

SISTEM MANAJEMEN KEUANGAN PADA CV FUN TEKNOLOGI BERBASIS WEB

Dhimas Aria Wardhana¹ dan Noora Qotrun Nada²

^{1,2}.Jurusan Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung B Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : wdhimasaria@gmail.com¹

Abstrak

CV. Fun Teknologi dan merupakan sebuah Starup yang bergerak pada bidang IT dengan produknya berupa Jasa, Penjualan, dan Produk Digital lainnya. CV. Fun Teknologi juga termasuk salah satu software house yang bergelut di bidang pengembangan aplikasi (software development). Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk mempercepat kinerja dan keakuratan pendataan. Saat ini di CV. Fun Teknologi khususnya bidang keuangan sudah mempunyai aplikasi untuk pendataan dan pencarian keuangan, namun menemukan beberapa kendala yaitu, aplikasi yang digunakan saat ini gabungan antaran keuangan perusahaan dengan proyek perusahaan menjadi satu, kurangnya notif atau pemberitahuan jika ada sesuatu informasi dealine dengan karyawan, dalam pembagian keuangan yang termasuk uang cash atau uang elektronik, dan sedikit kendala di penyimpanan drive yang lumayan berat sehingga memerlukan waktu lebih untuk membukanya. Dengan berdasar uraian diatas untuk memenuhi dan mengatasi hal tersebut maka saya mencoba untuk membuat Sistem Manajemen Keuangan pada CV. Fun Teknologi berbasis WEB untuk bidang keuangan. Untuk pembangunan perangkat lunak dimulai dengan analisis kebutuhan perangkat lunaknya. Selanjutnya, dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi yang dilakukan berdasarkan perancangan tersebut. Pencapaian dalam Rancang Bangun Aplikasi Sistem Manajemen Keuangan Berbasis Web menggunakan PHP dan Mysql di CV. Fun Teknologi adalah rekapitulasi data keuangan tidak lagi secara manual, mempercepat pelaporan keuangan perusahaan, dan lebih mudah untuk melihat alokasi keuangan dalam perusahaan seperti uang masuk dan uang keluar dalam perusahaan tersebut. Selain itu, juga mempercepat pencairan data keuangan dan mempercepat pelaporan keuangan jika sewaktu-waktu data laporan tersebut dibutuhkan oleh pimpinan perusahaan tersebut. Sistem informasi ini sangat bermanfaat dan menguntungkan bagi perusahaan tersebut.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Keuangan, Berbasis Website

I. PENDAHULUAN

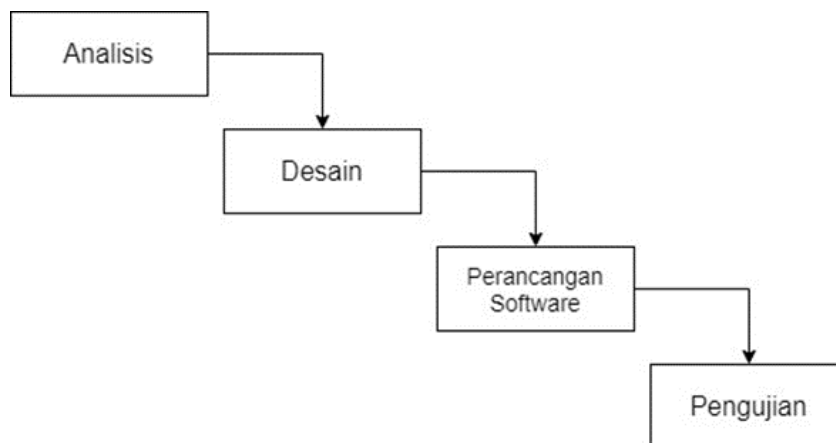
CV. Fun Teknologi dan merupakan sebuah Starup yang bergerak pada bidang IT dengan produknya berupa Jasa, Penjualan, dan Produk Digital lainnya. CV. Fun Teknologi juga termasuk salah satu software house yang bergelut di bidang pengembangan aplikasi (software development). Aplikasi tersebut bisa dijalankan dan dikembangkan baik oleh pelaku individu ataupun suatu kelompok seperti sebuah perusahaan berbadan hukum. Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk mempercepat kinerja dan keakuratan pendataan. Saat ini di CV. Fun Teknologi khususnya bidang keuangan sudah mempunyai aplikasi untuk pendataan dan pencarian keuangan, namun menemukan beberapa kendala yaitu, aplikasi yang digunakan saat ini antaran keuangan perusahaan dengan proyek perusahaan menjadi satu, kurangnya notif atau pemberitahuan jika ada sesuatu informasi dealine dengan karyawan, dan sedikit kendala di penyimpanan drive yang lumayan berat sehingga memerlukan waktu

