

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI PENGELOLAAN KAS BERBASIS *WEBSITE* (STUDI KASUS : KOMUNITAS OJEK ONLINE LAGON SETIA)

Dede Imana Yulianto^{1*}, Gustin Triani¹, Saprudin¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}dedeimanayulianto@gmail.com, ²1122agustine@gmail.com, ³dosen00845@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak– Komunitas Ojek *Online* Lagon Setia telah melaksanakan fungsi dan perannya dalam manajemen pengelolaan kas. Tetapi masih membutuhkan sebuah sistem informasi karena sampai saat ini masih bersifat konvensional. Sehingga sulit dalam memberikan informasi transparan mengenai pengelolaan kas dalam pelaporan keuangan komunitas . Rancang bangun sistem berbasis *website* ini dibuat untuk memudahkan bendahara komunitas dalam penyampaian informasi keuangan komunitas kepada anggota, untuk merancang sistem yang mudah digunakan dan dapat melakukan pendataan yang akurat. Sistem ini dirancang berisi tentang data jabatan, data user, data anggota, data uang kas, data pengeluaran, mencetak laporan, riwayat uang kas, riwayat pengeluaran. *Tools* yang digunakan untuk membangun sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database *MySQL*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pengelolaan Kas, Komunitas

Abstract– *The Lagon Online Ojek Community has carried out its functions and roles in cash management. But they still need an information system because until now it is still conventional. So it is difficult to provide transparent information about cash management in community financial reporting. The design of this website-based system was created to make it easier for community treasurers to convey community financial information to members, to design a system that is easy to use and can carry out accurate data collection. This system is designed to contain position data, user data, member data, cash data, expenditure data, print reports, cash history, expenditure history. The tools used to build this system use the PHP programming language with a MySQL database*

Keywords: *Information System, Cash Management, Community*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi sangat pesat khususnya dalam bidang Ilmu Teknologi yang digunakan sebagai mesin pengolah dan menyimpan data untuk menciptakan informasi menjadi lebih cepat dan akurat menjadi faktor utama sebuah organisasi yang harus didukung oleh teknologi tersebut

Teknik informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat. Tidak sedikit orang menggunakan aplikasi sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan dan aplikasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk memperoleh hasil pencarian dari suatu pokok permasalahan. Penerapan sistem informasi memberikan fasilitas seperti perolehan informasi yang cepat dan tepat.

Dalam organisasi dituntut untuk menerapkan sistem akuntansi sesuai keadaan dalam organisasi tersebut, salah satu sistem yang pasti ada dalam sebuah organisasi adalah pengelolaan kas. Aktivitas pencatatan kas yang baik adalah dengan dibuat secara rinci mengenai kondisi keuangan yang terjadi dibuat secara rinci mengenai kondisi keuangan yang terjadi. Hal tersebut menggunakan sebuah teknologi karena jika menggunakan cara konvensional tidak akan berjalan efektif. Sebagai aktivitas yang paling lancar dan erat hubungannya dengan siklus transaksi maka kas merupakan alat pertukaran yang dimiliki organisasi (Fitrianti et al., 2021)

Website merupakan media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan diinternet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global. *Website* adalah sebuah media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah (Triyanti & Dermawan, 2019)

Sistem informasi pengelolaan kas merupakan hal yang penting dalam suatu organisasi seperti organisasi yang ada pada komunitas-komunitas suatu Ojek *Online* dengan adanya sistem informasi pada suatu organisasi, maka dapat mempermudah kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan pekerjaan yang ada serta dengan adanya sistem informasi tersebut dapat menjamin kualitas yang diberikan dan cepat dalam mengambil keputusan

Didalam pengelolaan keuangan dana pada Komunitas Ojek *Online* Lagon Setia yang melakukannya dengan cara konvensional sehingga tidak efektif dan efisien dalam pengerjaan, dan memungkinkan terjadinya ketidakakuratan data dalam mendata dana yang keluar maupun dana yang masuk dengan menciptakan sistem pengelolaan dana terkomputerisasi maka yang ada dapat diatasi dengan baik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis menarik untuk dibuatnya sistem aplikasi catatan keuangan disebuah organisasi komunitas yang diimplementasikan dalam bentuk perangkat lunak yang sudah terkomputerisasi, maka tercipta nya judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI CATATAN KEUANGAN BERBASIS *WEBSITE* PADA KOMUNITAS OJEK *ONLINE* LAGON SETIA”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian ini digunakan sebagai bentuk arahan dalam melaksanakan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah di tentukan,. Adapun metode Penelitian yang digunakan antara lain:

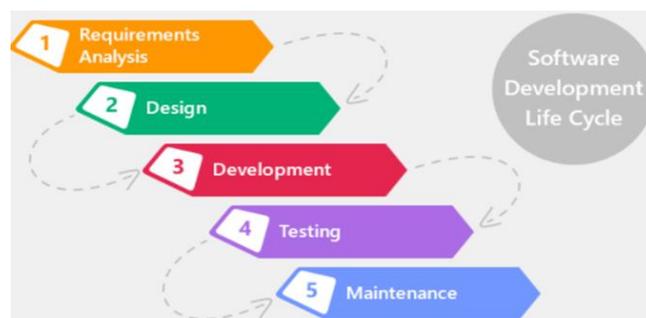
2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini meliputi teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, Studi literatur dan wawancara (Ambo & Hati, 2019). Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Observasi
Pada tahap ini peneliti datang langsung ke lokasi penelitian untuk melakukan aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat.
- b. Studi Literatur
Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dan referens yang digunakan berupa jurnal, artikel ilmiah , buku, dan referensi lainnya.
- c. Metode Wawancara
Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara atau interview secara langsung dengan Komunitas Ojek *Online* Lagon Setia.

2.2 Metode *Waterfall*

Metode yang digunakan untuk aplikasi ini adalah model *Waterfall*. *Waterfall* adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak siklus hidup klasik, biasanya juga disebut dengan metode air terjun untuk menggambarkan pendekatan sistematis dan berurutan pada perangkat lunak dengan beberapa tahapan, yaitu : Requirements Analysis, Design, Development, Testing dan Maintenance (Putra & Moenir, 2022).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

a. Requirements Analysis

Pada Tahap ini pengembang sistem diperlukan suatu komunikasi yang bertujuan untuk memahami software yang dibutuhkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi.

b. System Design

Pada proses desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan desain perangkat lunak yang akan dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma procedural.

c. Implementation

Tahap ini terjadi proses menerjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan kode – kode bahasa pemrograman. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul -modul kecil yang nantinya akan digabungkan pada tahap berikutnya.

d. Integration & Testing

Pada tahap ini dilakukan penggabungan modul -modul yang sudah dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah software yang diuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada software terdapat kesalahan atau tidak.

e. Operation & Maintenance

Tahap ini adalah tahap terakhir dari model waterfall. Software yang sudah dijalankan dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan tersebut sudah termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

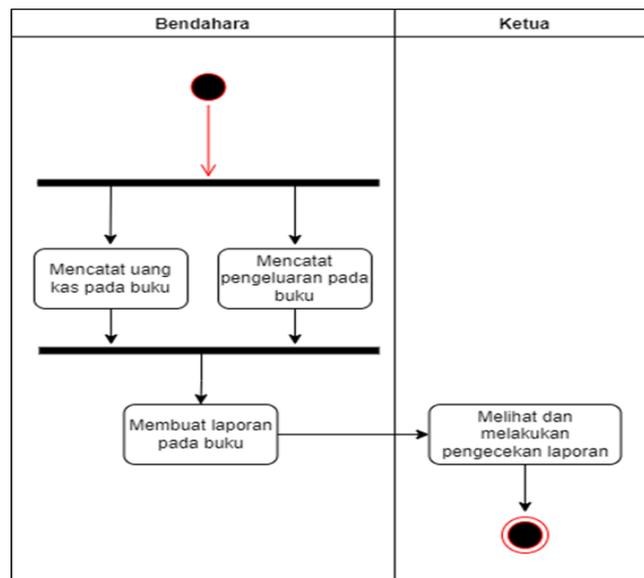
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Analisis pada sistem ini bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan, fungsi, dan proses yang terlibat dalam sistem yang saat ini sedang berjalan.

