

SISTEM INFORMASI PENCATATAN HUTANG PIUTANG PADA USAHA KECIL MENENGAH (Studi Kasus: BURJO SAHABAT)

Oleh:
Dhanar Intan Surya Saputra¹, Deny Bowo Febrianto²
Program Teknik Informatika¹, Prrogram Sistem Informasi²
STMIK Amikom Purwokerto

Abstrak

Pengelolaan keuangan pada burjo Sahabat masih menggunakan sistem manual. Bahkan pada pencatatan hutang pelanggannya menggunakan kertas bekas dan rentan hilang. Tujuan pada penelitian ini adalah membuat sistem informasi pencatatan hutang piutang pada burjo Sahabat dengan sistem informasi ini dapat membantu pencatatan keuntungan dan pencatatan piutang secara valid dan benar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall* (Air Terjun). Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pengelolaan keuangan yang fokus kepada pencatatan keuntungan dan pencatatan hutang pelanggan.

Kata kunci : pengelolaan keuangan, *waterfall*.

A. PENDAHULUAN

Dalam setiap warung, toko, dan UKM (Usaha Kecil dan Menengah) lainnya pasti ada kegiatan pencatatan tentang berapa jumlah uang masuk dan uang keluar, sehingga tahu berapa jumlah keuntungannya. Proses tersebut dilakukan terus menerus tiap harinya secara teliti dan terperinci agar data–data yang dihasilkan benar dan akurat. Globalisasi ekonomi mendorong banyak perusahaan untuk melakukan perubahan agar bisa tetap hidup. Untuk berkompetisi dalam pasar global, banyak UKM butuh untuk mengembangkan strategi bisnis baru dan menggunakan teknologi baru (Caldeira 2003).

Burjo “SAHABAT” adalah salah satu UKM yang ada kegiatan pencatatan keuangan, namun masih sangat sederhana. Dalam pencatatan hutang pelanggannya Burjo “SAHABAT” hanya mengandalkan kertas bekas untuk mencatat jumlah hutang pelanggannya. Dengan seperti itu maka resiko data–data tersebut hilang sangat besar. Dan akan memengaruhi jumlah

pendapatan karena tidak pastinya hutang pelanggan. Burjo “SAHABAT” juga belum punya pembukuan yang dapat dikatakan layak, seperti transaksi yang dicatat setiap hari. Bahkan tidak ada pencatatan berapa jumlah uang masuk atau uang yang digunakan pada hari itu. Cara menghitung jumlah keuntungan tiap bulannya adalah pendapatan dari pagi sampai sore disimpan sebagai keuntungan dan pendapatan sore sampai dini hari digunakan untuk belanja keperluan yang dibutuhkan esok hari. Untuk membantu pencatatan hutang para pelanggan, keluarmasuknya uang sehingga diketahui keuntungannya, maka diperlukan peran dari TI (Teknologi Informasi) karena TI hadir sebagai penyelamat bagi UKM karena TI memberikan peralatan yang dibutuhkan untuk operasional dan manajemen (Maksoud, 2003). Dan kini sudah banyak UKM lain yang menggunakan TI untuk membantu usaha mereka.

Begitu besar peran TI sehingga dapat membuat aplikasi untuk membantu Burjo “SAHABAT” dalam menjalankan bisnisnya. Aplikasi yang nantinya dibuat adalah aplikasi pembukuan yang sesuai alur pencatatan dari Burjo “SAHABAT” itu sendiri. Aplikasi itu mencakup penyimpanan data baik penjualan, laporan piutang, dan laporan keuntungan yang praktis dan dapat mengakses data sekarang maupun data lampau. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pemilik dalam melakukan kegiatan pencatatan keuangannya.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan penjualan dan pencatatan yang dilakukan oleh pegawai Burjo “SAHABAT”.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dan dilakukan oleh dua orang atau lebih. Wawancara dalam penelitian ini berupa wawancara personal yang

langsung bertatap muka dengan pemilik Burjo “SAHABAT” untuk mencari data yang dibutuhkan dalam proses pembukuan nantinya.

c. Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari, membaca, dan mempelajari buku-buku literatur, jurnal, dan internet yang berhubungan dengan judul penulisan sebagai bahan perbandingan atau dasar pembahasan lebih lanjut serta untuk memperoleh landasan-landasan teori dari sistem yang akan dikembangkan.

d. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah metode *waterfall* yaitu merupakan pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linear. Daur hidup dari pengembangan sistem yang digunakan adalah *Linier Sequential Model/Waterfall Model*. Model ini menggunakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Berikut ini adalah gambar model *Waterfall*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem dalam pembuatan sistem informasi ini dilihat dari kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan, yaitu sebagai berikut :

1). Kebutuhan Hardware

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dalam pengeoperasian aplikasi ini meliputi :

- a) Processor Intel Pentium DualCore E2140 1,6ghz
- b) Motherboard ECS G41T-R3
- c) RAM VENOM RX OC Edition 2GB
- d) Harddisk WDC SATA 3 Blue 250GB

- e) Keyboard&Mouse
- f) Monitor
- g) Printer Canon MP237

2). Kebutuhan Software

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah :

- a) Sistem Operasi (Windows XP,Windows Seven, Ubuntu)
- b) Java Runtime Environment versi 1.7
- c) Netbeans IDE 7.0.1
- d) JDK (Java Development Kit) versi 1.7
- e) Apache Tomcat 7
- f) Browser (Mozilla Firefox,Google Chrome dll)
- g) MySQL Server

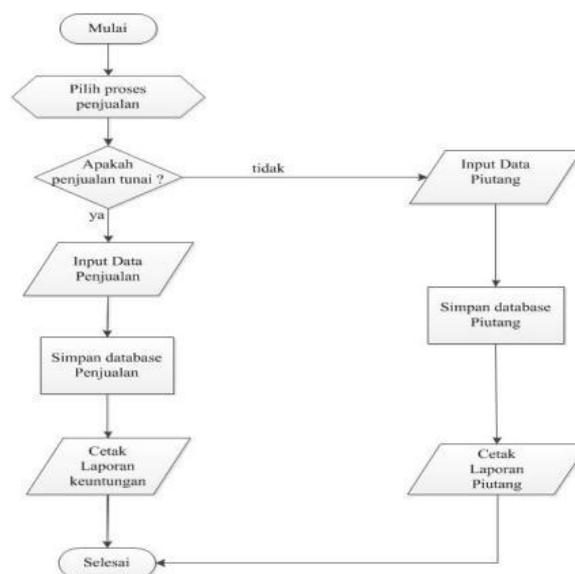
3). Brainware

Aplikasi ini digunakan oleh pemilik sebagai administrator dan operator sekaligus. Jadi pemilik mengolah semua data dalam sistem ini.