lebih untuk membukanya. Dengan berdasar uraian diatas untuk mengatasi hal tersebut maka penulis membuat Sistem Manajemen Keuangan pada CV. Fun Teknologi berbasis WEB untuk bidang keuangan. Kenapa kita memilih berbasis Web, karena pengembangan sistem mudah, tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi dan cukup dijalankan menggunakan browser. Fitur yang terdapat pada Aplikasi *Manajemen* keuangan ini adalah *log-in* admin dan operator, Pendataan Uang, Informasi pemasukan dan pengeluaran, *Upload File* Bukti pembayaran, dan Laporan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha suatu tujuan. Makna informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemensistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dibutuhkan oleh orang lain untuk menambah pemahaman terhadap fakta yang ada. Manajemen terdiri dari proses atau kegiatan yang dilakukan oleh pengelola perusahaan seperti merencanakan strategi, tujuan, dan arah tindakan, mengorganisasi, memprakarsai mengkoordinir dan mengendalikan operasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.[1]

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall. Model waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung atau pemeliharaan. Model SDLC Waterfal biasa disebut juga dengan model sekuensial linier (Sequential Linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle).



Gambar 1. Metode Waterfall

Dalam tahapan tersebut, kami melakukan urutan metode waterfall namun hanya sampai tahap implementasi. Dalam hal ini tidak menuntut kemungkinan kedepannya akan dilakukan pengujian baik menurut pengguna awam maupun di uji secara lanjut oleh ahli.

1. Analisis System

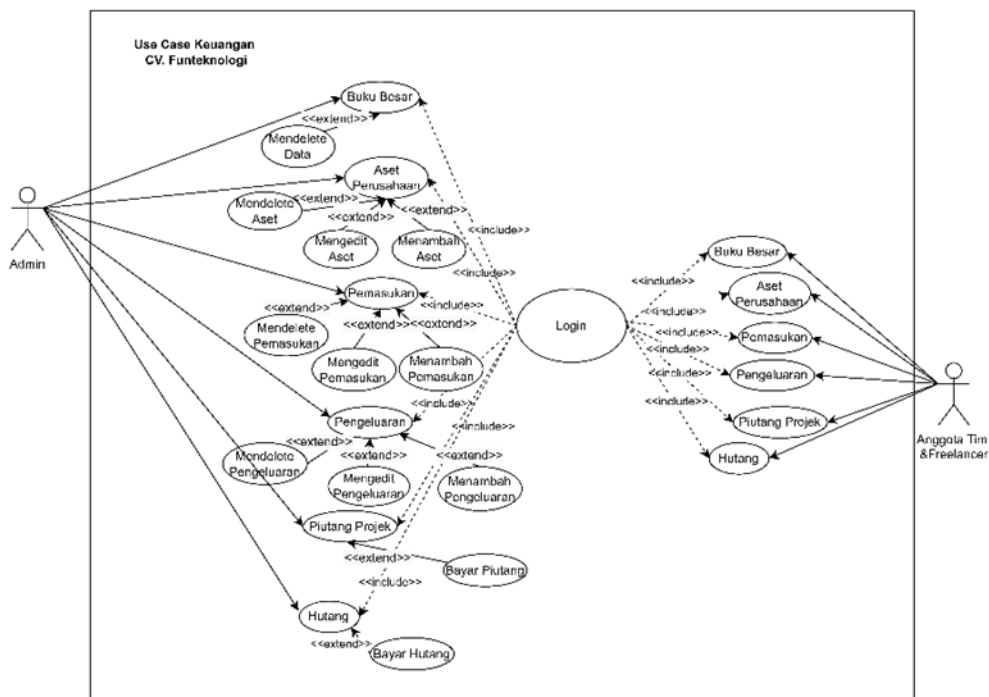
Dalam tahapan analisis kebutuhan didapatkan identifikasi beberapa kebutuhan yang dibutuhkan oleh system, meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsioanl meliputi kebutuhan proses-proses apa saja yang nantinya dapat dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional dapat dilihat dalam tabel seperti berikut :

