p-ISSN 2964-1918
e-ISSN 2964-237X

Volume 2 No. 2, November 2023

SEVANA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul

PENILAIAN KINERJA KEUANGAN (WORKSHOP LAPORAN KEUANGAN) PADA USAHA YANG BERGERAK DI BIDANG INDUSTRIAL SERVICES
Dina Satriani Fansuri

PKM SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI TJSL UNTUK KS GROUP
Anita Megayanti, Gustina, Hetty Herawati

PKM ADMINISTRASI BERBASIS MULTIMEDIA PARIWISATA ANYER KOTA SERANG
Achmad Syaefudin, Bela Yusti Annasya

PKM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MTS BANY TSAMIN DESA TELUK TERATE KECAMATAN KRAMATWATU KABUPATEN SERANG
Penny Hendriyati, Helmi Ilham, Ali Faozin

PKM SISTEM INFORMASI DATA INSPEKSI DAN PEMANTAUAN JALUR PIPA AREA CILEGON PADA PT. ENERGASINDO HEKSA KARYA
Afrasim Yusta, Teguh Sutopo, Paryono Dwihar, Utbah Muzaky

Volume 2 | Nomor 2 | November 2023 | Halaman 1-25

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat e-ISSN 2964-237X
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul p-ISSN 2964-1918

Sevana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 2 No. 2, November 2023

DEWAN REDAKSI

Head of the Editorial Board
Bahtiar Effendi, S.E, M.Ak.,CSRS., C.FTax., CSP., C.FR.

Editorial Board

Dina Satriani, S.E, M.M	(STTIKOM Insan Unggul)
Gustina, M.Kom.	(STTIKOM Insan Unggul)
Hetty Herawati, M.Pd	(STTIKOM Insan Unggul)

Editors

Bela Yusti Annasya, M.Pd	(STTIKOM Insan Unggul)
Padang Wardoyo, S.T, M.M	(STTIKOM Insan Unggul)

Reviewers

Achmad Syaefudin, S.T, M.M, M.Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Afrasim Yusta, M.Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Penny Hendriyati, M.Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Teguh Sutopo, M.Kom	(STTIKOM Insan Unggul)
Dr. Dadan Ramdhani, S.E., M.Si., Akt., CA	(Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
Dr. E. Ahmad Soleh, S.E., M.Si.	(Universitas Dehasen Bengkulu)
Dr. Darlis Herumurti, S.Kom., M.Kom.	(Institut Teknologi Sepuluh Nopember)

Alamat Redaksi
Jl. Bojonegara No. 45, Panggung Rawi, Kota Cilegon, Banten 42412
Telp. 0254-396171 Fax. 0254-396172
Email: jurnal@insan-unggul.ac.id

SEVANA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
e-ISSN 2964-237X
p-ISSN 2964-1918

Sevana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 2 No. 2, November 2023

DAFTAR ISI

Penilaian Kinerja Keuangan (Workshop Laporan Keuangan) Pada Usaha Yang Bergerak Di Bidang Industrial Services 1 - 6
Dina Satriani Fansuri

PKM Sosialisasi Penggunaan Aplikasi TJSL Untuk KS Group 7 - 12
Anita Megayanti, Gustina, Hetty Herawati

PKM Administrasi Berbasis Multimedia Pariwisata Anyer Kota Serang 13 - 16
Achmad Syaefudin, Bela Yusti Annasya

PKM Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Artifical Intelligence Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang 17 - 21
Peny Hendriyati, Helmi Ilham, Ali Faozin

PKM Sistem Informasi Data Inspeksi Dan Pemantauan Jalur Pipa Area Cilegon Pada PT. Energasindo Heksa Karya 22 - 25
Afrasim Yusta, Teguh Sutopo, Paryono Dwihar, Utbah Muzaky

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 2(2): 1-6, November 2023
http://www.insan-unggul.ac.id:8084/sevana

Penilaian Kinerja Keuangan (Workshop Laporan Keuangan) pada Usaha yang Bergerak di Bidang Industrial Services

Dina Satriani[1*]
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
[*]dinazaidan1@gmail.com

Histori Makalah

Diterima Editor :
(08/08/2023)

Direvisi Pemakalah :
(01/10/2023)

Diterima Publikasi :
(01/11/2023)

ABSTRAKSI

Laporan Keuangan merupakan suatu data yang dapat memberikan gambaran dan informasi. Informasi yang diberikan adalah mengenai keadaan keuangan suatu perusahaan pada suatu saat atau pada periode tertentu. Penelitian dilakukan pada salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industrial services. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kinerja keuangan Perusahaan dilihat dari Laporan Keuangan tahun 20xx dan 20xy dengan menggunakan analisa Rasio. Analisa Rasio yang digunakan berupa (1) Rasio Likuiditas (Current Ratio, Cash Ratio, Rasio Modal Kerja Netto Atas Total Aktiva, Rasio Harta Paling Lancar), (2) Rasio Leverage/Solvabilitas (Rasio Total Hutang atas Modal Sendiri, Rasio Total Hutang atas Total Aktiva, Rasio Hutang Jangka Panjang atas Modal), (3) Rasio Aktivitas (Rasio Total Perputaran Aktiva, Rasio Perputaran Piutang, Perputaran Persediaan, Perputaran Modal Kerja, Rata-rata Periode Pengumpulan Piutang, Periode Terikatnya Persediaan), (4) Rasio Profitabilitas (Gross Profit Margin, Nett Profit Margin, Return on Investment, Return on Equity)

Kata Kunci : Kinerja Keuangan Perusahaan, Likuiditas, Leverage / Solvabilitas, Aktivitas, Profitabilitas.

ABSTRACT

Financial Report is a data that can provide an overview and information. The information provided is about the financial condition of a company at a certain time or period. The research was conducted at a company engaged in the industrial services sector. This study aims to determine the company's financial performance seen from the financial statements of 20xx and 20xy by using ratio analysis. The ratio analysis used is in the form of (1) Liquidity Ratio (Current Ratio, Cash Ratio, Net Working Capital Ratio to Total Assets, Most Current Assets Ratio), (2) Leverage/Solvability Ratio (Total Debt to Equity Ratio, Total Debt Ratio to Total Assets, Long-Term Debt to Equity Ratio, (3) Activity Ratios (Total Asset Turnover Ratio, Accounts Receivable Turnover Ratio, Inventory Turnover, Working Capital Turnover, Average Receivable Collection Period, Inventory Bound Period), (4) Profitability Ratio (Gross Profit Margin, Nett Profit Margin, Return on Investment, Return on Equity)

Keywords: *Company Financial Performance, Liquidity, Leverage / Solvency, Activity, Profitability.*

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

PENDAHULUAN

Untuk memenuhi prinsip ekonomi perusahaan dan pengelolaan yang efektif dan efisien sudah selayaknya perusahaan menetapkan target efisiensi dan tingkat kemampuan kegiatan usaha yang optimal atas modal usahanya. Tingkat kemampuan kegiatan usaha tolak ukurnya dapat diukur melalui tinggi rendahnya likuiditas, solvabilitas, aktivitas dan profitabilitas dengan jalan membandingkan angka-angka yang terdapat dalam laporan keuangan tahunan yang dibuat oleh perusahaan.

Analisa terhadap laporan keuangan pada hakekatnya adalah untuk mengadakan penilaian atas keadaan keuangan dan potensi atau kemajuan suatu perusahaan atau lembaga dengan mempelajari angka-angka yang terdapat dalam laporan keuangan yang dibuat oleh perusahaan atau lembaga tersebut. Analisa laporan keuangan meliputi penelaahan tentang hubungan dan kecenderungan atau trend untuk mengetahui apakah keadaan keuangan hasil usaha dan kemajuan memuaskan atau tidak memuaskan.

Analisa laporan keuangan pada hakekatnya adalah untuk mengadakan penilaian tentang perkembangan usaha dan kinerja keuangan perusahaan memuaskan atau tidak memuaskan. Analisa dilakukan dengan mengukur hubungan antara unsur-unsur laporan keuangan dan bagaimana perubahan unsur-unsur itu dari tahun ke tahun untuk mengetahui arah perkembangannya.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada setiap perusahaan bagian keuangan memegang peranan penting dalam menentukan arah perencanaan perusahaan. Ini seperti dikatakan oleh Napa J. Awat bahwa "Berfungsinya bagian keuangan merupakan prasyarat bagi kelancaran pelaksanaan kegiatan pada bagian-bagian lainnya." Dengan berfungsinya secara baik bagian keuangan membuat kinerja keuangan yang dilihat dari laporan keuangan perusahaan akan tersaji dengan baik.

Dari definisi diatas dapat dipahami bahwa manajemen menyajikan laporan keuangan dan pihak luar perusahaan memanfaatkan informasi tersebut untuk membantu membuat keputusan.

Sebuah laporan keuangan pada umumnya terdiri dari : (Irham Fahmi, 2016 : 22)

1. Neraca
2. Laporan Laba Rugi
3. Laporan Perubahan Modal
4. Laporan Arus Kas
5. Catatan Atas Laporan Keuangan

Neraca (Balance Sheet) adalah : sebuah laporan yang sistematis tentang posisi aktiva, kewajiban dan ekuitas perusahaan per tanggal tertentu. Tujuan neraca adalah untuk menggambarkan posisi keuangan perusahaan. Hubungan antara aktiva, kewajiban, dan ekuitas dapat dirumuskan kedalam sebuah persamaan akuntansi : Aktiva = Kewajiban + Ekuitas.

Laporan Laba Rugi adalah laporan yang sistematis tentang pendapatan dan beban perusahaan untuk satu periode waktu tertentu. Laporan laba rugi ini akhirnya memuat informasi mengenai hasil usaha perusahaan, yaitu laba/rugi bersih, yang merupakan hasil dari pendapatan dikurangi beban.

Laporan Arus Kas (Statement of Cash Flows) adalah sebuah laporan yang menggambarkan arus kas masuk dan arus kas keluar secara terperinci dari masing-masing aktivitas, yaitu mulai dari aktivitas operasi, aktivitas investasi, sampai pada aktivitas pendanaan/pembiayaan untuk satu periode tertentu. Laporan arus kas menunjukkan besarnya kenaikan/penurunan bersih kas dari seluruh aktivitas selama periode berjalan serta saldo kas yang dimiliki perusahaan sampai dengan akhir periode.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyrakat ini dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara pada tahap awal. Kemudian pelaksanaan kegiatan dilakukan dari persiapan dengan pembuatan data perusahaan sampai dengan kegiatan aktivitas perusahaan yang berlangsung dari bulan Januari sampai dengan Mei.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahapan-tahapan persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat adalah:

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

1.Membuat materi pelatihan laporan keuangan sesuai dengan permintaan perusahaan yaitu penilaian kinerja keuangan.

2.Melakukan observasi, wawancara dan persiapan sehingga dapat melakukan analisa data dan mengaplikasikannya kedalam penilaian laporan keuangan yang didasarkan pada laporan keuangan yaitu Laporan Laba Rugi dan Neraca.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Laporan Keuangan perusahaan yang digunakan dalam menganalisa kondisi likuiditas yaitu per 31 Desember 20xx dan 31 Desember 20xy dan perhitungan Laporan Laba/Rugi per 31 Desember 20xx dan 31 Desember 20xy. Perbandingan rasio yang telah dihitung akan dibandingkan dari tahun ke tahun, sehingga berfungsi untuk dapat mengetahui perusahaan dalam menjamin kewajiban lancar yang harus segera dipenuhi pada saat jatuh tempo.RasioLikuiditas yang penulisgunakanadalahCurrent Ratio (Rasio Harta Lancar), Cash Ratio (Rasio Kas), Working Capital to Total Ratio (Rasio Modal Kerja Netto Atas Total Aktiva), dan Quick Ratio (Rasio Harta Paling Lancar).

a. *Current Ratio* (Rasio Harta Lancar)

Yaitu perbandingan antara jumlah aktiva lancar dengan hutang lancar. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Current Ratio* (Rasio Harta Lancar) dengan membagi antara aktiva lancar dengan hutang lancar. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Current Ratio*
Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Lancar bisa dijamin dengan Rp 54558,- Aktiva Lancar.
Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Lancar bisa dijamin dengan Rp 17767,- Aktiva Lancar.

b. Cash Ratio(Rasio Kas)

Yaitu perbandingan antara kas + surat berharga dengan hutang lancar. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Cash Ratio* (Rasio Kas) dengan membagi antara kas + surat berharga dengan hutang lancar. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Cash Ratio* :
Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Lancar bisa dijamin dengan Rp 40884,-Kas. Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Lancar bisa dijamin dengan Rp 13496,- Kas.

c. *Working Capital to Total Ratio* (Rasio Modal Kerja Netto atas Total Aktiva)

Yaitu perbandingan antara Aktiva Lancar + Hutang Lancar dengan Total Aktiva. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Working Capital to Total Ratio* (Rasio Modal Kerja Netto atas Total Aktiva) dengan membagi Aktiva Lancar + Hutang Lancar dengan Total Aktiva. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Working Capital to Total Ratio* : Hal ini berarti dalam Rp 1,- Aktiva Lancar bisa dijamin dengan Rp 91,- Total Aktiva. Hal ini berarti dalam Rp 1,- Aktiva Lancar bisa dijamin dengan Rp 70,- Total Aktiva.

d. *Quick Ratio* (Rasio Harta Paling Lancar)

Yaitu perbandingan antara Kas + Piutang + Surat Berharga dengan Hutang Lancar. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Quick Ratio* (Rasio Harta Paling Lancar) dengan membagi Kas + Piutang + Surat Berharga dengan Hutang Lancar. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan*Quick Ratio :*
Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Lancar bisa dijamin dengan Rp 54558,- Kewajiban Lancar.
Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Lancar bisa dijamin dengan Rp 17767,- Kewajiban Lancar.

e. *Total Debt to Equity Ratio* (Rasio Total Hutang atas Modal Sendiri)

Yaitu perbandingan antara Total Hutang dengan Modal Sendiri. Dalam hal ini menganalisa menggunakan*Total Debt to Equity Ratio* (Rasio Total Hutang atas Modal Sendiri) dengan membagi Total Hutang dengan Modal Sendiri. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan*Total Debt to Equity Ratio* :
Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Hutang bisa dijamin dengan Rp 7,- Modal Sendiri. Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Hutang bisa dijamin dengan Rp 7,- Modal Sendiri.

f. *Total Debt to Total Asset Ratio* (Rasio Total Hutang atas Total Aktiva**)**

Yaitu perbandingan antara Total Hutang dengan Total Aktiva. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Total Debt to Total Asset Ratio* (Rasio Total Hutang atas Total Aktiva)dengan membagi Total Hutang dengan Modal Sendiri . Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Total Debt to Total Asset Ratio* : Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Hutang bisa dijamin dengan Rp 7,- Total Aktiva. Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Hutang bisa dijamin dengan Rp 7,- Total Aktiva.

g. *Long Term Debt to Total Equity Ratio* (Rasio Hutang Jangka Panjang atas Modal)

Yaitu perbandingan antara Hutang Jangka Panjang dengan Modal. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Long Term Debt to Total Equity Ratio* (Rasio Hutang Jangka Panjang atas Modal) dengan membagi Hutang Jangka Panjang dengan Modal. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Total Debt to Total Asset Ratio* : Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Jangka Panjang bisa dijamin dengan Rp 7,- Modal. Hal ini berarti dalam Rp 1,- Hutang Jangka Panjang bisa dijamin dengan Rp 7,- Modal.

Rasio Aktivitas

Laporan Keuangan perusahaan yang digunakan dalam menganalisa kondisi aktivitas yaitu per 31 Desember 20xx dan 31 Desember 20xy dan perhitungan Laporan Laba/Rugi per 31 Desember 20xx dan 31 Desember 20xy. Perbandingan rasio yang telah dihitung akan dibandingkan dari tahun ke tahun. Total perputaran yang dihasilkan berfungsi untuk mengukur kemampuan Perusahaan dalam mendayakan sumberdaya ekonomis dan memanfaatkan peluang usaha. Rasio aktivitas yang digunakan terdiri dari *Asset Turnover Ratio* (Rasio Total Perputaran Aktiva), *Receivable Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Piutang), Perputaran Persediaan, *Working Capital Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Modal Kerja), Rata-rata Periode Pengumpulan Piutang, Periode Terikatnya Persediaan.

a. *Asset Turnover Ratio* (Rasio Total Perputaran Aktiva)

Yaitu perbandingan antara Penjualan Netto dengan Total Aktiva. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Asset Turnover Ratio* (Rasio Total Perputaran Aktiva) dengan membagi Penjualan Netto dengan Total Aktiva. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan*Asset Turnover Ratio*:

Hal ini berarti dalam Rp 1,- total Aktiva yang diputar akan menghasilkan penerimaan dari penjualan sebesar 0,4 kali.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- total Aktiva yang diputar akan menghasilkan penerimaan dari penjualan sebesar 2,8 kali.

b. *Receivable Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Piutang)

Yaitu perbandingan antara Penjualan Kredit dengan Piutang. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Receivable Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Piutang)dengan membagi Penjualan Kredit dengan Piutang. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Receivable Turnover Ratio*

Hal ini berarti dalam Rp 1,- total Piutang yang diputar akan menghasilkan penerimaan dari penjualan sebesar 2 kali.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- total Piutang yang diputar akan menghasilkan penerimaan dari penjualan sebesar 17 kali.

c. Perputaran Persediaan

Yaitu perbandingan antara Harga Pokok Penjualan dengan Piutang. Dalam hal ini menganalisa menggunakan Perputaran Persediaan dengan membagi Harga Pokok Penjualan dengan Piutang. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan Perputaran Persediaan :

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Piutang yang diputar didalamnya mengandung Harga Pokok Penjualan sebanyak 1 kali.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Piutang yang diputar didalamnya mengandung Harga Pokok Penjualan sebanyak 8 kali.

d. *Working Capital Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Modal Kerja)

Yaitu perbandingan antara Penjualan Netto dengan Aktiva Lancar – Hutang Lancar. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Working Capital Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Modal Kerja) dengan membagi Penjualan Netto dengan Aktiva Lancar – Hutang Lancar. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Working Capital Turnover Ratio* :

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Modal Kerja Netto yang berputar akan menghasilkan penerimaan sebanyak 0.4 kali.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Modal Kerja Netto yang berputar akan menghasilkan penerimaan sebanyak 4,1 kali

b. Rata-rata Periode Pengumpulan Piutang

Yaitu perbandingan antara Piutang dengan Penjualan Kredit. Dalam hal ini menganalisa menggunakan Rata-rata Periode Pengumpulan Piutang dengan membagi Piutang dengan Penjualan Kredit . Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan Rata-rata Periode Pengumpulan Piutang.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Piutang yang terikat akan menghasilkan penerimaan dalam 207 hari.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Piutang yang terikat akan menghasilkan penerimaan dalam 21 hari.

c. Periode Terikatnya Persediaan

Yaitu perbandingan antara Piutang dengan Harga Pokok Penjualan. Dalam hal ini menganalisa menggunakan Periode Terikatnya Persediaan dengan membagi Piutang dengan Harga Pokok Penjualan. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan Periode Terikatnya Persediaan :

Hal ini berarti dalam Rp 1 Persediaan barang yang terikat digudang akan tertanam dalam 459 hari.

Hal ini berarti dalam Rp 1 Persediaan barang yang terikat digudang akan tertanam dalam 48 hari.

