



**SISTEM INFORMASI APLIKASI PENGELOLAAN TRANSAKSI KEUANGAN DAN
PENDATAAN KONSUMEN PADA CV. PUPLAS**

Tomi Loveri

Sistem Komputer, STMIK Jaya NusaPadang,, Jl. Olo Ladang. No. 1 Padang,
Email : loveritomi@gmail.com

Submitted: 07-08-2018, Reviewed: 12-08-2018, Accepted 19-11-2018
<http://doi.org/10.22216/jsi.v4i2.3584>

Abstract

The author conducted research on Cv. Puplas s, aims to know about financial management and data collection of consumers in Cv. Puplas. Transaction management and report creation that is still manual and do not have a database, so often the occurrence of errors in the processing of financial transactions. Likewise, when the consumer data processing and reporting process given to the leadership takes a long time and less efficient, because the data is still in the form of archives. To overcome this problem, the writer tries to design a system that can solve the problem. This research is done using field research method with direct observation and interview, then in Library Research for Literature study and laboratory research to design Information System using Web Programing CodeIgniter and SQLyog as database manager.

Keywords :*Information, Management, Finance, Data Collection, Consumer*

Abstrak

Penulis melakukan penelitian padaCv. Puplas,bertujuan untuk mengetahui tentang pengelolaan keuangan dan pendataan konsumen di Cv. Puplas. Pengelolaan transaksi dan pembuatan laporan yang masihmanual dan belum memiliki *database*, sehingga sering terjadinya kesalahan dalam proses pengolahan transaksi keuangan. Begitu juga pada saat pengolahan data konsumen dan proses pembuatan laporannya yang diberikan kepadapimpinan membutuhkan waktu yang lama dan kurang efisien, karena data masih berbentuk arsip-arsip. Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis mencoba merancang sebuah sistem yang dapat mengatasi masalah tersebut penelitian ini di lakukan menggunakan *metode field research* dengan observasi langsung dan wawancara, kemudian di *Library Research* untuk studi *Literatur* dan *laboratory Research* untuk merancang Sistem Informasi menggunakan *Web Programing CodeIgniter* dan *SQLyog* sebagai pengelola database

Kata Kunci : *Informasi, Pengelolaan, Keuangan, Pendataan, Konsumen*

PENDAHULUAN

Penggunaan komputer pada berbagai kehidupan dengan berbagai komunitas adalah salah satu hal yang sangat penting. Bahkan bisa disimpulkan bahwa komputer

merupakan media penghasil informasi, yang dapat membantu pekerjaan rumit seorang *user*. Tidak hanya dalam lingkungan kerja, namun juga dalam kehidupan sehari hari. Seiring dengan perkembangan teknologi, komputer juga



mengalami perkembangan baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Perkembangan ini juga mempengaruhi dalam hal pembuatan program aplikasi menjadi lebih mudah dan cepat. Dalam hal ini, semakin luas pemanfaatan komputer dalam masyarakat.

Pengolahan data yang dilakukan secara manual membutuhkan waktu dan tenaga yang sangat banyak. Sehingga bila berhubungan dengan pengolahan data yang kompleks dan besar menjadi tidak efisien. Hal ini akan berdampak pada efektifitas kerja menjadi rendah, karena membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak.

Saat ini CV. PUPLAS.COM belum mempunyai sebuah sistem informasi yang mampu membantu dalam mengolah data yang mereka punya. Keadaan ini membuat proses pengolahan data yang ada pada CV. PUPLAS.COM belum efektif, terutama pada proses pengolahan transaksi keuangan, Informasi yang dihasilkan masih kurang akurat, banyak menghabiskan waktu ketika sedang dalam pengolahan, kurang interaktif, dan banyak lagi kelemahan dari sistem aplikasi ini. pengolahan data konsumen harus dilakukan pengerjaan berulang-ulang.

Aplikasi yang di buat bersifat *simple*, *interaktif*, dan yang lebih penting dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat, tepat waktu dan biaya .

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat topik judul :**SISTEM INFORMASI APLIKASI PENGELOLAAN TRANSAKSI KEUANGAN DAN PENDATAAN KONSUMEN PADA CV. PUPLAS.COM BERBASIS WEB**

METODE PENELITIAN

Dalam mendapatkan data-data atau bahan untuk penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*) Mendapatkan data atau informasi dengan cara:

a. *Observasi*

Yaitu melakukan secara langsung di tempat penelitian untuk mengetahui secara jelas dan terinci setiap permasalahan yang ada.

b. *Wawancara (Interview)*

Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi atau data yang diinginkan yaitu dengan cara melakukan wawancara langsung dengan pimpinan

2. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)

a. Yaitu penelitian yang dilakukan dalam pembuatan program yang dirancang dengan menggunakan data data valid maupun tidak valid agar kelemahan program dapat diketahui dan dapat di perbaiki sebelum dipergunakan pada organisasi ataupun instansi yang bersangkutan dengan menggunakan *software* bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio 2008* dan menggunakan peralatan komputer (*Hardware dan Software*)

2.1 Tinjauan Tentang Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian Sistem

“Suatu Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Unsur-unsur suatu sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang terdiri pula dari kelompok-kelompok unsur yang membentuk subsistem tersebut.” (Tata Sutabri, 2012 : 6)



Menurut (Tata Sutabri, 2012 : 2) Terdapat 2 kelompok pendekatan di dalam pendefinisian sistem, yaitu :

1. Pendekatan yang menekankan pada prosedur.
Pendekatan ini mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
2. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen.
Pendekatan ini mendefinisikan sistem sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Karakteristik Sistem

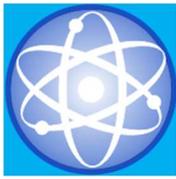
Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*component*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*proses*), sasaran (*objectives*), ataupun tujuan (*goal*).

Berikut ini adalah komponen-komponen atau subsistem yang merupakan salah satu unsur dari karakteristik sistem. (Tata Sutabri, 2012 : 13)

- a. Komponen Sistem (*Components*)
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem

secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan Supra sistem.

- b. Batas Sistem (*Boundary*)
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.
- c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)
Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.
- d. Penghubung Sistem (*Interface*)
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran suatu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.
- e. Masukan Sistem (*Input*)



Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sementara “data” adalah *signal input* yang akan diolah menjadi informasi.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, dimana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan input bagi subsistem lainnya.

g. Pengolahan Sistem (*Procces*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministik*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.3 Pengertian Data

Data adalah sebagai bahan keterangan tentang kejadian nyata atau

fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal-hal. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai *file* dalam basis data. (Drs. Hermansyah Sembiring, M.Kom, 2012)

2.1.4 Pengertian Informasi

Di dalam pengolahan sistem pada akhirnya menghasilkan suatu informasi, untuk itu pendefinisian informasi diperlukan untuk menunjang berhasilnya pengembangan sistem yang akan dirancang. Informasi adalah data yang dapat diolah yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 2005 : 9)

Jadi informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan.

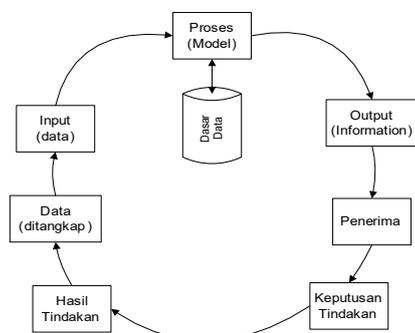
2.1.5 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita dengan banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses yang tertentu.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai *input*, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (*information cycle*). Siklus ini disebut juga



dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*) (Jogiyanto HM, 2005 : 8)



Gambar 1
Siklus Informasi

2.1.6 Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*. (Jogiyanto HM, 2005 : 11)

2.1.7 Kualitas Informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi oleh 3 hal pokok yaitu: (Jogiyanto HM, 2005 : 10)

1) Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat

merubah atau merusak informasi tersebut.

2) Tepat waktu

Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

3) Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya. Relevan informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda

2.2 Pengertian Sistem Informasi

“Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan.” (Lauw Wulandari, Haryanto Tanuwijaya, Julianto Lemantara)

Sistem informasi berfungsi menghasilkan informasi untuk memenuhi kebutuhan aktivitas organisasi. Informasi yang bernilai tinggi dihasilkan oleh suatu sistem informasi yang efektif dan efisien. Untuk itu, sistem informasi yang efektif dan efisien menghendaki intervensi manajemen secara tepat.

2.2.1 Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut : (Jogiyanto, 2005 : 12)

1. Blok Masukan



Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

Blok model ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

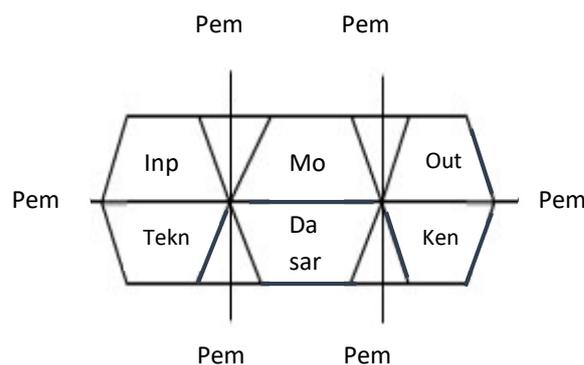
5. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak

paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).

6. Blok kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, *temperature*, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.



Gambar 2
Komponen Sistem Informasi

2.2.2 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Adapun tahapan utama dalam siklus pengembangan sistem

(Jogiyanto, 2005 : 50) yaitu :

1. Perencanaan Sistem (*Systems Planning*)



- a. Permintaan untuk studi suatu sistem (*Request For A System Studi*).
- b. Investigasi awal (*Initial Investigation*).
 - c. Studi kelayakan (*Feasibility Study*).
2. Analisis Sistem (*System Analysis*)
 - a. Mendefinisikan kembali masalah (*Redifine The Problem*).
 - b. Memahami sistem yang ada (*Understand The Existing System*).
 - c. Menentukan kebutuhan – kebutuhan pemakaian dan hambatan – hambatan pada suatu sistem baru (*Determine User Requirements And Constraints On A New System*).
 - d. Model logika dari pemecahan yang direkomendasikan (*Logical Model Of The Recommended Solution*)
3. Desain secara fisik (*Systems Design*).
 - a. Desain sistem atau desain secara umum atau rancang bangun sistem (*System Design Or General Design Or System Specifications*).
 - b. Desain terinci atau desain khusus (*Detailed Design Or Specific Design*)
4. Implementasi atau konstruksi (*Implementation Or Construction*)
 - a. Pembangunan sistem (*System Building*)
 - b. Pengujian (*Testing*)

- c. Instalasi/Konversi (*Installation / Conversion*)
 - d. Operasi (*Operation*)
 - e. Kaji ulang setelah implementasi (*Post – Implementation Review*)
5. Perawatan (*Maintenance*)

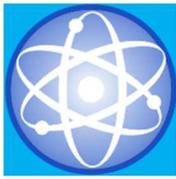
- a. Perawatan dan peningkatan – peningkatan (*Maintenance And Enhancement*)

Dari siklus pengembangan sistem yang disajikan ini maka proses dari pengembangan sistem yang terutama adalah analisis sistem, desain sistem dan implementasi sistem. Beberapa penulis juga memasukkan proses kebijakan dan perencanaan sistem dalam tahapan pengembangan sistem. Beberapa penulis menyebut tahapan ini sebagai awal terjadinya proyek sistem (*Initiation Of System Project*).