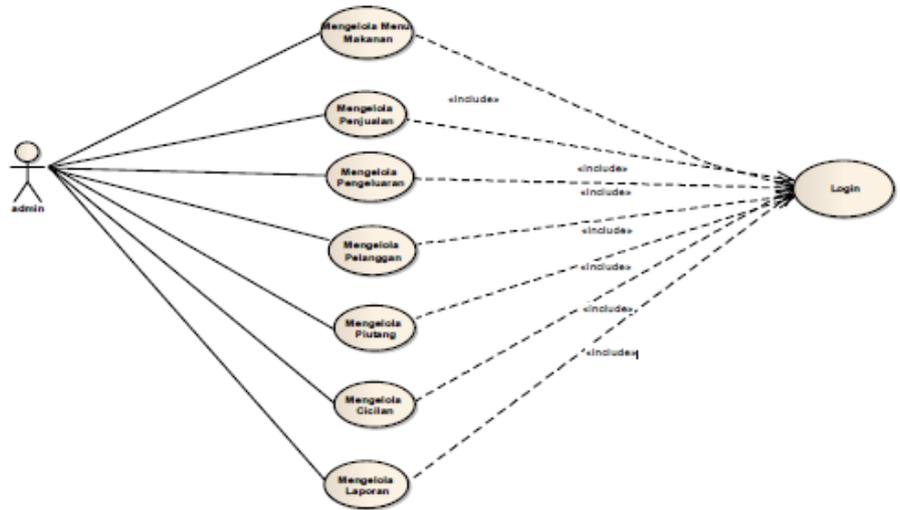
2. Desain

a. Perancangan Konseptual

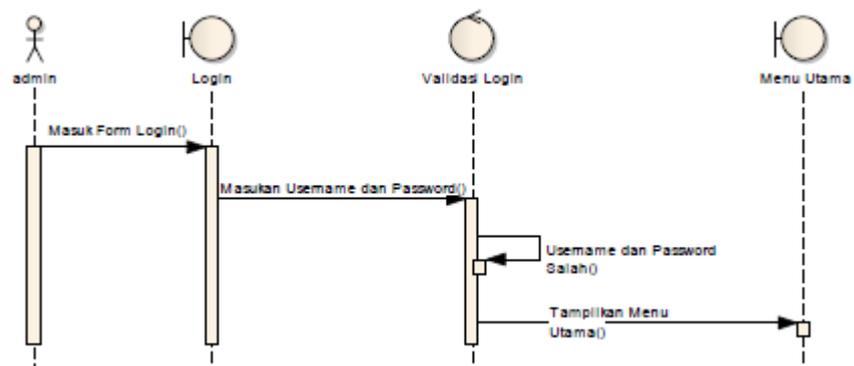
1). Flowchart



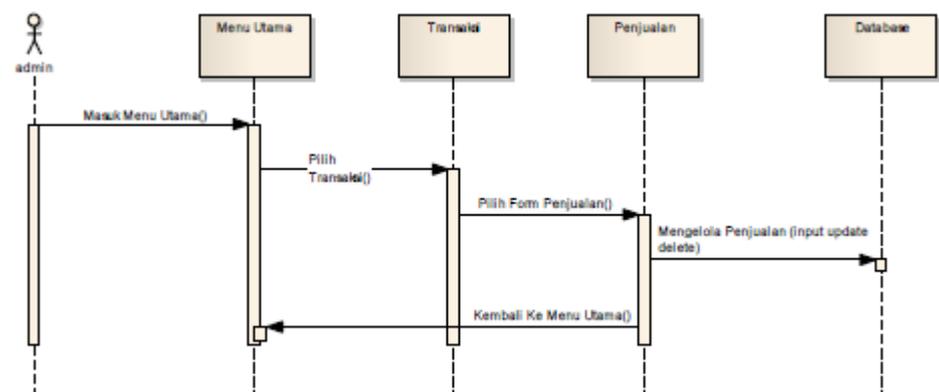
2) Diagram use case



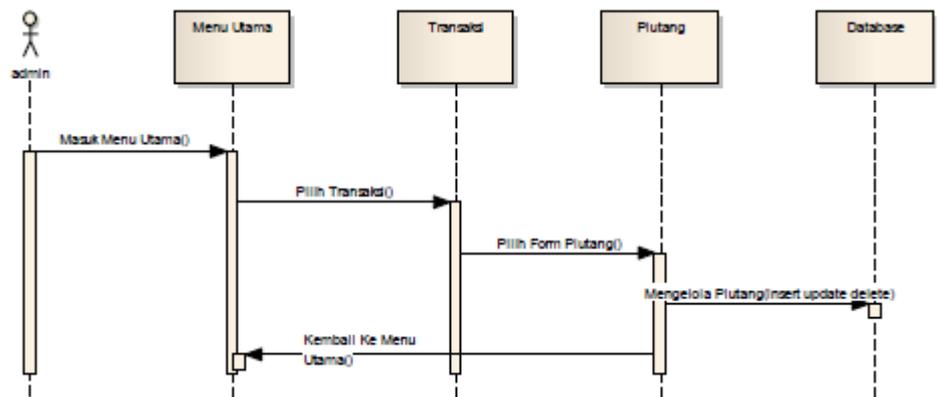
3). Diagram Sequence Login



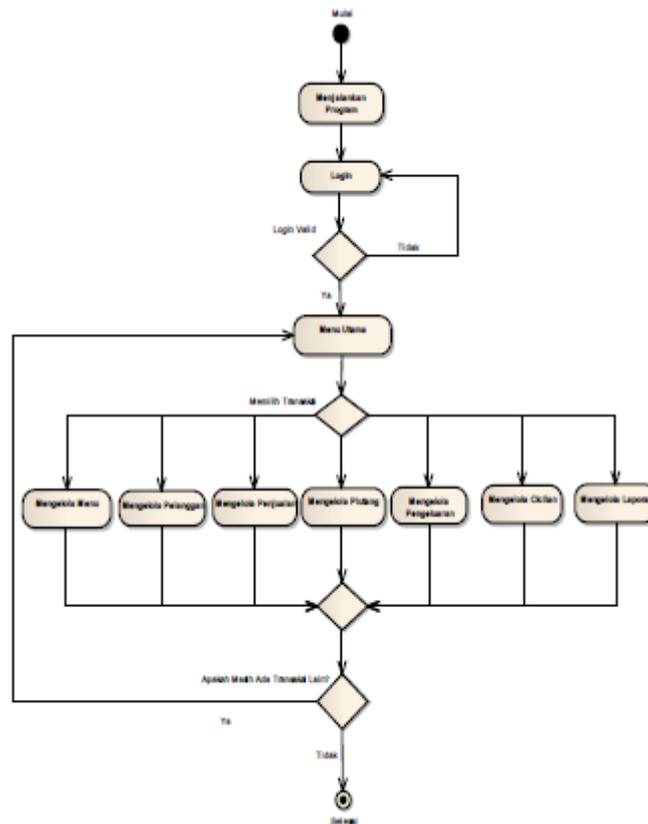
4) Diagram Sequence Penjualan



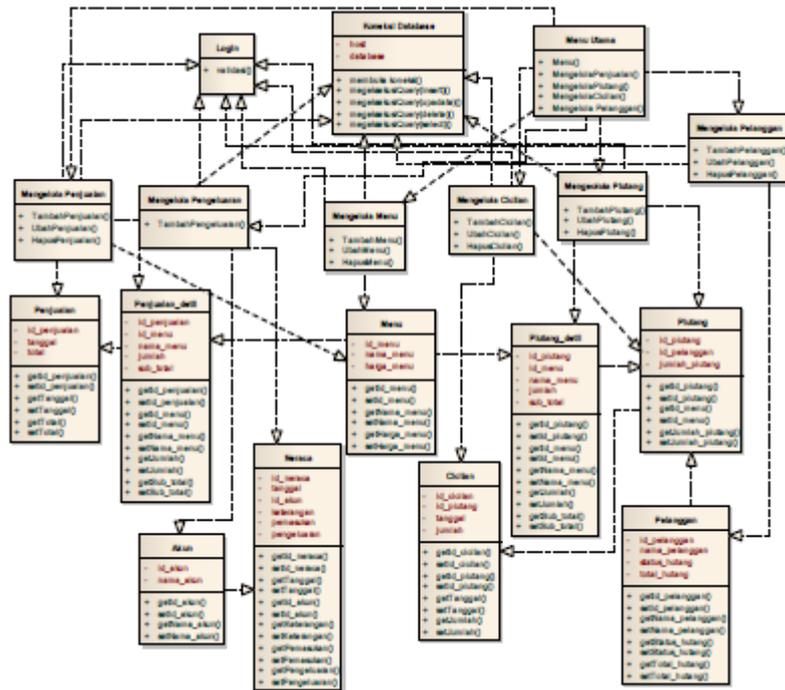
5) Diagram Sequence Piutang



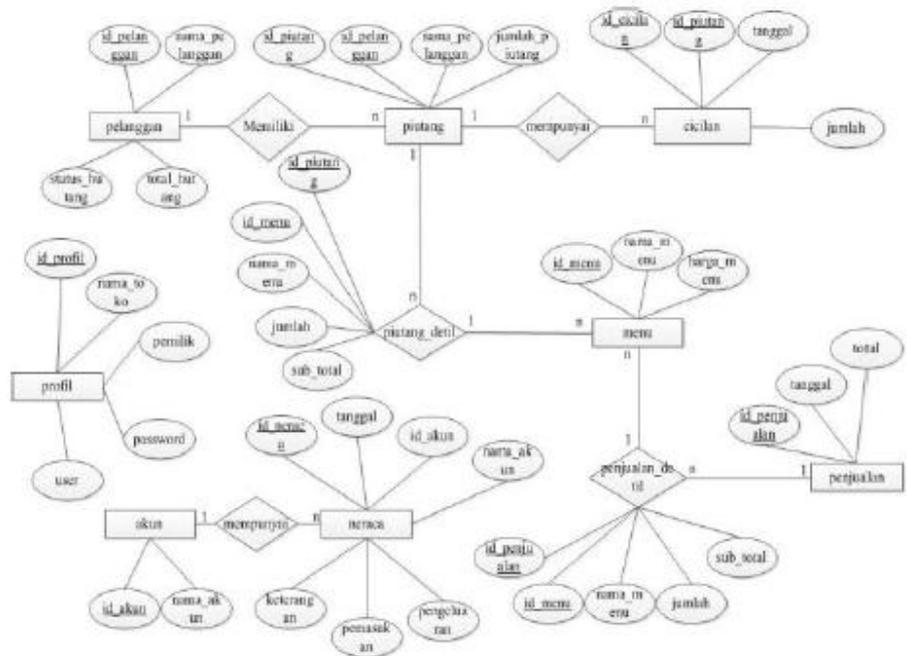
6) Diagram Activity



7) Class Diagram



8) ERD



3. Pembuatan Kode Program

a. Form Login



The screenshot shows a window titled "Login" with a green gradient background. It contains two input fields: "Username" and "Password", each with a rounded rectangular text box. Below the fields is a "Login" button. The window has a standard title bar with a close button (X) in the top right corner.