a. Activity Diagram

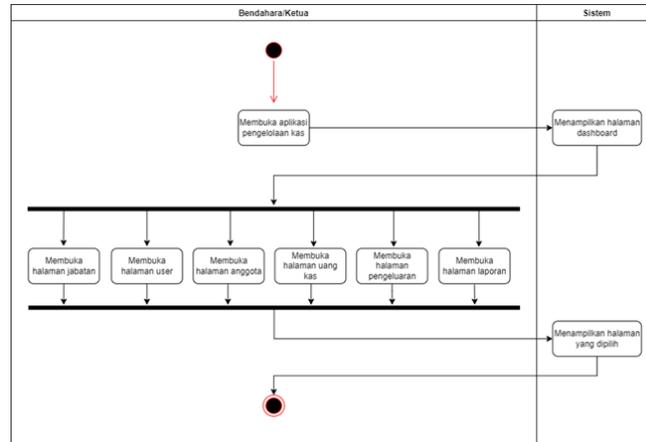
1. Activity Diagram Berjalan



Gambar 2. Activity Diagram Berjalan

Saat ini Komunitas Ojek Online Lagon Setia tidak memiliki aplikasi pengelolaan uang kas, jadi berdasarkan gambar diatas, bendahara melakukan pencatatan uang kas, pengeluaran kas, pengeluaran dan membuat laporan pada buku lalu buku tersebut di cek oleh ketua.

2. Activity Diagram Usulan



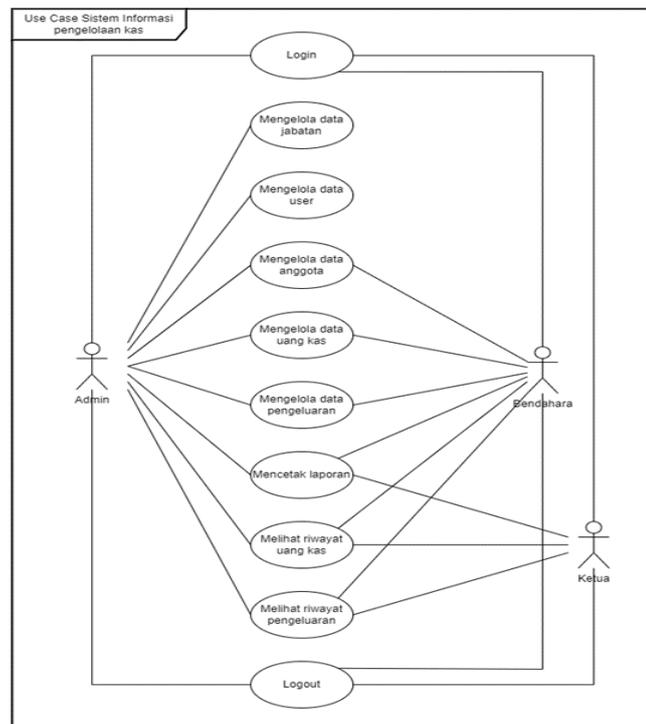
Gambar 2. Activity Diagram Usulan

Dapat dilihat pada activity usulan bahwa bendahara dan ketua dapat mencatat uang kas, pengeluaran dan membuat laporan dengan membuka aplikasi pengelolaan uang kas.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini adalah tahapan dari siklus pengembangan sistem, perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai tahap pendefinisian kebutuhan – kebutuhan fungsional dan gambaran bagaimana suatu sistem dibentuk. Perancangan sistem ini merupakan lanjutan dari hasil analisa agar dapat menghasilkan suatu perancangan sistem yang diperlukan dalam membuat perangkat lunak.

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. (Anna et al., 2018). Use case dari sistem informasi pengelolaan kas pada Komunitas Ojek *Online* Lagon Setia terdapat 2 aktor yaitu bendahara dan ketua *Use Case Diagram*

