



# 0.07%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 7 JUL 2024, 6:29 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL  
0.07%

● QUOTES  
7.9%

## Report #21944993

1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pada sektor perbankan ditandai adanya perubahan teknologi di era transformasi yang mendalam untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Pendorong utama di balik transformasi ini melibatkan pertumbuhan teknologi pada informasi yang laju dan kehendak konsumen terkait pengalaman perbankan yang lebih efisien. Maka dari itu teknologi informasi menjadi solusi untuk memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi bagi suatu perusahaan. Penggunaan teknologi digital oleh perusahaan merupakan respon terhadap era transformasi digital yang terus berkembang. Hal ini dapat menjadi dorongan untuk meningkatkan operasional, dalam meningkatkan kualitas layanan, dan menjawab tuntutan pasar yang semakin dinamis. Berkembangnya kemajuan teknologi informasi, perusahaan mengadopsi sistem-sistem digital untuk mempercepat proses bisnis, meminimalkan kesalahan manusia, dan memungkinkan akses informasi yang lebih cepat dan cermat. Oleh sebab itu, dibutuhkannya teknologi informasi yang dinamis oleh setiap perusahaan untuk meningkatkan efisiensi proses bisnis agar dapat meningkatkan pelayanan yang cepat dan intuitif. Penggunaan sponsorship dan reimburse dalam bisnis di dalam perusahaan mempunyai peran yang penting dalam mendukung diberbagai kegiatan di dalam perusahaan. Pertama, sponsorship digunakan sebagai alat branding dan pemasaran yang membantu meningkatkan kesadaran merek perusahaan. Dukungan terhadap kegiatan lokal juga dapat memperkuat hubungan dengan komunitas

sekitar, menciptakan citra positif, dan mendukung strategi hubungan masyarakat (PR) perusahaan. Selain itu, sponsorship menjadi sarana untuk membangun dan memperkuat hubungan bisnis dengan mitra dan pemasok. Di sisi lain, reimbursement atau penggantian biaya menjadi penting dalam mendukung pengembangan karyawan. Memberikan fasilitas ini untuk pelatihan, seminar, atau kegiatan pengembangan lainnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan karyawan. Hal ini juga menciptakan iklim kerja yang positif dan mendukung pertumbuhan profesional karyawan. Reimbursement juga digunakan untuk mendukung acara perusahaan seperti rapat umum pemegang saham, pelatihan internal, atau perayaan prestasi, yang dapat memperkuat ikatan antara karyawan dan perusahaan. Saat ini pada departemen Infrastruktur & Bisnis Support menggunakan berbagai jenis penyimpanan dan aplikasi untuk mengajukan persetujuan dan menyimpan file dokumen, sehingga banyak penerimaan file atau dokumen menjadi lebih dari satu kali. Hal ini menjadi salah satu penyebab jika file yang diajukan dari cabang dan staf terkait menjadi bermasalah sampai ke departemen infrastruktur & bisnis support. Dari sisi cabang mengenai pengajuan persetujuan dan reimburse sering terjadi penumpukan data dan sering tidak terkirim karena kelalaian atau salah mengirimkan dokumen dengan kesesuaian pada SOP yang sudah ada. Selain itu, cabang yang membutuhkan persetujuan secepatnya harus menghubungi staf Infrastruktur & bisnis support untuk

menginfokan progres dari persetujuan sudah dalam tahap proses apa dan apakah pengajuan tersebut ditolak atau diterima. **1 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

**1.2** 1 Identifikasi Masalah Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang di atas, diperoleh identifikasi masalahnya yaitu adalah :

- Staf Infrastruktur dan bisnis support harus menyimpan file dokumen untuk dokumentasi file jika dibutuhkan kembali pada penyimpanan internal maupun eksternal, yang dapat berisiko mengalami penumpukan penyimpanan berlebih atau kehilangan dokumen secara tidak sengaja.
- Pengajuan permohonan sponsor dan reimbursement saat ini dilakukan melalui platform terpisah, menyebabkan pengajuan terkadang sulit diakses dan tercampur dengan dokumen lainnya.
- Pada proses pengajuan seringkali tidak jelas sampai sejauh mana progressnya, sehingga pengirim harus menghubungi staf yang bertugas secara langsung agar mendapatkan informasi lebih detailnya.

2 1.2.2 Rumusan Masalah Telah disimpulkan yang berdasar dari identifikasi masalah yang sudah disebutkan, diperoleh yaitu adalah "Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pada proses pengajuan permohonan berbasis web di Bank Syariah Indonesia?".

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah Di bawah ini merupakan ruang lingkup pengembangan aplikasi dan batasan masalah yang sangat diperhatikan dalam pengembangan aplikasi ini.

1.3.1 Ruang Lingkup Masalah Di bawah ini adalah Ruang lingkup masalah penelitian ini yaitu :

- Perancangan aplikasi sistem informasi pada persetujuan sponsorship dan reimburse divisi Infrastruktur dan bisnis support serta cabang terkait di PT Bank Syariah Indonesia.
- 1.3.2 Batasan Masalah Di bawah ini merupakan batasan masalah penelitian diantaranya:

- Aplikasi yang dirancang berfokus pada proses pelaporan permohonan persetujuan sponsorship dan reimburse di divisi infrastruktur dan bisnis support pada PT Bank Syariah Indonesia.
- Perancangan ini berdasarkan alur proses bisnis pada pelaporan persetujuan sponsorship dan reimburse.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian Maksud dilakukannya perancangan sebagai berikut:

- Dibuatnya sistem agar membantu proses dalam persetujuan dan reimburse.
- Membua

t sistem yang dapat mengurangi kesalahan dalam manajemen dokumen.

- Membuat sistem yang dapat memantau dokumen – dokumen persetujuan dan reimburse dalam prosesnya.
- 1.4.2 Tujuan Penelitian
- Aplikasi yang dapat meminimalisir kesalahan dan memudahkan proses pengajuan persetujuan sponsorship dan reimburse dokumen di divisi infrastruktur dan bisnis support.
- Menghasilkan sistem yang dapat membantu bagian cabang terkait ketika melakukan proses pengajuan sponsorship dan reimburse.
- Memudahkan komunikasi antar staf pusat dan cabang dalam proses pengajuan sponsorship dan reimburse.

1.5 Manfaat Penelitian

- Manfaat untuk penulis berupa yaitu mendapat pengetahuan luas dan pemahaman yang sangat diperlukan dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi. Hal ini menjadi pengalaman bagi penulis untuk melakukan penelitian tentang studi kasus yang dilakukan saat ini.
- Manfaat bagi staff pusat dan cabang di Bank Syariah Indonesia di divisi infrastruktur dan bisnis support diharapkan dapat memudahkan dalam melakukan proses persetujuan sponsorship dan reimburse serta dapat mempermudah pengelolaan file dokumen yang akan didokumentasikan untuk keperluan lainnya.
- Diharapkan menjadi manfaat bagi Bank Syariah Indonesia untuk dapat mewujudkan keseragaman informasi dan komunikasi antar staf, serta meminimalisir resiko terjadinya kesalahan.

3

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini, terdapat bab utama berdasarkan urutan penulisan yang wajib dicantumkan, yaitu dimulai dari pendahuluan, kemudian tinjauan pustaka, lalu metode penelitian, selanjutnya hasil dan pembahasan, diakhiri dengan penutup.

2 8 Berikut ini pembahasan setiap bab:

**BAB I PENDAHULUAN** Bab I dimulai dari latar belakang masalah, kemudian rumusan masalah, kemudian tujuan penelitian, kemudian manfaat penelitian, dan terakhir batasan masalah. Pendahuluan dimaksudkan untuk memberikan visualisasi umum terhadap apa yang dilakukan dalam penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** Bab II ini berisi kajian teoritis yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Tinjauan pustaka bertujuan untuk memberikan suatu pemahaman yang dalam pada permasalahan yang dianalisis dan memperkuat landasan teori penelitian.