Rasio Profitabilitas

Laporan Keuangan perusahaan yang digunakan dalam menganalisa kondisi Profitabilitas yaitu per 31 Desember 20xx dan 31 Desember 20xy dan perhitungan Laporan Laba/Rugi per 31 Desember 20xx dan 31 Desember 20xy. Perbandingan rasio yang telah dihitung akan dibandingkan dari tahun ke tahun. Total perputaran yang dihasilkan berfungsi untuk mengukur kemampuan Perusahaan dalam mendayakan sumberdaya ekonomis dan memanfaatkan peluang usaha. Rasio aktivitas yang digunakan terdiri dari *Asset Turnover Ratio* (Rasio Total Perputaran Aktiva), *Receivable Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Piutang), Perputaran Persediaan, *Working Capital Turnover Ratio* (Rasio Perputaran Modal Kerja), Rata-rata Periode Pengumpulan Piutang, Periode Terikatnya Persediaan.

a. *Gross Profit Margin*

Yaitu perbandingan antara Laba Kotor dengan Penjualan Netto. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Gross Profit Margin* dengan membagi Laba Kotor dengan Penjualan Netto. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Gross Profit Margin* :

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Penjualan akan menghasilkan Laba Kotor sebanyak Rp 55 Rupiah.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Penjualan akan menghasilkan Laba Kotor sebanyak Rp 55 Rupiah.

b. *Nett Profit Margin*

Yaitu perbandingan antara Laba Bersih dengan Penjualan Netto. Dalam hal ini menganalisa menggunakan *Nett Profit Margin* dengan membagi Laba Bersih dengan Penjualan Netto . Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan *Nett Profit Margin* :

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Penjualan akan menghasilkan Laba Bersih sebanyak 24 Rupiah.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Penjualan akan menghasilkan Laba Bersih sebanyak 28 Rupiah

c. Tingkat Perolehan Laba Usaha

Yaitu perbandingan antara Laba Bersih dengan Total Aktiva. Dalam hal ini menganalisa menggunakan Tingkat Perolehan Laba Usaha dengan membagi Laba Bersih dengan Total Aktiva . Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan Tingkat Perolehan Laba Usaha

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Aktiva akan menghasilkan Laba Usaha 9 Rupiah.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Total Aktiva akan menghasilkan Laba Usaha 79 Rupiah.

d. *Return on Equity*(Rentabilitas Modal Sendiri)

Yaitu perbandingan antara Laba Bersih dengan Modal Sendiri . Dalam hal ini menganalisa menggunakan Rentabilitas Modal Sendiri dengan membagi Laba Bersih dengan Modal Sendiri. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui baik atau buruknya posisi keuangan perusahaan itu. Berikut perhitungan Rentabilitas Modal Sendiri :

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Penjualan dapat dimanfaatkan oleh anggota sebesar 0.1 kali.

Hal ini berarti dalam Rp 1,- Penjualan dapat dimanfaatkan oleh anggota sebesar 0.8 kali

KESIMPULAN

Analisa laporan keuangan merupakan pemeriksaan keterkaitan terhadap angka-angka

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

dalam laporan keuangan dan trend angka-angka dalam beberapa periode. Tujuan analisa laporan keuangan adalah mengevaluasi kinerja dari suatu perusahaan. Hasil akhir dari kegiatan akuntansi adalah laporan keuangan yang digunakan oleh perusahaan ataupun pihak yang berkepentingan terhadap laporan keuangan tersebut, sehingga perlu dibuat analisa laporan keuangan dari perusahaan untuk membantu dan mengendalikan perusahaan atau memberikan gambaran situasi keuangan pada pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari laporan keuangan pada Perusahaan yang telah disajikan pada bab-bab sebelumnya, dengan menggunakan rasio keuangan maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan Analisa Rasio Likuiditas
   Dari segi likuiditas perusahaan yang diukur dengan Rasio Harta Lancar, *Cash Ratio*, Rasio Modal Kerja Netto atas Total Aktiva, Rasio Harta Paling Lancar memiliki hasil rasio yang cukup sehat/ baik, sehingga perhitungan ke-4 rasio tersebut Perusahaan mampu membayar kewajiban jangka pendeknya selama periode akuntansi 20xx dan 20xy.
2. Berdasarkan Analisa Rasio Solvabilitas
   Dilihat dari segi solvabilitas perusahaan yang diukur dengan Rasio Total Hutang atas Modal Sendiri, Rasio Total Hutang atas Total Aktiva, Rasio Hutang Jangka Panjang atas Modal memiliki hasil rasio yang cukup sehat/baik, sehingga perhitungan ke-3 rasio tersebut Perusahaan mampu memenuhi semua kewajiban untuk melunasi seluruh hutangnya selama periode akuntansi 20xx dan 20xy.
3. Berdasarkan Analisa Rasio Aktivitas
   Dilihat dari segi aktivitas yang diukur dengan perputaran aktiva, perputaran aktiva tahun 20xx secara garis besar kinerja keuangan perusahaan kurang baik, karena volume penjualan kurang optimal, dilihat dari segi perputaran modal kerja tahun 20xx secara garis besar kinerja keuangan kurang optimal, karena belum mampu menggunakan modal dengan baik dan pengendalian harga pokok yang kurang efisien sehingga mempengaruhi kemampuan perusahaan secara keseluruhan dalam menghasilkan laba.
4. Berdasarkan Analisa Rasio Profitabilitas
   Dilihat dari segi rentabilitas modal sendiri pada tahun 20xx tidak *profitable* karena adanya penurunan laba bersih yang disebabkan oleh meningkatnya beban penjualan yang harus ditanggung oleh perusahaan, sedangkan dilihat dari perhitungan *Gross Profit Margin, Nett Profit Margin*, Laba Usaha atas Total Aktiva menunjukan kinerja keuangan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Fahmi, Irham. 2016. Pengantar Manajemen Keuangan. Bandung : Alfabeta.

Hall. A, James. 2011. Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta :Salemba Empat.

Harahap. Safri, Sofyan. 2011. Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Herry. 2014. Analisis Laporan Keuangan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Islahuzzaman. 2012. Istilah-istilah Akuntansi & Auditing. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Jumingan. 2014. Analisis Laporan Keuangan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Kasmir. 2014. Analisis Laporan Keuangan. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Mulyadi. 2010. Sistem Akuntansi. Jakarta :Salemba Empat.

Rudianto. 2013. Akuntansi Manajemen Informas Untuk Pengambilan Keputusan Strategis. Jakarta : Erlangga

Sucipto. 2011. Konsepdan Teknik Pengembangan Sistem Berbasis Teknologi Informasi.Serang :Dinas Pendidikan Provinsi Banten.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 2(2): 1-6, November 2023
http://www.insan-unggul.ac.id:8084/sevana

PKM Sosialisasi Penggunaan Aplikasi TJSL Untuk KS Group

Anita Megayanti[1]*, Gustina[2], Hetty Herawati[3]
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
*anita.megayanti@gmail.com

Histori Makalah

Diterima Editor :
(08/08/2023)

Direvisi Pemakalah :
(01/10/2023)

Diterima Publikasi :
(01/11/2023)

ABSTRAKSI

Aplikasi TJSL adalah sistem informasi yang memudahkan pengguna dalam mengelola data UMK dan Bantuan sosial dengan berbasis database sehingga penyimpanan data akan jauh lebih aman. Sedangkan program TJSL terbagi menjadi Pendanaan UMK dan Bantuan Sosial. Langkah penting dalam sosialisasi penggunaan aplikasi TJSL untuk memastikan bahwa program bantuan sosial yang diberikan perusahaan berjalan efisien, transparan dan dapat memenuhi kebutuhan penerima manfaat dengan baik. Tujuan dari sosialisasi itu sendiri adalah menginformasikan kepada karyawan bagaimana cara kerja aplikasi, mengedukasi penerima manfaat agar memahami cara mengajukan permohonan dengan mengikuti proses dan menerima bantuan malalui aplikasi, serta memastikan aplikasi tersebut mudah diakses dan digunakan oleh semua pihak yang terlibat baik dari sisi perusahaan maupun penerima manfaat. Selain itu pula dengan sosialisasi ini meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada penerima manfaat dengan memberikan akses yang lebih cepat dan mudah ke bantuan yang dimereka butuhkan.

Kata Kunci: Aplikasi TJSL, Pendanaan UMK, Bantuan Sosial

ABSTRACT

The TJSL application is an information system that makes it easier for users to manage UMK and social assistance data using a database so that data storage will be much safer. Meanwhile, the TJSL program is divided into UMK Funding and Social Assistance. An important step in socializing the use of the TJSL application is to ensure that the social assistance program provided by the company runs efficiently, transparently and can meet the needs of beneficiaries well. The purpose of the socialization itself is to inform employees how the application works, educate beneficiaries so they understand how to submit an application by following the process and receive assistance through the application, and ensure that the application is easy to access and use by all parties involved, both from the company and the recipient. benefit. Apart from that, this outreach also improves the quality of services provided to beneficiaries by providing faster and easier access to the assistance they need.

Keywords: *TJSL Application, UMK Funding, Social Assistance*

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

PENDAHULUAN

Krakatau Steel Group merupakan group atau kelompok perusahaan dibawah naungan PT. Krakatau Steel (Persero) Tbk. yang terdiri dari Anak Perusahaan, Subholding, dan Cucu Perusahaan. Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL) adalah suatu bentuk tanggung jawab Badan Usaha Milik Negara (BUMN) kepada masyarakat dan negara. TJSL dilaksanakan dengan dasar UU No.19 tahun 2003 ttg BUMN serta Peraturan Menteri BUMN No. PER-05/MBU/04/2021 tanggal 08 April 2021 tentang Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Badan Usaha Milik Negara (Program TJSL BUMN) yang menyatakan maksud dan tujuan pendirian BUMN tidak hanya mengejar keuntungan melainkan turut aktif memberikan bimbingan dan bantuan kepada pengusaha golongan ekonomi lemah, koperasi dan masyarakat. Dalam produk kebijakan tersebut telah disebutkan berbagai aturan yang menjadi pedoman bagi pelaksanaan TJSL berikut dengan berbagai macam laporan untuk menjamin akuntabilitasnya.

Untuk menjamin keterlaksanaan program sesuai dengan berbagai peraturan tersebut di atas, Krakatau Steel Group sebagai salah satu perusahaan BUMN merasa perlu mendukung kegiatan TJSL dengan sistem informasi yang komprehensif dan dapat diandalkan. Dengan keberadaan aplikasi tersebut, aspek administratif pengelolaan program dapat dilaksanakan secara lebih mudah sehingga para staf TJSL dapat lebih banyak berfokus pada pelaksanaan program di lapangan, termasuk dalam monitoring dan pembinaan UMK yang menjadi mitra binaan.

Tujuan dari sosialisasi penggunaan Aplikasi TJSL di KRAKATAU STEEL Group yaitu sebagai berikut :

1. Efisiensi waktu dalam pengelolaan Program Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan (TJSL).
2. Memberikan kemudahan kepada satker TJSL dan entitasnya dalam proses administrasi program TJSL.
3. Mendapatkan data secara cepat, efisien, akurat dan lengkap.
4. Optimalisasi pencapaian target realisasi program TJSL.
5. Monitoring kegiatan dan pelaporan program TJSL.
6. Meminimalisir kesalahan pencatatan.

