

Somi Hosni  
Ibnu Rasyid Munthe, S.T., M.Kom.  
Angga Putra Juledi, S.Kom., M.Kom.  
Marnis Nasution, S.Kom., M.Kom.

Sistem Informasi Keuangan

# PANJAR PERKARA

////////// Studi Perancangan pada  
Pengadilan Negeri **Rantau Prapat**

Sistem Informasi Keuangan

# PANJAR PERKARA

////////// Studi Perancangan pada  
Pengadilan Negeri **Rantau Prapat**

Somi Hosni

Ibnu Rasyid Munthe, S.T., M.Kom.  
Angga Putra Juledi, S.Kom., M.Kom.  
Marnis Nasution, S.Kom., M.Kom.

---

**SISTEM INFORMASI KEUANGAN PANJAR PERKARA**  
**Studi Perancangan pada Pengadilan Negeri Rantau Prapat**

---

Ditulis oleh :

**Somi Hosni**

**Ibnu Rasyid Munthe, S.T., M.Kom.**

**Angga Putra Juledi, S.Kom., M.Kom.**

**Marnis Nasution, S.Kom., M.Kom.**

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh

**PT. Literasi Nusantara Abadi Grup**

Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari

Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144

Telp : +6285887254603, +6285841411519

Email: literasinusantaraofficial@gmail.com

Web: [www.penerbitlitnus.co.id](http://www.penerbitlitnus.co.id)

Anggota IKAPI No. 340/JTI/2022



---

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

---

Cetakan I, Juli 2024

Perancang sampul: Noufal Fahriza

Penata letak: Noufal Fahriza

**ISBN : 978-623-519-087-7**

viii + 62 hlm. ; 15,5x23 cm.

©Juli 2024



# Pengantar

Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sistem komputerisasi yang digunakan dalam berbagai hal termasuk dalam hal pengolahan data sangat penting untuk dilakukan. Selama ini, Pengadilan Negeri Rantau Prapat masih melakukan secara manual atau sederhana terutama dalam hal pengolahan data keuangan panjar perkara. Dengan sistem yang sederhana ini Kasir Pengadilan Negeri Rantau Prapat tidak dapat mengetahui secara jelas dan langsung transaksi panjar perkara beserta sisa panjar perkara.

Oleh karena itulah, maka dirasa perlu adanya perubahan sistem dalam pengolahan data keuangan terutama data keuangan panjar perkara. Dengan sistem ini Sistem Informasi Keuangan Panjar Perkara diharapkan adanya peningkatan efisiensi dan efektivitas kerja dalam pengolahan keuangan panjar perkara khususnya di Pengadilan Negeri Rantau Prapat. Dengan diterapkannya sistem ini, Kasir bisa memuat kwintasi transaksi pengeluaran panjar perkara dengan cepat dan akurat, serta Pimpinan di Pengadilan Negeri Rantau Prapat bisa mendapatkan informasi transaksi keuangan panjar perkaranya secara cepat.





# Kata Pengantar

Alhamdulillahirabbil'amin, puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW yang telah berjasa besar dengan membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Buku ini dibuat sebagai hasil dari penelitian di Pengadilan Negeri Rantau Prapat dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Keuangan Panjar Perkara Pada Pengadilan Negeri Rantau Prapat Dengan Methode Waterfall Berbasis Web”**.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga buku ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari dalam penulisan buku ini, hasilnya masih belum sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran-saran dan kritikan dari pembaca demi untuk kesempurnaan buku ini. Semoga buku yang ini dapat menjadi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi pembaca semua. Amin yaa robbal'alamiin.

**Penulis**





# Daftar Isi

Pengantar.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii

## **BAB I**

Pendahuluan.....	1
------------------	---

## **BAB II**

Konsep Dasar Sistem Informasi.....	7
Pengertian Sistem.....	7
Pengertian Informasi.....	9
Pengertian Sistem Informasi.....	10

## **BAB III**

Konsep Perancangan Keuangan Panjar Perkara.....	13
Pengertian Keuangan Panjar Perkara.....	13
Metode Waterfall.....	15
Perancangan.....	17



## **BAB IV**

### **Konsep PHP dan MySQL .....23**

Pengertian PHP .....	23
Keunggulan PHP dari Bahasa Pemrograman Lain .....	24
Pengertian MySQL .....	25
Cara Kerja MySQL .....	28
Memahami Struktur Database .....	29
Dasar-dasar MySQL.....	30
Ringkasan Persyaratan Database .....	31

## **BAB V**

### **Implementasi Sistem Informasi**

### **Keuangan Panjar Perkara .....33**

Perancangan Sistem .....	33
Tampilan Interface .....	48
Daftar Pustaka .....	59
Tentang Penulis .....	61



# Pendahuluan

Penerapan sistem merupakan hal penting bagi pihak pengguna sistem informasi dalam proses pendataan dan pencatatan transaksi. Penerapan sistem informasi dapat membantu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Perkembangan sistem informasi juga berdampak pada perusahaan swasta dan instansi pemerintah terutama pada proses pendataan dan pencatatan transaksi keuangan. Dimana sudah banyak perusahaan dan instansi pemerintah merubah proses pendataan dan pencatatan transaksi keuangan yang dulu dilakukan secara manual ke dalam sistem yang sudah terkomputerisasi. Dengan diterapkannya sistem informasi dalam proses transaksi keuangan akan lebih tertata dan resiko kesalahan input dan output menjadi minim serta pembuatan laporan juga lebih akurat.

Pengadilan Negeri Rantau Prapat sebagaimana instansi pemerintah lainnya sudah menerapkan sistem informasi dalam pengolahan data. Pengolahan data yang dilakukan sistem informasi masih sebatas pengolahan data perkara sedangkan pengolahan data keuangan panjar perkara masih dilakukan secara sederhana. Pencatatan yang dilakukan secara sederhana memiliki beberapa kelemahan, contohnya seperti apabila terjadi kesalahan pencatatan (Input uang panjar), hal tersebut dapat mengakibatkan kesalahan laporan dan pencatatan lainnya. Sistem secara sederhana kurang

efektif dan efisien karena pencatatan harus dilakukan secara manual dan berulang-ulang. Pimpinan juga tidak bisa menerima laporan keuangan (panjar perkara yang belum habis), sehingga selama ini hanya mengira-gira berapa lagi panjar perkara yang belum habis atau belum dikembalikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai perancangan sistem informasi keuangan yang dikhususkan pada proses transaksi keuangan panjar perkara di Pengadilan Negeri Rantau Prapat.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengelolaan panjar perkara di Pengadilan Negeri Rantau Prapat adalah:

1. Menganalisa pengolahan data mulai penerimaan panjar perkara, membuat kwitansi transaksi pengeluaran sampai membuat laporan sisa panjar perkara yang masih ada.
2. Menganalisa tingkat pelayanan administrasi pertanggung jawaban keuangan.
3. Merancang sistem informasi keuangan panjar perkara yang terkomputerisasi sehingga mempermudah kasir dalam membuat laporan.

Manfaat kajian pengelolaan keuangan panjar perkara adalah:

1. Mengetahui kelemahan dari sistem yang sedang berjalan.
2. Mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan dari pimpinan di Pengadilan Negeri Rantau Prapat.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja dalam pengolahan keuangan panjar perkara bagi kasir di Pengadilan Negeri Rantau Prapat.
4. Mempermudah kasir terutama pimpinan untuk mendapatkan informasi transaksi keuangan panjar perkara.
5. Diharapkan masyarakat yang berperkara juga mendapatkan informasi transaksi keuangan panjar perkara.

Kedudukan Pengadilan Negeri Rantau Prapat secara organisasi, administratif dan finansial serta teknis yustisial berada di bawah pembinaan dan pengawasan Mahkamah Agung, sesuai ketentuan pasal 13 Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2004 Tentang Kekuasaan Kehakiman Jo. KEPPRES Nomor 21 Tahun 2004 Tentang Pengalihan Organisasi, Administrasi, dan Finansial di lingkungan Mahkamah Agung dan Badan Peradilan yang berada dibawahnya berada di bawah kekuasaan Mahkamah Agung serta PERMA Nomor 7 tahun 2015 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kepaniteraan dan Kesekretariatan Peradilan;

Tugas Pengadilan Negeri Rantau Prapat merupakan lingkungan peradilan umum di bawah Mahkamah Agung RI sebagai pelaksana kekuasaan kehakiman yang merdeka untuk menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan, Pengadilan Negeri Rantau Prapat sebagai pengadilan tingkat pertama di bawah Pengadilan Tinggi Medan yang menjadi kawal depan (voorj post) Mahkamah Agung, bertugas dan berwenang menerima, memeriksa, memutus perkara yang masuk di tingkat pertama.