2 **BAB III METODOLOGI PENELITIAN** Bab

III memaparkan pengembangan yang digunakan, seperti metode penelitian, analisis pada sistem, analisis dokumen, dan analisis kebutuhan. Metode penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan secara rinci bagaimana penelitian itu dilakukan. BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN Bab IV merupakan hasil analisis dan pembahasan berdasarkan objek yang dianalisis menggunakan beberapa jenis metode penelitian yang telah dijelaskan di bab sebelumnya. BAB V PENUTUP Bab V ini kesimpulan, saran dan lampiran. Membahas kesimpulan penelitian yang dilakukan. Namun saran ini mencakup rekomendasi hasil penelitian yang diperoleh selama ini. BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Teori Dasar 2.1.1 Rancang Bangun Representasi, rencana, sketsa, atau susunan beberapa elemen individu menjadi satu kesatuan fungsional yang utuh merupakan arti dari rancang bangun. Oleh karena itu, pengertian ini yaitu kegiatan mengartikan hasil analisis ke dalam bentuk pengembangan atau menyempurnakan proses yang sudah ada sebelumnya. (Mluyati, S. S., 2019). Rancang bangun memiliki tujuan yang bervariasi tergantung pada konteksnya, baik itu dalam perancangan perangkat keras, perangkat lunak, arsitektur bangunan, atau sistem kompleks lainnya. Namun, secara umum, tujuan utama dari rancang bangun adalah menciptakan produk atau sistem yang memenuhi kebutuhan, spesifikasi, dan tujuan yang telah ditetapkan. Rancang bangun dapat menghasilkan produk atau sistem yang dapat nilai lebih bagi pengguna, pemangku kepentingan, produsen, dan masyarakat secara keseluruhan. 2.1 **11** 2 Sistem Informasi Sistem yaitu merupakan sebuah kesatuan yang terdiri dari beberapa objek yang berinteraksi dan bekerja sama agar dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Elemen-elemen tersebut dapat berupa orang, proses, perangkat lunak, perangkat keras, data, atau kombinasi dari semuanya. Setiap sistem dapat memiliki tujuan atau fungsi yang ingin dicapainya. Tujuan dapat mungkin bersifat spesifik, seperti meningkatkan efisiensi operasional, 4 menyediakan layanan kepada pengguna, atau mencapai target keuntungan dalam suatu perusahaan (Jeperson Hutahaean, 2015). Informasi yaitu data yang diolah/diproses agar berguna bagi penerima yang membutuhkan atau untuk dapat dikurangi

ketidakmungkinan dalam proses yang terjadi dipengambilan keputusan pada suatu keadaan. Informasi ini dapat disampaikan melalui berbagai media, baik tertulis, lisan, visual, dan multimedia. Media penyampaian dapat mempengaruhi bagaimana penerima memahami informasi. Informasi memberikan nilai terbesarnya ketika digunakan untuk membuat keputusan, memecahkan masalah, atau mendukung proses pengambilan keputusan (Elisabet Yunaeti Anggraeni, 2017) Dengan menggabungkan kedua konsep tersebut, Sistem Informasi juga dapat diartikan dengan suatu rangkaian elemen yang saling berkaitan, kerja sama, dan berinteraksi untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, menyampaikan, dan mengelola informasi dengan tujuan untuk meningkatkan proses bisnis dan pengambilan keputusan di organisasi. Sistem Informasi dalam definisinya yaitu mencakup perangkat keras, prosedur, data/informasi, perangkat lunak, dan juga individu yang terlibat dalam pengelolaan informasi. 2.1

**4** 3 Sponsorship Sponsorship adalah praktik pemberian dukungan finansial atau materi oleh suatu perusahaan atau individu kepada acara, program, atau kegiatan tertentu di dalam suatu perusahaan atau organisasi dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan yang lebih dan manfaat tertentu. **19** Sponsorship dapat berupa dukungan finansial, pemberian barang atau jasa, atau promosi merek.

**12** Hal ini umumnya dilakukan sebagai bagian dari strategi pemasaran untuk meningkatkan brand awareness dan memperluas jangkauan pasar (Luluk Tri Harinie, et al., 2023). Tujuan dari sponsorship adalah untuk memperoleh manfaat bisnis atau pemasaran melalui keterlibatan dalam suatu acara, kegiatan, atau organisasi. **10** Sponsorship dapat membantu perusahaan atau merek untuk meningkatkan visibilitas, memperluas jangkauan pasar, memperkuat citra merek, atau menciptakan hubungan dengan audiens yang ditargetkan. Selain itu,

sponsorship juga dapat digunakan untuk membangun hubungan dengan komunitas, mendukung tujuan sosial atau lingkungan, serta memperkuat hubungan dengan pelanggan dan mitra bisnis. 2.1.4 Reimbursement Reimbursement yaitu merupakan proses penggantian sejumlah nominal atau nilai suatu barang tertentu seperti dana dari suatu institusi kepada pegawainya dalam bentuk kompensasi atas dana yang sudah dikeluarkan

oleh pegawai tersebut dalam bekerja untuk memenuhi suatu perusahaan. Pada proses ini, perusahaan pasti menyusun kebijakan- kebijakan mengenai batasan dan juga penggunaan suatu dana yang akan diganti. **16** Secara sederhana reimbursement adalah pembayaran kembali atau penggantian biaya yang telah dikeluarkan atau ditanggung oleh seseorang atau perusahaan. Biaya tersebut dapat berupa penggantian biaya medis, biaya perjalanan, atau biaya lainnya yang telah dikeluarkan dan dapat diklaim kembali. Reimbursement biasanya terjadi setelah seseorang atau perusahaan mengajukan klaim dan memberikan bukti-bukti pembayaran yang sah (Anugerah, V. P., et al., 2020. 2.1.5

Website Website (Situs web) adalah jumlah halaman situs web yang terdapat dalam suatu domain yang berisi suatu informasi. Di dalam situs web ini umumnya memiliki banyak situs halaman web yang memiliki keterhubungan dan interaksi. **6** Hubungan yang dijalani antar halaman situs web lalu ke halaman situs web lainnya dapat diartikan sebagai hyperlink, dan jika teks yang dipakai dalam situs web ini sebagai media yang memiliki penghubung yang dapat disebut hypertext. Secara lebih harfiah website yang ini dapat 5 disebut berdasarkan laman yang isinya suatu informasi digital yaitu teks, gambar, audio- video, dan animasi melalui hubungan seperti terkoneksi dengan internet (Ahmat Josi, 2017). Website dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya berikut ini merupakan jenis website berdasarkan sifatnya (Elgamar, 2020). • Website Dinamis Website dinamis yaitu merupakan jenis dari website yang konten didalamnya bisa berubah secara otomatis sesuai dengan input pengguna atau perubahan data. Konten pada website dinamis dapat berupa artikel, gambar, video, atau informasi lainnya yang dapat diperbarui secara berkala. **7** Contoh website dinamis adalah situs berita, blog, situs e-commerce, dan situs jejaring sosial. • Website Statis Statis merupakan jenis website yang didalam kontennya itu tetap atau tidak berubah secara otomatis. Konten pada website statis ini biasanya terdiri dari teks, gambar, dan informasi yang tidak memerlukan perubahan secara teratur. Misalnya seperti contoh yaitu web profile organisasi, web universitas dan lain-lain 2.1.6 Software

