

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PT. SECRET DISCOVERIES TRAVEL AND LEISURE BERBASIS WEB

Yanuardi¹, Angga Aditya Permana²

Program Studi Informatika
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tangerang
Jl. Perintis Kemerdekaan 1/33 Cikokol Kota Tangerang
E-mail : yanuardi99@gmail.com¹ , anggaumt@gmail.com²

Abstraksi - Dalam kegiatan pengolahan data laporan keuangan di zaman sekarang ini masih banyak yang menggunakan cara manual. Sekarang ini tuntutan untuk menggunakan teknologi komputer sangatlah wajar karena zaman sudah canggih. Banyaknya data laporan yang ada membuat pegawai kerepotan dalam merapikan setiap data yang ada. Mempermudah hal tersebut di butuhkan sebuah aplikasi yang dapat mendukung proses tersebut. Dengan demikian data yang cukup banyak tersebut perlu ditata dan dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang ada dengan menggunakan sebuah aplikasi sistem informasi keuangan yang berbasis web. Dengan adanya aplikasi di harapkan dapat membantu pihak travel untuk dapat mengelola datanya dengan baik.

Kata kunci: Framework, website, codeigniter, akutansi, offline, model, view controller

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan pesat dan telah merambah keberbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi tersebut didukung oleh banyaknya perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang semakin hari semakin canggih diciptakan untuk memenuhi tuntutan yang dihadapi oleh kebutuhan manusia. Komputer sebagai perangkat teknologi canggih akhirnya terpilih sebagai salah satu alternative yang paling mungkin dalam membantu menyelesaikan pekerjaan dan menangani arus informasi dalam jumlah yang besar. Namun peran komputer sebagai alat yang canggih belum mencapai tingkat yang optimal jika tidak dirancang sebuah sistem yang mampu merangkap kerja sebagai proses dalam pengolahan data.

Dalam rangka upaya pengembangan dan *efisiensi* kinerja perusahaan perlu adanya suatu rancangan dan *implementasi* sistem

informasi keuangan sehingga dapat dengan mudah membantu pimpinan perusahaan mengecek laporan keuangan dalam menentukan kebijakan-kebijakan ataupun keputusan untuk meningkatkan kualitas perusahaan dalam laporan keuangan meliputi uang masuk, pembayaran hotel, uang keluar.

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya sistem ini, dapat memberikan kemudahan bagi kepala perusahaan untuk mengontrol laporan keuangan meliputi uang masuk, pembayaran hotel, dan uang keluar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang system aplikasi keuangan
3. Dapat mempermudah pemilik perusahaan untuk mengecek laporan keuangan. Dapat mempermudah *accounting* dalam pengolahan data keuangan Dapat merekapitulasi laporan keuangan setiap bulan.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Rancang Bangun / Desain Sistem

George M. Scott (2014) Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, maka perancangan sistem informasi merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru.

2.2. Pengertian Sistem Sistem

Menurut Yakub dalam Ermatita (2012), sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.3. Pengertian Informasi

Menurut Sutabri dalam Permana (2017) Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Teori informasi lebih tepat disebut sebagai teori matematika komunikasi yang memberikan pandangan yang berguna bagi sistem informasi, di mana konsep usia informasi menunjukkan hubungan interval informasi, jenis data dan penundaan pengolahan dalam menentukan usia informasi.

2.4. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri T (2012), berpendapat bahwa “Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memperoses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas *input* (data, instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi)”.

2.5. Pengertian Keuangan

Menurut Gitman (2012) “Keuangan adalah Finance can be defined as the science and art of managing money” yang artinya adalah Keuangan dapat didefinisikan sebagai seni ilmu mengelola uang. Dari definisi tersebut maka dapat dikembangkan bahwa keuangan sebagai seni berarti melibatkan keahlian dan pengalaman, sedangkan sebagai ilmu berarti melibatkan prinsip-prinsip, konsep, teori, proposi dan model yang ada dalam ilmu keuangan.

2.6. Pengertian UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Adi Nugroho dalam Esa Wijayanti (2014) ,UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).” Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk merancang, mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak.

2.7. Pengertian Website

Menurut Yuhefizar dalam Prayitno dan Safitri (2013) pengertian *website* adalah “keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi”.

2.8. Pengertian Web Browser (*Chrome*)

Menurut Winarno dan Utomo dalam Priyanto dan Safitri (2010) “*Web browser* adalah alat yang digunakan untuk melihat halaman *web*”.

