SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN (*Payment*) PADA CV. KHING VARIASI SEMARANG

El agesta tri hardianto[1]
[1,2,3]Teknik Informatika D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Nakula I No. 5-11, Semarang, 50131, (024) 3517261
E-mail : 122201202263@mhs.dinus.ac.id[1]

Abstrak

Peran sistem informasi terhadap kemajuan organisasi sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan sistem informasi yang baik maka sebuah perusahaan kususnya pada CV. Khing Variasi Mobil dan Motor akan memiliki berbagai keunggulan kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perusahaan lain. Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu, khususnya sebagai media pengolah data, baik yang berskala besar maupun skala kecil terus berkembang dengan pesat. Itu semua berkat kemajuan teknologi yang didorong oleh keinginan manusia untuk dapat melakukan pekerjaan yang cepat, tepat dan aman. Pada studi kasus ini perusahaan CV. Khin Variasi masih melakukan pendataan keuangan, pembayaran dan pengeluaran secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan data, menggunakan Microsoft exel pada laporan keuangan yang kurang maksimal. Perancangan sistem informasi pembayaran menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) dengan menggunakan model waterfall, serta alat yang digunakan untuk merancang sistem antara lain Flow of Document, Diagram Konteks, DFD dan ERD. Dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem informasi pembayaran berbasis website yang dapat bekerja secara maksimal. Pada tahap terakhir dapat disimpulkan bahwa sistem ini sangat membantu dan mempermudah akuntansi serta meningkatkan kinerja terhadap karyawan. Serta untuk menambahkan nilai guna pada sistem ini, dapat ditambahkan beberapa fitur yang belum terdapat dalam sistem yang diulas pada akhir laporan.

Kata kunci *: sistem informasi, transaksi nota, pembayaran nota, pengeluaran kas, website.*

Abstract

The role of information systems against the progress of the organization already no doubt. With the support of a good information system then a company solution specifically conceived on CV. Khing Variations of Cars and Motorcycles will have different competitive edge so that it is able to compete with other companies. The utilization of the computer as tool auxiliary work, particularly as the data processing media, whether large-scale or small scale continues to grow rapidly. It's all thanks to advances in technology that is driven by the desire of human beings to be able to do the job fast, precise and safe. In this case study company CV. Khin Variations still do logging finance, payments and expenses manually, so it often goes wrong data, using Microsoft exel on financial reports that are insufficient. Design of information system of payment method using SDLC (System Development Life Cycle) using the model of the waterfall, as well as the tools used to design the system, among others, Flow of the Document, the context Diagram, DFD and ERD. From this research is expected to generate a system of payment information based website that can work to its full potential. At the last stage it can be concluded that the system was very helpful and simplify accounting and to improve the performance of the employee. As well as to add value to this system, can be added a few features that are not yet contained in the system is reviewed at the end of the report.

Keywords *: information systems, a transaction note, payment notes, accounts payable, of the website.*

1. PENDAHULUAN

Peran sistem informasi terhadap kemajuan organisasi sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan sistem informasi yang baik maka sebuah perusahaan akan memiliki berbagai keunggulan kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perusahaan lain. Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu, khususnya sebagai media pengolah data, baik yang berskala besar maupun skala kecil terus berkembang dengan pesat. Itu semua berkat kemajuan teknologi yang didorong oleh keinginan manusia untuk dapat melakukan pekerjaan yang cepat, tepat dan aman.

Dalam hal ini khususnya di CV. KHING VARIASI yang bergerak dalam bidang penjualan variasi mobil dan motor dituntut untuk memiliki sistem administrasi yang baik dalam menunjang kinerjanya, teliti dan akurat dalam pengolahan hasil pembelian, penjualan dan barang serta pembuatan laporan.