Ruang lingkup sosialisasi penggunaan Sistem TJSL secara umum meliputi :

1. Pelatihan kepada Key User dengan tujuan agar user dapat mempergunakan aplikasi TJSL dalam menjalankan proses bisnis rutin sehari-hari dibagiannya.
2. Pelatihan kepada teknikal aplikasi dalam melakukan setting dan konfigurasi serta melakukan penanganan jika terjadi error pada aplikasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pada dasarnya, sosialisasi memberikan dua kontribusif fundamental bagi kehidupan kita. *Pertama*, memberikan dasar atau pondasi kepada individu bagi terciptanya partisipasi yang efektif dalam masyarakat, dan *kedua* memungkinkan lestarinya suatu masyarakat karena tanpa sosialisasi akan hanya ada satu generasi saja sehingga kelestarian masyarakat akan sangat terganggu. (George Herbert Mead, 1972)

Menurut (Gunawan,2012) sosialisasi merupakan proses penyampaian sesuatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, perilaku baik langsung maupun tidak langsung.

Menurut (Robert M.Z. Lawang) pengertian Sosialisasi adalah proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan partisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial.

Menurut (UUPT No. 40 , 2007) Pasal 1 angka 3 menyebutkan TJSL adalah komitmen Perseroan untuk berperan serta dalam pembangunan ekonomi berkelanjutan guna meningkatkan kualitas kehidupan dan lingkungan yang bermanfaat, baik bagi Perseroan sendiri, komunitas setempat, maupun masyarakat pada umumnya.

Tanggung jawab sosial dan lingkungan yang sering disebut juga dengan CSR (*Corporate Social Responsibility*) , menurut (Wibisono, 2007) bahwasannya CSR didefinisikan sebagai bisnis yang dilakukan secara transparan dan terbuka serta berdasarkan pada nilai-nilai moral dan menjunjung tinggi rasa hormat kepada karyawan, komunitas dan lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwa sosialisasi pengunaan aplikasi TJSL (Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan) merupakan penyampaian tata cara

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

dari aplikasi TJSL agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan lancar dan membantu aktivitas baik dari sisi Perusahaan maupun penerima bantuan.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ada beberapa tahapan yaitu

1. Melakukan instalasi dan konfigurasi aplikasi TJSL
2. Melakukan migrasi data, yang meliputi :
   a. Pengumpulan data sumber
   b. Verifikasi data
   c. Upload data
   d. Verifikasi data hasil upload
3. Training & Sosialisasi
   a. Pelatihan kepada Key User
   b. Pelatihan kepada tehnikal aplikasi
   c. Sosialisasi kepada penerima bantuan

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Tahapan-tahapan persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pengabdian masyrakat ini dimulai dari :

1. Melakukan kegiatan diskusi dengan pihak penyelenggara baik mempersiapkan jadwal sosialisasi, ruangan dan perangkat yang dibutuhkan.
2. Mempelajari *Work Intruction TJSL* (Intruksi Kerja) untuk masing-masing Krakatau Steel Group.
3. Aplikasi TJSL dan membuat sample data untuk sosialisasi.
4. Mempersiapkan tool book untuk peserta sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki target untuk memperkenalkan kepada Krakatau Steel Group tentang penggunaan aplikasi TJSL yang bertujuan untuk mengotomatisasi administrasi kegiatan Program Pendanaan UMK dan Non PUMK. Dengan menggunakan aplikasi TJSL akan lebih efektif dan efisien sehingga perusahaan dapat lebih fokus pada pelaksanaan program.

Sebelum melakukan sosialisasi maka yang perlu di persiapkan adalah melakukan instalasi dan konfigurasi aplikasi dengan cara pengecekan perangkat pendukung, yang dibutuhkan sebagai berikut :

Tabel 1. *Hardware Spesification*

No	***Deskripsi***	***Minimum Spesifikasi***
1	Prosesor	Intel Xeon QuadCore X3430, 2.4GHz, 8Mb Turbo
2	L2 Cache Memory	2GB
3	Memory / RAM	8 GB
4	Internal Storage	SATA 1 TB
5	Optical Media	DVD RW
6	Network Interface Card	2 x 10/100/1000 Mbp

Instalasi dan konfigurasi akan dilaksanakan pada mesin server yang tersedia. Instalasi yang dilakukan adalah :

a. Sistem operasi server Linux CentOS 64 bit;
b. Server basisdata PostgreSQL;
c. Script engine PHP 5;
d. Webserver Apache;
e. Aplikasi, berikut dengan konfigurasi optimalnya;
f. Setting firewall, security, dll sesuai dengan kebutuhan;

Konfigurasi aplikasi yang meliputi penentuan COA, penentuan user pengguna, langkah-langkah approval dan lain-lain.

Setalah instalasi dan konfigurasi selesai maka dilanjutkan dengan pengetesan dan uji coba aplikasi dan perangkat keras tersebut.

Migrasi data adalah bagian penting dalam sosialisasi suatu aplikasi. Keberhasilan dalam migrasi data akan menjamin kontinuitas manajemen operasional yang mempergunakan aplikasi baru tersebut. Migrasi data akan dilaksanakan untuk seluruh data awal yang telah terverifikasi kebenaran serta kelengkapannya. Data yang akan dimigrasikan adalah data mitra binaan, realisasi penyaluran, piutang, angsuran, saldo awal buku besar, dan lain lain.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan pelaksanaan migrasi data adalah :

a. Penyerahan data-data transaksi dan referensi TJSL
b. Pembersihan data oleh pelaksana pekerjaan utuk menyesuaikan dengan struktur data pada database aplikasi.
c. Pemasukan data ke dalam database.
d. Pengujian hasil migrasi data.

Master Data yang dibutuhkan sebelum dilakukan tahapan akhir adalah data jenis sektoral dan *Chart Of Account* :

Tabel 2. Jenis Sektoral Pendanaan PUMK

No	*Keterangan*
1	Sektor Industri
2	Sektor Perdagangan
3	Sektor Pertanian
4	Sektor Peternakan
5	Sektor Perkebunan
6	Sektor Perikanan
7	Sektor Jasa

Tabel 3. Jenis Sektoral Bantuan Sosial

No	*Keterangan*
1	Pilar Pembangunan sosial
2	Pilar Pembangunan Lingukungan
3	Pilar Pembangunan ekonomi
4	Pilar Pembangunan hukum dan tata kelola

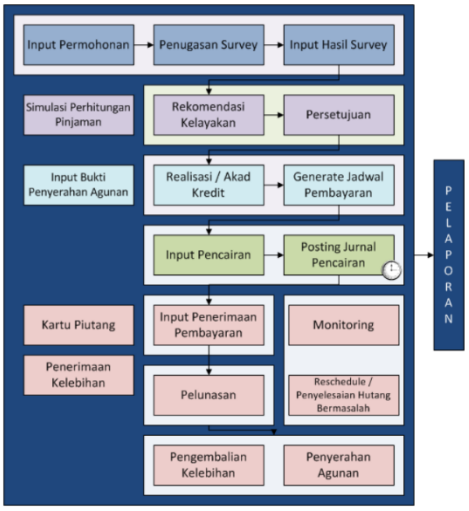
Tabel 4. Jenis Sektoral Bantuan Sosial

No	*Kode Akun*	*Deskripsi Akun*
1	10.0000.0000	AKTIVA
2	11.0000.0000	AKTIVA LANCAR
3	11.1000.0000	Kas dan Setara Kas
4	11.1100.0000	Kas
5	11.1110.0000	Kas - PUMK
6	11.1120.0000	Kas - Bantuan sosia

Tahapan terakhir adalah training dan sosialisasi dilakukan untuk menjelaskan secara rinci tentang aplikasi yang dikembangkan mulai dari fitur-fitur / fungsi, administrasi sistem, arsitektur, petunjuk instalasi, petunjuk pemeliharaan. *Counterpart* diharapkan berasal dari unit teknologi informasi Krakatau Steel Group. Sedangkan training atau pelatihan disediakan untuk pengguna aplikasi (end user) baik itu pengelola maupun penerima bantuan.

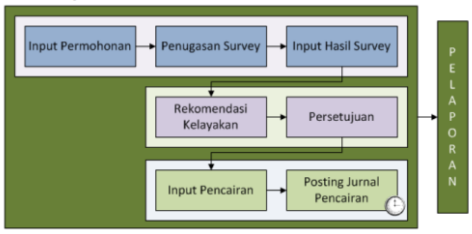
Dalam sosialisasi tersebut yang akan disampaikan adalah fitur-fitur dari aplikasi TJSL diantaranya :

1. Program Pendanaan Usaha Mikro Kecil (PUMK)



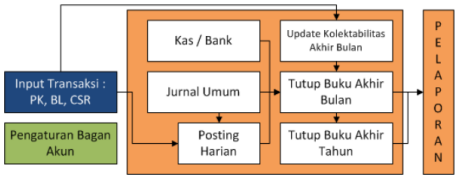
Gambar 1. *Flow* Proses Pendanaan PUMK

2. TJSL / Bantuan



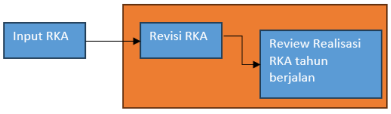
Gambar 2. *Flow* Proses Bantuan TJSL

3. Transaksi / Akuntansi TJSL



Gambar 3. *Flow* Transaksi Akuntansi TJSL

4. Rencana Kerja Anggaran (RKA)



Gambar 4. *Flow* RKA

5. Administrasi Sistem
   a. *User Management* (User, Role, Staff)
   b. *Applicatiion Module* (Cabang, Akun, *Closing period*, Kolektibilitas).

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sosialisasi penggunaan aplikasi TJSL disampaikan kepada penerima bantuan mulai dari login, seperti berikut :

Gambar 5. Tampilan Utama

Gambar 6. Pengajuan Kemitraan

Gambar 7. Tampilan Pengajuan Kemitraan

KESIMPULAN

Sosialisasi penggunaan aplikasi TJSL ini menggunakan metode pelatihan secara langsung serta dokumen cara penggunaannya (*user manual*). Tujuan dari sosialisasi tersebut adalah untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat dalam program bantuan sosial dari perusahaan memahami dan dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan baik untuk kepentingan semua pihak yang terlibat.Dan selain itu pula bahwasannya aplikasi TJSL untuk bantuan sosial ini dapat berkonsolidasi dengan Krakatau Steel Group.

Agar sosialisasi ini dapat diterapkan dengan baik maka selain dengan pelatihan, perlu adanya banner-banner dan video tutorial penggunaan aplikasi TJSL.