Development Life Cycle (SDLC) Dalam definisinya yaitu proses bagaimana dengan memiliki arti sebuah sistem informasi yang bisa mendukung suatu kebutuhan dalam proses bisnis seperti halnya merancang atau mendesain suatu sistem aplikasi, membuatnya dan menyajikannya kepada user. SDLC memiliki 4 tahapan (Alan Dennis, et al., 2019). Berikut ini adalah sebagai penjelasan terstruktur dari setiap fase yang akan masuk pada langkah SDLC:

1. Planning (Perencanaan) Proses perencanaan ini melibatkan pengidentifikasian masalah dan merencanakan kebutuhan bisnis yang harus diselesaikan oleh sistem informasi. Perencanaan juga mencakup penentuan tujuan, sumber daya dan ruang lingkup yang diperlukan untuk perkembangan sistem yang dibuat.
2. Analysis (Analisis) Pada analisis ini, tim pengembang menganalisis kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang akan diotomatisasi oleh sistem informasi. Tujuannya adalah memahami secara mendalam bagaimana sistem baru akan digunakan dan berinteraksi dengan pengguna. Proses analisis harus dilakukan secara terus-menerus untuk mudah dipahami perangkat lunak seperti apa yang menjadi kebutuhan oleh para pemangku kepentingan dan dapat menspesifikasikan kebutuhan pada perangkat lunak.
3. Design (Desain) Tahap desain melibatkan perencanaan struktur dan fitur sistem informasi yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini akan mencakup perancangan desain sistem, basis suatu data, antarmuka pengguna, serta proses bisnis yang diperlukan. **9** Desain ini mentranslasi kebutuhan yang ada pada tahapan sebelumnya di representasi desain untuk bisa diimplementasikan menjadi sebuah program perangkat lunak dari langkah analisis kebutuhan.
4. Implementation (Implementasi) Implementasi adalah saat sistem pada informasi sebenarnya dibangun dan diimplementasikan. Pada tahapan ini akan melibatkan pengkodean, pengujian, integrasi, dan instalasi sistem. Proses implementasi yang baik akan mendukung keberhasilan sistem dalam mencapai tujuan bisnis dan kebutuhan pengguna.

2.1.7 Rapid Application Development (RAD) (RAD) diartikan sebagai metode yang bertujuan untuk memberikan hasil dengan cepat dan secara iteratif. Metodologi ini menekankan penggunaan prototipe yang dapat dikembangkan dan



disesuaikan dengan cepat sesuai dengan umpan balik pengguna. RAD dapat dikatakan juga sebagai metodologi SDLC yang lebih fokus untuk bisa memenuhi 6 kebutuhan dari pengguna atau pemilik sistem yang biasa disebut dengan prototyping dengan kecepatan dalam pengembangan sistem namun mempunyai cakupan yang luas (Sri Mulyani, 2017). RAD mengadopsi pendekatan iteratif yang berarti pengembangan dilakukan dalam serangkaian iterasi atau siklus pengembangan yang singkat. Setiap iterasi menghasilkan bagian fungsional baru dari sistem. Metodologi ini menekankan keterlibatan pengguna secara intensif selama seluruh siklus pengembangan. **14** Keterlibatan ini membantu memastikan bahwa sistem yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dan meminimalkan risiko kesalahan interpretasi. Metodologi ini cocok untuk proyek yang memerlukan waktu pengembangan yang cepat. Dengan penggunaan prototipe dan pengembangan iteratif RAD dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan lebih cepat dibandingkan dengan metode pengembangan perangkat lunak tradisional.

### 2.1.8 Database Basis data

diartikan sebagai kumpulan beberapa data terkumpul dan terstruktur terorganisir dengan cara yang sudah ditentukan sehingga dapat dengan mudah dikelola, diperbarui dan mudah diakses, Basis data digunakan untuk menyimpan informasi yang dapat diambil, dimodifikasi, atau dihapus dengan bantuan sistem manajemen basis data. Ini biasanya terdiri dari tabel-tabel yang saling terkait, yang menyimpan data-data dalam bentuk record. Basis data biasa digunakan untuk menyimpan informasi-informasi yang dapat diperlukan didalam organisasi atau perusahaan, (Tri Rachmadi, 2020). Basis data dirancang untuk menjaga data dari kehilangan, kerusakan, atau akses yang ilegal. Dengan adanya kontrol akses dan mekanisme backup, basis data dapat membantu melindungi informasi dari ancaman keamanan. Basis data juga berguna untuk menjaga data yang disimpan tetap akurat. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan aturan integritas data dan relasi antar tabel.

### 2.1.9 Unified Modelling Language (UML)

Hal ini diartikan sebagai sebuah visualisasi yang lebih detail dari sebuah perangkat lunak untuk menulis kerangka kerja. UML bisa digunakan untuk

sarana visualisasi, penentuan, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak (Ibnu Sa'ad, 2023).

- Use Case Diagram Ini untuk menentukan fitur dan fungsionalitas yang ada dalam perangkat lunak atau aplikasi itu sendiri. Dengan menggunakan diagram ini, gambar berbentuk tongkat mewakili aktor yang terkait dengan setiap asosiasi rahasia pengguna. Dalam diagram use case, aktor dapat dihubungkan melalui garis ke use case yang sedang mereka kerjakan. Notasi yang digunakan adalah: Table 3.1 Simbol Use Case Diagram Sumber : Ariffud Muhammad (2023)
- Activity Diagram Sebuah diagram diartikan dengan penggambaran aktifitas dari sistem meliputi bagian yang dialirkan dari control antara tindakan yang sistem lakukan. Diagram ini sangat sama dengan sebuah flowchart, kecuali jika sebuah diagram activity dapat menunjukkan arus secara bersamaan. Berikut merupakan notasi dalam diagram ini : Table 3.2 Simbol Activity Diagram Sumber : Dicoding (2021) 7
- Sequence Diagram Diagram ini merupakan suatu diagram yang dapat memvisualisasikan yang digambarkan interaksi antarobjek dan mengindikasikan komunikasi antara masing-masing objek tersebut. Diagram tersebut menunjukkan beberapa rangkaian pesan untuk objek yang melaksanakan tugas atau aktifitas tertentu. Objek-objek ini kemudian disusun dari kiri hingga ke kanan, kemudian actor yang mengasosiasi interaksi biasanya diletakkan di paling kiri pada susunan pada diagram. Berikut merupakan simbol/notasi yang terdapat pada diagram ini. Table 3.3 Simbol Sequence Diagram Sumber : Rony Setiawan (2021)
- Class Diagram Diagram yang memvisualisasikan untuk menggambarkan kestrukturannya statis pada sistem. Diagram ini memvisualisasikan kelas atau objek dalam sistem beserta hubungan dan properti yang dimiliki oleh antar kelas tersebut. Class diagram biasanya digunakan untuk merancang dan memodelkan struktur dari suatu sistem perangkat lunak, serta memperlihatkan bagaimana setiap kelas saling berinteraksi dalam sistem tersebut. Berikut merupakan simbol dalam diagram ini. Table 3.4 Simbol Class Diagram Sumber : Rony Setiawan (2021)

2.1.10 Black Box Testing Pengujian ini dilakukan pada

aplikasi yang fungsionalitasnya dari aplikasi yang diuji tanpa mengetahui kode aplikasi itu sendiri seperti detail dan juga jalur internal.

Black Box Testing terutama yang terpaku pada input dan juga output di dalam aplikasi dan sepenuhnya didasari pada perangkat lunak dan spesifikasinya juga dikenal juga sebagai taraf pengujian tingkah perilaku (Thomas. H. 2023). Tujuan pengujian black box yaitu untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem perangkat lunak atau aplikasi dari sudut pandang pengguna akhir atau sistem eksternal, tanpa memerlukan pengetahuan tentang struktur atau kode internalnya. Terlepas dari keterbatasannya, penggunaan pengujian black box secara bijaksana dapat membantu mengidentifikasi masalah dan memastikan kualitas perangkat lunak sebelum dirilis ke publik.