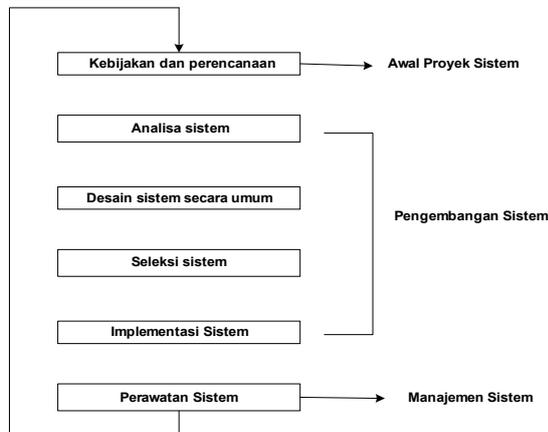
Beberapa penulis juga memisahkan desain sistem menjadi dua tahapan yang terpisah, yaitu desain sistem secara umum atau desain sistem secara konsep atau secara makro atau secara kotor atau secara logika atau secara khusus

(*General Design Or Conceptual Design Or Macro Design Or Gross Design Or Logical Design Or Specific Design*) ada juga yang memasukkan tahap desain secara umum atau secara konseptual kedalam tahap analisis.

Tahap perawatan sistem (*System Maintenance*) sebenarnya juga merupakan tahapan setelah pengembangan sistem selesai dilakukan dan sistem telah dioperasikan. Beberapa penulis menyebut juga tahap ini sebagai tahap manajemen sistem, karena yang melakukan proses ini sudah bukan analisis sistem tetapi manajemen.



Berikut ini adalah gambar siklus hidup pengembangan sistem (SDLC) menurut (Jogiyanto, 2005 : 52)



Gambar 3
Siklus Pengembangan Sistem

Tahap - tahap dari SDLC adalah sebagai berikut:

ANALISA DAN HASIL

4.1 Perancangan Sistem

Analisa sistem merupakan salah satu fase atau tahap dari perkembangan sistem. Dimana analisa sistem merupakan tahap melakukan investigasi awal terhadap sistem yang sedang berjalan.

Sebelum melakukan perancangan sistem baru, perlu adanya gambaran mengenai sistem yang ada atau sistem yang sedang berjalan bertujuan agar memudahkan kita dalam melakukan perancangan *system* baru tersebut sehingga apa yang diinginkan akan sesuai sebagaimana mestinya.

4.2 Disain Sistem Informasi

Tujuan dari disain sistem adalah untuk melakukan perbaikan terhadap

kelemahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan, dengan terlebih dahulu memahami kekurangan dan permasalahan yang ada pada sistem yang lama, kemudian baru menentukan kebutuhan untuk sistem yang akan dikembangkan. Beberapa persyaratan yang dapat membantu dalam perancangan sistem baru, antara lain:

4.3 Disain Secara Umum

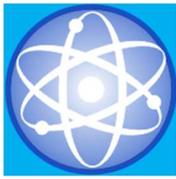
Tujuan dari desain global atau yang sering juga disebut dengan istilah desain makro suatu sistem, adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru. Disain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci dan mengidentifikasi komponen-komponen system informasi yang akan didesain secara rinci, dengan alat bantu antara lain, *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram* dan *Deployment Diagram*.