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Actor	Keterangan
1.	Administrator (Direktur Utama dan Direktur Keuangan)	a. Login. b. Mengelola Data (tambah, hapus, edit) Data Pemasukan, Data Pengeluaran Keuangan. c. Mengubah username dan password.
2.	User (Anggota Tim dan Freelancer)	Login, namun hanya dapat melihat Data Pemasukan dan Pengeluaran Keuangan tanpa bisa mengelola data.

2. Perancangan Use Case Diagram

Dalam pembangunan perangkat lunak, dimulai dengan menganalisis kebutuhan sebuah sistem dalam perangkat lunaknya. Selanjutnya dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi yang dilakukan pada kerangka perancangan tersebut.



Gambar 2. Use Case

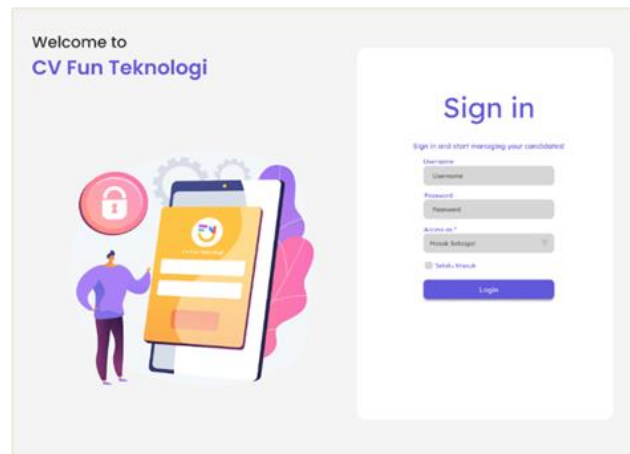
Berdasarkan gambar 2 dapat dijelaskan bahwa dalam sistem terdapat 2 aktor yaitu Admin (Direktur Utama dan Direktur keuangan) dan Anggota tim dan Freelancer. Admin dapat melakukan penambahan, mengedit data, dan menghapus data aset, pemasukan, dan pengeluaran perusahaan, menambah dan bayar hutang, serta membayar piutang. Sedangkan anggota tim dan freelancer hanya dapat melihat update data keuangan di setiap menu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian dalam Rancang Bangun Aplikasi Sistem *Management* Keuangan Berbasis Web menggunakan *PHP* dan *Mysql* di CV. Fun Teknologi adalah:

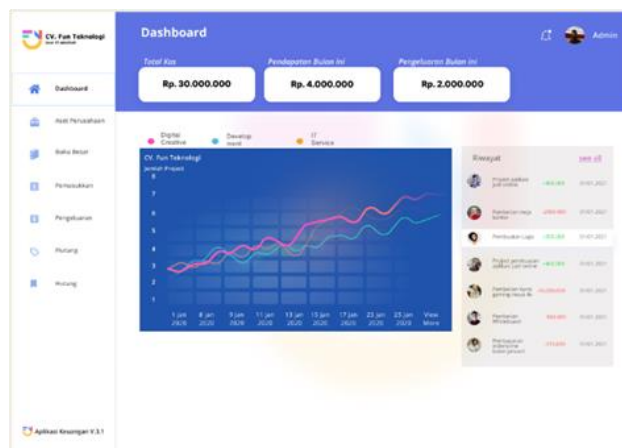
- Sebuah system yang dapat membantu mempercepat keamanan data keuangan.
- Membantu mempercepat pendataan keuangan.
- Membuat Laporan secara otomatis dan mempercepat kinerja,
- Memudahkan dalam pencarian data keuangan jika sewaktu waktu dibutuhkan.

1. Implementasi Hasil



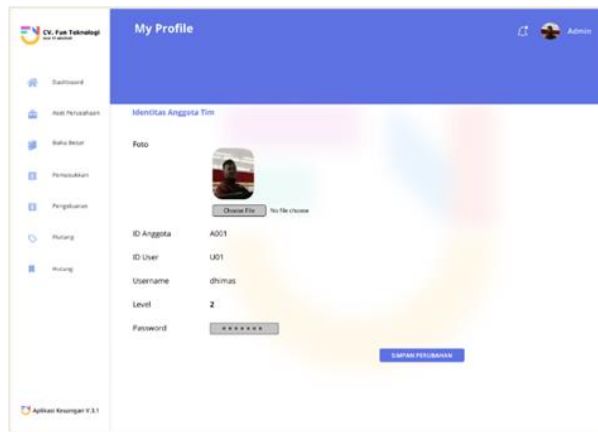
Gambar 3. Hasil Halaman Log-in

Disini kita dapat melihat login system ini.



Gambar 4. Hasil Halaman Dashboard

Disini kita dapat melihat tampilan awal pada system ini setelah kita dapat login ke system.



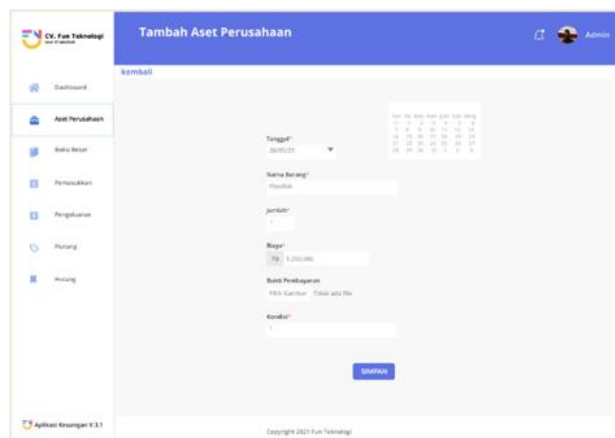
Gambar 5. Hasil Halaman My Profil

Disini kita dapat melihat tampilan Profil User di system, user bisa mengganti foto dan password akun pada halaman ini.



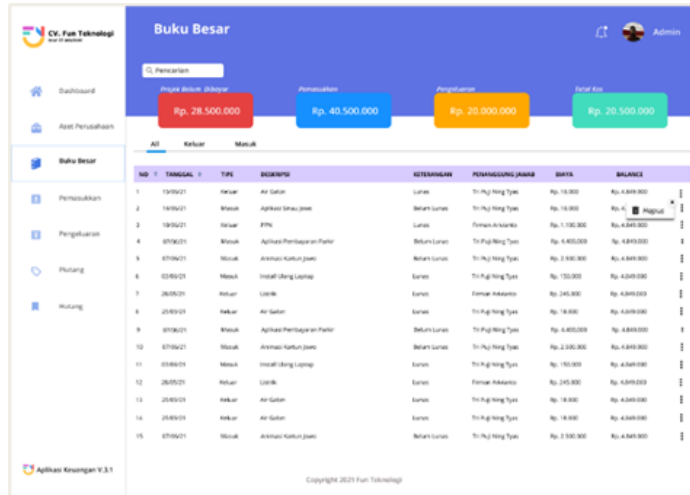
Gambar 6. Hasil Halaman Aset Perusahaan

Disini kita dapat melihat table data aset perusahaan, disini terdapat aksi button tambah, edit, dan hapus data urut sesuai data terbaru dari atas.



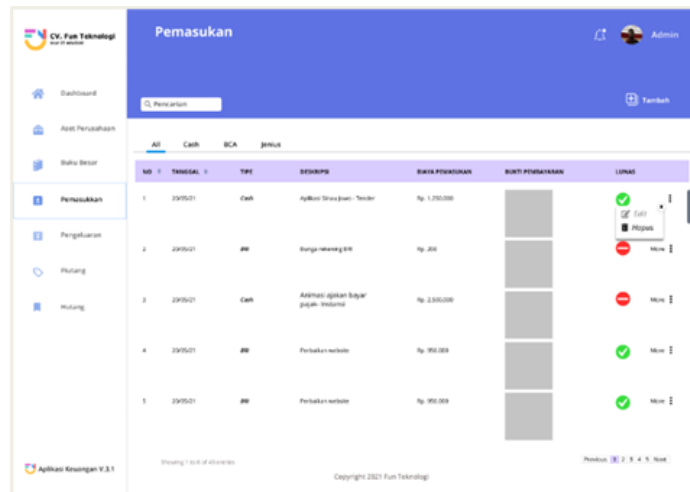
Gambar 7. Hasil Halaman Tambah Aset Perusahaan

Disini kita dapat melihat form untuk menambah data asset perusahaan dengan mengisi form tersebut, lalu klik button simpan. Form edit sama dengan tambah hanya button simpan ganti dengan update.



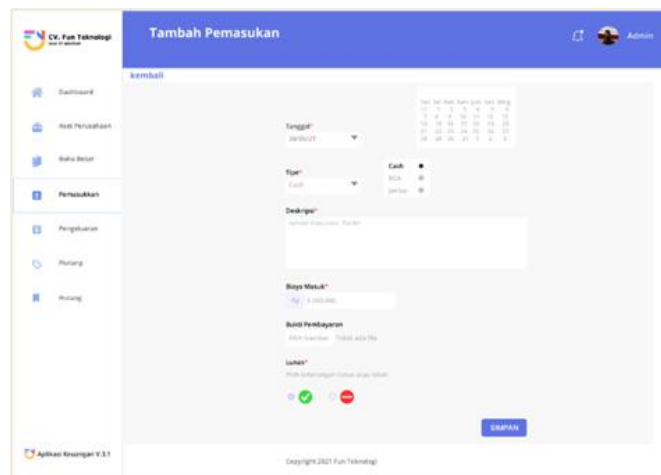
Gambar 8. Hasil Halaman Buku Besar

Disini kita dapat melihat tabel dari pemasukan, pengeluaran, dan asset perusahaan jadi satu dan card untuk menampilkan total semua data keuangan



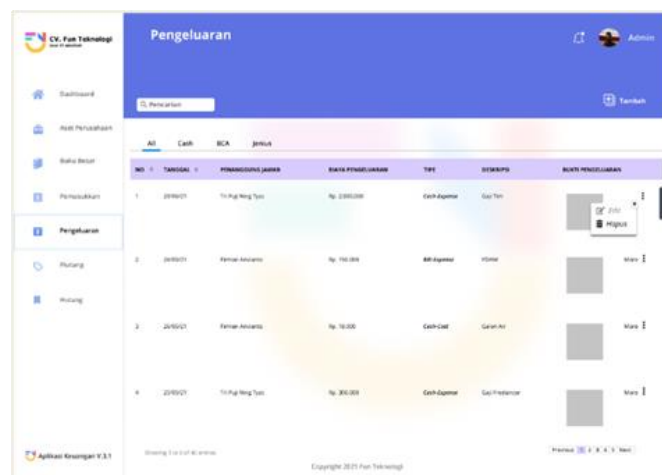
Gambar 9. Hasil Halaman Pemasukan

Disini kita dapat melihat tabel Pemasukan keuangan Perusahaan yang bisa di tambah, edit, dan hapus datanya.



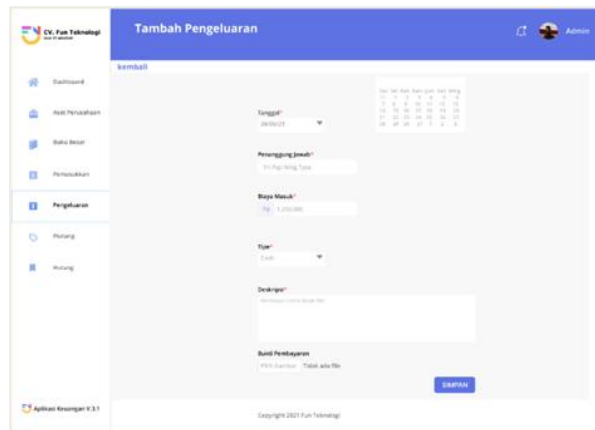
Gambar 10. Hasil Halaman Tambah Pemasukan

Disini kita dapat menambahkan data pemasukan keuangan dengan cara mengisi form lalu di klik button simpan. Form edit sama dengan tambah hanya button simpan ganti dengan update.