b. Form Utama



c. Form Penjualan

Penjualan

Kode Penjualan: 13 Tanggal: 26 Februari 2014

Data Menu

Masukan Kode Menu: Lihat Menu

Nama Menu:

Harga:

Jumlah: 1

Sub Total:

Tambah

Kode Menu	Nama Menu	Jumlah	Sub Total
-----------	-----------	--------	-----------

Hapus

Perhitungan Transaksi

Total:

Bayar:

Kembali:

Hitung

Simpan Transaksi

d. Form Piutang

Piutang

Kode Piutang: 17 Tanggal: 26 Februari 2014 Kode Pelanggan: Lihat Pelanggan

Nama Pelanggan:

Data Menu

Masukan Kode Menu: Lihat Menu

Nama Menu:

Harga:

Jumlah: 1

Sub Total:

Tambah

Kode Menu	Nama Menu	Jumlah	Sub Total
-----------	-----------	--------	-----------

Hapus

Perhitungan Transaksi

Total:

Simpan Transaksi

e. Laporan Laba Rugi

Burjo Sahabat
Jl. Riyanto No 15, Sumampir
Purwokerto Utara

Laporan Laba/Rugi
2014-03-01 Sampai 2014-03-06

No Akun	Nama Akun	Jumlah
4001	Pendapatan Penjualan	Rp 44000
4002	Pendapatan Lain	Rp 8000
	Total Laba/Rugi	Rp 52000

Page 1 of 1

f. Laporan Piutang

Burjo Sahabat
Jl. Riyanto No 15, Sumampir
Purwokerto Utara

Laporan Hutang Pelanggan

Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Total Hutang
1	Deny	Rp 56500
2	dany	Rp 22000
3	ilis	Rp 19000
4	Ade	Rp 13500
5	amang	Rp 6000
6	Royan	Rp 0

Page 1 of 1

4. Pengujian

a. Pengujian Program

1) Pengujian Login Admin

Pengujian yang dilakukan	Input	Output	Status
Login Admin	Username dan Password Benar	Halaman Utama Admin	Sesuai
	Username dan Password tidak benar	Muncul pesan <i>error</i> (<i>username dan password salah</i>) kembali ke halaman <i>login</i>	Sesuai

2) Pengujian Menu Utama

Pengujian yang dilakukan	Input/Aksi	Output	Status
Menu Menu (Makanan)	Klik	Menampilkan halaman data dan input menu (makanan)	Sesuai
Menu Pelanggan	Klik	Menampilkan halaman daftar data dan input data pelanggan	Sesuai
Menu Penjualan	Klik	Menampilkan halaman input data penjualan	Sesuai
Menu Pengeluaran	Klik	Menampilkan halaman input data golongan	Sesuai
Menu Piutang	Klik	Menampilkan halaman input data piutang	Sesuai
Menu Cicilan	Klik	Menampilkan halaman input data cicilan	Sesuai
Menu Laporan Laba/Rugi	Klik	Menampilkan halaman laporan laba/rugi	Sesuai
Menu About	Klik	Menampilkan halaman daftar data pembuat	Sesuai
Menu Help	Klik	Menampilkan halaman bantuan	Sesuai

b. Pengetesan Penerimaan (Acceptance Testing)

Pengetesan ini dilakukan untuk mendapat tanggapan dari pemilik tentang kelengkapan sistem informasi dan tampilan. Adapun hasilnya sebagai berikut :

Menurut pemilik Burjo “SAHABAT” aplikasi ini sudah bagus, sudah hampir memenuhi apa yang diinginkannya. Karena aplikasi ini sudah dapat mencatat penjualan setiap harinya, dapat juga mencatat hutang pelanggannya dan menghitung laba setiap bulannya. Namun menurut beliau juga aplikasi ini sedikit ribet. Sehingga perlu mencoba agak lama untuk mengerti sepenuhnya tentang aplikasi ini.

5. Pemeliharaan

a. Backup Database

Backup database dilakukan untuk memelihara dan mencegah hal-hal yang tidak diinginkan karena hilangnya *database* baik disengaja maupun tidak. *Backup database* perlu dilakukan secara periodik.

b. *Backup Aplikasi*

Untuk menjaga bila sewaktu-waktu aplikasi yang sedang berjalan mengalami kerusakan (error) atau program tidak dapat digunakan. Copy file aplikasi ke perangkat keras (*hardware*) lain seperti *flashdisk*, CD atau DVD, dan *harddisk external*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, kesimpulan dari skripsi yang berjudul Sistem Informasi Pencatatan Hutang Piutang Pada Usaha Kecil Menengah (Studi Kasus : Burjo Sahabat) ini adalah sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibuat sistem informasi keuangan ini dengan baik.
2. Sistem informasi ini dapat membantu bagi pemilik dalam pencatatan transaksi keuangan.

2. Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan seperti :

1. Menambahkan hak akses kepada operator, yang bertugas untuk memasukan data penjualan.
2. Menambahkan form pembelian bahan baku dan stok barang.
3. Dikembangkan menjadi teknologi berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Caldeira, Mario M. and John M. Ward. 2003. "Using Resource-based Theory to Interpret the Successful Adoption and Use of Information Systems and Technology in Manufacturing Small and Medium-sized Enterprises." *European Journal of Information Systems*, 12, 127-141.
- Charibaldi, N. 2010. *Solusi Pemrograman Java*. Yogyakarta: Pyramedia.
- Hendry, 2008. *Belajar Otodidak Java Dengan Netbeans 6.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Maksoud, Samer Sayed Abdel and Mohamed Abdel Aziz Youssef. 2003. *Information and Communication Technology for Small and Medium Enterprises in Egypt (Case Study)*. Cairo: SME Development Unit Ministry of Foreign Trade Egypt.
- OBrein, J.A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Salemba 4.
- Raharjo, B. 2011. *Database menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Rosa, A.S dan M. Shalahudin. 2010. *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java*. Bandung: Modula.
- Rosa, A.S dan M. Shalahudin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sholih. 2010. *Analisis Dan Perancangan Berorientasi Objek*. Bandung: Muara Indah.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.