4.4 Analisa Sistem Diusulkan

1. Use Case Diagram

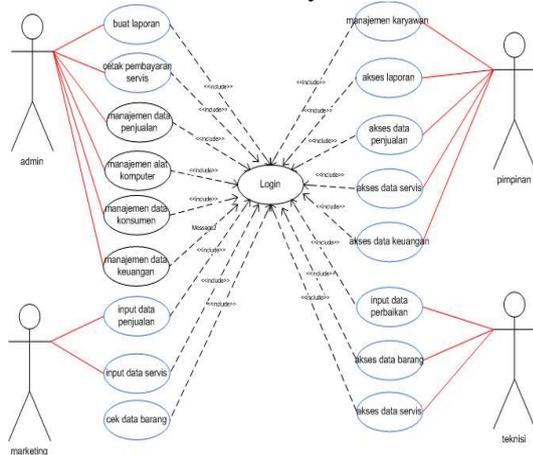
Use Case diagram digunakan untuk mendapatkan *functional requirement* dari sebuah sistem. *Use Case* berisi apa yang dilakukan oleh sistem atau apa yang terjadi pada sistem, bukan bagaimana sistem melakukan. Spesifikasi kebutuhan dasar dan sistem dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Pimpinan bisa melakukan kelola isi *web*, penambahan *user* sebagai status admin, teknisi, marketing dan mengakses semua laporan
- Admin dapat menginput pemasukan dan pengeluaran dari toko mencetak laporan yang diperlukan.
- Teknisi dapat melakukan cek kerusakan berdasarkan kode dari marketing, input perbaikan yang



telah dilakukan, dan merubah status dari rusak menjadi selesai berdasarkan kode yang diberikan *marketing*.

d. *Marketing* dapat melakukan *request* perbaikan dan *input* penjualan yang telah dilakukannya.

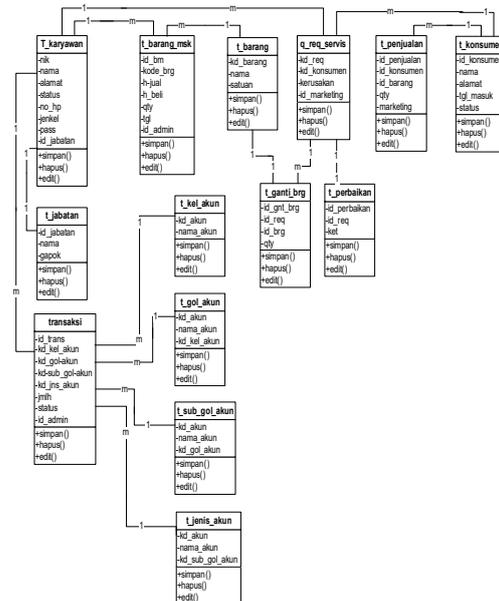


Gambar 4 Use Case Diagram Sistem Informasi Pengaplikasian

2. Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class diagram* mempunyai nama *class*, atribut, dan operasinya

Bentuk *class diagram* pada sistem informasi aplikasi pengelolaan transaksi keuangan dan pendataan kosumen dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini :



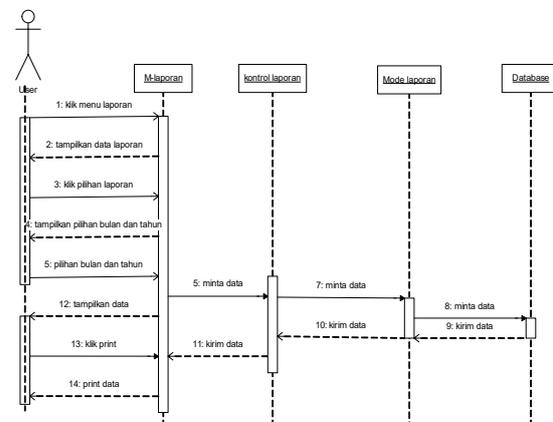
Gambar 5 Class Diagram Sistem

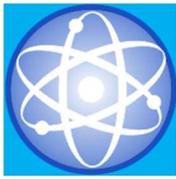
3. Sequence Diagram

sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem sesuai dengan *use case diagram*.

a. Sequence Diagram Buat Laporan

Administrator mengawali interaksi pada sistem dengan akses menu laporan. Pada menu laporan, admin dapat mencetak semua laporan yang diperlukan. Dari penjelasan diatas *sequence diagram*nya dapat dilihat dibawah ini :