2.2 Tinjauan Studi Penyusunan laporan ini didukung dari five referensi jurnal terdahulu yang memiliki keterkaitan pada objek penelitian, di bawah ini adalah jurnalnya.

1. Penelitian pertama yaitu pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh Suharso Wildan, Azis Nur Syahid Widyanto dan Zamah Sari. dengan judul “SISTEM INFORMASI PELAPORAN PADA UPTD PENDIDIKAN” yang dimuat dalam Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi) pada tahun 2018. Pada Jurnal kali ini membahas tentang sistem pengajuan pelaporan kesesuaian dengan kebutuhan bisnis dari sektor bisnis, karena sistem pelaporan yang baik dapat meminimalkan banyak masalah. Dalam penelitian ini menganalisis permasalahan dalam pelaporan pada tingkat pendidikan dan merancang serta membangun sistem ini dengan menggunakan metode waterfall dan CodeIgniter. Hal ini menjadikan suatu pendukung yang baik untuk memahami sistem pelaporan pada UPTD Pendidikan. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan ketepatan waktu dalam pengumpulan, pengelolaan, dan presentasi data terkait kegiatan pendidikan. Tujuan utamanya termasuk pengoptimalan proses pelaporan, peningkatan aksesibilitas data, serta peningkatan kualitas dan kecepatan pengambilan keputusan di tingkat UPTD Pendidikan. Penelitian yang sudah dilakukan ini memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas administrasi dan pengelolaan pendidikan di tingkat tersebut

melalui penerapan sistem informasi pelaporan yang efisien. 8 2. Pada penelitian kedua merupakan pengembangan pada aplikasi yang dilakukan oleh Kahar Novhirtamely, Sukma Puspitorini dan Anjel Brilian Iswandi. dengan judul “PENERAPAN UI/UX SISTEM INFORMASI SPONSORSHIP EVENT PT INDOSAT OOREDOO DENGAN METODE DESIGN THINKING” yang dimuat dalam Jurnal Akademik a pada tahun 2023. Jurnal ini membahas tentang perancangan dan implementasi sistem informasi sponsorship event untuk PT Indosat Ooredoo, merupakan sebuah perusahaan telekomunikasi terkemuka di Indonesia. Sistem informasi ini bertujuan untuk mempermudah proses pengajuan, penilaian, dan pelaporan sponsorship event yang dilakukan oleh perusahaan. Penulis menggunakan metode ini untuk merancang UI/UX sistem informasi, dapat meliputi lima tahapan yaitu empati, mendefinisikan, mengembangkan ide, membuat prototipe, pelaksanaan dan menguji. Hasil jurnal ini dapat dilihat bahwa sistem yang dirancang memiliki UI/UX yang tertata dan sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan, serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses sponsorship event di PT Indosat Ooredoo. 3. Pada enelitian ketiga merupakan pengembangan pada aplikasi yang dilakukan oleh Yatma Surya Dwi dan Ahmad Fikri Zulfikar. dengan judul “Perancangan Aplikasi Untuk Perizinan Surat Tugas Dinas Dan Verifikasi Aktivitas Reimbursement Karyawan Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Berbasis Web: Studi Kasus PT. Asia Teknologi Solusi ” yang dimuat dalam Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan pada tahun 2023 . Yang membahas tentang perancangan sebuah aplikasi berbasis web yang Methodnya adalah Rapid Application Development (RAD) untuk mengelola proses perizinan verifikasi aktivitas reimbursement karyawan di PT. Asia Teknologi Solusi. Studi ini bertujuan untuk merinci dan menganalisis implementasi RAD dalam pengembangan aplikasi tersebut, serta mengeksplorasi bagaimana sistem ini meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam manajemen perizinan dan reimbursement di perusahaan. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode (RAD) dan digunakannya framework CodeIgniter dan Materialize. Hasil pengujian ini dengan menggunakan standar pengujian

aplikasi (UAT) yaitu menunjukkannya aplikasi memudahkan karyawan dalam pengajuan kontrak dan reimbursement serta menyederhanakan proses persetujuan kontrak dan reimbursement. Aplikasi ini juga dapat menampung pemberian surat penghargaan lisensi dan mekanisme pengembalian dana secara langsung, menjadikan proses penyerahan surat penghargaan formal dan pelaporan pengembalian dana menjadi lebih mudah dikelola. **1** 4. Penelitian keempat merupakan pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh Pamungkas Pancrastius Dimas Gunawan Aji. dengan judul “Perancangan Sistem Reimburse Listrik Karyawan (Studi Kasus: PT Asuransi Sinar Mas)” yang dimuat dalam JATIS I (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi) pada tahun 2023. Jurnal ini membahas tentang aplikasi reimburse listrik yang dibutuhkan oleh PT Asuransi Sinar Mas untuk mengganti uang listrik yang sudah dikeluarkan oleh pegawai. Penelitian ini menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh karyawan khususnya penggunaan listrik yang berlebihan sehingga karyawan memerlukan sistem penggantian biaya listrik ini. Penulis merancang dan membuat sistem informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman SQL pada platform Pega. Platform yang berpusat pada Manajer Proses Bisnis (BPM) Pega memungkinkan penulis dengan mudah menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam sistem yang dibangun. **20** Persyaratan ini dirancang menggunakan metodologi desain Unified Modeling Language (UML). Aplikasi ini memudahkan karyawan menyelesaikan proses penyelesaian tagihan listrik sehingga meningkatkan kenyamanan dan efisiensi karyawan. 5. Penelitian kelima merupakan penelitian yang dilakukan oleh Murdiani Deni dan Heri Hermawan. dengan judul “Perbandingan Metode Waterfall Dan Rad (Rapid Application Development) Pada Pengembangan Sistem Informasi” yang dimuat dalam Jurnal (JurTI) Jurnal Teknologi Informasi pada tahun 2022. Jurnal ini membahas perbandingan antara metode pengembangan sistem Waterfall dan RAD. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa Metode waterfall tidak pas untuk model yang sangat maju dikarenakan tahapannya tidak dapat diulang dan dijalankan secara bertahap, sehingga memakan biaya dan memerlukan waktu pemrosesan yang cukup lama. Di sisi

lain, metode RAD menggunakan pendekatan iteratif dan menghemat biaya sehingga sangat cocok untuk proyek berskala besar. Penelitian ini menggunakan data penelitian sebelumnya untuk mereview dan membandingkan jurnal. Dengan kata lain, penulis menggunakan metode deskriptif. Dimana metode deskriptif digunakan untuk memaparkan fenomena atau peristiwa secara sistematis, faktual dan akurat. **13** Dalam pengembangan sistem informasi, pemilihan 9 metode pengembangan sistem yang tepat sangatlah penting karena menentukan berhasil tidaknya pengembangan sistem. Oleh karena itu, penelitian ini sangat relevan bagi para pengembang sistem informasi yang ingin memilih metode pengembangan yang tepat sebagai metode pengembangan. **5 21** BAB

### III METODE PENELITIAN 3.1 Objek Penelitian 3.1 1Latar Belakang Objek Penelitian

Bank Syariah Indonesia menjadi syariah bank yang didirikan pada tanggal 01/02/2021.

**15** BSI didirikan melalui penggabungan beberapa syariah bank milik negara yaitu PT Bank BNI , PT Bank BRI Syariah Tbk dan PT Bank Syariah Mandiri. syariah.

