

Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung

Yoki Satria¹, Tri Sandhika Jaya², Eko Subiyantoro³

¹ mahasiswa, ² pembimbing 1, ³ pembimbing 2

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Ekonomi dan Bisnis Politeknik Negeri Lampung

Jl. Soekarno Hatta No. 10 Rajabasa Bandar Lampung Telepon (0721) 703995

E-mail : yoki.satria1996@gmail.com¹

ABSTRAK

Aplikasi yang dapat membantu memudahkan bagian karyawan untuk memasukan data-data yang ada, serta memberikan laporan bulanan kebagian perusahaan maupun pimpinan perusahaan. Pimpinan dapat mengetahui data-data pemasukan dan pengeluaran keuangan perusahaan melalui grafik bulanan dan tahun yang diinginkan. Sehingga dapat diketahui adanya kesalahan dalam pengolahan pemasukan dan pengeluaran keuangan yang ada diperusahaan SHL Tujuan yang ingin dicapai yaitu dapat membantu perusahaan dalam memaksimalkan laporan keuangan perusahaan. Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung dibangun dengan menggunakan metode dari model waterfall. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, Javascript dan Java. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan metode black box testing, aplikasi ini telah dikembangkan sesuai dengan tujuan dan siap diimplementasikan pada perusahaan Software House Lampung.

Kata kunci : Aplikasi, Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung.

PENDAHULUAN

Peranan keuangan dalam suatu perusahaan sangat penting dan dibutuhkan baik dalam perusahaan besar maupun kecil, baik itu perusahaan swasta maupun perusahaan milik negara. Manajemen keuangan yang baik Menurut Yusrizal (2008) Menyatakan Manajemen keuangan adalah suatu kegiatan perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian pencarian dan penyimpanan dana yang dimiliki oleh organisasi atau perusahaan, dibentuknya manajemen keuangan dilakukan untuk membuat keputusan keberlangsungan hidup karyawan. Dampak manajemen keuangan yang buruk dapat mempengaruhi kerugian

bagi Perusahaan. *Software House Lampung* (SHL) dalam pengelolaan data keuangan masih dikelola menggunakan *Microsoft Excel*, sering terjadi keterlambatan pemberian informasi mengenai jumlah kas setiap bulan sehingga pemasukan data dan pengeluaran data keuangan tidak teratur. Dalam pemberian laporan bulanan pemasukan dan pengeluaran masih menggunakan *Flash Disk* dan dikirim melalui *E-mail*.

Perusahaan SHL masih belum detail dan tidak lengkap dalam memberikan laporan transaksi pemasukan dan pengeluaran bulanan, kemudian sering terjadi bukti transaksi hilang karna tidak adanya pengarsipan data. Masalah

tersebut dapat diatasi dengan adanya pengolahan data berbasis *web*, yang akan memudahkan bagian *karyawan* untuk memasukan data-data yang ada, serta memberikan laporan bulanan kebagian perusahaan maupun pimpinan perusahaan. Pimpinan dapat mengetahui data-data pemasukan dan pengeluaran keuangan perusahaan melalui grafik bulanan dan tahun yang diinginkan. Sehingga dapat diketahui adanya kesalahan dalam pengolahan pemasukan dan pengeluaran keuangan yang ada diperusahaan SHL.

Berdasarkan permasalahan yang ada penulis mencoba membuat "*Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung Menggunakan Framework Laravel*" yang dapat membantu perusahaan dalam memaksimalkan laporan keuangan perusahaan. Aplikasi ini dibuat berbasis *website* karena memiliki beberapa keuntungan diantaranya dapat memudahkan kinerja petugas dalam pengolahan data, dapat meminimalisasi kesalahan saat *input* data serta mengoptimalkan keamanan data (mulyanarko, 2007)

METODE PELAKSANAAN

Alat yang digunakan dalam penelitian terbagi menjadi dua yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Bahan yang digunakan berupa hasil wawancara tidak terstruktur dan hasil observasi. Metode pengembangan sistem

yang digunakan yaitu metode dari model *waterfall*. Model *waterfall* terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Analisis dan Definisi Persyaratan (*Software Requirements Analysis*)

Tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi untuk memenuhi langkah analisis kebutuhan "*Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung*". Metode yang digunakan untuk pengumpulan informasi adalah dengan menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan di lingkungan Perusahaan Software House Lampung, yaitu tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan *Mapping Chart*, DFD, ERD, dan *Flowchart* untuk menggambarkan proses dan alur data yang ada dalam proses pengembangan sistem Perancangan sistem dan perangkat lunak

3. Implementasi dan Pengujian Unit (*Coding*)

Tahapan ini akan dilakukan dua kegiatan utama yaitu pengkodean program dan tampilan aplikasi. Aplikasi yang dibuat menggunakan *laravel* yang akan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan *Javascript*. Pengkodean akan dilakukan sesuai dengan apa yang telah dirancang

sebelumnya. Alat yang digunakan adalah *Sublime*, XAMPP, MySQL dan *browser Google Chrome*.

4. Pengujian dan Verifikasi (*Testing and Verification*)

Unit program yang sudah selesai dibangun dan diintegrasikan menjadi sebuah aplikasi yang utuh, akan dilakukan pengujian sistem secara keseluruhan untuk memastikan aplikasi bekerja sesuai kebutuhan. Hal-hal yang akan diuji meliputi kesalahan-kesalahan pada tampilan, fungsi-fungsi yang ada dan akses *database*.

A. Kesalahan pada tampilan

Pengujian akan dilakukan dengan menjalankan aplikasi secara keseluruhan kemudian menjalankan fungsi-fungsi yang berkaitan dengan tampilan apakah ada kesalahan penulisan kata, data yang ditampilkan, maupun kesalahan pada pesan yang ada.

B. Fungsi-fungsi aplikasi

Pengujian dilakukan dengan menjalankan semua fungsi yang ada pada aplikasi. Hal ini dilakukan untuk menguji apakah fungsi yang ada sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan.

C. Akses *database*

Pengujian ini dimaksudkan untuk menguji akses aplikasi terhadap *database*. Pengujian dilakukan dengan melakukan *input* data, perubahan (*edit*) data dan hapus (*delete*) untuk memastikan data yang

tersimpan ke dalam *database* sesuai dengan yang diharapkan.

5. Operasi dan Pemeliharaan (*Maintenance*)

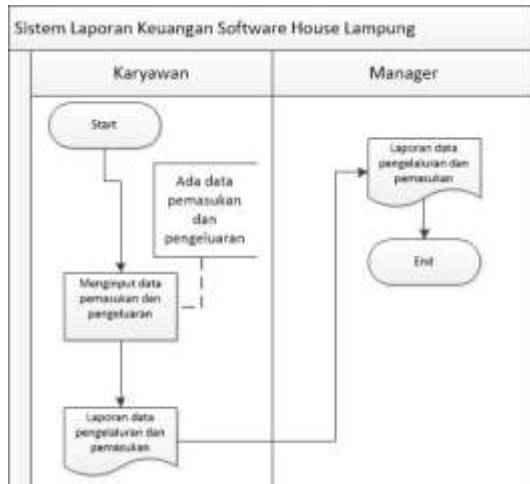
Pada penyusunan Tugas Akhir ini, tahapan operasi dan pemeliharaan tidak dilakukan, karena tahap ini merupakan tahapan yang paling lama. Pemeliharaan mencakup koreksi berbagai *error* selama program dijalankan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Sistem Berjalan

Tahap analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk memahami sistem yang sedang berjalan saat ini dan menemukan solusi tentang kebutuhan-kebutuhan yang ada di dalam sistem berjalan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini adalah wawancara dan observasi. Berikut ini dijelaskan sistem yang sedang berjalan pada *Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung*:

1. Saat ada pengeluaran dan pemasukan Karyawan dapat menginputkan data pemasukan dan pengeluaran, kemudian keryawan memberikan laporan data pengeluaran dan pemasukan ke Manager dalam bentuk *Microsoft Excel. Mapping chart* sistem yang sedang berjalan disajikan pada Gambar 1.