Faktanya Proses transaksi mengandalkan bukti transaksi berupa faktur pembelian, struk penjualan, sebuah buku untuk proses pencatatan atau pengolahan data dan media penyimpanan berupa arsip sehingga sering terjadi ketidaksesuaian data stok barang, pembelian, dan penjualan. Seringkali terjadi kesalahan atau koreksi dalam proses transaksi pembelian terhadap pemasok dan penjualan barang kepada konsumen, pihak pengelola kebingungan dalam mengarsip hasil laporan yang diakibatkan ketidak sesuaian data dari bagian-bagian yang berhubungan dengan pembelian, penjualan dan pendataan yang lain. Informasi pengeluaran masih belum aktual dan *realtime*, harus selalu melihat mendata melalui excel dan sering terjadi kesalahan jumlah data pengeluaran, mengakibatkan pengeluaran yang terbayar terlalu berlebihan bahkan dapat terjadi kekurangan

Perancangan sistem informasi dibuat agar memiliki suatu tujuan yang dapat dirasakan oleh pengguna sistem ini sendiri yaitu membantu kerja. Sistem yang ditunjang dengan tenaga kerja yang mampu mengoperasikannya, diharapkan akan membuat perusahaan berjalan lancar terutama dalam proses pembelian, penjualan dan pengeluaran. Juga agar informasi data pembelian, pengeluaran dan pembayaran dapat diperoleh dengan mudah dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis memilih judul "Sistem Informasi Pembayaran Pada CV. Khing Variasi Mobil dan Motor Semarang".

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk penyusunan proyek akhir ini, diperlukan data yang berkaitan sesuia dengan judul yaitu "sistem informasi pembayaran pada CV. Khing Variasi". Dalam mengumpulkan data, penulis melakukan:

1 Studi Pustaka

mencari dan mendapatkan informasi sebagai data dari buku-buku yang di dapat dari perpustakaan universitas.

2 Observasi

Dalam metode observasi ini penulis mengumpulkan data dan menelaah data yang diperoleh dengan cara meninjau langsung penggunaan sistem yang akan dilakukan pada CV. Khing Variasi.

3 Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan audit keuangan, Wullan di tempatnya. Melakukan tanya jawab seputar pengeluaran kas saat pembelian barang serta bertanya pada beberapa staff di gudang.

2.2. Tahap Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi penjadwalan ini, penulis menggunakan model *Sekuel Linear*. Model ini juga disebut dengan "siklus kehidupan klasik" atau "model air terjun (*waterfall*)", dimana sekuel liniermengusulkan sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yangsistematik. Penulis menerapkan beberapa tahap siklus pengembangan Sekuel Linier

2.3 Analisis Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan aktivitas, yaitu identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah dan analisa kebutuhan sistem. Pemodelan ini diawali dengan mecari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software.*

Di dalam analisi terdapat tiga langkah dasar yang harus dilakukan, yaitu :

a. Identifikasi masalah, yaitu mengidentifikasi masalah yang didapat dalam aktivitas pengumpulan data sebelumya.
b. Usulan pemecahan masalah, yaitu mengusulkan pemecahan masalah yang diidentifikasikan sebelumya

Software Requitmen,yaitu menganalisa

kebutuhan *software*. Berdasarkan identifikasi diatas yang dikembangkan secara.

2.4 *Design* (Perancangan)

Tahap berikutnya adalah perancangan, pada tahap ini penulis memulai melakukan pemodelan berdasarkan hasil analisis. Perancngan menentukan bagaimana suatu aplikasi menyelesaikan apa yang harus diselesaikan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan model dari aplikasi.

Mangsud pembuatan model ini adalah untuk memperoleh pengertian yang lebih baik terhadap aliran data dan *control*, proses-proses *fungsional*, tingkah laku operasi dan informasi-informasi yang terkandung didalamnya. Proses ini meliputi

beberapa hal, yaitu : *Context Diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Flow Of Document* (FOD), *Data Flow Diagram* (DFD), perancangan Struktur Menu, Perancangan Database.