Dalam melaksanakan tugas dan fungsinya, telah disusun struktur dan fungsi Pengadilan Negeri berdasarkan Surat Edaran Mahkamah Agung No. 5 Tahun 1996 tentang Bagan Susunan Pengadilan. Secara garis besar struktur organisasi Pengadilan Negeri Rantau Prapat kelas IB sebagai berikut:





## — BAB II —

# Konsep Dasar Sistem Informasi

Dalam tinjauan pustaka ini akan dijelaskan mengenai konsep dasar teori yang berkenaan dengan pengembangan sistem informasi. Berikut ini akan dikemukakan beberapa pengertian dari sistem. Adapun penjelasan sebagai berikut.

### Pengertian Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau subsistem yang tertata dengan teratur, saling interaksi, saling ketergantungan satu dengan yang lainnya, dan tidak dapat dipisahkan (integratif) untuk mewujudkan suatu tujuan. (Kusnendi & Modul, 2014)

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari pengertian sistem terdiri dari berikut ini.

1. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur atau subsistem-subsistem.
2. Subsistem-subsistem tersebut merupakan bagian terpadu dari sistem itu sendiri.
3. Subsistem saling berhubungan dan saling ketergantungan untuk mencapai tujuan dari sistem.
4. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem yang lebih besar.

Pada modul Konsep Dasar Sistem Informasi Dr. Kusnendi, M.S (Kusnendi & Modul, 2014) mengemukakan, Sesuatu dikatakan sebagai suatu sistem apabila memiliki sifat-sifat tertentu seperti dikemukakan oleh Jogiyanto, sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yakni berikut ini.

1. Mempunyai komponen-komponen (*components*)  
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. Batas sistem (*boundary*)  
Setiap sistem memiliki batas-batas luar yang memisahkannya dari lingkungannya. Batas sistem adalah wilayah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungannya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.
3. Lingkungan luar sistem (*enviromments*)  
Lingkungan luar adalah lingkungan di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Pengaruh tersebut dapat bersifat positif atau negatif suatu sistem tersebut. Pengaruh yang positif dapat dipelihara dan dijaga, sedangkan pengaruh negatif harus dikendalikan karena dapat mengganggu sistem.
4. Penghubung sistem (*interface*)  
Penghubung adalah media yang menghubungkan atau mengintegrasikan antara satu subsistem ke subsistem yang lainnya menjadi satu kesatuan.
5. Masukan sistem (*input*)  
Masukan adalah serangkaian data (*signal input*) atau *maintenance input* dari dalam atau dari luar lingkungan untuk diolah dalam sistem untuk dioperasikan. Contoh di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk

mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran sistem (*output*)

Keluaran adalah hasil dari proses dan diklasifikasi menjadi keluaran yang berguna. Keluaran merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Informasi adalah keluaran yang dihasilkan dari proses.

7. Pengolah sistem (pemrosesan)

Pengolah merupakan suatu yang merubah masukan menjadi keluaran. Contoh Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan keuangan yang diperlukan oleh manajemen.

8. Sasaran sistem

Sistem yang baik tentu memiliki sasaran yang ingin dicapai. Sasaran adalah sesuatu yang menjadi target yang ingin dicapai dari suatu sistem. Sasaran yang dicapai dari suatu sistem menentukan masukan yang dibutuhkan. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila sasaran yang telah ditentukan dapat dicapai dengan baik. (Jogiyanto Hartono, 2018).

## Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada. Informasi bagi setiap elemen akan berbeda satu sama lain sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. (Ajie, 1996).

Informasi dalam organisasi sangatlah penting keberadaannya, sebab organisasi tanpa informasi akan lumpuh dan tidak bersinergi. Ibaratkan aliran darah dalam tubuh, selama darah mengalir ke sekujur tubuh maka organ tubuh tetap hidup dan bergerak sesuai fungsinya. Agar tetap organ tubuh bergerak, tentu perlu dipelihara dan dijaga







## — BAB III —

# Konsep Perancangan Keuangan Panjar Perkara

### Pengertian Keuangan Panjar Perkara

Keuangan Panjar Perkara yang dipungut dan dikelola pada Mahkamah Agung Republik Indonesia terutama pada Pengadilan Negeri Rantau Prapat sampai saat ini masih menjadi persoalan terkait transparansi dan akuntabilitas pengelolaan dan penatausahaannya. Berdasarkan Surat Edaran Mahkamah Agung Nomor 09 Tahun 2008 tentang Pelaporan Penerimaan dan Penggunaan Biaya Perkara pada Pengadilan dan Peraturan Mahkamah Agung RI. No. 03 Tahun 2012 tentang Biaya Proses penyelesaian perkara dan Pengelolaannya pada MA dan Badan Peradilan yang berada dibawahnya telah diatur bahwa Biaya Perkara pada pengadilan dalam bentuk agregat ditampilkan ke muka publik secara berkala dan dikelola secara efektif, efisien, transparan dan dicatat dalam Catatan atas Laporan Keuangan Mahkamah Agung RI. Berdasarkan Surat Edaran Ketua Mahkamah Agung Nomor 09 Tahun 2008, pelaporan biaya perkara telah berjalan namun belum ditampilkan dalam Laporan keuangan lembaga. Biaya perkara merupakan bagian dari informasi penting

yang harus dilaporkan dalam laporan keuangan lembaga sebagai bentuk akuntabilitas lembaga atas biaya yang dipungut dan atau diterima dari pihak ke tiga.

Panjar perkara yang dimaksudkan adalah Biaya yang dibayarkan para pihak atau masyarakat pencari keadilan pada saat mengajukan perkaranya di Pengadilan Negeri Rantau Prapat termasuk biaya-biaya lain selama jalannya proses penyelesaian perkaranya tersebut. Biaya perkara atau Biaya Proses Penyelesaian Perkara sebagaimana diatur dalam Perma No. 03 Tahun 2012 tentang Biaya Proses Penyelesaian Perkara dan Pengelolaannya Pada Mahkamah Agung dan Badan Peradilan yang Berada di Bawahnya (Perma 03/2012).

Dalam Pasal 1 ayat (1) Perma 03/2012 disebutkan bahwa Biaya Proses Penyelesaian Perkara adalah biaya yang dipergunakan untuk proses penyelesaian perkara perdata, perkara tata usaha negara dan hak uji materil pada Mahkamah Agung dan Badan Peradilan yang berada di bawahnya yang dibebankan kepada pihak atau para pihak yang berperkara.

Besaran biaya perkara dapat saja berbeda-beda pada setiap perkaranya, tergantung radius atau lokasi domisili para pihak yang ditaksir oleh Kasir pada saat mengajukan perkara di Pengadilan sesuai Penetapan tarif Panjar Biaya Perkara yang ditetapkan Ketua Pengadilan. Biaya proses sebagaimana ditetapkan digunakan untuk membiayai kegiatan yang berkaitan dengan proses penyelesaian perkara dan pendukung lainnya, antara lain:

**Tabel 3.1** Rincian Biaya Panjar Perkara qtgwgf gwrgerhge herhteheth rhreth rhreh

No.	Rincian Biaya Panjar Perkara
1	Biaya Materai
2	Biaya Redaksi
3	Biaya Alat Tulis Kantor (ATK)
4	Biaya pemanggilan para pihak
5	Biaya PNBPN
6	Biaya Redaksi

7	Biaya Penggandaan/ fotocopy berkas Pengarsipan Berkas
8	Biaya lainnya yang sah

Di dalam Penetapan standar tarif biaya perkara tersebut, dikelompokan dalam kategori perkara, yaitu:

**Tabel 3.2** Kategori Perkara

No.	Kategori Perkara
1	Perkara Gugatan
2	Perkara Gugatan Sederhana
3	Perkara Permohonan
4	Perlawanan
5	Bantahan
6	Banding
7	Kasasi
8	Peninjauan Kembali
9	Biaya Sita
10	Peletakan Sita (PS)
11	Eksekusi