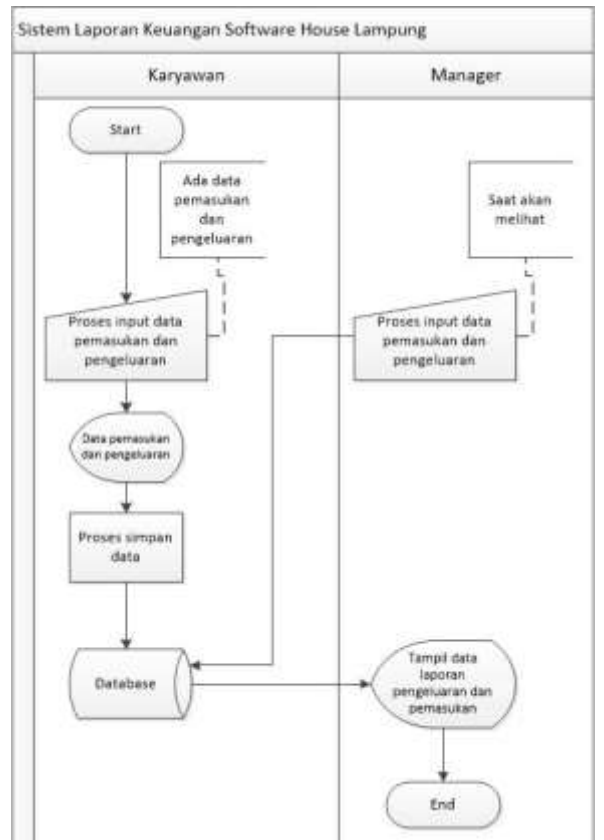
Gambar 1. Mapping chart Sistem Yang Sedang Berjalan

2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Tahap analisis sistem yang diusulkan merupakan tahapan dalam membuat sistem baru yang akan dibangun sesuai kebutuhan sistem berdasarkan kebutuhan yang diperlukan. Dengan catatan berdasarkan analisis terhadap sistem yang telah berjalan. Rancangan sistem yang diusulkan untuk menentukan alur dari sistem yang akan dibuat. Bagan alur sistem (*mapping chart*) dari *Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung* yang diusulkan disajikan dalam Gambar 2.

1. Pada saat ada pengeluaran dan pemasukan Karyawan dapat melakukan input data pemasukan dan pengeluaran, kemudian karyawan melakukan proses simpan data didatabase. Kemudian web menampilkan laporan pengeluaran dan pemasukan kepada manager.

Mapping chart sistem yang diusulkan disajikan pada Gambar 2.



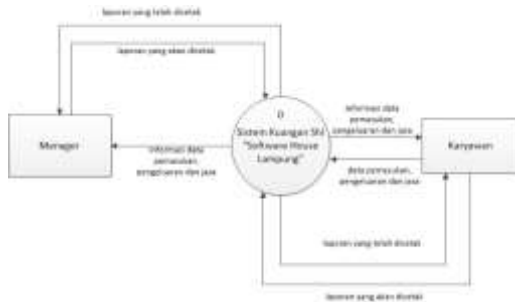
Gambar 2. Perancangan Mapping Chart Sistem yang diusulkan

1. Perancangan sistem perangkat lunak

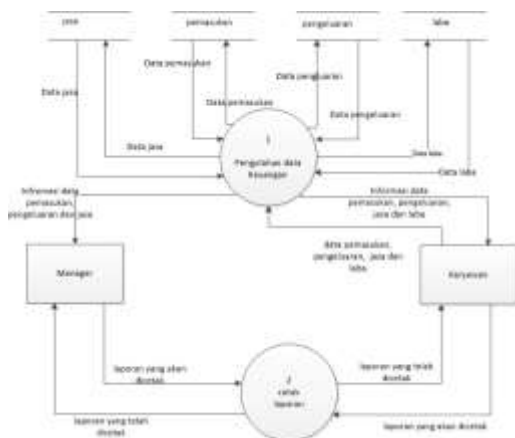
Tahapan perancangan merupakan tahap kedua setelah analisis sistem dan menerapkan hasil dari tahapan sebelumnya kedalam perancangan perangkat lunak. Pada tahap ini dibuat rancangan *mapping chart*, diagram alur dokumen, *database*, *flowchart program* dan *interface* sistem yang dirancang..