Pada 27/01/2021, Kantor Jasa Keuangan yang resmi memberikan izin penggabungan 3 bank syariah melalui surat resmi bernomor SR- 3/PB.1/2021. **17** Bank Syariah hasil merger ini diresmikan pada 01/02/2021 oleh Presiden

Republik Indonesia saat itu Bapak Joko Widodo di dalam Istana Negara. Bank Syariah

Indonesia (BSI) didirikan dengan tujuan untuk menjadi penggerak utama dalam perkembangan industri Halal di Republik Indonesia dan bertekad atau memiliki tujuan menjadi bank dalam negeri syariah terbesar di tanah air. Berfokus pada sektor keuangan dan solusi korporasi yang termasuk dalam perbankan transaksi grosir. Perbankan transaksi grosir merupakan bagian dari rangkaian layanan perbankan yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha dan institusi dalam mengelola transaksi keuangan korporasi yang besar (grosir) dan kompleks. Layanan ini diberikan oleh bank kepada nasabah korporasi, korporasi besar, pemerintah, dan lembaga keuangan lainnya. Layanan perbankan perdagangan grosir bertujuan untuk membantu bisnis dan institusi mengelola risiko, meningkatkan efisiensi operasional dan mengoptimalkan pemanfaatan modal.

3.1.2Visi dan Misi Objek Penelitian Berikut Visi & Misi dari Bank

Syariah Indonesia : Visi : Menjadi 10 TOP GLOBAL ISLAMIC BANK Misi

: • Memberikan sebuah akses solusi keuangan syariah di Indonesia. • Menjadi bank besar yang dapat memberikan nilai terbaik bagi para pemegang saham. • Menjadi perusahaan pilihan dan kebanggaan pada talenta terbaik Indonesia.

3.1.3 Struktur Organisasi Objek Penelitian Berikut merupakan struktur organisasi: Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sumber : Dokumen Perusahaan 3.1

5 4 Metode Pengembangan Sistem Pengembangan yang digunakan adalah metodologi pengembangan RAD (Rapid Application Development) yang menjadi suatu bentuk di dalam pengembangan SDLC (Software Development Life Cycle). Metode

Rapid Application Development (RAD) merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mempercepat langkah pembuatan dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokuskan pada penciptaan prototipe, penggunaan iterasi, dan keterlibatan aktif pengguna. Berbeda dengan metode sekuensial seperti model air terjun, RAD menekankan fleksibilitas dan adaptabilitas dalam proses pengembangan perangkat lunak. Pendekatan ini sangat cocok untuk produk perangkat lunak yang memerlukan perhatian khusus pada antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), memiliki batasan anggaran, dan perlu diselesaikan dengan cepat. Pada dasarnya, RAD mengedepankan proses adaptif dan menggabungkan umpan balik pelanggan sepanjang siklus hidup desain, pengembangan, dan pengujian produk. Dalam pengiriman produk, Gambar 3.2 Rapid Application Development Sumber : Google RAD menekankan pada pengiriman yang bertahap dan sesuai dengan batasan waktu yang telah ditetapkan. (Surbhi Sooni., 2023). Terdapat 4 tahapan pengembangan RAD. Keempat langkah tersebut adalah : 1. Requirements Planning Pada tahap ini, perlu mengidentifikasi masalah dan tujuan yang ingin diselesaikan dengan sistem yang akan dibuat. Tahap ini juga perlu mengumpulkan data dari pengguna atau stakeholder yang terkait dengan sistem. Data ini berguna untuk mengetahui apa saja kebutuhan dan harapan pengguna terhadap sistem. Tahap ini juga perlu menentukan prioritas, timeline, dan anggaran yang dibutuhkan untuk proyek. Selain itu, juga perlu memperkirakan risiko dan tantangan yang mungkin dihadapi

dalam proses pengembangan sistem. Tahap ini sangat penting untuk memberikan gambaran umum tentang pengembangan sistem dan mempersiapkan langkah-langkah selanjutnya. 2. User design/Prototype Tahap selanjutnya adalah pembuatan prototipe aplikasi. Pengembang akan membuat desain sistem seperti UML, UI/UX dan prototipe aplikasi yang diinginkan secepat mungkin. Pada tahap proses perancangan desain sistem ini dapat dilakukan dengan pengguna yang menguji dan memberikan umpan balik secara berulang-ulang. Tujuannya hanyalah untuk memverifikasi bahwa prototipe yang dibuat memenuhi persyaratan pengguna. Proses ini memungkinkan untuk menyelidiki kemungkinan kesalahan pada tahap selanjutnya. Hal ini berguna untuk mengurangi kesalahan dan mengatasi kesalahan. Pada tahap ini, pengembangan harus memiliki modal yang diperlukan untuk membuat aplikasi yang mudah digunakan, stabil, bebas kesalahan, dan dirancang dengan baik. 3. Rapid Construction Setelah mengetahui User Design lanjut ke proses mengubah prototipe tersebut menjadi aplikasi versi beta. Tahap ini dimulainya proses memprogram aplikasi, menguji sistem, dan mengintegrasikannya ke aplikasi lain. Selain itu, proses ini berulang terus- menerus sambil meninjau masukan dari pengguna. Baik itu fitur, fungsionalitas dan tampilan dalam aplikasi beta. Jika dalam prosesnya berjalan dengan baik, penulis melanjutkan ke langkah berikutnya dengan kata lain, penyelesaian atau pelaksanaan dilakukan secara baik. Jika tidak, prosesnya terulang kembali. Jika aplikasi tidak memenuhi persyaratan, maka kembali ke proses user design/prototyping. 4. Cutover Selanjutnya yaitu tahap memperbaiki segala kekurangan yang timbul selama pengembangan pada aplikasi. Tahap ini termasuk dalam stabilitas pengujian aplikasi, memperbaiki antarmuka/interface, melakukan pemeliharaan, dan membuat dokumentasi. Namun, langkah terakhir ini dilakukan sebelum sistem diimplementasikan untuk memastikan apakah aplikasi yang dikembangkan berjalan dengan tertata rapih dan berjalan dengan apa yang dibutuhkan pengguna. 3.1.5 Metode Pengumpulan Data Pada analisis perancangan aplikasi dilakukannya observasi, wawancara dan analisis dokumen terkait. 11 a)



Metode observasi Metode ini menerapkan pengamatan langsung ditempat pada sistem yang sebelumnya saat ini. Penulis melihat alur proses permohonan persetujuan dokumen, bagaimana dokumen diproses, dan bagaimana kesalahan atau perbaikan dilakukan dalam proses tersebut. Observasi ini dilakukan dengan terlibat langsung dalam kegiatan yaitu sebagai staff kontrak di dalam perusahaan. b) Metode wawancara Wawancara ini digunakan untuk mengambil informasi pada sistem yang berjalan. Wawancara langsung ini melibatkan dengan rekan kerja dan atasan yang relevan dengan departemen perusahaan terkait. Pertanyaan terstruktur dan terbuka digunakan untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pengalaman dan tanggung jawab kerja. c) Analisis dokumen Analisis dokumen ini melibatkan pemeriksaan dokumen dan laporan yang relevan dengan sistem yang berjalan. Dokumen tersebut mencakup laporan proyek, catatan kinerja, peraturan perusahaan, serta literatur dan publikasi terkait mengenai perusahaan. Hasil dari pengumpulan data ini akan membantu dalam analisis sistem yang lebih mendalam dan membantu perbaikan yang perlu dilakukan selama perancangan sistem di perusahaan

### 3.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

#### 3.2.1 Hasil Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk dapat informasi mengenai sistem saat ini. Wawancara langsung ini melibatkan dengan atasan yang relevan dengan departemen perusahaan terkait. Pertanyaan terstruktur dan terbuka digunakan untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pengalaman dan tanggung jawab kerja. Berikut pertanyaan yang diajukan dengan atasan untuk mengetahui kebutuhan sistem pengguna :

#### Table 3.5 Hasil Wawancara

#### 3.2.2 Analisis Dokumen

Analisis dokumen ini melibatkan pemeriksaan dokumen dan laporan yang bisa dikatakan relevan dengan sistem yang berjalan. Dokumen tersebut mencakup laporan proyek, catatan kinerja, peraturan perusahaan, serta literatur dan publikasi terkait mengenai perusahaan. Berikut merupakan analisis dokumen dari google sheet: Gambar 3.3 Form Registrasi Sumber : Dokumen Pribadi

Hasil dari pengumpulan data ini akan membantu dalam analisis sistem yang lebih mendalam dan memandu perbaikan yang perlu dilakukan selama

pengembangan sistem di perusahaan. Selain itu, komunikasi yang baik dengan rekan kerja dan pengguna sistem juga penting untuk memastikan pemahaman yang tepat dan perbaikan yang efektif.

### 3.2.3 Alur Sistem Berjalan Berdasarkan pada proses sistem saat ini yang sedang dijalankan proses bisnis persetujuan sponsorship dan reimbursement di Bank Syariah Indonesia masih menggunakan sistem manual menggunakan platform lain seperti email. Awal proses balur sistem berjalan ini yaitu pada peneriimaan dokumen melalui aplikasi atau email personal institusi yang ditujukan dalam melakukan sebuah permohonan pengajuan sponsorship ini. Dokumen sponsorship yang sudah diajukan kemudian di print dan admin mendata dokumen disposisi. Setelah diminta tanda tangan DH(Department Head) dapat langsung untuk dilakukan pengecekan agar proses tahap selanjutnya dapat diproses Officer yang 12 bersangkutan. Jika dokumen tidak dapat memenuhi pra-syarat yang sudah ditentukan maka admin dapat mengirim suatu feedback melalui personal aplikasi bahwa pengajuan tersebut tidak memenuhi atau harus dilengkapi kembali. Jika dokumen sudah diproses dan persetujuan pertama diperoleh, Admin membuat dan memeriksanya sebagai dokumen masuk. Setelah registrasi, Admin akan mengirimkan dokumen tersebut kepada pegawai sesuai ketentuan atasan DH (Department Head). Staf akan melakukan analisis terhadap dokumen dan proposal yang dikirimkan sudah dikirimkan akan dapat memperoleh tanda tangan dari pimpinan GH (Group Head) pada dokumen dan memo persetujuan. Jika dokumen ditandatangani oleh GH , Admin dapat mengirimkannya ke pengirim yang perlu dokumen persetujuan tersebut untuk approval sponsorship. Pada proses ini cabang yang mengirimkan permohonan persetujuan tidak mendapat informasi dari progres permohonan sudah sampai sejauh mana. Cabang yang ingin mendapat informasi terkait permohonan persetujuan maka mereka menghubungi personal langsung dengan staf pusat terkait informasi tersebut.Alur Proses PersetujuanGambar 3.4 Proses persetujuan3.3 Analisis Kebutuhan3.3.1 Tahap 1 Analisis kebutuhan ini dibuat berdasarkan kebutuhan dari pengguna untuk dapat dikategorikan dan diklasifikasikan berdasarkan kemampuan

dalam pembuatan sistem. Table 3.6 Elisitasi Tahap Pertama 3.3.2 Tahap 2  
Table 3.7 Elisitasi Tahap Pertama 3.3.3 Tahap 3 Pada tahap ini memiliki  
kebutuhan beberapa kategori sebagai berikut : T = Technical,  
O = Operational, E = Economy Metode ini ada beberapa bagian, yaitu: High (H) yaitu kategori sulit dikerjakan Middle (M) yaitu kategori  
mampu dikerjakan Low (L) yaitu kategori mudah dikerjakan Table 3.8  
Elisitasi Tahap Ketiga 3.3.4 Tahap Final Table 3.9 Elisitasi Final BAB  
IV 13 HASIL & ANALISIS PENELITIAN 4.1 Analisa Perancangan Sistem  
Didasarkan pada kebutuhan dan identifikasi permasalahan pada pengguna yang  
didapatkan pada bab sebelumnya. Berikut hasil analisa perancangan sistem  
berdasarkan hasil identifikasi dari elisitasi final, yaitu: A. Admin -  
Pengelola dokumen - Penyimpanan dokumen - Melihat dan unduh dokumen -  
Mengisi feedback dokumen - Mengirim dokumen B. User - Mengirim dokumen  
- Melihat progres dokumen - Melihat dan unduh dokumen - Melihat  
history dokumen - Melihat feedback dokumen Dalam perancangan sistem  
usulan ini dapat ditentukan bahwa terdapat dua aktor yaitu Admin dan  
user. Dari kedua aktor ini memiliki perannya masing-masing dan akses yang berbeda-beda.

18 Aktor admin memiliki akses untuk mengelola dokumen seperti menambah,  
menghapus, melihat dan mengedit dokumen. Admin juga dapat menyimpan, melihat,  
mencetak dan unduh dokumen. Selain itu Admin dapat membalas komentar  
apabila dokumen itu tidak lengkap dan dapat mengirim dokumen kembali  
untuk kebutuhan terkait. Untuk Aktor User memiliki akses yaitu dapat  
mengirim atau mengajukan permohonan dan dapat melihat progres dari  
dokumen tersebut. User juga dapat melihat, mencetak dan unduh dokumen  
serta dapat melihat history dokumen yang sudah pernah dikirimkan. Selain  
itu User juga dapat melihat komentar feedback mengenai dokumen yang  
sudah dikirimkan. Perancangan ini menjadi harapan dapat membantu dalam  
pengelolaan dokumen dan pengajuan dokumen serta dapat meminimalisir  
kesalahan yang terjadi saat menjalani proses bisnis yang berjalan. 3 4.2 Perancangan  
Diagram Sistem Usulan 4.2 1 Use Case Diagram Gambar 4.1 Use Case  
Diagram 4.2 2 Spesifikasi Use Case Diagram Tabel 4.1 Spesifikasi Use

### Case Pengajuan Masuk Tabel 4.2 Spesifikasi Use Case Pengajuan Tabel 4.3

### Spesifikasi Use Case Feedback Tabel 4.4 Spesifikasi Use Case History 14 4.2 3Activity

Diagram Gambar 4.2 Act Admin Pengajuan Masuk Pada gambar 4.2, Admin dapat mengakses menu pengajuan masuk untuk melihat dokumen-dokumen yang masuk dan memberikan feedback kepada pengguna terkait dokumen yang belum lengkap. Jika terdapat dokumen yang belum memenuhi persyaratan, Admin dapat mengarahkan pengguna untuk melengkapinya sehingga dokumen tersebut akan masuk ke dalam kategori "Dokumen Tidak Lengkap". Apabila Admin menerima dokumen yang telah memenuhi semua persyaratan, dokumen tersebut akan dikategorikan sebagai "Dokumen Diterim". Selanjutnya, sistem akan menyimpan dokumen yang telah diterima ke dalam database.

Gambar 4.3 Act User Pengajuan Dokumen Pada gambar 4.3, User dapat mengakses menu pengajuan dokumen untuk mengirimkan surat permohonan sponsor atau reimbursement kepada admin. Dalam menu pengajuan dokumen, pengguna memiliki akses untuk mengunggah berbagai jenis file, seperti PDF, Word, atau Excel, sesuai dengan kebutuhan dokumen permohonan. Setiap tipe dokumen yang diunggah harus memenuhi persyaratan dan format yang telah ditentukan agar memudahkan proses verifikasi dan persetujuan. Admin akan menerima notifikasi mengenai pengajuan baru dan akan meninjau dokumen yang telah diunggah. Dokumen tersebut akan diperiksa untuk memastikan agar semua informasi/dokumen yang diperlukan sudah memenuhi kelengkapan dan benar.