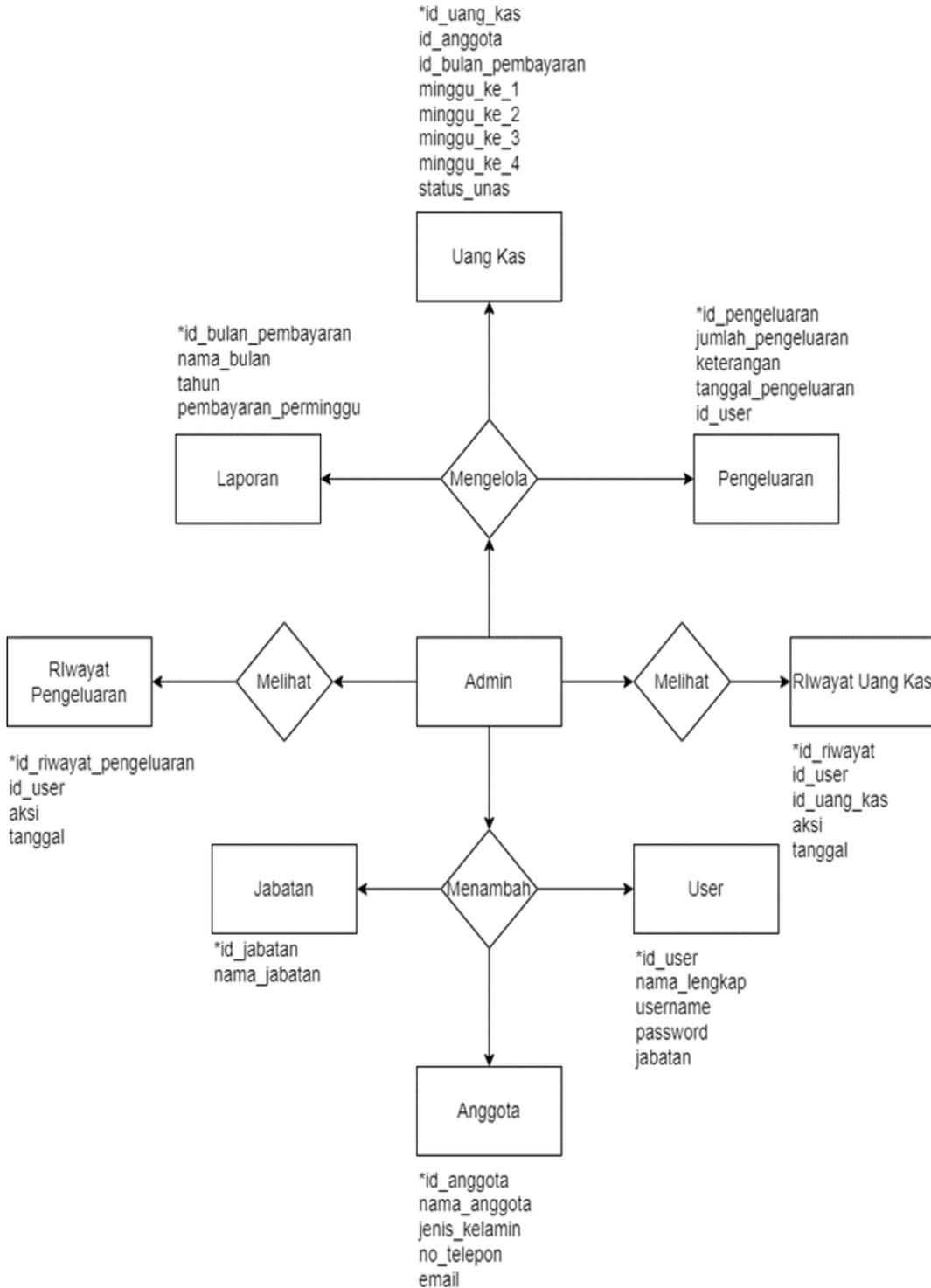


Gambar 3. Use Case Diagram

3.3 Perancangan Database

Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam pembuatan sistem pendukung keputusan, karena basis data adalah hal yang pokok untuk menentukan variabel

a. Entity Relationship Diagram (ERD)