- a. Rancangan DFD level 0

Pada tahap perancangan sistem, dibutuhkan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan pemodelan proses sistem sebagai proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data. Perancangan DFD level 0 dan 1 disajikan pada Gambar 3 dan Gambar 4.



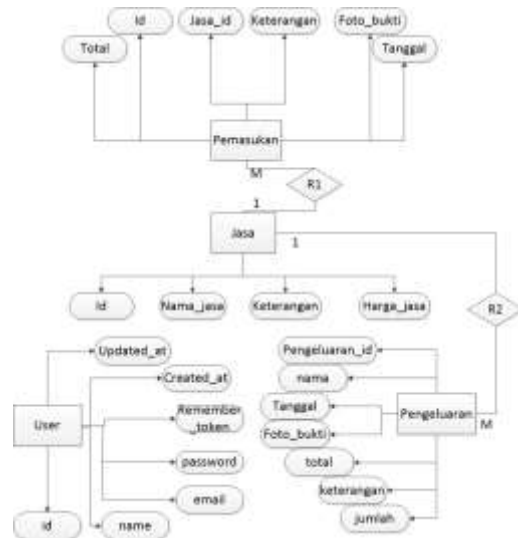
Gambar 3. DFD level 0



Gambar 4. DFD level 1

b. Rancangan ERD

Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai penjelasan dari relasi antar tabel dan entitas. Rancangan ERD disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Rancangan ERD

2. Implementasi

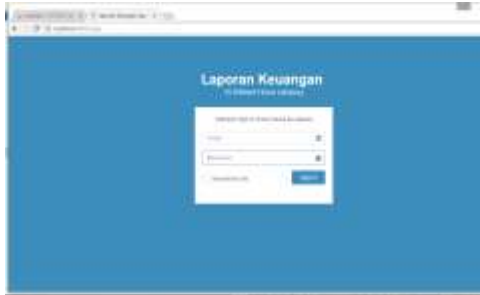
Implementasi merupakan tahap penerapan dari hasil analisis dan perancangan untuk diterjemahkan ke dalam bahasa komputer. Implementasi dilakukan dengan pengkodean yang menghubungkan data-data perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

a. Tampilan program

Pada tahapan ini akan ditampilkan beberapa tampilan program yang dibuat berdasarkan rancangan-rancangan yang telah diusulkan pada tahap sebelumnya :

1. Tampilan *login*

Halaman *login* berfungsi untuk mendapatkan hak akses, untuk mengakses aplikasi pengguna harus memasukkan *username* sebagai identitas yang dapat diketahui dan *password* sebagai identitas yang bersifat rahasia. Tampilan halaman login disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan *login*

2. Tampilan halaman utama admin

Terdapat beberapa menu pada halaman utama admin, terdiri dari data *jasa pemasukan dan pengeluaran*, report dan grafik *pemasukan dan pengeluaran*. Tampilan halaman utama admin disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman utama admin

3. Tampilan menu data jasa

Halaman jasa yang menampilkan daftar data jasa yang telah diselesaikan. Tampilan ini disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan menu data pendaftaran *service order* (admin)

4. Tampilan Halaman *Jasa Tambah data Admin*

Tampilan halaman *jasa* tambah data berfungsi untuk menambah data jasa. Tampilan halaman *Jasa Tambah data* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 6. Tampilan Halaman *Jasa Tambah data*