Gambar 4.4 Act User History Pada gambar 4.4, User dapat mengakses menu "History" untuk melihat riwayat dokumen permohonan yang sebelumnya sudah diajukan. Fitur ini memiliki fungsi untuk mendukung kebutuhan administrasi perusahaan serta sebagai bukti bahwa dokumen tersebut telah dikirimkan kepada admin. Fitur ini membantu menjaga transparansi dan efisiensi dalam pengelolaan dokumen permohonan, serta memastikan bahwa semua informasi terkait pengajuan terdokumentasi dengan baik dan mudah diakses oleh user kapan saja.

Gambar 4.5 Act User Feedback Pada gambar 4.5, User dapat mengakses menu "Feedback" untuk melihat progres dokumen yang sudah diajukan. User juga dapat menerima balasan dari admin apabila

dokumen yang diajukan kurang memenuhi persyaratan untuk dapat diproses. Apabila User sudah melihat balasan dari Admin maka user dapat mengirimkan kembali dokumen persyaratan yang kurang. Apabila semua dokumen persyaratan maka User dapat menunggu dan memantau progres dokumen sebelum dari jadwal pelaksanaan dari pengajuan tersebut agar dapat selesai tepat waktu. Apabila pengajuan sudah selesai diproses maka User dapat menerima kembali dokumen persetujuan yang sudah ditandatangani oleh atasan untuk kebutuhan administrasi. Dengan adanya fitur ini maka User dapat memastikan bahwa semua informasi terkait pengajuan terdokumentasi dan terpantau dengan baik.

4.2.4 Sequence Diagram Gambar 4.6 Sequence Admin Dokumen Masuk Gambar 4.7 Sequence User Feedback Gambar 4.8 Sequence User Pengajuan Gambar 4.9 Sequence User History

4.2.5 Class Diagram

Didalam desain rancangan diagram ini sebagai petunjuk pembuatan spesifikasi basis data dalam aplikasi. Class Diagram ini memiliki table sebanyak 5 buah yang 15 diantaranya memiliki nama classnya masing-masing. Berikut adalah rancangan dari Class Diagram pada aplikasi persetujuan sponsorship dan reimburse beserta relasinya. Gambar 4.10 Class Diagram

4.2.6 Spesifikasi Basis Data

Memberikan suatu gambaran lengkap tentang basis data dalam sistem informasi persetujuan sponsorship dan reimburse. Spesifikasi ini disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman dan menyediakan informasi rinci tentang setiap field atau kolom dalam semua tabel yang ada di database tersebut. Tabel-tabel ini mencakup semua elemen penting yang diperlukan untuk mengelola data sponsorship dan reimburse. Berikut adalah rancangan yang mencakup semua tabel beserta tipe data dan spesifikasinya.

- Table Users Nama : user  
s Deskripsi : Table untuk menyimpan informasi user Primary Key : id\_user Foreign Key : id\_role

Tabel 4.5 Spesifikasi Basis Data Users

- Table Roles Nama : roles Deskripsi : Table untuk meyimpan peran untu k dapat digunakan Primary Key : id\_role Foreign Key : -

Tabel 4.6 Spesifikasi Basis Data Roles

- Table Pengajuan Nama : pengajuan Deskripsi : Table untuk pengajuan dokumen Primary Key : id\_pengajuan Foreign

Key : id\_user Foreign Key : id\_status Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pengajuan • Table Status Nama : status Deskripsi : Table untuk menyimpan status Primary Key : id\_status Foreign Key : - Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Status 16 • Table Feedback Nama : feedback Deskripsi : Table untuk menerima informasi dokumen Primary Key : id\_feedback Foreign Key : id\_pengajuan Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Feedback

4.3 Perancangan Antar Muka Pengguna Design antarmuka yaitu bagian sistem yang langsung berinteraksi dengan pengguna. Merancang antarmuka melibatkan proses untuk menentukan cara sistem berinteraksi dengan pengguna. Tujuan dari desain antarmuka ini yaitu untuk memvisualisasikan tampilan sistem yang dibuat. Selanjutnya adalah antarmuka dari Sistem Informasi Persetujuan Sponsorship dan Reimburse Gambar 4.11

Halaman Login Pada hal ini merupakan tampilan dari login yang pertama dilihat sebelum menuju ke halaman dashboard. Halaman ini menjadi akses untuk Admin atau User untuk menginput email dan password agar dapat memasuki halaman Dashboard Gambar 4.12

Halaman Dashboard Admin Pada hal ini merupakan tampilan dari halaman Dashboard yang pertama dilihat setelah admin Login dari halaman Login. Halaman Dashboard ini menyajikan informasi penting dan terkini secara ringkas dalam satu halaman seperti jumlah dokumen pending, approve, progress, done dan reject. Analisis pengajuan merupakan visualisasi data dari jumlah status dokumen. Gambar 4.13

Halaman Pengajuan Masuk Admin Pada hal ini merupakan halaman yang berisi pengajuan dokumen dari user yang dapat di edit pada menu action untuk melihat dan mengunduh dokumen. Admin dapat mengubah status dari progress dokumen agar dapat dipantau oleh user. Gambar 4.14

Halaman Pengajuan masuk Admin Menu Action Pada gambar di atas merupakan menu action yang admin kelola untuk menerima dokumen dari user dan dapat mengirimkan pesan feedback apabila dokumen tidak memenuhi syarat. Gambar 4.15

Halaman Profil Admin Pada hal ini merupakan halaman dari profil yang dapat mengubah nama, email dan pass pada admin. Gambar 4.16

Halaman Dashboard User Hal ini merupakan tampilan

dari halaman Dashboard yang pertama dilihat setelah User Login dari halaman Login. Halaman Dashboard ini menyajikan informasi terkini secara ringkas dalam satu halaman seperti jumlah dokumen pending, approve, proggres, done dan reject. Analisis pengajuan merupakan visualisasi data dari jumlah status dokumen yang sudah diajukan. Gambar 4.17 Halaman Pengajuan User Pada gambar di atas merupakan halaman pengajuan dokumen user untuk mengajukan dokumen seperti mengisi no surat, keterangan, tanggal surat dan upload dokumen. Gambar 4.18 Halaman History User 17 Pada gambar di atas merupakan halaman history dokumen user untuk melihat dokumen setelah dokumen diajukan yang dapat dilihat dan mengunduh dokumen. Gambar 4.19 Halaman Feedback User Pada gambar di atas merupakan halaman feedback untuk menerima balasan pesan dari admin apabila terdapat dokumen yang syarat pengajuannya belum lengkap atau terdapat tambahan dari syarat dokumen pengajuan. Gambar 4.20 Halaman Feedback Menu Action Pada gambar di atas merupakan menu action pada feedback untuk menerima balasan dokumen persetujuan serta dapat melihat informasi dan melihat progres pengajuan dokumen. Gambar 4.21 Halaman Profil User Pada hal ini merupakan tampilan dari profil yang bisa mengubah nama, email dan pass pada user.

#### 4.4 Perancangan Implementasi

##### 4.4.1 Tahap Perencanaan

Pada Tabel 4.10 merupakan jadwal dari kegiatan yang memiliki urutan dari requirement planning, design, development, dan implementation. Metode yang terdapat dalam pengembangan aplikasi ini yaitu Rapid Appllication Development. sebagai berikut : Tabel 4.10 Gantt Chart

Jadwal Pelaksanaan Fungsi utama dari tahap perencanaan adalah mengurangi ketidakpastian, sesuai dengan tujuan bisnis, menggunakan sumber daya sesuai waktunya dan memberikan mekanisme untuk memantau aplikasi yang dibuat. Tahap perencanaan yang baik adalah kunci untuk keberhasilan aplikasi, karena memastikan bahwa semua aspek penting telah dipertimbangkan dan diatur sebelum pekerjaan pengembangan dimulai.