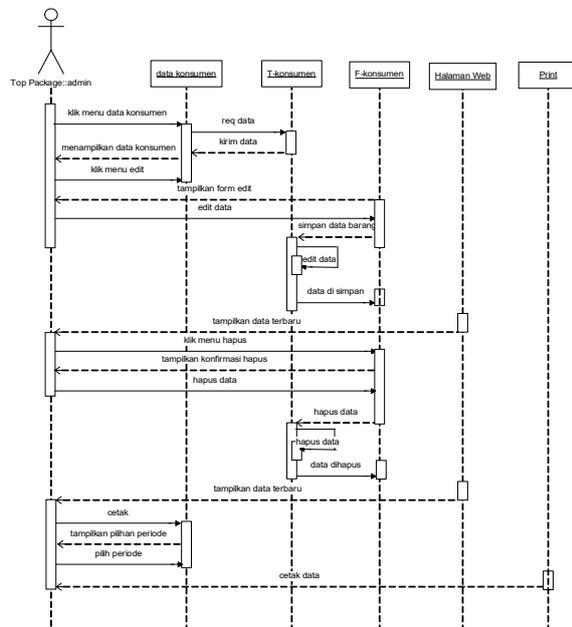




Gambar 6 Sequence Diagram Buat Laporan

b. *Sequence Diagram* Manajemen Data Konsumen

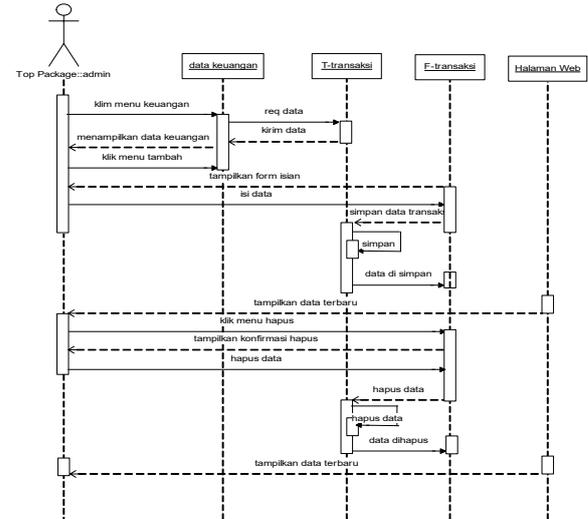
Untuk selanjutnya admin berinteraksi pada sistem dengan akses menu manajemen data konsumen. Pada menu manajemen data konsumen dapat menghapus atau mengedit data konsumen. Dari penjelasan diatas *sequence diagram* nya dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 7 Sequence Diagram Manajemen DataKonsumen

c. *Sequence Diagram* Manajemen Data Keuangan

Untuk selanjutnya admin berinteraksi pada sistem dengan akses menu manajemen data keuangan. Pada menu manajemen data keuangan dapat menambah menghapus atau mengedit data uang masuk dan uang keluar. Dari penjelasan diatas *sequence diagram* nya dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 8 Sequence Diagram Manajemen DataKeuangan

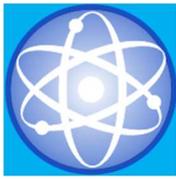
4.5 Desain Output

Pada desain *output* akan dibuat hasil (keluaran) dari data yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga berguna bagi pemakainya. *Output* dibuat dalam bentuk laporan-laporan yang dapat dilihat pada layar komputer dan dapat dicetak menggunakan printer.