DAFTAR PUSTAKA

Dini Widiyana, d. (Januari-Juni 2020). PENGARUH SOSIALISASI PROGRAM WAJIB BELAJAR PENDIDIKAN DASAR SEMBILAN TAHUN TERHADAP PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM BIDANG PENDIDIKAN DI KELURAHAN ARGASUNYA KECAMATAN HARJAMUKTI KOTA CIREBON. *Jurnal Publika, Volume 8, Nomor 1* , 42-52.

Fahham, A. M. (2012). TANGGUNG JAWAB SOSIAL PERUSAHAAN DAN PENERAPANNYA PADA PERUSAHAAN DI INDONESIA. In M. Fajar, *Tanggung Jawab Sosial Perusahaan di Indonesia: Studi tentang Penerapan Ketentuan CSR pada Perusahaan Multinasional, Swasta Nasional dan BUMN di Indonesia* (pp. 111 - 119). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haliwela, N. S. (2011). TINJAUAN HUKUM TANGGUNG JAWAB SOSIAL PERUSAHAAN (CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY/CSR). *Jurnal Sasi Vol. 17 No. 4 Bulan Oktober – Desember 2011*, 52-57.

Murdiyatmoko, J. (2007). *Sosiologi Memahami dan Mengkaji Masyarakat.* Jakarta : Grasindo Media Pratam.

Putri, V. K. (2022, Sepetember 01). *Program Pintar*. Retrieved from Kompas: https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/01/090000869/sosialisasi--pengertian-tujuan-fungsi-dan-jenisnya

Riadi, M. (2020, April 09). *Sosial*. Retrieved from Kajian Pustaka: https://www.kajianpustaka.com/2020/04/sosialisasi-pengertian-tujuan-jenis-proses-dan-hambatan.html

Sarmini, d. (Juli 2022). SOSIALISASI PROGRAM UNIVERSITAS BATAM KE SEKOLAH MENENGAH ATAS

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

(SMA) ISLAM NABILAH BATAM. *JPIS, Vol 1 No. 2*, 67-75 E-ISSN 2828-7053.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 2(2): 1-6 November 2023
http://www.insan-unggul.ac.id:8084/sevana

PKM Administrasi Berbasis Multimedia Pariwisata Anyer Kota Serang

Achmad Syaefudin 1*, Bela Yusti Annasya[2]
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
*asyaefudin1213@gmail.com[1], belaworking@gmail.com[2]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(08/08/2023)

Direvisi Pemakalah :
(01/10/2023)

Diterima Publikasi :
(01/11/2023)

ABSTRAKSI

Saat ini, perkembangan teknologi semakin membantu orang untuk meraih hasil maksimal di semua bidang. Salah satunya adalah media ofcomputer peran untuk meningkatkan penyampaian informasi. Dalam presentasi yang menarik dari media informasi yang diperlukan tahan lama dan tidak mudah rusak. Terutama dalam informasi pariwisata area penyampaian tertentu. Selain berguna sebagai media informasi pariwisata Pantai Anyer Serang, produksi media juga bertujuan untuk mengimbangi perkembangan teknologi modern seperti sekarang ini yang memerlukan informasi mengenai media interaktif. Saat ini penyajian informasi yang disajikan melalui flareInteractive media. Pada penulisan Ilmiah ini menjelaskan tentang berbagai macam informsi pariwisata di Pantai Anyer Serang, sehingga media ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna untuk mendapatkan informasi pariwisata Pantai Anyer Serang lebih mudah.

Kata Kunci: Multimedia,Pariwisata,Pantai

ABSTRACT

Currently, the development of technology increasingly help people to achieve maximum results in all areas. One is the role ofcomputer media to improve the delivery of information. In an interesting presentation of information necessary media is durable and not easily damaged. Especially in certain areas tourism information. Besides useful as an information media Thousand Island district tourism, media production also aims to balance the development of modern technology like this now that requires information on interactive media. Currently, the presentation of information presented through the media flareInteractive. One Scientific Writing is explained about the various kinds oftourism information in Thousand Island district, so that these media are expected to provide benefits for the user to get the Thousand Island districttourism information more easily.

Keywords: *Multimedia ,Islan,Touris*

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi
Ilmu Komputer Insan Unggul
(STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi sekarang ini terjadi dengan sangat pesat, baik dari segi teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna apabila perkembangan teknologi yang sedang berjalan, dapat bermanfaat dalam segala bidang khususnya dalam bidang pariwisata. Salah satu teknologi informasi bagi pariwisata yaitu sebagai media iklan dan promosi. Dimana pariwisata merupakan salah satu aset terbesar bagi perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja.

Kabupaten Pantai Anyer berada pada letak yang sangat strategis karena berada dalam kawasan Pantai Anyer. Potensi pariwisata di Pantai Anyer juga sangat beragam baik wisata alam maupun wisata buatan. Akan tetapi, informasi promosi pariwisata belum begitu optimal. Selama ini Dinas Pariwisata Pantai Anyer baru menyediakan informasi melalui brosur dan website saja sebagai media iklan dan promosi. Bahkan pada website yang sudah ada yaitu www.pulaupari.com tidak diberikan informasi yang efektif dan menarik bagi pengunjung. Brosur yang di sediakan juga tidak tersebar dengan baik karena hanya diberikan jika kita atau pengunjung datang ke Dinas pariwisata saja.

TINJAUAN PUSTAKA

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan teori yang sudah ada. Penulis mengumpulkan referensi teori-teori dari sumber pustaka baik yang didapat penulis selama di Politeknik Piksi Input Serang maupun dari sumber-sumber pustaka lainnya. Dengan sumber pustaka tersebut penulis dapat memilih teori apa saja yang bisa digunakan untuk medukung sebagai landasan teori dalam perancangan sistem informasi pengelolaan surat perintah perjalanan dinas tersebut. Hasil yang diperoleh dari studi pustaka adalah landasan teori mengenai analisa dan perancangan sistem tersebut.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Data penyusunan laporan tugas ini, penyusunan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode observasi yaitu suatu metode penelitian dengan meninjau langsung kelapangan guna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

b. Metode Interview atau metode wawancara

Yaitu melakukan suatu wawancara terhadap beberapa responden untuk memperolah informasi. Metode wawancara ini terdiri dari: wawancara secara langsung maksudnya menanyakan langsung kepada responden yang bersangkutan, wawancara tidak langsung yaitu melalui kuisioner yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang disertai dengan jawabannya.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Untuk lebih mudah memahami analisis koperasi simpan pinjam maka proses pencatatan simpan pinjam, digambarkan dalam bentuk diagram konteks sebagai berikut :

Analisa pariwisata adalah tahap awal yang dilakukan di dalam pengembangan dari pariwisata yang ada sebelumnya, dengan diadakannya analisa pariwisata maka akan diketahui bagaimana proses pariwisata yang sedang berjalan. Berdasarkan hal tersebut, penulis menganalisa apakah pariwisata yang sedang berjalan telah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Di dalan analisa pariwisata ini, penulis dapat melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam Perancangan media informasi pariwisata Kabupaten Pantai Anyer Berbasis Multimedia. yang mungkin di dalam pariwisata ini ada beberapa hal yang harus lebih dikembangkan agar lebih menarik minat pengunjung.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Langkah selanjutnya daam perancangan media informasi ialah memberikan gambaran kepada pengunjung tentang pariwisata dan memberikan gambaran yang lebih jelas kepada pengunjung tentang informasi pariwisata. Adapun langkah-langkah atau tahapan dasar dalam proses analisa sistem adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah, merupakan langkah prtama yang harus dilakukan. Dalam tahap ini akan dilakukan suatu rumusan

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

masalah yang nantinya akan dicari solusi masalahnya.

2. Pemahaman dari cara kerja sistem yang sudah ada, yaitu untuk mempelajari sistemyang sedang berjalan, sehingga perlu adanya data-data untuk melakukan penelitian.

3. Menganalisa sistem, yaitu menganalisa apakah sistem yang sedang berjalan dapat memenuhi kebutuhan atau tidak. Analisa sistem ini berdasarkan data yan diperoleh dari penelitian.

Pembuatan laporan. Merupakan tahap akhir. Jika terjadi kesalahan dan kekurangan pada sistem yang ada dapat segera diselesaikan.

Tabel

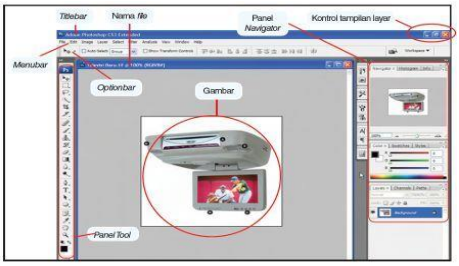
Intro

Home

A. Profil
   A1. Letak Geografis Kabupaten Pantai Anyer
   A2. Visi dan Misi Kepariwisataan
   A3. Objek dan daya tarik wisata
B. Wisata
   B1. Wisata Alam
      1a. Pantai pasir perawan
      1b. Bukit matahari
      1c. Pantai Kresek
      1d. Sunrise
      1e. Sunset
      1f. Mangrove
   B2. Wisata Buatan
      2a. Lipi
      2b. Snorkling
      2c. Banana boot
      2d. Berbeque
      2e. Mancing Mania
      2f. Keliling perahu sampan
   B3. Desa Wisata
      3a. Pulau Gudus Robet
      3b. Pulau Tengah
      3c. Pulau Burung
      3d. Pulau Tikus

C. Fasilitas
   C1. Homestay
   C2. Cafe
   C3. Alat Snorkling
   C4. Sepeda
   C5. Biro Perjalanan
D. Galeri
   D1. Galeri Foto
E. Video
   E1. Video Pariwisata
F. Acara
   Jadwal kegiatan

Gambar



KESIMPULAN

Dengan adanya hasil yang telah dicapai dalam penelitian dan Perancangan Media Informasi Pariwisata ada beberapa kesimpilan yang dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Sistem aplikasi multimedia ini dapat membantu menyampaikan informasi mengenai obyek wisata kepada masyarakat secara lebih menarik.
2. Dengan aplikasi ini masyarakat menjadi lebih mudah untuk mengetahui informasi obyek wisata yang ada di Pantai Anyer.
3. Aplikasi Media Informasi Pariwisata Kabupaten Pantai Anyer ini juga mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Hendratman, Hendi, ST. 2008. *The Magic Of Macromedia Director Edisi Revisi.* Bandung : Informatika

Mcleod, Raymond Jr. 1995. *Sistem Informasi Manajemen jilid 2.* Jakarta : PT Prenhallindo

