



Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis Website

Rini Antika Br Ginting^{1✉}, Nurfaizah², Dedy Musliman³, Zul Yasri⁴, Mentari Tri Indah Rahmayani⁵
Ekonomi Syari'ah, Syari'ah dan Ekonomi Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Bengkalis ^(1,2,3,4)
Ilmu Komputer, Manajemen Dakwah, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Bengkalis ⁽⁵⁾
DOI: 10.31004/jutin.v7i1.22656

✉ Corresponding author:
[gintingrini29@gmail.com]

Article Info	Abstrak
<p><i>Kata kunci:</i></p> <p><i>Sistem Informasi;</i> <i>Keuangan</i> <i>SDLC</i> <i>Efisiensi dan Akurasi</i> <i>UML</i></p>	<p>Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak signifikan terutama dalam dunia bisnis, termasuk penggunaan sistem informasi laporan keuangan. Penelitian ini merancang sebuah sistem informasi laporan keuangan untuk Toko Humairah 2 dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan ketepatan manajemen keuangan. Metode System Development Life Cycle (SDLC) diterapkan pada pengembangan, melibatkan analisis kebutuhan, penerapan Unified Modeling Language (UML), dan flowchart. Pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem ini menyederhanakan pencatatan keuangan, meningkatkan akurasi data, dan memberikan akses mudah bagi pengguna. Implementasi mencakup menu-login, dashboard, saldo awal, kas masuk/keluar, jurnal umum, buku besar, arus kas laba rugi, dan grafik keuangan. Sistem ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi manajemen keuangan toko.</p> <p>Abstract</p>
<p><i>Keywords:</i></p> <p><i>Information System;</i> <i>Finance;</i> <i>SDLC;</i> <i>Efficiency and Accuracy</i> <i>Unified;</i> <i>UML</i></p>	<p>The development of information and communication technology has a significant impact, especially in the business world, including the use of financial information system. This research designs a financial information system for Toko Humairah 2 with the aim of improving the efficiency and accuracy of financial management. The System Development Life Cycle (SDLC) method is employed in the development, involving requirements analysis, the application of Unified Modeling Language (UML), and flowcharts. System testing indicates that this system simplifies financial record-keeping, enhances data accuracy, and provides easy access for users. The implementation includes menu-login, dashboard, initial balance, cash in/out, general journal, ledger, cash flow, profit and loss, and financial graphs. The system is expected to contribute positively to improving the efficiency and accuracy of the store's financial management.</p>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan terbaru di ranah teknologi informasi dan komunikasi saat ini terus mengalami perubahan dengan cepat dan telah memberikan manfaat yang sangat signifikan bagi kemajuan kehidupan manusia. Majunya teknologi informasi telah memastikan bahwa informasi apa pun dapat diakses dengan cepat, dan ini telah menghasilkan berbagai perubahan yang besar. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai tingkat efisiensi yang lebih tinggi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang tercermin dalam kecepatan, ketersediaan waktu, ketelitian, dan akurasi pengolahan data (Mayasari dkk., 2021).

Dalam dunia bisnis, penggunaan teknologi informasi memiliki peran yang krusial dalam menggerakkan dan meningkatkan kinerja perusahaan terutama pada sistem yang berbasis *web*. Aplikasi berbasis web mudah digunakan yang dapat diakses melalui PC dan *smarthphone* (Suriyanti dkk., 2023). Dengan adanya sistem informasi ini perusahaan dapat secara signifikan mengurangi beban kerja karyawan dengan mengotomatisasi pengelolaan data, yang dapat diselesaikan dengan cepat dan akurat.

Setiap perusahaan diwajibkan menerapkan sistem akuntansi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik unik dari perusahaan tersebut. Salah satu sistem yang umum digunakan oleh perusahaan adalah sistem pengelolaan keuangan. Pengelolaan keuangan menjadi aspek krusial yang perlu diperhatikan, terutama bagi perusahaan, baik yang berskala besar, menengah, maupun kecil. Dengan adanya sistem ini, manajemen dapat mengelola keuangan perusahaan dengan lebih efisien, organisasi dapat meningkatkan efektivitas operasional, meningkatkan keakuratan data, dan merawat pembendaharaan data dengan lebih baik. (Riyadli dkk., 2020).