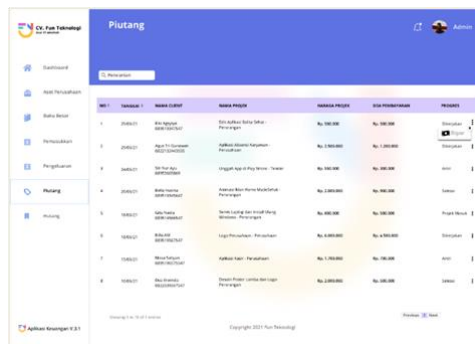
Gambar 11. Hasil Halaman Pengeluaran

Disini kita dapat melihat tabel Pengeluaran keuangan Perusahaan yang bisa di tambah, edit, dan hapus datanya



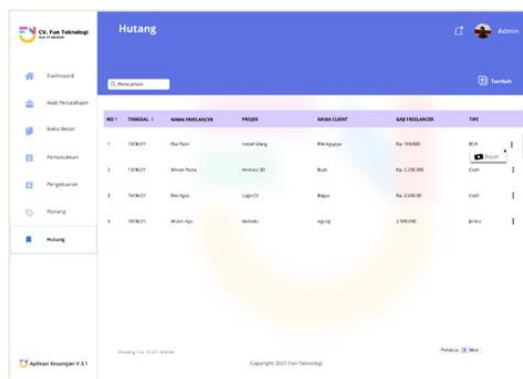
Gambar 12. Hasil Halaman Tambah Pengeluaran

Disini kita dapat menambahkan data pengeluaran keuangan dengan cara mengisi form lalu di klik button simpan. Form edit sama dengan tambah hanya button simpan ganti dengan update.



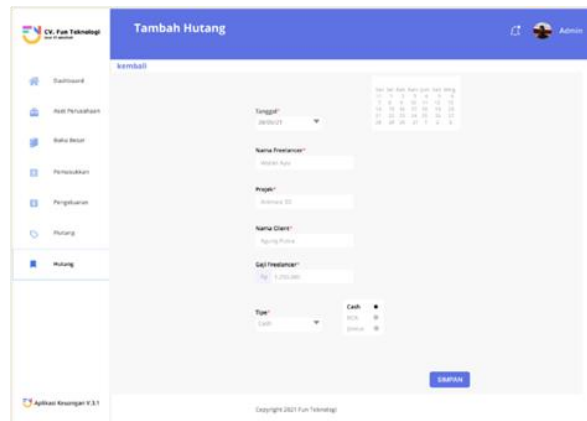
Gambar 13. Hasil Halaman Piutang

Disini kita dapat melihat tabel Piutang keuangan Perusahaan yang diambil dari data proyek untuk memantau progress pembayaran proyek. Jika proyek selesai dan sudah lunas, bisa di klik button bayar yang masuk ke table pemasukan.



Gambar 14. Hasil Halaman Hutang

Disini kita dapat membayar gaji freelancer Ketika sudah menyelesaikan sebuah proyek dengan menekan button bayar.



Gambar 15. Hasil Halaman Tambah Hutang

Disini kita dapat menambahkan data Hutang keuangan dengan cara mengisi form lalu di klik button simpan.

IV. KESIMPULAN

Setelah pelaksanaan perancangan Sistem Manajemen Keuangan Pada CV. Fun Teknologi Berbasis Web, penulis dapat menyimpulkan bahwa system ini dapat membantu mempercepat pendataan keuangan, membuat laporan secara otomatis, memudahkan dalam pencarian data keuangan jika sewaktu-waktu di butuhkan. Jadi system ini mempercepat kinerja administrasi keuangan perusahaan.

V. REFERENSI

- [1] A. Josi, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)," *Jti*, vol. 9, no. 1, pp. 50–57, 2017.
- [2] D. Mulyanti, "Manajemen Keuangan Perusahaan," *J. Ilm. Akunt.*, vol. 8, no. 1, pp. 62–71, 2017.
- [3] S. I. Astuti, S. P. Arso, and P. A. Wigati, "濟無No Title No Title No Title," *Anal. Standar Pelayanan Minimal Pada Instal. Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*, vol. 3, pp. 103–111, 2015.
- [4] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [5] U. Absor, "Religious Archives : Peran Dokumen Dan Dokumentasi Dalam Penulisan Sejarah," vol. 2, pp. 57–70.
- [6] F. Arivianto and A. Trijaka, "Aplikasi Management arsip berbasis web di arsip dan perpustakaan daerah pati," *science and engineering national seminar 4*, pp. 1–8, 2019.