Suyanto, M. 2003. *MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.* Yogyakarta : Penerbit Andi

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

----------. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran.* Yogyakarta : Penerbit Andi

Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia Making it Work edisi 6.* Yogyakarta : Andi Offset

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 2(2): 1-6, November 2023
http://www.insan-unggul.ac.id:8084/sevana

PKM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJR PADA MTS BANY TSAMIN DESA TELUK TERATE KECAMATAN KRAMATWATU KABUPATEN SERANG

Penny Hendriyati 1*, Helmi Ilham 2 dan Ali Faozin 3
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
*pennyhendriyatiinsanunggul@gmail.com[1], helmi.ilham1205@gmail.com[2], alifaozinpci@gmail.com[3]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(08/08/2023)

Direvisi Pemakalah :
(01/10/2023)

Diterima Publikasi :
(01/11/2023)

ABSTRAKSI

Media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* merupakan sebuah layanan tokoh virtual dengan kecerdasan buatan atau AI yang menirukan percakapan manusia melalui pesan suara, obrolan teks ataupun keduanya. Aplikasi media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* dapat mencakup kebutuhan di dunia pendidikan saat ini terutama dalam mencari solusi ataupun mencari solusi terbaik dalam memecahkan sebuah permasalahan, namun banyak dari siswa siswi yang kurang mengerti teknologi-teknologi apa saja yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar serta manfaat dengan menggunakan teknologi tersebut didalam dunia pendidikan saat ini. Target utama dari Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah siswa-siswi MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang, para siswa siswi perlu mengetahui tentang teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan serta pemanfaatan teknologi yang ada salah satunya adalah pemanfaatan teknologi yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* untuk dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dari Program Studi Sistem Informasi, Manajemen Informatika, dan Komputerisasi Akuntansi untuk membagikan ilmu pengetahuan tentang berbagai pelatihan pembuatan serta pemanfaatan teknologi berbasis *Artificial Intelligence*. Dengan adanya kegiatan PKM ini diharapkan para siswa dapat mengetahui tentang teknologi *Artificial Intelligence* dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran disekolah.

Kata Kunci: *Artifial Intelligence*, Canva, Media, Belajar, teknologi, sekolah

ABSTRACT

Artificial Intelligence-based learning media is a virtual character service with artificial intelligence or AI that imitates human conversation via voice messages, text chat or both. Artificial Intelligence-based learning media applications can cover the needs in the world of education today, especially in finding solutions or finding the best solution in solving a problem, but many students do not understand what technologies can be utilized in learning activities and the benefits of using them. technology in the world of education today. The main target of this Community Service (PKM) is the students of MTS Bany Tsamin, Teluk Terate Village, Kramatwatu District, Serang Regency, the students need to know about technology that can be utilized in the world of education as well as the use of existing technology, one of which is the use of technology based on Artificial Intelligence technology to be used as a learning medium. This Community Service activity was carried out by the Community Service (PKM)

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

team from the Information Systems, Information Management and Accounting Computerization Study Program to share knowledge about various training courses in creating and utilizing Artificial Intelligence-based technology. With this PKM activity, it is hoped that students will be able to know about Artificial Intelligence technology and be able to use it in learning at school.

Keywords: *Artificial Intelligence, Canva, Media, Learning, technology, school*

.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan berkomunikasi tukar informasi sehingga tempat, waktu dan jarak tidak lagi menjadi kendala. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian pesat tak lepas dari perkembangan teknik komputer. Kemajuan bidang komputer dan teknologi informasi ini juga memberikan dampak positif pada bidang pendidikan Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi Pendidikan serta peserta didik itu sendiri. [1] Kebutuhan akan teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebutuhan hidup masyarakat sehari-hari, seiring dengan pesatnya media-media pembelajaran yang telah diciptakan, dunia pendidikan selalu mengalami proses perubahan yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Menanggapi era kemajuan teknologi pada saat ini, pendidikan harus lebih menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih untuk mencapai tujuan yaitu memudahkan pelaksanaan pendidikan, khususnya pada saat seorang pengajar atau pelajar pada proses pembelajaran. [2] *Artificial Intellegence* adalah sebuah teknologi baru dengan cara berinteraksi dengan system komputer. yang memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan seperti di sekolah dan akan dijawab oleh program perangkat lunak yang terlibat. Keunikan yang dimiliki *Artificial Intellegence* berada pada konten yang disediakan, gambar, akses video, hingga informasi yang dapat menarik minat para siswa untuk belajar. *Artificial Intellegence* merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu untuk menjawab secara otomatis beberapa pertanyaan yang di ajukan oleh pengguna.

Teknologi *Artificial Intellegence* umumnya diterapkan pada perangkat smartphone yang sudah menjadi kebutuhan baru di masyarakat. Tidak hanya dapat menstimulasikan percakapan dalam bentuk teks ataupun audio, beberapa *Artificial Intellegence* juga mendukung dalam bentuk media lain seperti gambar maupun video. Selain itu, Artificial Intellegence dapat diintegrasikan ke berbagai layanan, aplikasi atau sumber data lainnya. Beberapa orang menyebut Artificial Intellegence dengan sebutan talkbot ataupun chatterbot. Dalam menghasilkan respon yang sesuai dengan harapan pengguna, Artificial Intellegence melewati beberapa tahapan proses kerja mulai dari dengan proses mengartikan maksud pesan yang diberikan oleh pengguna, selanjutnya menentukan dan mengeksekusi apa yang perlu Artificial Intellegence lakukan berdasarkan perintah dari pengguna, dan terakhir menyampaikan hasil dari eksekusi program kepada pengguna 1. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intellegence* merupakan layanan percakapan virtual dengan salah satu pihaknya

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

adalah *Artificial Intellegence* yang telah diprogram untuk memahami inputan dan memberi respon atas pertanyaan pengguna secara cepat dan relevan.[7] Pemberian informasi pembelajaranyang berorientasi pada pembimbing peserta didik melaksanakan pemecahan masalah khusunya saat masa pandemic covid-19 sangat diperlukan, dikarenakan keterbatasan jarak saat pembelajaran. *Artificial Intellegence* dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembimbing virtual pembelajaran yang mengarahkan peserta didik mencapai empat tahapan pemecahan masalah berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan di dalamnya. Tahapan pemecahan masalah yang harus peserta didik capai, yaitu (1) memahami masalah; (2) perencanaan pemecahan masalah; (3) umumnya diterapkan pada perangkat smartphone yang sudah menjadi kebutuhan baru di masyarakat. Tidak hanya dapat menstimulasikan percakapan dalam bentuk teks ataupun audio, beberapa *Artificial Intellegence* juga mendukung dalam bentuk media lain seperti gambar maupun video. Selain itu, Artificial Intellegence dapat diintegrasikan ke berbagai layanan, aplikasi atau sumber data lainnya. Beberapa orang menyebut chatbot dengan sebutan talkbot ataupun *Artificial Intellegence*. Dalam menghasilkan respon yang sesuai dengan harapan pengguna, chatbot melewati beberapa tahapan proses kerja mulai dari dengan proses mengartikan maksud pesan yang diberikan oleh pengguna, selanjutnya menentukan dan mengeksekusi apa yang perlu chatbot lakukan berdasarkan perintah dari pengguna, dan terakhir menyampaikan hasil dari eksekusi program kepada pengguna 1. Jadi, dapat disimpulkan bahwa chatbot merupakan layanan percakapan virtual dengan salah satu pihaknya adalah robot yang telah diprogram untuk memahami inputan dan memberi respon atas pertanyaan pengguna secara cepat dan relevan.[7] Pemberian informasi instan pada pembelajaran matematika yang berorientasi pada pembimbing peserta didik melaksanakan pemecahan masalah khusunya saat masa pandemic covid-19 sangat diperlukan, dikarenakan keterbatasan jarak saat pembelajaran. *Artificial Intellegence* dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembimbing virtual pembelajaran yang mengarahkan peserta didik mencapai empat tahapan pemecahan masalah berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang disajikan di dalamnya. Tahapan pemecahan masalah yang harus peserta didik capai, yaitu (1) memahami masalah; (2) perencanaan pemecahan masalah; MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate berdiri tahun 1997,oleh kerena itu pihak sekolah sangat mendukung kegiatan sosialisasi PKM ini pada sekolah tersebut. Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa *Artificial Intellegence* adalah program komputer yang menstimulasikan percakapan manusia melalui perintah suara atau obrolan teks atau keduanya. Jika *Artificial Intelligence* diterapkan dalam pembelajaran pastinya akan mempermudah para siswa-siswi dalam proses belajar, namun hal ini tentunya diperlukan pengenalan atau berupa sosialisasi mengenai *Artificial Intelligence*, Dalam kegiatan PKM yang penulis akan lakukan di MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate ini, tujuan kegiatan yang ingin dicapai: a. Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang *Artificial Intellegence* yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan Aplikasi *Artificial Intellegence* untuk siswa siswi MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate. b. Membantu siswa untuk menumbuhkan rasa keingintahuan tentang Chatbot yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yang nantinya akan berguna dikemudian hari. c. Membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam mengaktualisasikan pemikiran mengenai penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan untuk kebutuhan sehari-hari. d. Menerapkan dan mengaplikasikan pengetahuan teknologi informasi yang di dapat dari kampus untuk masyarakat di lingkungan MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate yang dapat menunjang para siswa ketika lulus sekolah dan terjun ke dunia kerja.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi terkait pengenalan dan pemanfaatan chatbot yang berbasis teknologi Artificial Intelligence yaitu menggunakan Aplikasi canva sebagai media.

Bagian ini menguraikan metode yang digunakan selama melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Semua metode diperbolehkan sepanjang memenuhi syarat target capaian kegiatan PKM masing-masing. Metode tidak

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

dibatasi namun harus terukur. pembelajaran dan praktik bagaimana cara pemanfaatan chatbot berbasis teknologi Artificial Intelligence menggunakan Aplikasi Canva di MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate. Berikut merupakan metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM: Sosialisasi Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut digunakan beberapa metode pelatihan diantaranya sebagai berikut: a. Metode Ceramah : Metode ini dipilih untuk memberikan atau memaparkan materi tentang pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence yaitu menggunakan Aplikasi canva, serta penggunaan nya dalam dunia pendidikan. b. Metode Tanya Jawab : Metode ini sangat penting bagi Siswa/i, karena dengan metode ini siswa-siswi di di MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate dapat menggali informasi yang tidak diketahui olehnya terhadap Informasi canva yang berbasis teknologi Artificial Intelligence yaitu menggunakan Aplikasi Canva. c. Metode Simulasi : Metode simulasi ini diberikan kepada semua siswa-siswi agar mencoba mengaplikasikan fitur-fitur dalam canva yang berbasis teknologi Artificial Intelligence.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahap Kegiatan Tahap-tahap kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi: a. Pelaksanaan Sosialisasi : Pelaksanaan sosialisai tentang chatbot yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yaitu menggunakan Aplikasi canva dilaksanakan pada Lab Komputer di MTS Bany Tsamin Desa Teluk Terate pada tanggal 06 September 2023 pukul 08.00 - selesainya acara sosialisasi. b. Pelaksanaan Pelatihan : Pelaksanaan pelatihan cara membuat Artificial Intelligence yang berbasis teknologi Artificial Intelligence menggunakan serta bagaimana cara memanfaatkan dan menerapkan fitur dengan cara terbaik. Pelatihan dilaksanakan, sehingga para peserta didik dapat langsung ikut mempraktikkan apa yang sedang dipelajari dalam pelatihan ini. Pada akhirnya semoga dengan adanya kegiatan pelatihan ini diharapkan memberikan banyak manfaat, pemahaman, pengetahuan dari revolusi perkembangan teknologi informasi saat ini, agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan manfaat untuk diri sendiri dan orang lain disekitarnya. c. Pembinaan Pasca Kegiatan Pelatihan : Pembinaan dilakukan dengan harapan siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan ini mendapatkan wawasan serta pengetahuan tentang pemanfaatan chatbot yang berbasis teknologi Artificial Intelligen.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan PKM ini telah dilaksanakan berupa pemberian materi dan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence*. Kegiatan PKM dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi sistem informasi. Hal ini menjadi bagian penting untuk mempersiapkan generasi lulusan muda. Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini kami mendapatkan hasil adanya peningkatan pemahaman siswa yang di buktikan dengan poin yang dihasilkan dari survey yang kami lakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan dan penyampaian materi. Berikut beberapa pertanyaan dalam survey yang kami sebarkan untuk 29 peserta yang hadir sebagai berikut: a. Apakah kepanjangan dari Artificial Intelligence? b. Apakah fungsi canva?

c. Website apa yang menyediakan *Artificial Intelligence* dengan menggunakan aplikasi Canva? d. Pilih salah satu kelebihan canva dalam media pembelajaran e. Apa kegunaan Artificial Intelligence? g. Apa kekurangan canva? Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut kami sudah menyertakan pilihan-pilihan jawaban untuk menggambarkan sejauh apa pemahaman peserta terhadap Teknologi Cloud Computing. Dari hasil survey yang dilakukan diambil sampel pertanyaan hasil antara sebelum pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan didapat hasil sebagai berikut: Sampel pertanyaan 1 Sebelum Penyampaian Materi Gbr 1. Hasil Pre-Test Peserta PKM Pertanyaan 1 Dari hasil survey yang berikan, hasil yang di dapatkan dapatkan dari 29 peserta benar sebesar 31%. Sesudah Penyampaian Materi Gbr 2. Hasil Post-Test Peserta PKM Pertanyaan 1 Dari hasil survey yang berikan, hasil yang di dapatkan peserta menjawab pertanyaan dengan benar sebesar 72,4%. Sampel pertanyaan 2 Sebelum Penyampaian Materi Gbr 3. Hasil Pre-Test Peserta PKM Pertanyaan 2

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Hasil Pengabdian Masyarakat menguraikan temuan, data dan fakta yang diperoleh di lapangan baik sebelum, sedang dan setelah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Data data bisa berupa visualisasi dan atau deskripsi hasil kuesioner pre test atau yang memadai. Diuraikan dengan sejelasnya sehingga kondisi yang dihadapi dapat diketahui oleh pembaca artikel.

Pembahasan berisi penjelasan dan deskripsi dari hasil yang diperoleh. Lebih kepada sudut pandang penulis dalam menginterpretasikan hasil yang ditemukan di lapangan selama melaksanakan kegiatan PKM. Argumen dan opini hasil PKM dapat didukung dengan interpretasi hasil penyebaran post test kegiatan dan sejenisnya.

Tidak diakhiri dengan titik. Untuk tabel dengan lebar lebih dari 1 kolom harus diletakkan di awal atau akhir halaman, sedangkan tabel dengan lebar kurang dari 1 kolom penempatannya bebas asalkan ditempatkan sesudah kalimat yang merujuknya.

Gambar 1.1 Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intellgence.*

KESIMPULAN

Program PKM telah diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Sehingga dapat dikatakan tujuan dari PKM terealisasi yakni para siswa/i dapat mengetahui Media pembelajaran yang berbasis teknologi *Artificial Intelligence* serta memahami cara kerja dan manfaatnya. Kegiatan ini juga mendapat sambutan sangat baik dari Peserta yang hadir dapat terlibat ketika penyampaian materi, pelatihan serta proses tanya jawab berlangsung, peserta sangat antusias menyampaikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah disampaikan dan juga saat menyampaikan kesan-kesannya dalam mengikuti PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

M. Husaini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Audit Investigatif," Audit. A J. Pract. Theory, Vol. 2, No. 2, Pp. 141–147, 2014.

D. Handayani, E. Maryanto, And B. H. Purnomo, "Sosialisasi Penggunaan Google Form Pada Madrasah Tsanawiyah (Mts) Mathlaul Anwar Pamulang," Vol. 1, No. 3, Pp. 366–370, 2023.

I. P. G. A. Sudiatmika, "E-Learning Berbasis Telegram Bot," Kernel J. Ris. Inov. Bid. Inform. Dan Pendidik. Inform., Vol. 1, No. 2, Pp. 49–60, 2021, Doi: 10.31284/J.Kernel.2020.V1i2.1469.

R. Parina, A. Wijaya, And Y. Apridiansyah, "Aplikasi canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Sd N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android," J. Media Infotama, Vol. 18, No. 1, P. 121, 2022.

A. Hendrawan, R. Adawiyah, M. S. Effendi, And M. K. Arifin, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran," J. Impact Implement. Action, Vol. 2, No. 1, Pp. 52–57, 2019.

D. F. Murad, D. F. Basukiputra, M. H. Wijaya, And M. I. Fauzi, "Sistem Pendukung Media Pembelajaran Menggunakan Chatbot Dan Line Pada Pkbm Berdaya Indonesia," Ultim. Infosys J. Ilmu Sist. Inf., Vol. 10, No. 2, Pp. 82–92, 2020, Doi: 10.31937/Si.V10i2.1165.

L. P. Instan, Buku Mengembangkan Sistem Percakapan Otomatis Berbasis Layanan Pesan Instan, No. December 2022. 2023.

A. Fauziah, Endang M. Kurnianti, And Otib Satibi Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Website Chatbot Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Penyajian Data Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar," Efektor, Vol. 9, No. 1, Pp. 23–34, 2022, Doi: 10.29407/E.V9i1.16348.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 2(2): 1-6, November 2023
http://www.insan-unggul.ac.id:8084/sevana

PKM SISTEM INFORMASI DATA INSPEKSI DAN PEMANTAUAN JALUR PIPA AREA CILEGON PADA PT. ENERGASINDO HEKSA KARYA

Afrasim Yusta 1*, Teguh Sutopo[2], Paryono Dwihar[3], Utbah Muzaky[4]
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
[*]afrasimyusta@insan-unggul.ac.id, teguhsutopo8@gmail.com[2], paryonodwihar@gmail.com[3], utbah.muzaky@energasindo.com[4]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(08/08/2023)

Direvisi Pemakalah :
(01/10/2023)

Diterima Publikasi :
(01/11/2023)

ABSTRAKSI

Inspkesi dan pemantauan jalur pipa adalah proses evaluasi atau observasi atas hasil pengukuran, pengujian, pengambilan informasi yang sebenarnya terkait kondisi actual seperti pipa, patok, rambu-rambu dan kondisi lainnya. Kebutuhan dari suatu sistem informasi untuk menunjang kegiatan inspeksi dan pemantauan jalur pipa agar lebih efektif dan efisien. Aplikasi sistem informasi ini dibuat dengan pemrograman berbasis *web* menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework lavarel* dan menggunakan *database MYSQL*. Metode pengembangan yang digunakan berupa metode *waterfall*, teknik pengumpulan data, *observasi* dan wawancara. Pembuatan sistem informasi data inspeksi ini terdapat menu task untuk memulai pengimputan data kondisi aktual jalur pipa area cilegon tanpa harus menggunakan alat tulis dan media kertas. Sehingga aktivitas dalam melakukan inspeksi dan pemantauan jalur pipa area cilegon dapat berjalan cepat dan lancar.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Jalur Pipa, *PHP* dan *MYSQL*

ABSTRACT

Inspection and monitoring of pipelines is the process of evaluating or observing the results of measurements, tests, retrieval of actual information related to actual conditions such as pipes, stakes, signs and other conditions. The need for an information system to support pipeline inspection and monitoring activities to make them more effective and efficient. This information system application is made by web-based programming using the PHP programming language with the Laravel framework and using the MYSQL database. The development method used is the waterfall method, data collection techniques, observation and interviews. In making this inspection data information system, there is a task menu to start inputting data on the actual condition of the Cilegon area pipeline without having to use stationery and paper media. So that activities in carrying out inspections and monitoring of pipelines in the Cilegon area can run quickly and smoothly.

Keywords: *Information System, Pipeline, PHP and MYSQL*

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

PENDAHULUAN

PT. Energasindo Heksa Karya merupakan sebuah bentuk usaha perseroan swasta yang bergerak dibidang perniagaan gas yang bekerja sama dengan PT. Pertamina, mendistribusikan gas alam tersebut, dari pemasok (Pertamina) ke berbagai wilayah di Indonesia terutama pabrik-pabrik industri khususnya yang berada di Area cilegon yaitu Kawasan Krakatau steel yang mendistribusikannya melalui pipa bawah tanah.

Dibutuhkan pemantauan terhadap jalur pipa penyalur terkait kondisi aktual seperti korosi pipa, *valve*, *pressure gauge*, patok, rambu – rambu dan lainnya yang sangat memungkinkan akan mendapat gangguan dari pihak ketiga, seperti vandalisme, sabotase, kecelakaan kendaraan di sekitar jalur pipa. Korosi menjadi persoalan utama pada pipa penyalur terhadap keselamatan karena korosi merupakan proses perusakan material yang terjadi disebabkan oleh pengaruh lingkungan disekelilingnya.

Pada proses inspeksi saat ini menggunakan media kertas sebagai pencatatan terkait kondisi aktual pada saat melakukan monitoring dan diinput dalam Ms. Excel sebagai report, sehingga dalam pendataan akan membutuhkan form kertas yang tentu tidak efesien karena perlu menyediakan alat tulis sebagai penunjang dalam kegiatan monitoring ini dan menyimpan form tersebut ke file lemari kabinet yang mana bila diperlukan sebagai laporan tahunan akan memerlukan waktu untuk mencari dokumen tersebut, sehingga diperlukan pengembangan dalam pemanfaatan komputer dari excel ke aplikasi komputer berupa sistem informasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem dapat didefinisikan suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan dan susunan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sinergi dari semua unsur-unsur dan elemen-elemen yang ada didalamnya, yang menunjang pelaksaan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utama tercapai dari suatu organisasi ataupun kesatuan kerja. (Ahmad dan Munawir, 2018:3). Menurut Rolly Maulana Awangga (2019:4) Pengertian dari suatu sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berintegrasi dan berinterdepensi dalam sebuah lingkungan yang dinamis untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sri Mulyani dkk (2018:14) Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditunjukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan. Inspeksi adalah evaluasi konfirmasi melalui observasi dan penilaian atas hasil pengukuran, pengujian, atau pendugaan. Inspeksi membutuhkan karyawan untuk memeriksa kegiatan operasional. Inspeksi dan pengawasan tidak menambah nilai produk, mereka hanya menambah biaya. Namun hasil inspeksi dengan persyaratan tertentu sering dipelukan untuk memastikan peraturan atau standar yang disetujui. (Nirva Diana, 2022:188). MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat data mengolah database. Kita dapat mempelajari pemogramam khusus yang disebut query (perintah) SQL. Database sendiri dibutuhkan jikta kita ingin mengimput data dari user menggunakan form HTML, untuk kemudian diolah PHP agar bisa disimpan ke dalam database MySQL (Jubilee Enterprise, 2018:2). Laravel merupakan salah satu framework yang berbasis PHP dan biasanya digunakan untuk membantu pengembangan sebuah website sehingga nantinya website yang dihasilkan menjadi lebih maksimal (Muhammad Nahzim Maulana dan Cahyo Prianto, 2023:2).

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode selama melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada PT. Energasindo Heksa Karya adalah: Pemantauan terhadap prosedur inspeksi dan pemantauan jalur pipa, Perancangan Sistem, Desain dan pemodelan serta testing dan implementasi sistem pada PT. Energasindo Heksa Karya.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahapan-tahapan persiapan yang dilakukan sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat adalah:

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

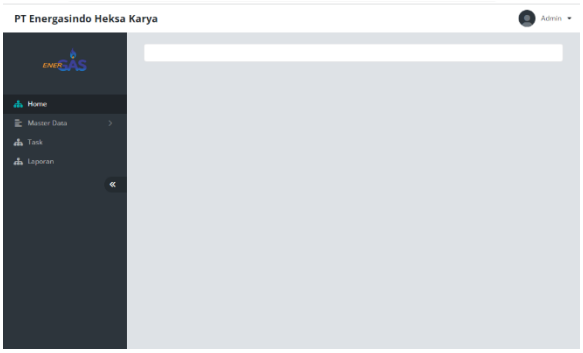
1. Bermusyawarah dengan mitra yaitu: PT. Energasindo Heksa Karya agar diperkenankan untuk melakukan pengabdian ini.
2. Pengamatan atas permasalahan yang dihadapi sehingga dapat menganalisa kebutuhan *hardware* dan *software*.

Tahapan-tahapan saat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, diantaranya:

1. Pemodelan dari Sistem Informasi Data Inspeksi Dan Pemantauan Jalur Pipa Area
2. Cilegon Pada PT. Energasindo Heksa Karya berdasarkan hasil pengamatan.
3. Pembuatan Sistem Informasi Data Inspeksi Dan Pemantauan Jalur Pipa menggunakan *framework laravel* dengan *database MySQL*
4. Testing dan implementasi Sistem Informasi Data Inspeksi Dan Pemantauan Jalur Pipa Area Cilegon Pada PT. Energasindo Heksa Karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

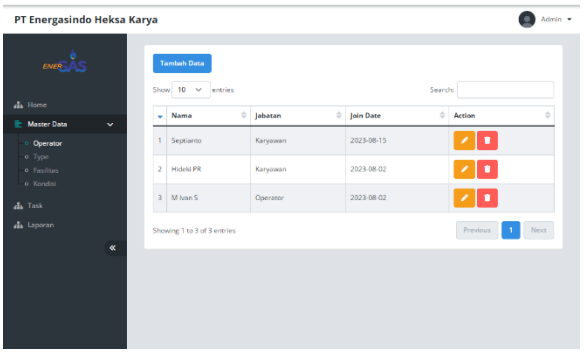
Dengan dibangunnya Sistem Informasi Data Inspeksi Dan Pemantauan Jalur Pipa Area Cilegon Pada PT. Energasindo Heksa Karya, dapat mempermudah dalam memberikan informasi tentang Data Inspeksi Dan Pemantauan Jalur Pipa dari operator lapangan kepada supervisor di kantor. Berikut adalah tampilan untuk sistem



informasinya

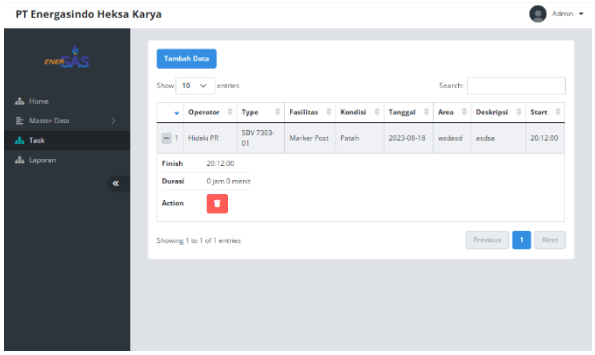
Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Gambar 1, merupakan tampilan menu utama dimana admin dapat menggunakan menu master data, *task* dan laporan.



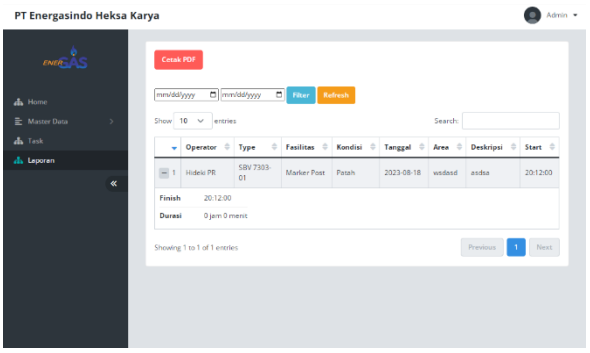
Gambar 2. Tampilan Menu Master Data

Gambar 2, adalah tampilan terdapat sub menu operator, type, fasilitas dan kondisi. Admin dapat menentukan siapa saja user operator, type dari pipa, fasilitas pipa dan kondisi pipa.



Gambar 3. Tampilan Menu *Task*

Gambar 3, merupakan tampilan menu *task* untuk input data detail yang dilakukan oleh operator terkait inspeksi pemantauan jalur pipa .



Gambar 4. Tampilan Menu Laporan

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Gambar 4, adalah tampilan data laporan bongkar atau muat kontainer yang sudah dilakukan oleh operator.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil berdasarkan pengabdian ini adalah:

1. Sistem informasi ini dirancang menggunakan agar mempermudah operator dalam melakukan inspeksi dan pemantauan jalur pipa dengan menggunakan *framework laravel* dan *database mysql*.
2. Laporan terdokumentasi dengan baik karena tersimpan pada sebuah database, sehingga operator dapat memberikan informasi inspeksi dan pemantauan kepada supervisor walaupun berada pada posisi di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, L., & Munawir. (2018). *Sistem informasi Manajemen.* Banda Aceh: GO PRINT

Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta: ANDI OFFSET

Awangga, R. M. (2019). *Pengantar Sistem Informasi Geografis.* Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Diana, N. (2022). Manajemen Mutu Pendidikan. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Enterprise, J. (2018). *HTML, PHP, dan MYSQL untuk pemula.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Fauzi, R. A. (2017). Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi). Yogyakarta: Deepublish.

Fitri, R. (2020). Pemrograman Basis Data menggunakan MYSQL. Banjarmasin: POLIBAN PRESS.

Gapsari, F. (2017). Pengantar Korosi. Malang: UB Press.

Mangkoedihardjo, S. (2022). Perlindungan Pesisir. Yogyakarta: PT Nas Media Indonesia.

Manik, E. (2020). Visual Basic 6.0 untuk Media Pembelajaran Interaktif. Medan: LPPM UHN Press.

Maulana, M. N., & Prianto, C. (2023). Pembuatan Website Layanan Keuangan dengan Metode Scrum. Bandung: Penerbit Buku Pedia.

Mukhtar, H. (2018). Kriptografi untuk Keamanan Data. Sleman: Deepublish.

Mulyani, S., Suzan, L., Sagara, Y., K, E. Y., Karya, C. D., Azizah, Z. N., & M, M. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi. Bandung: Unpad Press.

Putri, S. I., & Akbar, P. S. (2019). Sistem Informasi Kesehatan. Malang: Uwais Inspirasi Indonesia.

Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. Pengembangan IT, 6-12.

Supono, & Putratama, V. (2018). Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter. Yogyakarta: Deepublish.

Suprihadi, E. (2020). *Sistem Informasi Bisnis - Dunia versi 4.0.* Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Suprihatin. (2020). *Basis Data SMK/MAK Kelas XI.* Jakarta: PT Gremedia Widiasarana indonesia.

Suryana, D. (2018). *belajar "Visual Basic" untuk pemula.* Bandung: Dayat Suryana Independent.

Susilo, B., Damayanti, R., & Izza, N. (2017). *Teknik Bioenergi*. Malang: UB Press.

Wibawanto. (2017). *Kebijakan Pendidikan Menengah dalam Perspektif Governance di Indonesia.* Malang: UB Press.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

p-ISSN 2964-1918

ISSN 2964-1918

9 772964 191001

e-ISSN 2964-237X

ISSN 2964-237X

9 772964 237006