Toko Humairah 2 adalah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan khususnya menjual berbagai jenis pakaian, busana, jilbab dan perlengkapan pakaian. Saat ini, dalam melakukan pengolahan data pencatatan akuntansinya masih dicatat secara manual. Proses manual sering kali tidak efisien, memakan waktu, dan meningkatkan risiko kesalahan dalam pencatatan data keuangan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dirancanglah sebuah website laporan keuangan untuk meningkatkan efisiensi dan ketepatan dalam manajemen keuangan laporan keuangan toko Humairah 2. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak atau aplikasi adalah menggunakan metode SDLC. Pemilihan metode ini didasarkan pada harapan bahwa penerapan SDLC akan memberikan kemudahan dalam pengelolaan data administrasi (Senduk & Sitokdana, 2022).

2. METODE PENELITIAN

1. Tahapan Penelitian

Untuk menjalankan penelitian yang efektif, pemilihan metode penelitian atau cara pengumpulan data menjadi langkah krusial yang tidak bisa diabaikan, yaitu:

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pendekatan ini melibatkan penelaahan mendalam terhadap literatur-literatur yang mencakup sistem informasi keuangan serta sistem manajemen, dan basis data aplikasi web.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan dilakukan secara langsung guna mengumpulkan data yang esensial untuk penelitian ini. Pendekatan ini mencakup wawancara langsung dengan pemilik toko, serta melakukan observasi langsung terhadap aktivitas di toko tersebut dan merancang sejumlah pertanyaan yang berkaitan erat dengan permasalahan yang ada.

2. Metode *System Development Life Cycle* (SDLC)

Metode SDLC merupakan suatu metode yang mengusung pendekatan berjenjang dalam menganalisis dan merancang sistem yang dalam prosesnya, tahapan-tahapan khusus digunakan untuk melakukan analisis dan pembangunan rancangan sistem, dengan fokus pada kegiatan pengguna. (Munthe, 2019). Adapun tahapan metode SDLC sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan software

Pada tahap ini, dilakukan analisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang akan menjadi fokus penelitian. Pendekatan penelitian ini didasarkan pada analisis kebutuhan penyusunan dan manajemen laporan keuangan. Pengguna akan diperlihatkan kembali hasil dari analisis dan pengumpulan tersebut,

mencakup aspek-aspek kritis yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan sistem informasi yang efektif dan sesuai kebutuhan (Midi, 2020)

2. Desain
Pada tahap ini, kebutuhan perangkat lunak yang telah diidentifikasi sebelumnya di ubah menjadi representasi desain (Desmayani dkk., 2021). Sistem ini dideskripsikan melalui Activity Diagram yang memvisualisasikan aliran kerja dan pemodelan data.
3. Pembuatan kode program
Mengoperasikan desain sistem ke dalam kode pemrograman merupakan tahap kritis dalam pengembangan perangkat lunak. Proses ini menghasilkan program komputer yang berfungsi sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.
4. Pengujian
Proses pengujian sistem menjadi sangat krusial untuk memastikan kualitasnya serta memverifikasi bahwa fungsi-fungsi yang telah dirancang beroperasi dengan tepat. Pengujian dilakukan sebelum implementasi sistem informasi ke dalam lingkungan objeknya dengan cara mengevaluasi tingkat error dari keseluruhan sistem tersebut.
5. Pemeliharaan
Setelah perangkat lunak telah disiapkan, tahap terakhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak melaksanakan pemeliharaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pembuatan sistem informasi laporan keuangan toko humairah 2 dengan menggunakan metode SDLC akan dijelaskan sebagai berikut:

A. Analisa Kebutuhan Software

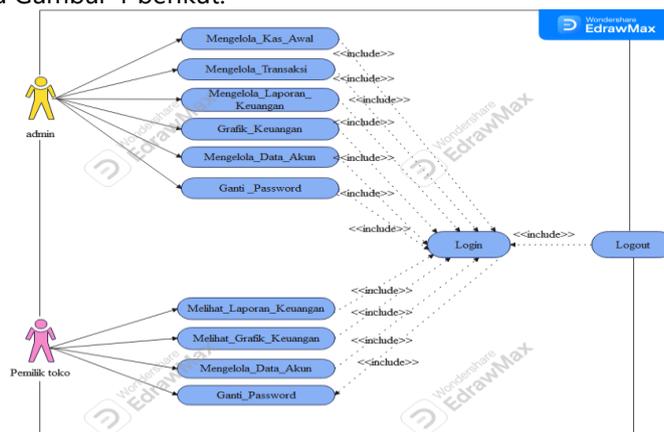
Langkah awal dalam menentukan karakteristik perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah melalui analisis kebutuhan. Kualitas dan kesesuaian perangkat lunak dengan kebutuhan pengguna bergantung pada keberhasilan langkah analisis ini.

B. Unified Modelling Language (UML)

UML ialah salah satu perlengkapan bantu pengembangan sistem berorientasi objek. (Miftahul Hasanah, Nisa Hanum Harani, Noviana Riza, 2020). UML menawarkan sejumlah diagram yang dapat diperluas dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan spesifik. Kehadiran diagram-diagram ini dianggap esensial karena memberikan representasi grafis yang memudahkan pemahaman tentang sistem.

1. Use Case

Use case merupakan representasi visual dari interaksi antara sistem dan aktor, yang menggambarkan fungsi sistem. Use case menggambarkan interaksi antara pengguna sistem dan sistem (Irawan & Neneng, 2021). Ini berfungsi sebagai unit untuk pertukaran pesan antara unit atau aktor memfasilitasi komunikasi yang efektif dalam sistem (Santika dkk., 2023). Use case diagram pada perancangan sistem informasi laporan keuangan pada Toko Humairah 2 dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



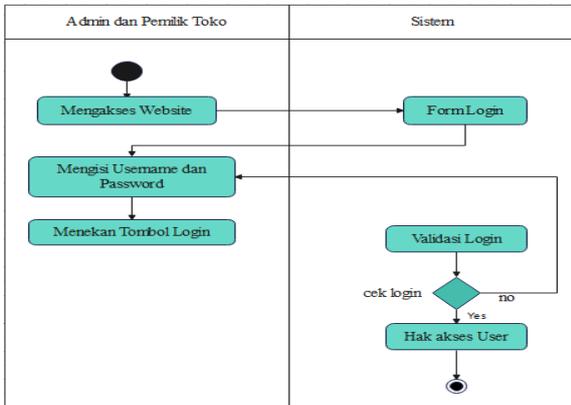
Gambar 1. Use case diagram sistem informasi laporan keuangan

C. Flowchart

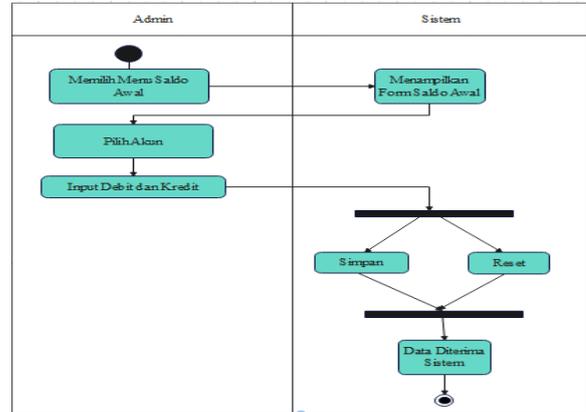
Flowchart adalah representasi grafis yang mengilustrasikan alur logis dari program atau prosedur sistem. Digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi, flowchart menyajikan pandangan visual yang jelas mengenai urutan langkah-langkah dalam suatu sistem atau program (Restu dkk., 2023).

1. Activity Diagram

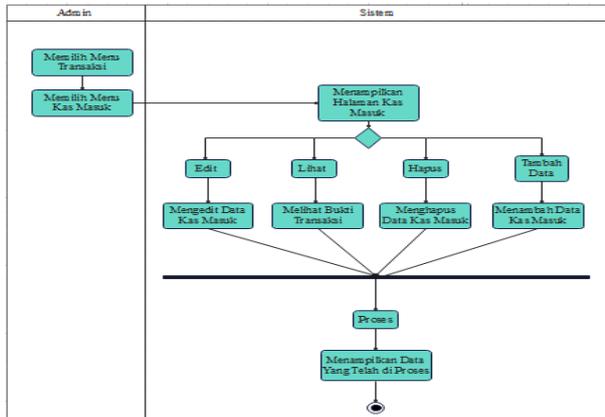
Activity diagram adalah representasi diagram yang mengilustrasikan alur kerja aktivitas dalam suatu sistem, memberikan detail eksekusi yang lebih mendalam. Berikut ini adalah gambaran dari Activity Diagram use case perancangan sistem informasi laporan keuangan pada Toko Humairah 2



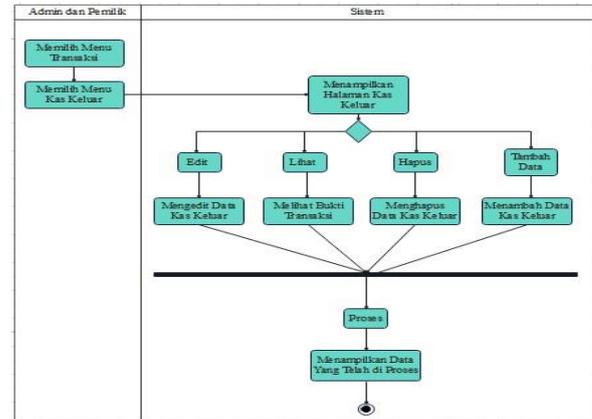
Gambar 2. Activity diagram untuk menu login



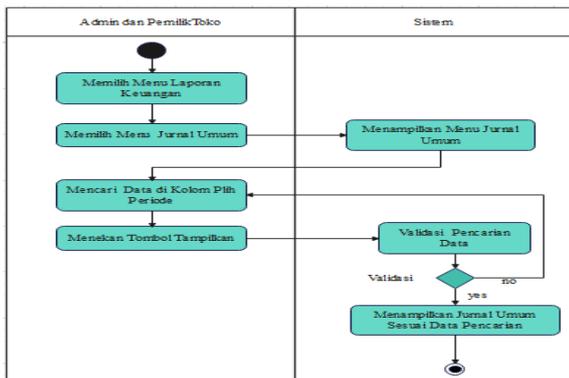
Gambar 3. Activity diagram untuk saldo awal



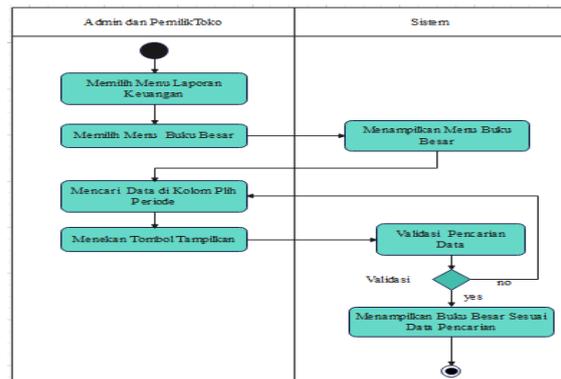
Gambar 4. Activity diagram untuk mengelola data data kas masuk



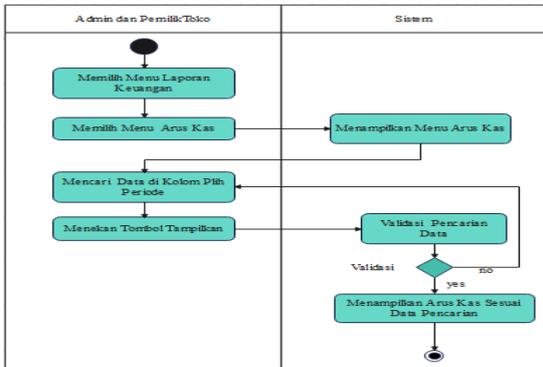
Gambar 5. Activity diagram untuk mengelola kas keluar



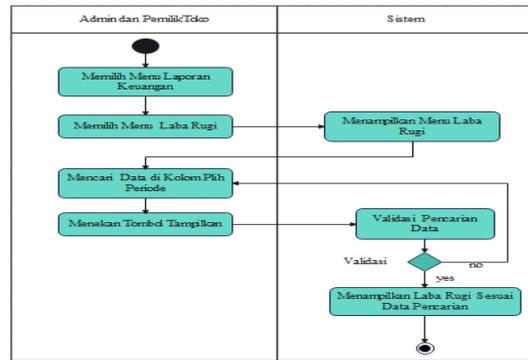
Gambar 6. Activity diagram untuk jurnal umum



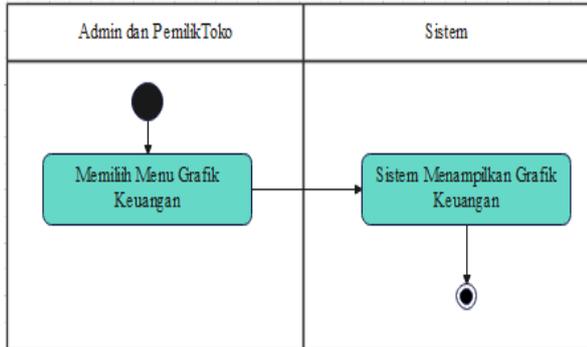
Gambar 7. Activity diagram untuk buku besar



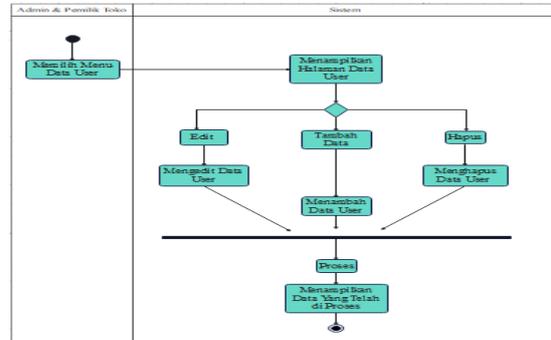
Gambar 8. Activity diagram untuk arus kas



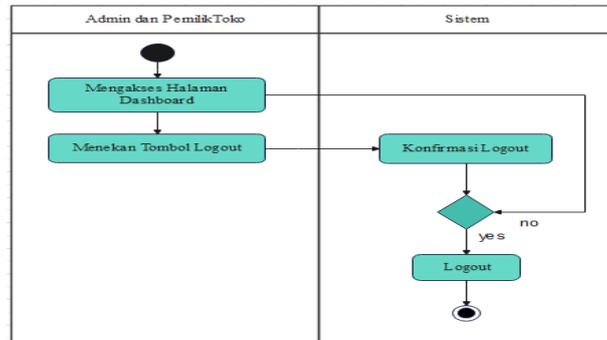
Gambar 9. Activity diagram untuk laba rugi



Gambar 10. Activity diagram untuk grafik keuangan



Gambar 11. Activity diagram untuk mengubah data user



Gambar 11. Activity diagram untuk logout

D. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan langkah krusial dalam menentukan kelayakan suatu sistem sebelum diimplementasikan.

1. Layout Menu Login

Login atau halaman login adalah halaman utama untuk memverifikasi pengguna dalam mengoperasikan sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.



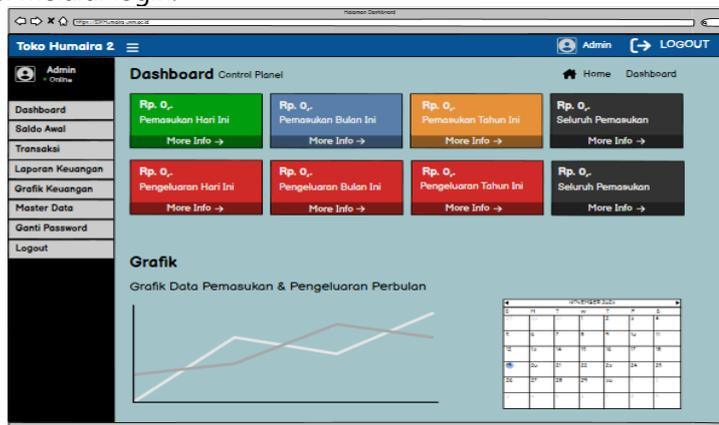
2. Layout Menu Lupa Password

Halaman lupa password adalah menu yang berfungsi untuk membantu pengguna yang lupa kata sandi mereka.



3. Layout Halaman Dashboard Admin

Akses ke halaman dashboard admin hanya dapat diperoleh setelah admin berhasil melewati proses autentikasi melalui login.



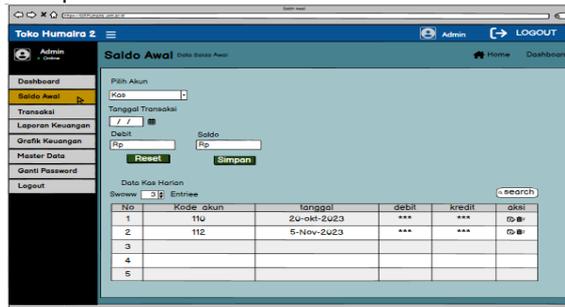
4. Layout Halaman Dashboard Pemilik Toko

Akses ke halaman dashboard pemilik toko hanya dapat diperoleh setelah pemilik toko berhasil melewati proses autentikasi melalui login.



5. Layout Menu Saldo Awal

Menu saldo awal adalah opsi atau fitur yang digunakan admin untuk memasukkan atau mengatur saldo awal pada suatu akun atau sistem.



6. Layout Menu Kas Masuk

Pada halaman ini, admin memiliki kemampuan untuk mengelola informasi pembayaran, termasuk menambah, mengubah, dan menghapus data pembayaran atau catatan kas keluar.



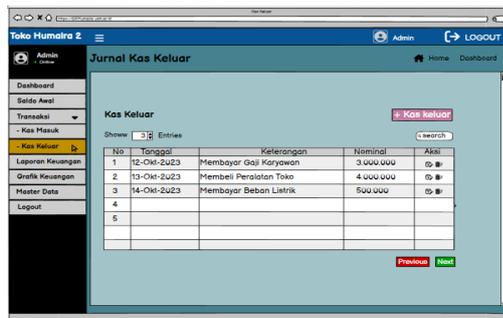
7. Layout Menu Input Kas Masuk

Untuk menambah data pendapatan dapat diakses oleh admin melalui tombol "Tambah Data".



8. Layout Menu Kas Keluar

Pada halaman ini, admin memiliki kemampuan untuk mengelola informasi pembayaran, termasuk menambah, mengubah, dan menghapus data pembayaran atau catatan kas keluar.



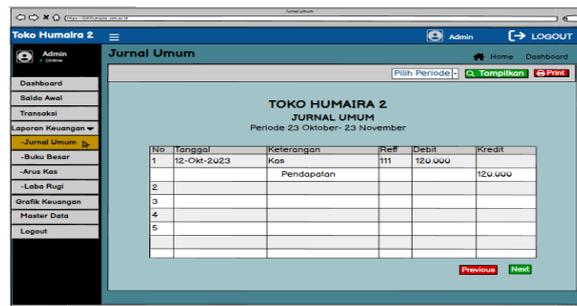
9. Layout Menu Input Kas Keluar

Fungsi untuk menambah data pendapatan dapat diakses oleh admin melalui tombol "Tambah Data".



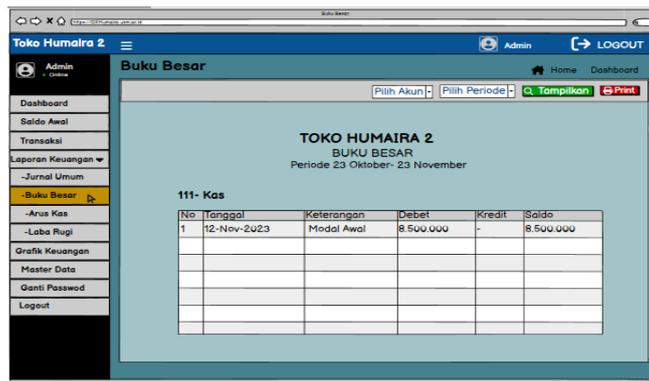
10. Layout Menu Jurnal Umum

Di halaman laporan jurnal umum, admin maupun Pemilik toko memiliki akses untuk melihat dan meninjau laporan jurnal umum sesuai dengan rentang waktu yang ditentukan, baik itu berdasarkan tanggal, bulan, atau tahun.



11. Layout Menu Buku besar

Di halaman buku besar ini, admin maupun pemilik toko memiliki kemampuan untuk melihat atau mengakses buku besar dari setiap rekening akun.



12. Layout Menu Arus Kas

Di halaman Arus Kas ini, admin maupun pemilik toko memiliki kemampuan untuk melihat atau mengakses Arus dari setiap rekening akun sesuai dengan periode tanggal, bulan dan tahun.

TOKO HUMAIRA 2	
LAPORAN ARUS KAS	
Periode 23 Oktober - 23 November	
Arus Kas Masuk	
Pendapatan	Rp. 20.000.000
Total Kas Masuk	Rp. 20.000.000
Arus Kas Keluar	
Beban lain-lain	Rp. 5.000.000
Total Kas Keluar	Rp. 5.000.000
Penerimaan Kas	Rp. 15.000.000
Kas Awal	Rp. 0
Kas Akhir	Rp. 15.000.000

3. KESIMPULAN

1. Perancangan sistem informasi laporan keuangan ini dapat menghasilkan data input data output, dimana data tersebut melibatkan informasi keuangan, catatan transaksi, dan elemen-elemen kunci lainnya yang diperlukan untuk menyusun laporan keuangan secara komprehensif.
2. Perancangan ini guna mempermudah pencatatan laporan keuangan

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada Ibu Mentari Tri Rahmayani, M.Kom selaku dosen pengampu yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada kami. Terima kasih atas dedikasi dan bantuan ibu sehingga kami berhasil menyelesaikan proyek ini tepat pada waktunya. Tak lupa terima kasih juga kepada semua pihak yang telah berkontribusi sehingga proyek ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 4(2), 68–77. <https://doi.org/10.33173/jsikti.118>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2021). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.620>
- Mayasari, A., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i5.277>
- Midi, A. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN BOUTIQUE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(1), 33–45. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i1.86>
- Miftahul Hasanah, Nisa Hanum Harani, Noviana Riza. (2020). *Implementasi Barcode Dan Algoritma Regresi Linear Untuk Memprediksi Data Persediaan Barang*. Kreatif Industri Nusantara.
- Munthe, I. R. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR CAMAT BILAH HULU KABUPATEN LABUHAN BATU DENGAN METODE SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC). *JURNAL INFORMATIKA*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.36987/informatika.v5i1.666>
- Restu, R., Ramadhan, R., & Rahmayani, M. T. I. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAN USTADZ MIL STAIN BENGKALIS. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 195–206. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i1.3349>
- Riyadli, H., Arliyana, A., & Saputra, F. E. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis WEB. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(1), 98–103. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i1.1770>

- Santika, R., Ayuni, R., & Rahmayani, M. T. I. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS WEBSITE PADA MA MIFTAAHUL'ULUM KABUPATEN BENGKALIS. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 170–182. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i1.3344>
- Senduk, H. Y., & Sitokdana, M. N. N. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN GUDANG BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS SLINGBAG SALATIGA). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(1), 373–383. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1503>
- Suriyanti, I., Rosa, S., & Rahmayani, M. T. I. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID PADA BUTIK ZAHARA HIJAB. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 183–194. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i1.3345>