## Metode Waterfall

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut waterfall (Air Terjun). (Rosa, Ariani Sukamto and Salahuddin, 2011)

Dari pengertian di atas sebetulnya kita sudah mendapatkan tahapan-tahapan metode pengembangan software ini. Supaya lebih jelas berikut ini uraiannya. (Aria & Rosdiana, 2019)

### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh

dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

## 2. Desain

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Analisis kebutuhan selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

## 3. Pembuatan Kode Pemogram

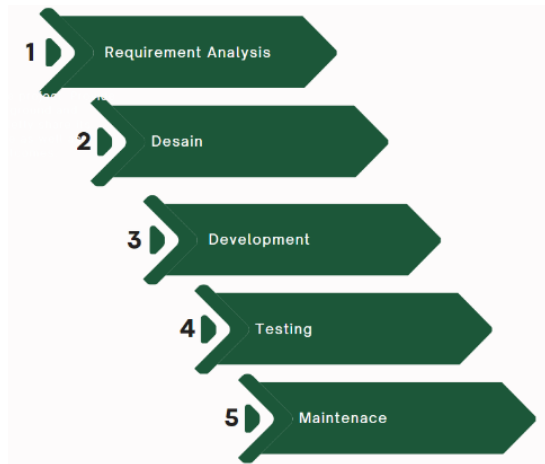
Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Di samping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

## 4. Pengujian

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

## 5. Pemeliharaan

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan serta penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.1. Metode Waterfall

## Perancangan

Alat bantu merupakan semua media yang dapat membantu kita dalam melakukan sesuatu. Dalam perancangan sistem informasi ada beberapa alat bantu yang dapat kita gunakan, diantaranya yaitu:

### 1. *Unifier Modeling Language* (UML)

UML merupakan salah satu standard bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menyesifikan, menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan sistem

perangkat lunak. Pendekatan analisa & rancangan dengan menggunakan model object oriented mulai diperkenalkan sekitar pertengahan 1970 hingga akhir 1980 dikarenakan pada saat itu aplikasi software sudah meningkat dan mulai kompleks. Jumlah yang menggunakan metode object oriented mulai diuji cobakan dan diaplikasikan antara 1989 hingga 1994, seperti halnya oleh Grady Booch dari Rational Software Co., dikenal dengan OOSE (Object-Oriented Software Engineering), serta James Rumbaugh dari General Electric, dikenal dengan OMT (Object Modelling Technique). Kelemahan saat itu disadari oleh Booch maupun Rumbaugh adalah tidak adanya standar penggunaan model yang berbasis object oriented, ketika mereka bertemu ditemani rekan lainnya Ivar Jacobson dari Objectory mulai mendiskusikan untuk mengadopsi masing-masing pendekatan metoda object oriented untuk membuat suatu model bahasa yang uniform / seragam yang disebut UML (Unified Modeling Language) dan dapat digunakan oleh seluruh dunia. (Hasanah & Untari, 2020).

## 2. *3Use Case Diagram*

Use case diagram adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah system, menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Use case diagram menekankan kepada “apa” yang diperbuat oleh sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas dapat berupa manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. (Hasanah & Untari, 2020)

Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas



## — B A B I V —

# Konsep PHP dan MySQL

## Pengertian PHP

Penemuan website dimulai ketika Berners merasakan masalah atau kesulitan soal bagaimana berbagi informasi satu sama lain. Pada Oktober 1990, Berners menulis tiga teknologi dasar hingga kini menjadi dasar web dibuat, yaitu:

1. HTML (*HyperText Markup Language*).  
HTML adalah bahasa format buat web.
2. URI (*Uniform Resource Identifier*)  
Semacam “alamat” yang unik. Fungsinya untuk mengidentifikasi ke setiap sumber daya yang ada di web. Kini lebih awam disebut URL
3. HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)  
Memungkinkan Anda untuk mengambil kembali sumber daya yang terhubung dari seluruh web. (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020))

PHP Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan salah satu yang banyak digunakan sebagai server-side scripting language untuk mengembangkan aplikasi berbasis web. PHP adalah backbone dari



aplikasi seperti Facebook, Flickr, dan Yahoo. Ada beberapa server-side scripting language yang tersedia untuk mengembangkan aplikasi web, tetapi PHP lebih mudah digunakan bagi pemula karena menyediakan kemudahan dalam banyak hal untuk mengembangkan sebuah web. (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020)

PHP sendiri memiliki ciri khas blok penulisan dalam pemrogramannya sebagai berikut:

- `<?dan?>`
- `<?php dan?>`
- `<script language="php">` dan `</script>`
- `<% dan %>`
- Penulisan bahasa pemrograman pada penulisan biasanya diakhiri dengan titik-koma (;). Untuk mengakhiri dari satu perintah sebelum ke perintah lainnya.
- Memiliki ciri khas CASE SENSITIVE untuk nama identifier yang dibuat oleh user dengan simbol \$ dan pemanggilan ulang sebagai contoh
- Bahwa \$Nama tidak sama dengan \$NAMA dan \$nama karena memiliki Case sensitive sendiri.

## Keunggulan PHP dari Bahasa Pemrograman Lain.

Beberapa keunggulan yang ditawarkan PHP dibandingkan beberapa bahasa pemrograman lainnya adalah:

- Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.

- PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

## Pengertian MySQL

MySQL dikembangkan oleh perusahaan Swedia, MySQL AB (awalnya TcX DataKonsult AB), sejak 1994-1995. Awalnya, TcX membutuhkan antarmuka SQL untuk aplikasi UNIREG dan rutin ISAM yang mereka miliki. Meskipun TcX mencoba menggunakan mSQL (mini SQL), mereka menemukan mSQL tidak cukup cepat atau fleksibel, sehingga Michael Widenius (Monty) memutuskan untuk mengembangkan mesin SQL sendiri yang kemudian dikenal sebagai MySQL. Nama MySQL mungkin berasal dari nama panggilan Monty atau nama putrinya, My.

MySQL versi 1.0 dirilis secara terbatas pada Mei 1996 dan versi 3.11.0 dirilis ke publik pada Oktober 1996. Awalnya, MySQL tidak dirilis di bawah lisensi GPL, tetapi pada Juni 2000, MySQL AB mengumumkan bahwa MySQL akan menjadi perangkat lunak bebas berlisensi GPL. MySQL mulai populer dan stabil di versi 3.22, dengan dukungan untuk berbagai platform termasuk Windows.

Pada seri 3.23 dan 4.0, MySQL mengalami banyak peningkatan, termasuk kemampuan transaksi, row-level locking, dan foreign key constraint. Tabel tipe baru seperti MyISAM, BerkeleyDB, dan InnoDB diperkenalkan, dengan InnoDB menambahkan fitur transaksi multiversi dan foreign key constraint, meningkatkan kecepatan dan keamanan data. Versi 4.x menjanjikan fitur-fitur baru seperti subselect, union, dan stored procedure, menunjukkan dedikasi MySQL AB dalam mengembangkan MySQL sebagai database open source terpopuler. MySQL kini digunakan oleh berbagai perusahaan besar seperti Yahoo! Finance dan NASA, menunjukkan keandalannya dalam menyimpan data keuangan dan transaksi bisnis. Sebetulnya babak baru pengembangan MySQL—yaitu saat MySQL

dirilis sebagai produk open source sejati—dimulai saat perusahaan kecil MySQL AB ini menjalin kerja sama dengan sebuah perusahaan database Amerika bernama Progress Software di tahun 2000. Progress membantu meyakinkan Monty dkk agar mengganti lisensi produk MySQL menjadi GPL. Selain itu, Progress juga memasuki bisnis open source dengan membentuk NuSphere, yang akan menjual distribusi MySQL khusus. Model bisnis mengemas software open source nampaknya cukup laik di mata Progress, melihat kesuksesan distro-distro Linux dan perusahaan seperti Red Hat. Karena itu Progress juga berencana menyuntikkan dana hingga \$2,5 juta dolar kepada MySQL AB, dengan tujuan agar MySQL bisa menjadi lebih baik lagi. Satu lagi, Nusphere juga akan membuat table handler baru bernama Gemini, yang didasarkan pada software database Progress. Gemini akan menambahkan row-level locking dan transaksi pada MySQL.

So far so good. Tapi ternyata, beberapa tindakan yang dilakukan oleh Nusphere membuat MySQL AB kesal. Pertama, Nusphere mengambil domain `mysql.org` (MySQL AB sendiri memiliki `mysql.com` hasil pemberian Patrick Lynch) dan tidak membuat pernyataan yang jelas di situs tersebut bahwa MySQL dikembangkan oleh MySQL AB, bukan oleh Nusphere. Dengan kata lain Nusphere memakai nama MySQL dan seolah mengaku menjadi pengembang MySQL, padahal MySQL sejak awal dikembangkan oleh MySQL AB. Kedua, Nusphere dengan distribusinya yang bernama “Nusphere MySQL Advantage” melanggar GPL. Ini ironis, karena perusahaan induknya Progress-lah yang setahun sebelumnya membantu MySQL menjadi GPL. Distribusi binary Nusphere ini mengandung kode Gemini yang dilink statik ke MySQL. Menurut lisensi GPL, ini memang berarti kode Gemini pun harus dirilis sebagai GPL. Nyatanya, Nusphere tidak memberikan source code Gemini, tapi hanya berjanji akan melepaskannya nanti. MySQL AB mencoba meminta kembali domain `mysql.org` dan mendesak Nusphere merilis source code Gemini, tanpa hasil.

Perselisihan kemudian menjadi memanas ketika pada tanggal 15 Juni 2001 Nusphere dan Progress mengajukan tuntutan ke pengadilan atas David Axmark (salah satu karyawan awal dan “penginjil” MySQL), Monty, dan MySQL AB, dengan tuduhan melanggar kontrak perjanjian. MySQL AB tidak mau kalah, ia menuntut balik Nusphere atas tuduhan pelanggaran trademark, perjanjian, dan lisensi GPL. Hingga buku ini ditulis, proses pengadilan masih berlangsung. Oleh beberapa pihak keputusan akhir pengadilan akan sangat dinanti, karena jika MySQL AB menang maka supremasi dan validitas lisensi GPL akan benar-benar terbukti “di lapangan.”

Di luar masalah ini, MySQL terus dikembangkan secara aktif oleh MySQL AB. Dan untung bagi para pemakai, Gemini kini praktis telah digantikan oleh InnoDB yang memberikan kemampuan serupa. Saat ini domain `mysql.org` juga telah diambil alih oleh MySQL AB.

MySQL adalah sistem manajemen database relasional (RDBMS) open-source berbasis SQL yang bekerja dengan model client-server. Kalau DBMS adalah sistem manajemen database secara umum, RDBMS merupakan software pengelolaan database berdasarkan model relasional.

*(<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>, 2023).*

MySQL dibaca MY-ES-KYOO-EL [maɪ,ɛs, kju:'ɛl]. Beberapa orang bahkan membaca MySQL sebagai “my sequel”. Kegunaan atau fungsi MySQL adalah untuk data warehousing (gudang data), yaitu pengumpulan data dari berbagai sumber, untuk e-commerce, maupun aplikasi logging.

Pengembang pertama MySQL adalah MySQL AB, sebuah perusahaan asal Swedia, yang memulai perjalanannya di tahun 1994. Hak kepemilikan MySQL kemudian diambil secara menyeluruh oleh perusahaan teknologi Amerika Serikat, Sun Microsystems, ketika mereka membeli MySQL AB pada tahun 2008.

Satu atau banyak perangkat terhubung ke server melalui network atau jaringan khusus. Setiap client dapat membuat permintaan



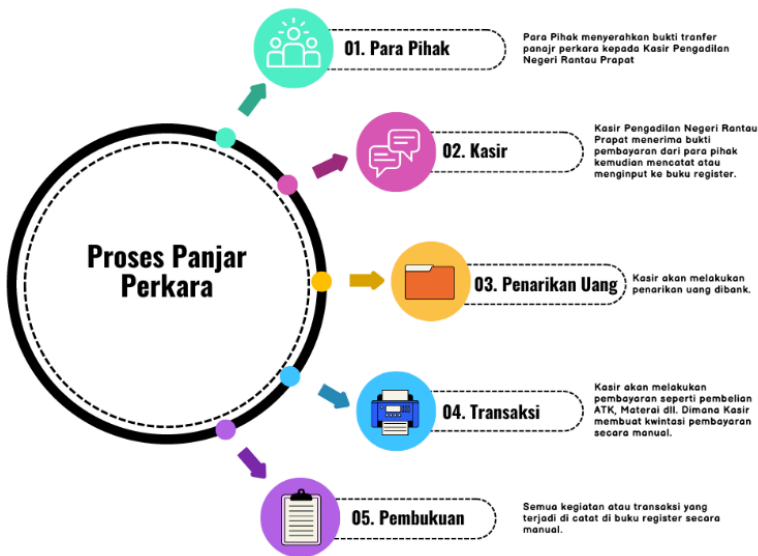


## — BAB V —

# Implementasi Sistem Informasi Keuangan Panjar Perkara

### Perancangan Sistem

Proses Pengolahan perkara di Pengadilan Negeri Rantau prapat yang dilakukan sistem informasi masih sebatas pengolahan data perkara sedangkan pengolahan data keuangan panjar perkara masih dilakukan secara sederhana. Pencatatan yang dilakukan secara sederhana memiliki beberapa kelemahan, contohnya seperti apabila terjadi kesalahan pencatatan (Input uang panjar), hal tersebut dapat mengakibatkan kesalahan laporan dan pencatatan lainnya serta sulitnya untuk memperbaiki data. Berikut ini adalah gambaran alur penerimaan panjar perkara yang ada di pengadilan Negeri Rantau Prapat, seperti terlihat pada gambar

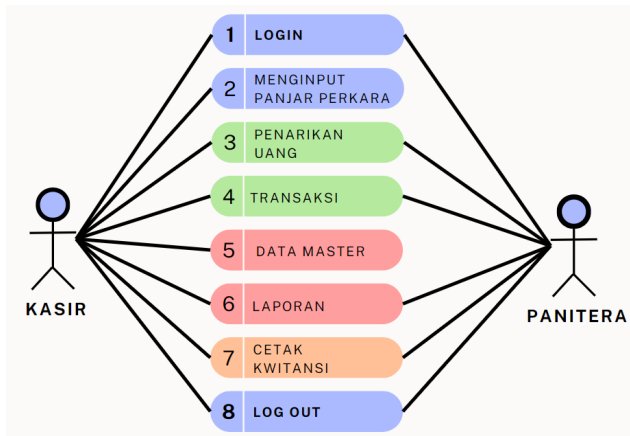


Gambar 5.1 Alur Panjar Perkara

### 1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan dari sistem yang dibuat dan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat serta digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Pada gambar 3.7, digambarkan mengenai uses case diagram dari sistem yang dibuat yaitu Kasir Pengadilan Negeri Rantau Prapat. Aktor ini memiliki hak untuk menginput penerimaan panjar perkara, transaksi penarikan uang bank, transaksi pembelian atau pembayaran.

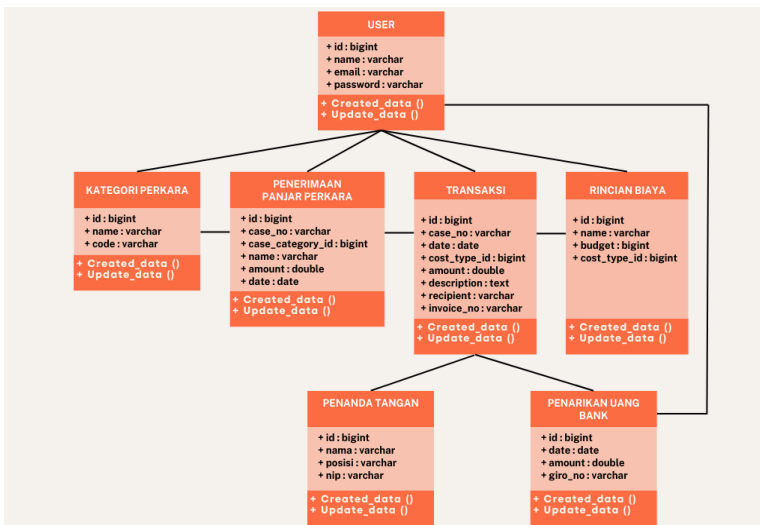


Gambar 5.2 Use Case Diagram

Pada use case diagram sistem informasi panjar perkara ini terdapat 2 aktor, yaitu Kasir dan Panitera.

2. *Class Diagram*

*Class Diagram* merupakan sebuah spesifikasi yang jika diintansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan suatu sistem.



Gambar 5.3 Class Diagram

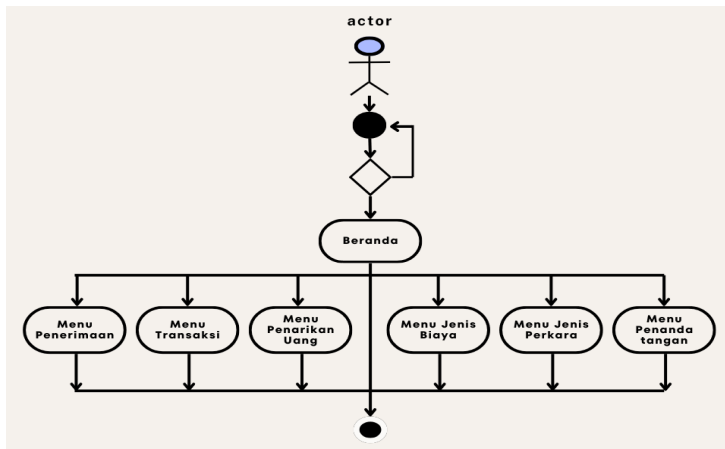


### 3. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur kegiatan dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir, selain itu *activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa kegiatan.

#### a. Activity Beranda

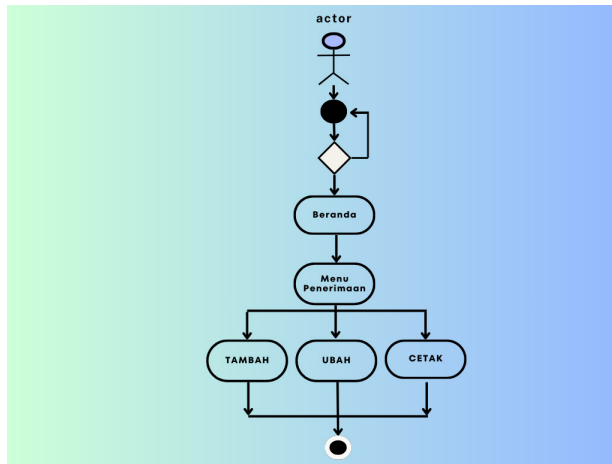
Beranda merupakan tempat aktivitas-aktivitas actor dalam mengelola data panjar perkara seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 5.4 Activity Beranda

#### b. Activity Penerimaan

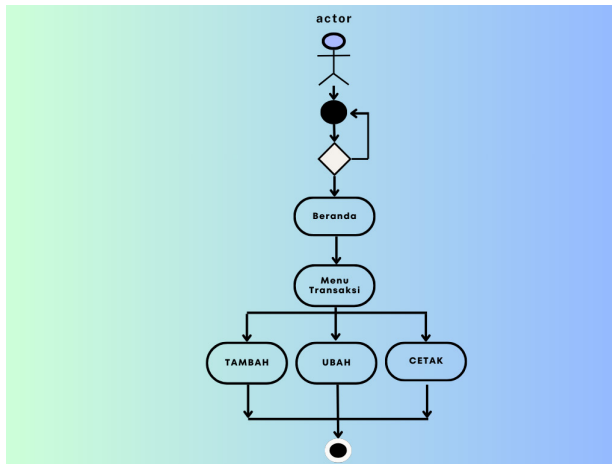
Activity Penerimaan merupakan tempat aktivitas-aktivitas kasir dalam mengelola data penerimaan panjar perkara seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 5.5 Activity Penerimaan

c. Activity Transaksi

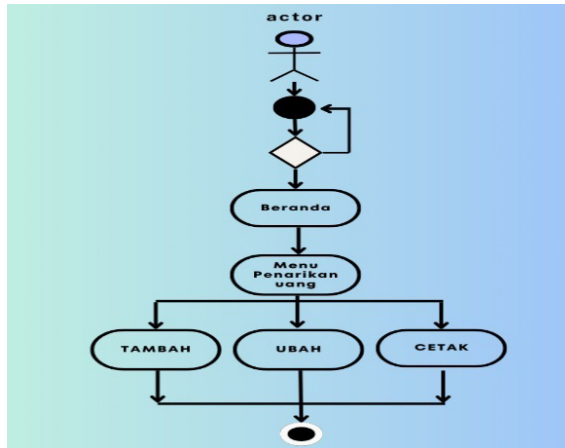
Activity transaksi merupakan tempat aktivitas-aktivitas kasir dalam mengelola data pengeluaran panjar perkara seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 5.6 Activity Transaksi

d. Activity Penarikan Uang

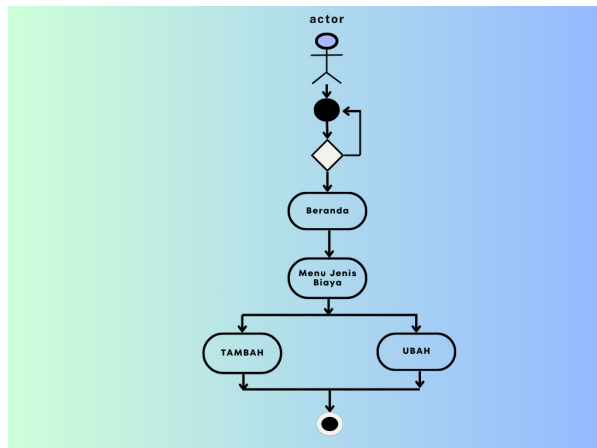
Activity Penarikan Uang merupakan tempat aktivitas-aktivitas kasir dalam mengelola data Penarikan Uang bank seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 5.7 Activity Penarikan Uang

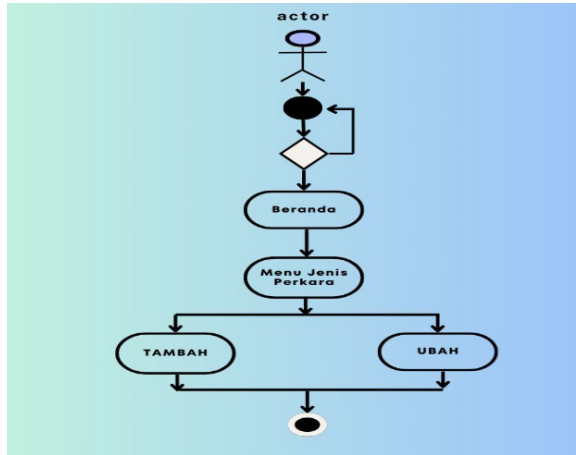
e. Activity Mengelola Jenis Biaya

Activity Mengelola Jenis Biaya merupakan tempat aktivitas-aktivitas kasir dalam mengelola data jenis biaya seperti pada gambar dibawah ini:



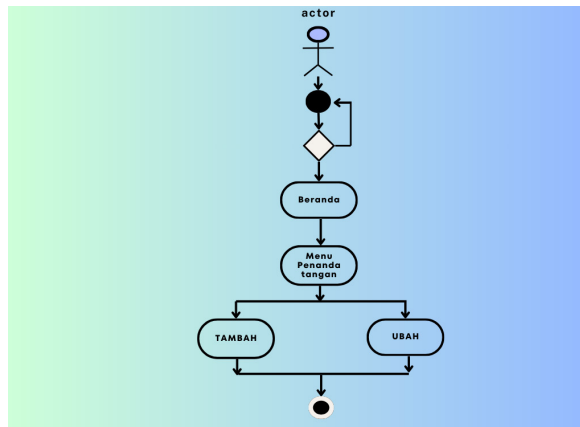
Gambar 5.8 Activity Penarikan Uang

- f. Activity Mengelola Jenis Perkara  
Activity Mengelola Jenis Perkara merupakan tempat aktivitas-aktivitas kasir dalam mengelola data jenis perkara seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 5.9 Activity Jenis Perkara

- g. Activity Mengelola Penandatanganan  
Activity Mengelola Penandatanganan merupakan tempat aktivitas-aktivitas kasir dalam mengelola data Penandatanganan seperti pada gambar dibawah ini:



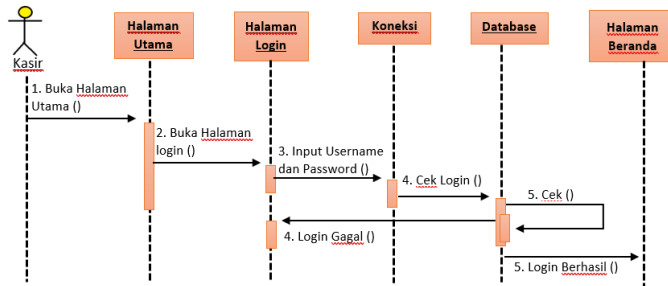
Gambar 5.10 Activity Penandatanganan

#### 4. Sequence Diagram

*Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang *trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan.

##### a. Sequence Diagram Login Pada User

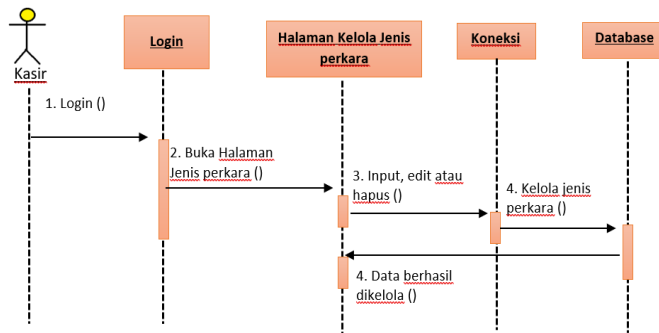
*Sequence diagram* login pada user menggambarkan urutan even dan waktu semua *user* saat mengakses halaman login, *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 5.11



**Gambar 5.11** Sequence Diagram Login Pada Kasir

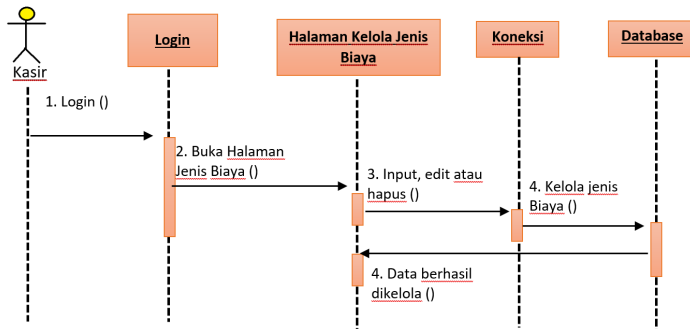
##### b. Sequence Diagram Kelola Jenis Perkara

*Sequence diagram* kelola jenis perkara menggambarkan urutan even dan waktu kasir menginput, edit atau hapus jenis perkara, *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 3.12



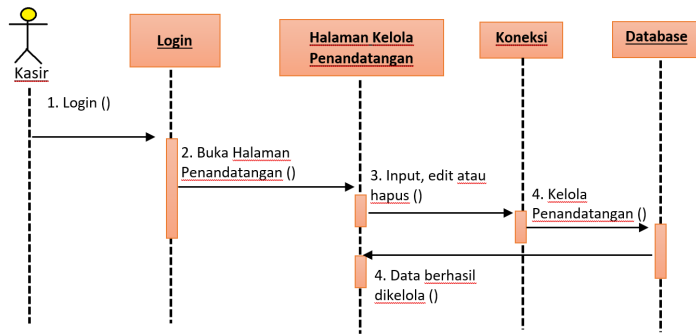
**Gambar 5.12** Sequence Diagram Kelola Jenis Perkara

- c. Sequence Diagram Kelola Jenis Biaya  
*Sequence diagram* kelola jenis biaya menggambarkan urutan even dan waktu kasir menginput, edit atau hapus jenis perkara, *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 5.13



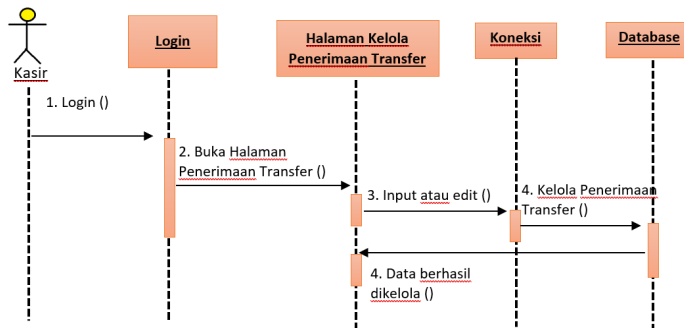
**Gambar 5.13** Sequence Diagram Kelola Jenis Biaya

- d. Sequence Diagram Kelola Penandatangan  
*Sequence diagram* penanda tangan menggambarkan urutan even dan waktu kasir menginput, edit atau hapus data penandatangan, *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 5.14



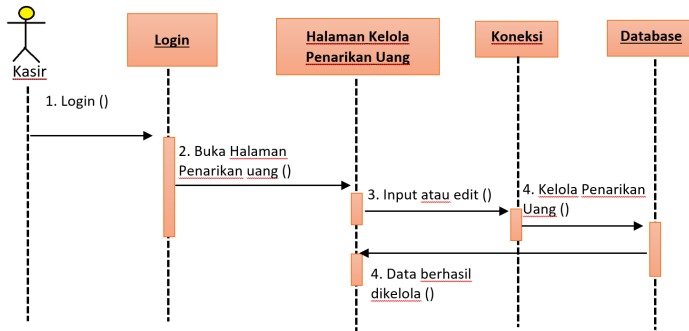
**Gambar 3.14** Sequence Diagram Kelola Penandatangan

- e. Sequence Diagram Kelola Penerimaan Transfer  
*Sequence diagram* kelola penerimaan transfer menggambarkan urutan even dan waktu kasir menginput atau edit data penerimaan transfer, *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 5.15



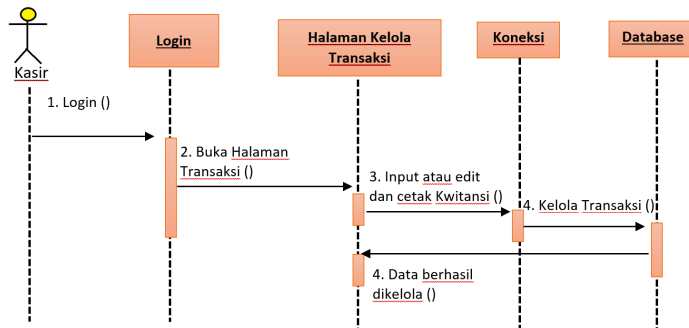
**Gambar 5.15** Sequence Diagram Kelola Penerimaan Transfer

- f. Sequence Diagram Kelola Penarikan Uang  
*Sequence diagram* kelola penarikan uang menggambarkan urutan even dan waktu kasir menginput atau edit data penarikan uang, *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 5.16



**Gambar 3.16** Sequence Diagram Kelola Penarikan Uang

- g. Sequence Diagram Kelola Transaksi  
*Sequence diagram* kelola transaksi menggambarkan urutan even dan waktu kasir menginput atau edit data transaksi pembayaran serta cetak kwitansi (SPBy), *sequence diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 5.17



**Gambar 5.17** Sequence Diagram Kelola Transaksi

## 5. Rancangan Tabel

Perancangan database dilakukan setelah pemodelan sistem dibuat. Dengan menggunakan MySql sebagai database dilakukan perancangan terhadap field-field yang akan digunakan pada setiap database.



a. Tabel Kategori Perkara

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan kategori perkara yang ada di Pengadilan Negeri Rantau Prapat. Dalam sistem, tabel ini berguna untuk menyimpan data kategori perkara yang diinput oleh Kasir dan Panitera ke Sistem Informasi Panjar Perkara ini. Rancangan Tabel Kategori Perkara dapat kita lihat pada Tabel 5.1

Database : dbpanjar.sql

Tabel : case\_categories

**Tabel 5.1** Tabel Kategori Perkara

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	name	Varchar	255	Nama kategori perkara
3	Code	Varchar	10	Kode perkara

b. Tabel Jenis Biaya

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan jenis-jenis biaya yang ada di Pengadilan Negeri Rantau Prapat. Dalam sistem, tabel ini berguna untuk menyimpan data jenis biaya dan nilainya yang diinput oleh Kasir dan Panitera ke Sistem Informasi Panjar Perkara ini. Rancangan Tabel Jenis Biaya dapat kita lihat pada Tabel 5.2.

Database : dbpanjar.sql

Tabel : case\_types

**Tabel 5.2** Tabel Jenis Biaya

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	name	Varchar	255	Nama kategori perkara
3	Budget	Bigint	20	Jumlah Rupiah

c. Tabel Panjar Perkara

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan panjar perkara yang diterima di Pengadilan Negeri

Rantau Prapat. Dalam sistem, tabel ini berguna untuk menyimpan data Panjar perkara yang diinput oleh Kasir ke Sistem Informasi Panjar Perkara ini. Rancangan Tabel Panjar Perkara dapat kita lihat pada Tabel 5.3.

Database : dbpanjar.sql

Tabel : incoming\_payments

**Tabel 5.3** Tabel Panjar Perkara

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	case_no	Varchar	255	Nomor Perkara
3	case_category_id	Bigint	20	Id kategori perkara
4	name	Varchar	225	Nama pihak yang menyetor
5	Amount	Double		Jumlah rupiah
6	Date	Date		Tanggal penyetoran

d. Tabel Penarikan Uang Bank

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan penarikan uang dari bank yang dilakukan oleh Kasir kemudian menginput ke Sistem Informasi Panjar Perkara ini. Rancangan Tabel Penarikan uang bank dapat kita lihat pada Tabel 5.4.

Database : dbpanjar.sql

Tabel : transfers

**Tabel 5.4** Tabel Penarikan Uang Bank

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	date	Date		Tgl. penarikan
3	amount	Double		Jumlah rupiah
6	giro_no	Varchar	255	Nomor Giro

e. Tabel Transaksi

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan transaksi pengeluaran yang dilakukan oleh Kasir kemudian menginput ke Sistem Informasi Panjar Perkara ini. Rancangan Tabel transaksi dapat kita lihat pada Tabel 5.5.

Database : dbpanjar.sql

Tabel : transactions

**Tabel 5.5** Tabel Transaksi

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	case_no	Varchar	255	Nomor Perkara
3	date	date		Tgl. transaksi
4	cost_type_id	Bigint	20	Id jenis biaya
5	amount	Double		Jumlah rupiah
6	description	Text		Keterangan
7	recipient	Varchar	255	Penerima uang
8	invoice_no	Varchar	255	Nomor kwitansi

f. Tabel Penandatanganan

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan data penandatanganan kwitansi. Rancangan Tabel penandatanganan dapat kita lihat pada Tabel 5.6.

Database : dbpanjar.sql

Tabel : person\_in\_charges

**Tabel 5.6** Tabel Penandatanganan

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	name	Varchar	255	Nama
3	position	varchar	255	jabatan
4	nip	Varchar	255	NIP. pejabat

g. Tabel User

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan data user. Rancangan Tabel user dapat kita lihat pada Tabel 5.7.

Database : dbpanjar.sql

Tabel : users

**Tabel 5.7** Tabel User

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	name	Varchar	255	Nama
3	email	varchar	255	email
4	password	Varchar	255	password

h. Tabel Bantu

Tabel ini berisi data atau informasi yang berhubungan dengan data perhitungan panjar perkara berdasarkan nomor perkara. Rancangan Tabel bantu dapat kita lihat pada Tabel 5.8.

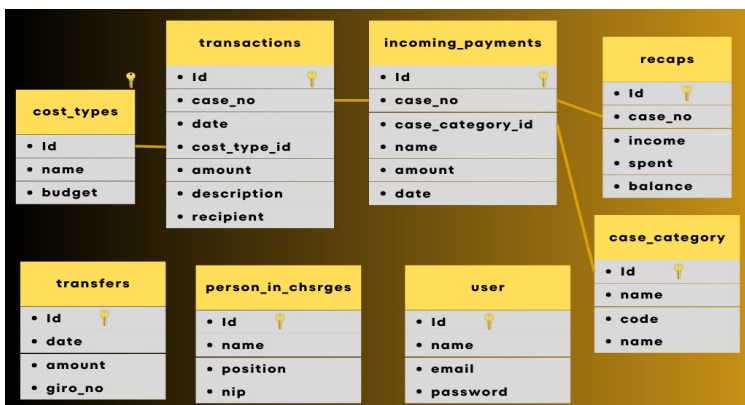
Database : dbpanjar.sql

Tabel : recaps

**Tabel 5.8** Tabel Bantu

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	id	Bigint	20	Primary key
2	case_no	Varchar	255	Nomor perkara
3	income	double		Jumlah panjar perkara
4	spent	double		Pengeluaran
5	balance	double		Sisa panjar perkara

6. Relasi Tabel

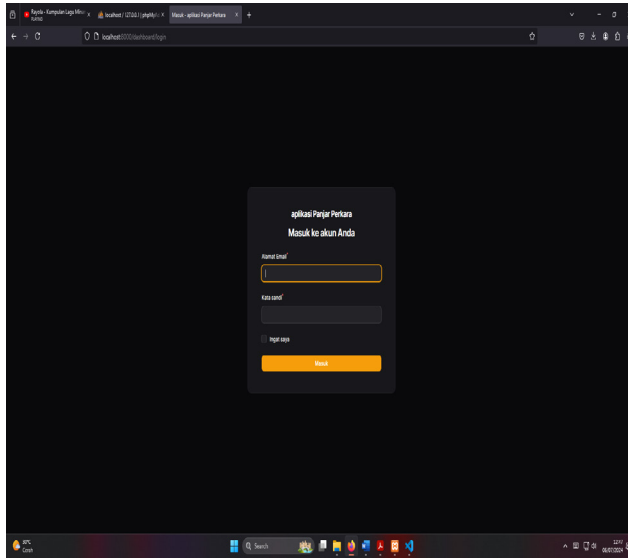


**Gambar 5.18** Relasi Tabel

## Tampilan Interface

Pada sub bab ini akan dibahas tentang tampilan *interface* yang dibuat untuk sistem informasi keuangan panjar perkara agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem tersebut. *Interface* yang dibuat mulai dari login sampai dengan cetak kwitansi pembayaran.

### 1. Halaman *login*

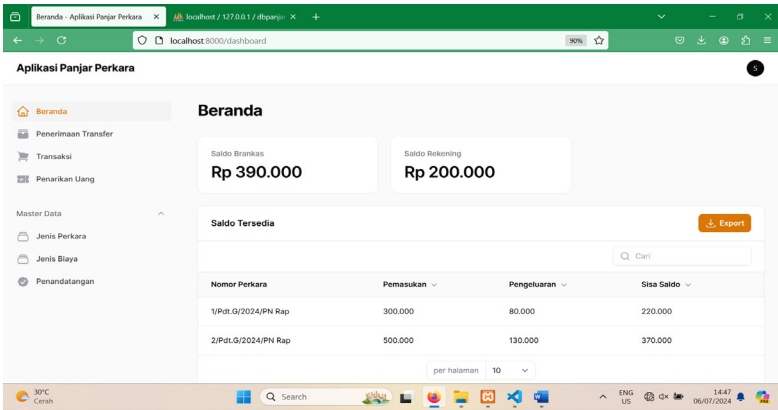


**Gambar 3.19** Halaman Login

Halaman Login digunakan sebagai autentifikasi pengguna yang ingin masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini login kedalam sistem, kemudian apabila alamat email dan kata sandi tersebut benar maka pengguna dapat membuka halaman utama atau beranda.

### 2. Halaman Beranda

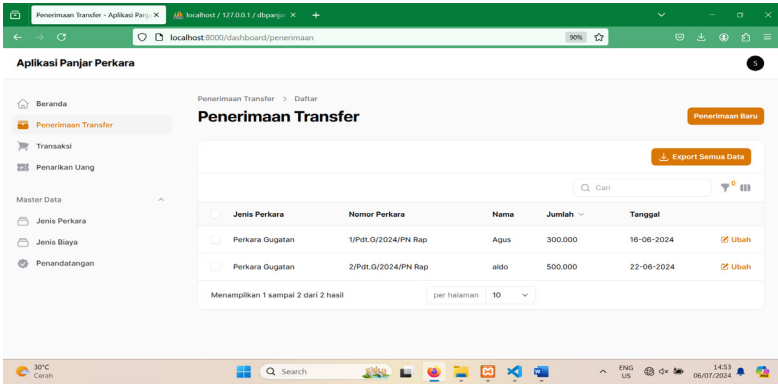
Pada halaman beranda yaitu adalah halaman menu utama dari web. Fungsi dari halaman beranda ditujukan untuk memilih menu bagi kasir serta menampilkan saldo brankas, saldo rekening serta perkara yang masih ada saldo panjar perkaranya. Antar muka halaman beranda bisa dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 5.20 Halaman Beranda

### 3. Halaman Penerimaan Transfer

Pada halaman Penerimaan Transfer yaitu adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan data penerimaan Tranfer serta untuk menambah penerimaan transfer baru. Halaman Penerimaan Transfer bisa dilihat pada gambar 5.21 dan gambar 5.22



Gambar 5.21 Halaman Penerimaan Transfer

PENGADILAN NEGERI RANTAU PRAPAT

SURAT PERINTAH BAYAR

Tanggal Invoice : 16/06/2024

Nomor Invoice : 1/kasir2024

Saya yang beranda tangan dibawah ini selaku panitia Penitera memerintahkan kasir agar melakukan pembayaran sejumlah :

Rp 30.000,00

(Tiga puluh ribu rupiah)

Kepada : Mutia

Untuk Pembayaran : pembayaran biaya pendaftaran untuk PNBp

Dibebankan kepada :

Nomor Perkara : 1/Pdt.G/2024/PN Rap

Setuju/Lunas Bayar  
Kasir

Diterima  
Penerima Uang

Rantau Prapat, Sabtu, 6 Juli 2024  
Panitera

Abdul  
237236126372

Mutia

Andi  
23782877372

**Gambar 5.37** Kwitansi Transaksi







## Daftar Pustaka

- Ajie, M. D. (1996). *Pengertian Sistem Informasi Manajemen*.
- Aria, R. R., & Rosdiana, A. N. (2019). Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Pembuatan Surat Rekomendasi BPJS Kelas III. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 3(2), 348. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i2.153>
- Dharwiyanti, Sri & Wahono, R. S. (2004). Pengantar UML. *Jakarta: Bulan Bintang*, 135. <https://books.google.co.id/books?id=0RjRNAAACAAJ>
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. *Umsida Press*, 1–119. [https://www.mendeley.com/catalogue/e2142beb-e79e-3c44-8902-13b097e6d000/?utm\\_source=desktop&utm\\_medium=1.19.8&utm\\_campaign=open\\_catalog&userDocumentId=%7Bc90b2e6a-54a7-47e5-968c-c099ab618154%7D](https://www.mendeley.com/catalogue/e2142beb-e79e-3c44-8902-13b097e6d000/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Bc90b2e6a-54a7-47e5-968c-c099ab618154%7D)
- <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>. (2023). Ariata C. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>
- Jogiyanto Hartono, M. (Ed.. (2018). Metoda pengumpulan dan teknik analisis data. *Penerbit Andi*.
- Kusnendi, M. S., & Modul, M. S. (2014). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Konsep Dasar Sist. Inf*, 1–36.
- Rosa, Ariani Sukamto and Salahuddin, M. (2011). Modul pembelajaran rekayasa perangkat lunak (terstruktur dan berorientasi objek). *Bandung: Modula*, 2.
- Rosmayanti, E. S., & Matahari, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kasir Dafika Laundry Berbasis Website. *JURNAL*

*PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4535>

Simanungkalit, M. S. J. H. U. P., & Si, S. (2012). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Lect. Notes Sist. Inf*, 1–10.

Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Pemrograman Web PHP Dasar Database Mysql Dengan Bootstrap. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3)*.



## Tentang Penulis



**Somi Hosni**, Lahir di Lubuk Alung Kabupaten Padang pariaman pada tahun 1980. Menempuh pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Labuhanbatu. Saat ini bekerja sebagai Kepala Sub Bagian Perencanaan, Teknologi Informasi dan Pelaporan pada Pengadilan Negeri Rantau Prapat.



**Ibnu Rasyid Munthe, ST. M. Kom**, Lahir di kota Rantau Prapat kabupaten Labuhanbatu pada tahun 1987. Menempuh pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Nurtanio Bandung, dan melanjutkan ke strata 2 (S2) unievrstias putra indonesia (YPTK) Padang. Aktif dalam menulis artikel ilmiah dan menulis buku. Saat ini aktivitas mengajar di universitas labuhanbatu. Channel YouTube @manjaddawajada2022 sebagai media informasi pembelajaran dan berbagi pengetahuan.



**Angga Putra Juledi, S.Kom., M.Kom.** Lahir di Kota Padang pada tanggal 19 Juli 1994. Dalam menempuh Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar SDN 19 Padang tamat tahun 2006, SMPN 3 Padang tamat pada tahun 2009, dan di SMA Pertiwi 2 Padang tamat pada tahun 2012. Lalu melanjutkan ke pendidikan perguruan tinggi swasta yaitu S1 (Sarjana) Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

lulus pada tahun 2018 dengan jurusan Sistem Informasi, Dan melanjutkan Program Pascasarjana (S2) di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang pada tahun 2019 Program Studi Teknik Informatika. Konsentrasi Sistem Informasi. Saya mengabdikan diri sebagai salah satu Dosen di bidang Ilmu Komputer pada Fakultas Sains Dan Teknologi dengan Program Studi Sistem Informasi di Universitas LabuhanBatu dan menjadi dosen tetap pada tahun 2020 pada kampus tersebut. Saat ini menjadi bagian Struktural di Universitas Labuhanbatu sebagai Kepala Bagian Sumber Daya Manusia periode 2023 s/d 2027. Buku pertama terbit pada 31 Desember 2021 dengan judul *Internetworking Dan TCP/IP*. Buku kedua terbit pada tanggal 17 Oktober 2023 dengan judul **Panduan Belajar HTML, CSS, dan JavaScript untuk Pemula**. Buku ke 3 terbit pada 09 Mei 2024 dengan Judul DASAR-DASAR SISTEM BASIS DATA.



**Marnis Nasution**, lahir di Bengkulu pada 30 Maret 1990 merupakan lulusan Sarjana Komputer jurusan Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang pada tahun 2012 dan melanjutkan Magister pada Universitas yang sama. Saat ini aktif sebagai dosen pada Universitas Labuhanbatu

Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Sistem Informasi dan juga menulis artikel sesuai bidang keilmuan.



Sistem Informasi Keuangan

# PANJAR PERKARA

Studi Perancangan pada  
Pengadilan Negeri Rantau Prapat

Dengan adanya kemajuan teknologi seperti sistem komputerisasi yang digunakan dalam berbagai hal termasuk dalam hal pengolahan data sangat penting untuk dilakukan. Selama ini, Pengadilan Negeri Rantau Prapat masih melakukan secara manual atau sederhana terutama dalam hal pengolahan data keuangan panjar perkara. Dengan sistem yang sederhana ini Kasir Pengadilan Negeri Rantau Prapat tidak dapat mengetahui secara jelas dan langsung transaksi panjar perkara beserta sisa panjar perkara.

Oleh karena itulah, maka dirasa perlu adanya perubahan sistem dalam pengolahan data keuangan terutama data keuangan panjar perkara. Dengan sistem ini Sistem Informasi Keuangan Panjar Perkara diharapkan adanya peningkatan efisiensi dan efektivitas kerja dalam pengolahan keuangan panjar perkara khususnya di Pengadilan Negeri Rantau Prapat. Dengan diterapkannya sistem ini, Kasir bisa memuat kwintasi transaksi pengeluaran panjar perkara dengan cepat dan akurat, serta Pimpinan di Pengadilan Negeri Rantau Prapat bisa mendapatkan informasi transaksi keuangan panjar perkaranya secara cepat.

**litrus.** Penerbit



litrasinusantaraofficial@gmail.com  
www.penerbitlitrus.co.id  
@litruspenerbit  
litrasinusantara\_  
085755971589

Pendidikan

+17