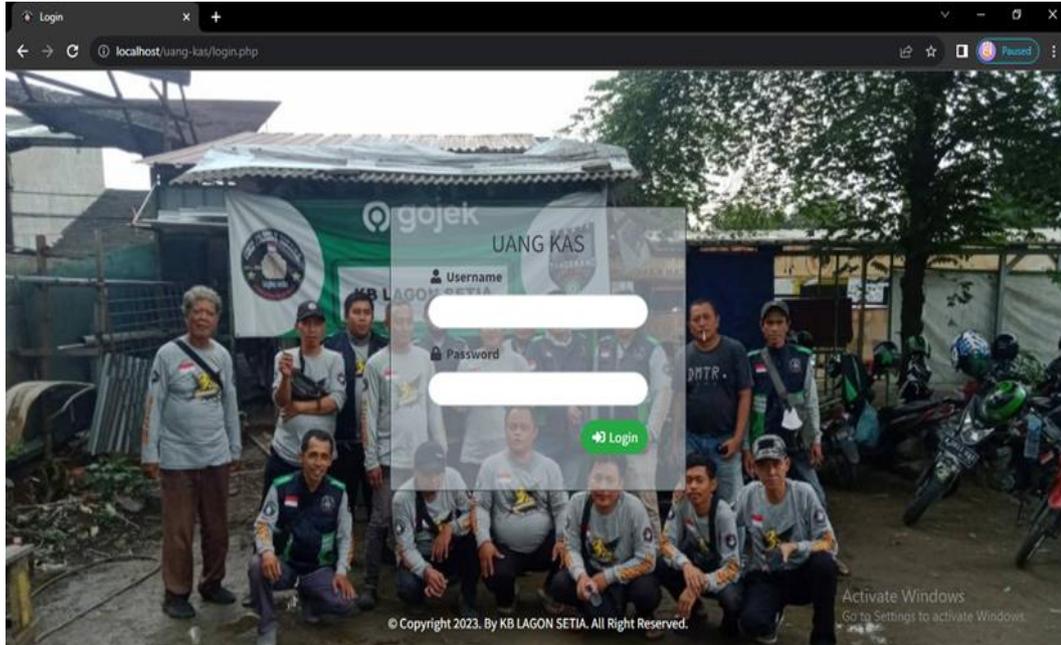
Gambar 4. Entity Relationship Diagram

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi

a. Implementasi Rancangan Layar

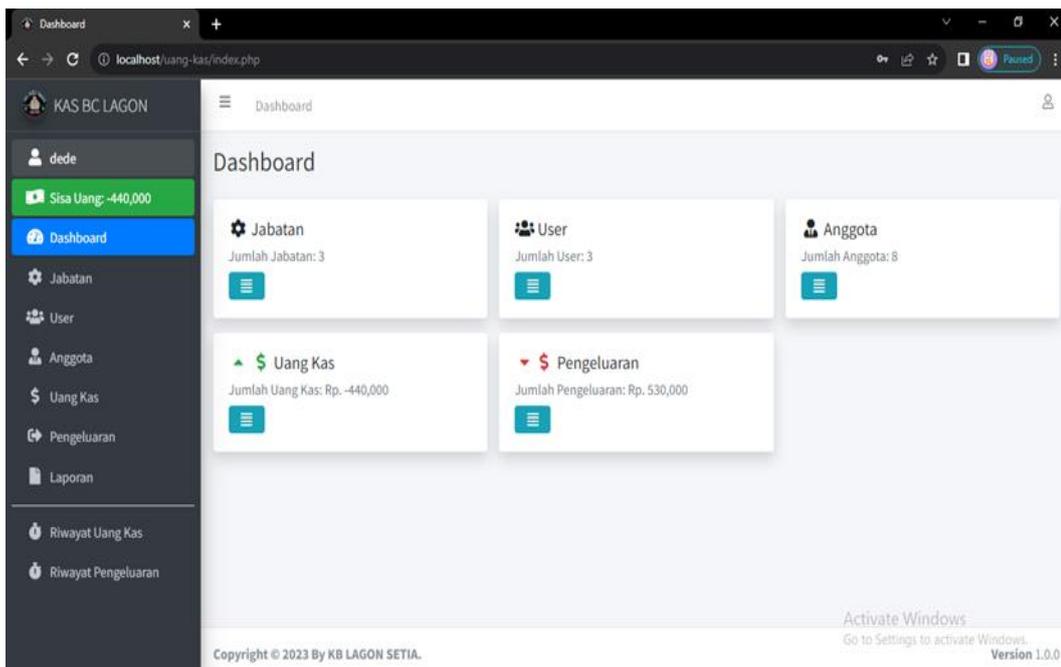
1. Implementasi Rancangan Layar Halaman *Login*



Gambar 5. Implementasi Halaman *Login*

2. Implementasi Rancangan Layar Halaman Admin

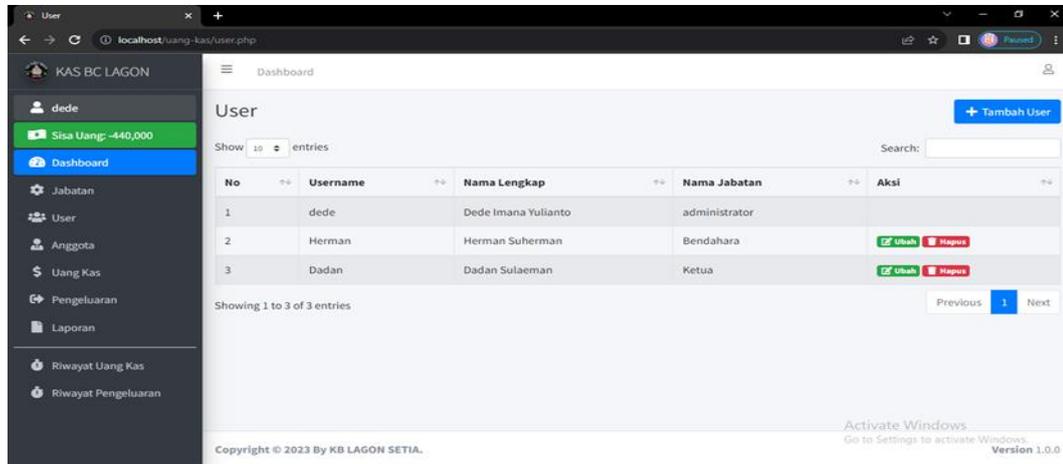
a) Tampilan Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 6. Implementasi Halaman *Dashboard Admin*

3. Implementasi Rancangan Layar Halaman Pengguna

a) Tampilan Halaman *Dashboard* Pengguna



Gambar 7. Implementasi Halaman *Dashboard* Pengguna

5. KESIMPULAN

Dari hasil Perancangan sistem informasi aplikasi pengelolaan kas berbasis *website* ini maka, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil perancangan sistem informasi pengelolaan kas yang sudah dibuat ini, diharapkan untuk proses pengelolaan informasi pengelolaan kas yang sedang berjalan di Komunitas Ojek Online Lagon Setia sehingga dapat mempermudah dalam proses pengelolaan kas.
2. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dalam penerapan sistem informasi pengelolaan kas dapat lebih cepat dan akurat.
3. Sistem informasi pengelolaan kas yang dibuat, diharapkan terbentuknya sistem informasi pengelolaan kas yang dinamis, sederhana, mudah digunakan dan dapat meminimalisir kerusakan pada sistem yang dibuat.

Berdasarkan pembahasan kesimpulan di atas penulis memiliki saran, tampilan sistem yang dibuat masih sederhana, diharapkan kepada peneliti selanjutnya sistem yang dirancang dan dibuat agar dapat menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan inovatif, dan proses penginputan nilai hendaknya diperhatikan ketelitiannya agar tidak dapat kesalahan dalam penyimpanan informasi kepada pihak yang memerlukan informasi terbaru.

REFERENCES

- Ambo, T., & Hati, K. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Kas Berbasis Web di Masjid Al.Madinah Tangerang. *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 7(1), 55–68. <https://doi.org/10.33558/piksel.v7i1.1652>
- Anna, A., Nurmalasari, N., & Yusnita, A. E. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas pada Kantor Camat Pontianak Timur. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 107–118. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.153>
- Fitrianti, D., Aulia Rahman, F., & Prayudi, D. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Kas Berbasis Web Pada TK Dharma Ayah Sukabumi. *JUSTIKA: Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 25–30. <https://doi.org/10.31294/justika.v1i1.272>
- Putra, A. A., & Moenir, A. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Pada CV. Mitra Warnatama Dengan Metode Waterfall*. 1(06).
- Triyanti, D., & Dermawan, T. (2019). MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA TABUNGAN SISWA BERBASIS WEB. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 7(2), 109–120. <https://doi.org/10.35959/jik.v7i2.159>