2.9. Pengertian Internet

Menurut Oneto dan Sugiarto dalam Priyanto dan Safitri (2009) “internet adalah jaringan komputer”. Ibarat jalan raya internet dapat dilalui berbagai sarana transportasi, seperti bus, mobil dan motor yang memiliki kegunaan masing masing.

2.10. Pengertian PHP

Menurut Saputra, Subagio dan Saluki dalam Sujana Cristian (2012) “PHP merupakan bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis, PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi, HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka *layout* web sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya”.

2.11. Pengertian Basis data

Menurut Winarno dan Utomo dalam Prayitno dan Safitri (2010) “Basis Data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan field/kolom pada tiap tabel yang ada.

2.12. Pengertian (DBMS) Database Management System

DBMS (*Database Management System*) atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai Sistem Manajemen Basis Data adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data.

Suatu sistem aplikasi disebut DBMS jika memenuhi persyaratan minimal sebagai berikut :

1. Menyediakan fasilitas untuk mengelola akses data.
2. Mampu menangani integritas data.
3. Mampu menangani akses data yang dilakukan
4. Mampu menangani *backup* data.

Karena pentingnya data bagi suatu organisasi / perusahaan, maka hampir sebagian besar perusahaan memanfaatkan DBMS dalam mengelola data yang mereka miliki. Pengelolaan DBMS sendiri biasanya ditangani oleh tenaga ahli yang spesialis menangani DBMS yang disebut sebagai DBA (*Database Administrator*).

DBMS sudah mulai berkembang sejak tahun 1960an. Kemudian sekitar tahun 1970an mulai berkembang teknologi *Relational* DBMS yaitu DBMS berbasis relasional model. Relasional model pertama kali dikembangkan oleh Edgar J. Codd pada tahun 1970. Secara sederhana relasional model dapat dipahami sebagai suatu model yang memandang data sebagai sekumpulan tabel yang saling terkait. Hampir semua DBMS komersial dan *open source* saat ini berbasis *Relational DBMS* atau RDBMS.

2.13. Pengertian MySQL

Menurut Arief dalam Sujana Cristian (2011), MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya.

2.14. Pengertian XAMPP

Menurut Arif dalam Sujana Cristian (2011), “XAMPP merupakan aplikasi yang mengintegrasikan beberapa aplikasi utama web di dalamnya. Dalam XAMPP terdapat instalasi modul PHP, MySQL, *webserver* Apache”.

2.15. Pengertian Sublime Text

Menurut Eric Haughee dalam Sujana Cristian (2013), bahwa Sublime Text adalah aplikasi *editor* untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi *Vim*. Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. Sublime Text bukanlah aplikasi *open source*, yang artinya aplikasi ini membutuhkan lisensi (*license*) yang harus dibeli. Akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi (*license*) aplikasi gratis.

2.16. Pengertian Framework CI

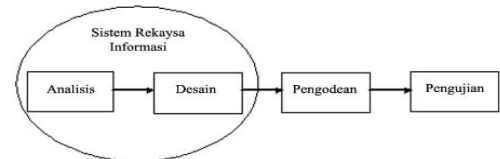
Menurut Beta Sidik dalam Destrinigrum, M dan Adrian J, Q (2012) *CodeIgneter* adalah sebuah *framwork* PHP yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk mempermudah *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal.

2.17. Pengertian Metode Waterfall

Metode *Waterfall* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model SDLC (*Sequential Development Life Cycle*).

Menurut Sukanto dan Shalahuddin dalam Firmansyah Y dan Udin (2013) mengemukakan bahwa “SDLC adalah mengembangkan atau mengubah sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan best practice atau cara -cara yang sudah teruji baik”.

Sedangkan Sukanto dan Shalahuddin dalam Firmansyah Y dan Udin (2013) dijelaskan bahwa model waterfall sering juga disebut model sekuensi linear atau alur hidup klasik. Pengembangan sistem dikerjakan terurut mulai analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung



Gambar 1. Metode Waterfall

Dalam buku ini menganut paham bahwa *waterfall model* memiliki enam tahapan, yakni:

1. Definisi kebutuhan (*Requirement Definition*)
2. Desain sistem dan perangkat lunak (*Software Design and System*)
3. Implementasi dan testing unit (*Implementation and Unit Testing*)
4. Integrasi dan testing sistem (*Integration and System Testing*)
5. Uji coba (*Testing*)
6. Operasional dan pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

III. ANALISA SISTEM YANG BERJALAN DAN RANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Sistem yang Berjalan

Sistem informasi keuangan di perusahaan PT. *Secret Discoveries Travel and Leisure* yang sedang berjalan saat ini, didapatkan bahwa proses dalam sistem pengolahan datanya masih kurang maksimal karena hanya sebatas menggunakan program *Microsoft Exel* dan mencatat ke buku kas serta belum adanya sistem informasi yang dapat memudahkan bendahara dan Direktur secara maksimal, cepat, tepat,

akurat dan terbaru serta efisien, sehingga kebutuhan sistem yang seperti apa yang memang benar-benar dibutuhkan untuk sarana pendataan penerimaan dan pengeluaran keuangan PT. *Secret Discoveries Travel and Leisure*.

Sistem informasi pendataan penerimaan dan pengeluaran keuangan yang terjadi pada saat ini masih kurang maksimal dikarenakan proses pendataan penerimaan dan pengeluaran keuangan yang telah ada harus dilakukan secara manual oleh seorang bendahara setiap bulannya, dan dibutuhkan ketelitian serta pemahaman yang detail, karena tidak adanya sistem atau program aplikasi komputer yang mendukung untuk penyimpanan data tersebut, sehingga terdapat beberapa kesalahan, kelemahan dan kekurangan pada sistem pengolahan data-datanya, diantaranya adalah datanya tidak valid, dan data tidak tepat, banyak data yang tidak beraturan/terorganisir atau hilang, menyebabkan laporan menjadi terhambat.

3.2. Rancangan Sistem

Dalam perancangan sistem informasi keuangan pada PT. *Secret Discoveries Travel and Leisure* ada beberapa usulan dari pihak perusahaan :

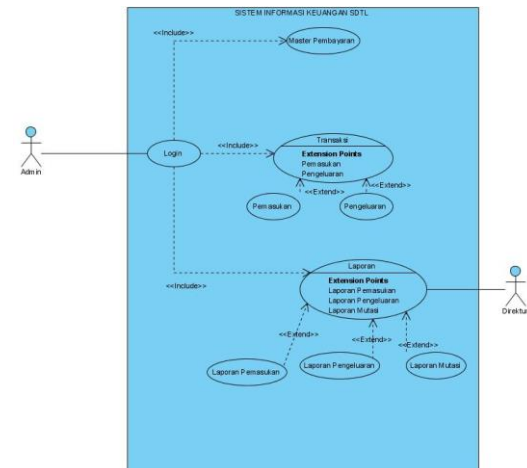
1. Sistem dijalankan dengan *offline*, sehingga memudahkan proses dan tidak tergantung kepada koneksi internet.
2. Sistem memiliki hak akses, sehingga tidak semua user dapat menginput menghapus atau mengedit data ke dalam sistem.

3.3. Perancangan Sistem yang Diusulkan

Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem serta aktor-aktor yang akan berhubungan dengan proses-proses yang ada di sistem yang diusulkan.

Diagram *Use Case* memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan *use case-use case* dalam sistem pada *use case* ini penulis memberikan

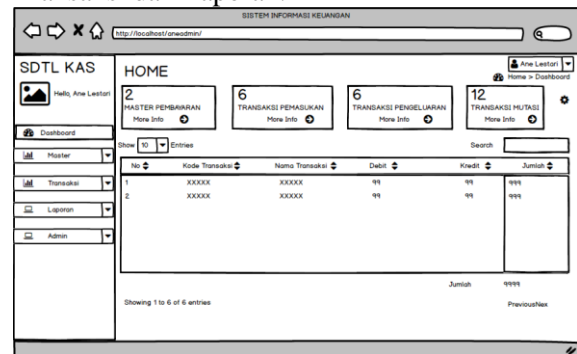
gambaran mengenai aktor yang terdapat didalam sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Keuangan

3.4. Perancangan Layar Menu Utama

Pada layar ini terdapat beberapa pilihan sub menu, yaitu : Menu master Pembayaran, Transaksi dan Laporan.

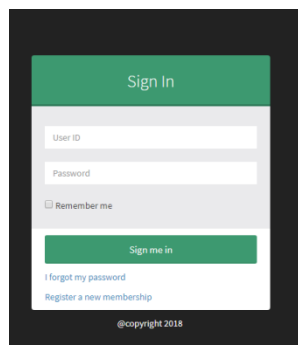


Gambar 3. Use Case User Interface Sistem Informasi Keuangan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Halaman Pembuka

Pada bagian ini dijelaskan secara lengkap tampilan-tampilan layar pada sistem informasi keuangan.

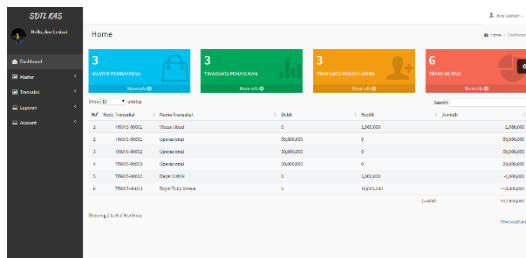


Gambar 4. Tampilan Form Login

Tampilan awal yang akan muncul apabila program pertama kali dijalankan. Dan login dengan admin.

4.2. Tampilan Layar *Form* Utama

Tampilan menu utama yang akan muncul apabila user sudah login dengan admin. Menu utama ini berfungsi untuk menampilkan *list menu* yang ada didalam aplikasi ini.



Gambar 5. Tampilan Form Layar Utama

V. KESIMPULAN

Dari penelitian dan tulisan yang telah penulis uraikan , maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan maupun perhitungan data transaksi menyebabkan ketidakakuratan data. Oleh Karena itu dengan adanya sistem aplikasi yang dibangun

- membantu dalam meminimalisir kesalahan perhitungan dan meningkatkan proses penginputan transaksi pemasukan ataupun transaksi pengeluaran.
2. Banyak data-data yang berbentuk fisik sehingga rentan terjadinya kerusakan bahkan terkadang ada beberapa data yang hilang ataupun tercecer. Oleh karena itu, dengan sistem informasi yang dirancang dapat membantu membuat laporan dengan cepat dan dapat mengurangi kesalahan yang terjadi.
3. Sistem informasi yang dirancang dapat membantu membuat laporan dengan cepat dan mengurangi terjadinya kesalahan pencatatan
4. Minimnya jumlah petugas yang ada di PT. *Secret Discoveries Travel and Leisure* tidak sebanding dengan proses bisnis yang dikerjakan hal ini terkadang membuat beberapa proses terlewat untuk dikerjakan. Oleh karena itu, dengan sistem informasi yang dirancang data-data dapat tersimpan didalam database sehingga dapat memudahkan petugas .
5. Penyajian laporan dapat dilakukan secara real time.
6. Sistem yan dirancang dapat membantu kinerja pegawai dan lebih efisiensi waktu dalam pengelolaannya.

REFERENSI

- [1] Destrinigrum, M dan Adrian, J, (2017). “Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web”, Jurnal TeknoInfo, Vol. 11, No. 2, 2017, ISSN 1693-0010.
- [2] Ermatita, (2016). “Analisis Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan, Jurnal Sistem Informasi”, Vol. 8, No. 1 April 2016, ISSN 2085-21588.
- [3] Firmansyah, Yoki, dan Udi, (2019). “Penerapan Metode SDLC Waterfall dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web”, Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika, Vol. 4, No. 1, 2018, ISSN 184-191.
- [4] Fahrival, Pohan, S, Nasution, M, (2018). “Perancangan Sistem Inventory Barang Pada UD. Minang Dewi Berbasis Web”, Jurnal Ilmiah AMIK Labuan Batu, Vol. 6, No. 2 Mei 2018.

- [5] Giri Ibnu AA, (2016). “*Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank yang tidak Terdaftar di BEI*”, eJurnal Ilmu Administrasi Bisnis, 2016, ISSN 2355-5408.
- [6] Jogiyanto, H.M. 2011. “Sistem Informasi Teknologi”. Andi Offset : Yogyakarta.
- [7] Permana, A.A, (2017). “Rancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Guru Dan Pegawai SMP Negeri 45 Jakarta”. JIKA (Jurnal Informatika) Vol 1 No 2, ISSN : 2549-0710.
- [7] Prayitno, A dan Safitri, T, (2015). ”*Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Web, Jurnal on Software Engineering*”, Vol. 1, No. 1, 2015, ISSN 2461-0960.
- [8] Rochman, A, (2014). “*Perancangan Sistem Informasi Keuangan Masjid Raudatul Jannah Makassar*”, Jurnal IT, Vol. 15, Desember 2014.
- [9] Sujana, C, dan Darmansyah, (2018). “*Analisa dan Perancangan Sistem Penjualan Barang Berbasis Web*”, Jurnal Interkom, Vol. 1, No. 4 Januari 2018.
- [10] Ladjamudin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11] Sutabri, T, (2012). “*Konsep Sistem Informasi*”, Yogyakarta: Andi