##### 4.4.2 Tahap Pengujian

Metode dalam tahap pengujian aplikasi ini yang digunakan yaitu black box testing, fokus utamanya adalah pada masuk dan output dari kepada

sistem. Pengujian ini memiliki tujuan untuk memeriksa apakah respons sistem telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Khususnya, pada aplikasi pengajuan sponsorship dan reimburse, pengujian akan memastikan bahwa setiap permintaan dan pengajuan diproses dengan benar sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan, serta memberikan hasil yang diharapkan oleh pengguna. Berikut hasil yang sudah dilakukan oleh user: Tabel

#### 4.11 Skenario Hasil Pengujian BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Kesimpulannya

hasil dari analisis keseluruhan pada persetujuan Sponsorship dan Reimburse yang dilakukan yaitu (SDLC) pendekatan yaitu metodologi Rapid Application Development, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- Menghasilkan sebuah prototipe sistem yang dapat melakukan pengajuan dan umpan balik secara online atau digital tanpa harus menggunakan berbagai aplikasi komunikasi dalam satu waktu, serta dapat mengelola file dokumen secara cepat dan praktis tanpa harus menghasilkan kertas yang berlebih.
- Sistem informasi pengajuan ini dapat melakukan penyimpanan dokumen, pemantauan progres dokumen, serta dapat melakukan umpan balik kepada pengguna untuk mengirimkan kembali dokumen persetujuan melalui online tanpa harus menghubungi pihak terkait dokumen pengajuannya.
- Sistem yang dikembangkan memberikan kemudahan bagi staf pusat dan cabang dalam melakukan proses persetujuan sponsorship dan reimburse, serta mempermudah pengelolaan dan penyimpanan dokumen.
- Implementasi sistem yang dilakukan dengan pendekatan Rapid Application Development memungkinkan respon cepat dan umpan balik langsung dari pengguna, sehingga meminimalisir kesalahan dan mempercepat penyesuaian sesuai kebutuhan pengguna.
- Secara keseluruhan, penerapan sistem ini berkontribusi pada peningkatan efisiensi dan efektivitas komunikasi serta pengelolaan informasi antar staf di Bank Syariah Indonesia, sekaligus mengurangi potensi terjadinya kesalahan dalam proses administrasi.

#### 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan rancang bangun ini, bahwa masih terdapat beberapa aspek pengembangan sistem atau fitur yang dapat ditambahkan untuk meningkatkan kualitas sistem di masa mendatang. Berikut adalah beberapa saran yang dapat



REPORT #21944993

disampaikan: • Pertimbangkan untuk menambahkan fitur-fitur tambahan seperti i notifikasi otomatis untuk pengingat tenggat waktu atau pembaruan status persetujuan yang dapat meningkatkan responsive sistem. • Optimalisas i antarmuka user agar lebih intuitif dan ramah pengguna, sehingga memudahkan staf dalam navigasi dan penggunaan sistem. • Mengembangkan vers i mobile dari sistem untuk memberikan fleksibilitas kepada staf dalam mengakses dan mengelola persetujuan sponsorship dan reimburse kapan saja dan di mana saja. • Melakukan pengujian berkala dan feedback dar i pengguna untuk dapat mengidentifikasi yang perlu diperbaiki dan dapat memastikan sistem tetap relevan dengan kebutuhan operasional. • Meningkatkan protokol keamanan untuk melindungi data sensitif dari potensi ancaman dan memastikan kepatuhan terhadap regulasi yang berlaku. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan sistem informasi persetujuan sponsorship dan reimburse dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.



REPORT #21944993

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE

1. **0.07%** [repositori.buddhidharma.ac.id](https://repositori.buddhidharma.ac.id) ●

<https://repositori.buddhidharma.ac.id/1449/2/COVER%20-%20BAB%20III.pdf>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **1.26%** [jurnal.mdp.ac.id](https://jurnal.mdp.ac.id)

<https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/download/2539/1127/>

INTERNET SOURCE

2. **0.7%** [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

[http://repository.upi.edu/25541/4/S\\_KOM\\_1200291\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/25541/4/S_KOM_1200291_Chapter1.pdf)

INTERNET SOURCE

3. **0.58%** [repository.atmaluhur.ac.id](https://repository.atmaluhur.ac.id)

<https://repository.atmaluhur.ac.id/bitstream/handle/123456789/3745/HALAMAN..>

INTERNET SOURCE

4. **0.52%** [kasirpintar.co.id](https://kasirpintar.co.id)

<https://kasirpintar.co.id/solusi/detail/apa-itu-sponsorship-ini-pengertian-jenis-d..>

INTERNET SOURCE

5. **0.51%** [eprints.upj.ac.id](https://eprints.upj.ac.id)

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6290/10/10.%20BAB%20III.pdf>

INTERNET SOURCE

6. **0.45%** [repository.widyatama.ac.id](https://repository.widyatama.ac.id)

<https://repository.widyatama.ac.id/server/api/core/bitstreams/a2cf83fa-e4d7-4b..>

INTERNET SOURCE

7. **0.39%** [toffeedev.com](https://toffeedev.com)

<https://toffeedev.com/blog/website/crm-jenis-website-ada-berapa/>



REPORT #21944993

INTERNET SOURCE

8. **0.39%** [web.usd.ac.id](https://web.usd.ac.id)  
[https://web.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/pen\\_akuntansi/f113/pedoman%20pe...](https://web.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/pen_akuntansi/f113/pedoman%20pe...)

INTERNET SOURCE

9. **0.38%** [repository.unama.ac.id](http://repository.unama.ac.id)  
<http://repository.unama.ac.id/3436/1/BAB%20III.pdf>

INTERNET SOURCE

10. **0.37%** [bigevo.com](https://bigevo.com)  
<https://bigevo.com/blog/detail/sponsorship>

INTERNET SOURCE

11. **0.33%** [eskripsi.usm.ac.id](https://eskripsi.usm.ac.id)  
<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2016/G.231.16.0131/G.231.16.0131-...>

INTERNET SOURCE

12. **0.32%** [www.bee.id](https://www.bee.id)  
<https://www.bee.id/blog/pengertian-sponsor-dan-fungsinya-dalam-meningkatk...>

INTERNET SOURCE

13. **0.31%** [ojs.uph.edu](https://ojs.uph.edu)  
<https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/download/2055/pdf>

INTERNET SOURCE

14. **0.29%** [forde.co.id](https://forde.co.id)  
<https://forde.co.id/id/peran-dan-skill-seorang-quality-assurance/>

INTERNET SOURCE

15. **0.28%** [dailysocial.id](https://dailysocial.id)  
<https://dailysocial.id/post/bank-syariah-indonesia>

INTERNET SOURCE

16. **0.28%** [finfloo.com](https://finfloo.com)  
<https://finfloo.com/apa-itu-reimbursement/>

INTERNET SOURCE

17. **0.27%** [bisnis.tempo.co](https://bisnis.tempo.co)  
<https://bisnis.tempo.co/read/1724572/profil-bsi-sejarah-merger-dan-cita-cita-ja...>

INTERNET SOURCE

18. **0.22%** [repository.radenfatah.ac.id](https://repository.radenfatah.ac.id)  
<https://repository.radenfatah.ac.id/7716/4/Skripsi%20BAB%20IV.pdf>



REPORT #21944993

INTERNET SOURCE

**19. 0.18%** [www.bee.id](http://www.bee.id)

<https://www.bee.id/blog/sponsor-artinya/>

INTERNET SOURCE

**20. 0.17%** [stmikdharmapalariau.ac.id](http://stmikdharmapalariau.ac.id)

<https://stmikdharmapalariau.ac.id/ojs/index.php/jikb/article/view/150/128>

INTERNET SOURCE

**21. 0.1%** [eprints.upj.ac.id](http://eprints.upj.ac.id)

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4187/10/10.%20BAB%20III.pdf>