Penjelasan tersebut antara lain :

d. *Context Diagram*, yaitu diagram aliran data yang menfokuskan pada aliran data dari luar ke dalam sistem, serta memproses data-data tersebut.
e. *Data Flow Diagram*, yaitu diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut.
f. *Flow Of Document*, yaitu aliran dokumen yang berjalan pada sistem.
g. Perancangan struktur menu, yaitu menggambarkan struktur dari menu-menu yang terdapat diaplikasi.
h. Perancangan Database, menggambarkan hubungan antara tabel basis data.

2.5 *Code Generation* (Pengkodean)

Tahap berikutnya yang dilakukan adalah pemrograman atau *coding*. Pada tahap ini merupakan hasil *transfer* dari perancangan kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan lalu diuji coba dan jika lulus uji coba maka sistem akan di *instal* dan di operasikan,berikut contoh *Code Generation*.

```
// Bagian Home

if ($_GET['module']=='home'){

if
($_SESSION['leveluser']=='admin'){

$jam=date("H:i:s");

$tgl=tgl_indo(date("Y m d"));
```

```
echo "<br /><p
align=center>Hai
<b>$_SESSION[namauser]</b>,
Anda Login sebagai Admin.
Silahkan klik menu pilihan yang
berada di bagian header untuk
mengelola Modul Aplikasi. <br />
<b>$hari_ini, $tgl, $jam
</b>WIB</p><br />";

 echo "<table class='list'><thead>

                <td class='center'
colspan=5><center>Control
Panel</center></td></thead>

          <tr>

                <td width=120
align=center><a
href=media.php?module=user><i
mg src=images/user.jpg
border=none><br /><b>Data
User</b></a></td>

                <td width=120
align=center><a
href=media.php?module=kas><i
mg src=images/lapservice.png
border=none><br /><b>Daftar
KAS</b></a></td>

                <td width=120
align=center><a
href='modul/mod_lapkas/lapkas.p
hp'><img
src=images/lapbarang.png
border=none><br /><b>Laporan
KAS</b></a></td>

   </tr>

  <tr>
```

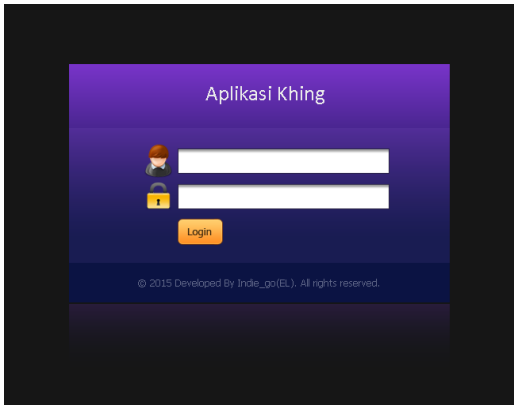
2.6 *Test* (Pengujian)

Pada tahap ini pengujian masing-masing fitur dan fungsi untuk mengetahui apakan dapat berkerja dengan smestinya. Pengujian dilakukan dengan menguji coba aplikasi secara mandiri dan lapangan. Penulis melakukan *testing* apakah fitur-fitur aplikasi sudah berjalan dengan semestinya atau tidak. Pengujian yang penulis lakukan dengan menggunakan metode pendekatan *blackbox testing*, uji coba *blackbox* digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi *software* yang dioperasikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain dan perancangan yang telah dibuat kemudian di realisasikan ke dalam pembuatan Sistem Informasi Pembayaran. Berikut adalah tampilan dari hasil desain dan perancangan Sistem Informasi Pembayaran.

1. Halaman Login.



Gambar 1 : Halaman Login Sistem

Sumber : Data yang diolah

Keterangan :

Halaman ini merupakan halaman login untuk masuk admin maupun kepala pimpinan ke dalam sistem informasi pembayaran. Untuk masuk ke dalam sistem , maka admin harus memasukkan username dan password yang sudah dimiliki.