1. Tampilan Halaman Menu *Jasa Edit Admin*

Tampilan halaman *edit* jasa berfungsi untuk mengubah data jasa. Tampilan ini disajikan pada Gambar 10.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Menu Jasa Edit Admin*

3. Integrasi dan pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk menjamin bahwa syarat dan spesifikasi sistem telah terpenuhi berdasarkan persyaratan-persyaratan yang didapat pada tahap sebelumnya.

a. Hal-hal yang diuji

Hal-hal yang diuji pada aplikasi meliputi, kesalahan fungsional, kesalahan basis data, kesalahan antarmuka/*interface*.

b. Hasil pengujian

Hasil pengujian aplikasi ini dengan menggunakan metode *black box testing*, didapatkan hasil pengujian yaitu :

Hal-hal yang diuji dalam tugas akhir berjudul “*Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung*” ini adalah sebagai berikut :

- 1) Kesalahan-kesalahan pada menu tampilan seperti menu jasa, pemasukan dan pengeluaran.
- 2) Akses database.
- 3) Tampilan halaman cetak.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan “*Sistem Laporan Keuangan Software House Lampung*”, yaitu dapat memberikan informasi berupa data dan dokumen yang dapat disimpan secara otomatis dan dapat mencetak laporan sesuai Manager inginkan. Dapat mengetahui Grafik bulanan secara teratur dan mempermudah *Software House Lampung* dalam mengatasi Laporan Keuangan.

REFERENSI

- Abdulloh. (2016). *Easy dan Simpel eb Proramming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Aulia Rahmah. (2010). *Sistem Informasi Penjualan Ban dan Pemesanan Service Mobil Berbasis WEB Pada Arrofhah Ban Bekasi*, 2.
- Ayu, R. I. (2005). Pt. Pelayaran Nasional Indonesia. *Sistem akuntansi penerimaan dan pengeluaran kas*, 21.
- Burch, J. (1992). Boyd & Frasher Publishing Company. *System Analysis, Design, and Implementation*, 1.
- Faridl, M. (2015). *Fitur Dahsyat SUBlime Text 3*, 3-4.
- Fatta, H. A. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET .
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Infromasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Indonesia, I. A. (2009). *Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan* , 07.
- Indra Warman, M. (2012). *Sistem Informasi Alumni ITP Menggunakan PHP Dan My SQL* , 45.
- Indrajani. (2015). *Database Design*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Komputer. (2010). *SQL Server 2008 Express*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Komputer. (2014). *Sistem Infromasi Untuk Penjualan Online*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Pongoh, M. (2013). Jurnal EMBA. *Analisis Laporan Keuangan Untuk Menilai Kinerja Keuangan*, 2-3.
- Prasetio. (2012). *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta Selatan: Mediakita.

- Prayitno. (2010). *Kupas Tuntas Malware*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Prof. Dr. Ir Marimi, M. I. (2003). Sistem Infromasi manajemen. *Sumber Daya Manusia*, 15.
- Rohman, A. (2014). *Mengenal Framework "Laravel"*, 3.
- Rohman, A. (2014). Best PHP Frameworks. *Mengenal Framework "Laravel"*, 1.
- Rozi Z. A., C. S. (2015). *Bootstrap Design Framework*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Simarnata. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Sulindawati. (2013). *Pengantar Analisa Perancangan Sistem*, 1.
- Suroso. SE., M. A. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas pada PT. Sinar Galuh Pratama*, 140.
- Suroso. SE., M. A. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas*, 140-141.
- Suroso. SE., M. A. (2016). Fakultas Ekonomi & Bisnis UNPAB Medan . *Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas pada Pt. Sinar Galuh Pratama*, 4.
- Suroso. SE., M. A. (2016). Fakultas Ekonomi & Bisnis UNPAB Medan . *Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas*, 140.
- Sutabari. (2012). *Analisis Sistem Infromasi*. Yogyakarta: Andi.
- Wardana. (2016). *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yusrizal. (2008). *Memahami Manajemen Keuangan dalam Teknologi Informasi*, 197.