1. Laporan Pendapatan (Uang Masuk)

LAPORAN PENDAPATAN		
PERIODE : xxxxx S/D xxxxx		
No	Akun	Jumlah
1	x(99)	x(99)
Z	Z	Z
99	x(99)	-99
Total		x(99)

Gambar 9 Laporan Pendapatan (Uang Masuk)



2. Laporan Pengeluaran (Uang Keluar)

LAPORAN PENGELUARAN		
PERIODE : xxxxx S/D xxxxx		
No	Akun	Jumlah
1	x(99)	x(99)
Z	Z	Z
99	x(99)	-99
Total		x(99)

Gambar 10 Laporan Pengeluaran (Uang Keluar)

TRANSAKSI UANG MASUK

Kode Kelompok Account **TAMBAH**

Nama Kelompok Account

Kode Golongan Account **TAMBAH**

Nama Golongan Account

Kode Sub Golongan Account **TAMBAH**

Nama Sub Golongan Account

Kode Jenis Account **TAMBAH**

Nama Jenis Account

Jumlah Transaksi

Gambar 12 Input Uang Masuk

2. Input Transaksi Uang Keluar

3. Laporan Pendataan Konsumen

LAPORAN PENDATAAN KONSUMEN				
PERIODE XXXXXX S/D XXXXXXX				
NO	Nama Konsumen	Alamat Konsumen	No Telp	Keperluan
1	x(99)	x(99)	x(99)	x(99)
Z	Z	Z	Z	Z
99	x(99)	x(99)	x(99)	x(99)

Gambar 11 Laporan Pendataan Konsumen

TRANSAKSI UANG KELUAR

Kode Kelompok Account **TAMBAH**

Nama Kelompok Account

Kode Golongan Account **TAMBAH**

Nama Golongan Account

Kode Sub Golongan Account **TAMBAH**

Nama Sub Golongan Account

Kode Jenis Account **TAMBAH**

Nama Jenis Account

Jumlah Transaksi

Gambar 13 Input Uang Keluar

4.6 Desain Input

1. Input Transaksi Uang Masuk

KESIMPULAN

Berbagai permasalahan yang muncul telah bisa diatasi dengan sistem yang baru dibuat. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan sistem informasi aplikasi pengelolaan transaksi keuangan dan pendataan konsumen pada CV. PUPLAS.COM dapat mempermudah pengolahan data keuangan sehingga data yang dihasilkan akurat dan interaktif. Agar dilakukan *back-up* data



secara rutin untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan, seperti masalah hilangnya atau rusaknya data baik itu karena kelalaian pengguna ataupun faktor penyebab lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan bantuan banyak pihak, untuk itu diucapkan terimah kasih kepada Pimpinan Cv. Puplas.com yang memberikan informasi berbagai kebutuhan untuk membangun sistem informasi ini. Penelitian ini merupakan hasil penelitian kolaborasi Dosen dan CV.Puplas

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal, Thomas dan Yulistiyanti, Dwi (2015) "Analisis Perancangan Sistem Informasi Pendataan Pendidikan Kota". STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-8 Februari 2015..

Herman, Asep (2015). "Basis Data dan DBMS". Copyright©2015 www.JurnalKomputer.com.

Jogiyanto. (2005). "*Analisis dan Disain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*". Andi Offset. Yogyakarta.

Kangmuizz. (2015). "Pintar Komputer (Pintar Komputer.org)". Di Akses tanggal 10/18/2015.

Laundon Kenneth dan Laundon Jane. (2013). "Mengelola Perusahaan Digital". Salemba Empat.

Mahdiana, Deni. (2011) "Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek (Studi Kasus PT.LIGA)", Vol.3,

No.2, September 2011.

Nugraha, Antonius. (2010). "CodeIgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi Php". Media Kita.

Nugroho, Bunafit (2006). "Database Relational Dengan MySql". Bunafit Nugroho.

Oktavia, Ade. (2009). "jurnal Manajemen Pemasaran Modern ISSN 2085-0972 Gaya Hidup dan Perilaku Pembeli Emas Putih Di Kota Jambi". Vol.1, No.1, Januari-juni 2009.

Ruslan. (2013). "Jurnal Sigmata | LPPM AMIK SIGMA ISSN 203-5786 Aplikasi Pengelolaan Data Karyawan Dengan Pendekatan Microsoft Visual Basic". Vol.2, No.1, Edisi : Oktober 2013 – Maret 2014.