2. Halaman Menu

Gambar 2 : Halaman Menu Home Sistem

Sumber : Data yang diolah

Keterangan :

Halaman ini merupakan halaman utama dalam sistem. Pada halaman utama ini terdapat tujuh (6) menu utama yang ada , antara lain :

1. Menu Anggota : berfungsi untuk melakukan pendataan anggota baru dan pencetakan kartu anggota.
2. Menu Pustaka : berfungsi untuk melakukan pendataan buku yang masuk dalam perpustakaan serta mencetak label barkode untuk tiap buku.
3. Menu Sirkulasi : berfungsi untuk melakukan sirkulasi peminjaman dan pengembalian , baik itu peminjaman yang dilakukan individu maupun kelas.
4. Menu Profil : berfungsi untuk memberikan informasi pada halaman profil serta memberikan artikel-artikel menarik di halaman profil perpustakaan.
5. Menu Master Data : berfungsi untuk melakukan pendataan mengenai data – data master untuk mendukung data pustaka dan data anggota.
6. Menu Laporan : berfungsi untuk melakukan pencetakan laporan anggota, pustaka, peminjaman, pengembalian, denda dan ganti.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pembuatan sistem informasi pepembayaran pada perusahaan CV. Khing Variasi dapat ditarik kesimpulan antara lain :

1 Dengan adanya sistem informasi pembayaran di perusahaan CV. Khing Variasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas kerja audit, meningkatkan kecepatan pekerjaan pengaksesan informasi.

2 Melalui sistem pembayaran ini, khususnya bagi audit akan sangat membantu dalam hal pendataan pembayaran endaftaran penjualan sehingga akan meminimalisir kesalahan data, selain itu audit dapat menyajikan laporan yang dibutuhkan secara cepat dan akurat.

3 Sistem informasi pembayaran ini diharapkan dapat membantu audit dalam menangani penghitungan keuangan kepada perusahaan secara cepat mengenai pembayaran denda serta penggantian nota yang hilang.

4 Dengan menggunakan sistem ini, audit dapat secara cepat dan mudah untuk meyajikan dokumen-dokumen pendukung administrasi seperti laporan kas, laporan pembayaran, kartu nota.

4.2 Saran

Untuk menunjang keberhasilan sistem yang dibangun agar sistem yang dirancang dapat menghasilkan suatu sistem informasi yang baik, maka penulis memberikan saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan masukan, antara lain :

1. Untuk perhitungan kas, sebaiknya ditambahkan kategori kas keluar dan masuk sehingga pada saat suatu hari bila penambahan katagori kas bisa terhitung.
2. Penambahan backup data ke *exel* dan fitur lainya untuk keamanan data sistem.
3. Pada sistem masih perlu pemeliharaan sistem karena sistem mempunya usia untuk diperbarui lagi.
4. Fasilitas penambahan menu untuk menangani masalah ke dalam sistem.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kendall, K.E.dan Julie E.Kendall. 2003. Analisis dan Perancangan Sistem. Edisi Terjemahan.PT Intan Sejati : Klaten.

[2] Mcleod, R.2001. Sistem Informasi Manajemen.Jakarta : Prenhallindo.

[3] Nugroho, B.2004. Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta : Gava Media.

[4] Pressman, R.S.2002. Rekayasa Perangkat Lunak.Buku Satu Edisi Terjemahan. Andi : Yogyakarta.

[5] Jogiyanto HM (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis* Andi Offset, Yogyakarta.

[6] Fathansyah . 2001. Basis Data.Bandung : Informatika.

[7] Abraham Silberschatz, Henry F, and Sudarshan S. 2002. *Database system concepts*.

[8] Al-bahra, 2006, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Graha Ilmu : Yogyakarta

[9] Zulkifli Alamsyah. 2003. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

[10] Gutmans, Andi. 2005. *PHP 5 Programming*. United State : Prentice Hall.

[2] [11] Imansyah, Muhammad. 2003 . *PHP dan MySQL untuk Orang Awam*. C.V. Maxikom: