

SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA UMKM ALIFA MUSHROOM CHIPS BANDUNG

Wita Andini Putri

Sistem Informasi, Teknik, Universitas Widyatama

Jl Cikutra no 204A Bandung 40125 Jawa Barat

Telp : 085221845199

E-mail : andiniwita@ymail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam bidang sistem informasi saat ini melaju dengan pesat, bukan hanya di pengaruhi oleh perkembangan zaman tapi juga di latarbelakangi oleh kebutuhan manusia yang semakin meningkat akan sistem informasi. Sebagai salah satu contohnya perkembangan teknologi informasi ini, bisa di manfaatkan oleh para UMKM untuk mengolah data – data tentang perusahaan mereka. Sama halnya yang terjadi pada UMKM Alifa Mushroom Chips pengolahan data keuangan yang mereka miliki masih dikeloloh secara sederhana oleh sebab itu jika semuanya bisa dikemas dalam suatu sistem yang terstruktur akan memudahkan penggunaanya.

Kata kunci: Sistem Informasi Keuangan, Alifa Mushroom Chips, UMKM, Teknologi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UMKM Alifa Mushroom Chips adalah suatu bentuk usaha kecil menengah. Walaupun demikian tidak ada salahnya menerapkan suatu sistem yang sudah *high level* dan terintegrasi di UMKM tersebut, seperti halnya sistem pengolahan data keuangan. Selama ini sistem yang digunakan oleh UMKM Alifa Mushroom Chips masih dikeloloh secara manual. Dikatakan masih manual disini bukan berarti belum terkomputerisasi tapi hanya menggunakan *Ms. Exel* biasa, biasa dikatakan masih dalam level yang sederhana. Sistem yang sedang di bangun sekarang satu tingkat lebih tinggi lagi jika dibandingkan dengan sistem yang sudah pernah di bangun sebelumnya yakni menggunakan *Visual Basic*.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakanya pembuatan sistem informasi keuangan pada UMKM Alifa Mushroom Chips yakni:

- a) Memperoleh Informasi penjualan harian, bulanan pada UMKM Alifa Mushroom Chips.
- b) Melihat perkembangan keuangan berdasarkan neraca dan laba rugi yang di rekap setiap bulanya.
- c) Mengetahui seberapa banyak biaya produksi yang di keluarkan dalam setiap produksi barang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Visual Basic

Visual basic adalah salah satu bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas – tugas tertentu. Bahasa pemrograman *visual basic* yang dikembangkan oleh *Microsoft* sejak tahun 1991 merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahasa pemrograman *BASIC*. *Visual basic* merupakan salah satu *development tool* untuk membuat berbagai macam program komputer yang di khususkan pada sistem operasi *Windows*.

2.2 Pemodelan UML

UML atau *Unified Modelling Language* merupakan bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk membantu dalam proses analisis dan perancangan dengan metode berorientasi objek. UML lahir dari penggabungan beberapa bahasa pemodelan yang berkembang pesat pada akhir 1980- an dan awal 1990- an. Saat ini UML telah menjadi standar bahasa pemodelan berorientasi objek dan berada di bawah kendali *OMG (Object Management Group)*, yakni sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan aplikasiberbasisvisual basicini adalah Metodologi *Object Oriented*. Tujuan utama dalam menggunakan metodologi *Object Oriented* adalah untuk menghasilkan sistem informasi serta menggunakan prosedur dan dokumentasi yang baku dan jelas. Ciri metodologi *Object Oriented* yang paling penting adalah bahwa metodologi tersebut mudah diajarkan serta mudah dipelajari.

4. ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

4.1 Gambaran Sistem

4.1.1 Aliran Proses

Dibawah ini akan dijelaskan bagaimana aliran proses yang terjadi dalam Sistem Informasi Keuangan Pada Alifa *Mushroom Chips*. Dimana aliran proses tersebut adalah sebagai berikut :
Admin mempunyai hak akses *fullcontrol* terhadap aplikasi *sisstem informasi keuangan ini*.

4.1.2 Aliran Kerja

a. Input Produksi Harian

Admin melakukan input produksi harian ke dalam sebuah form berdasarkan berapa banyak jumlah produksi yang dilakukan oleh UMKM tersebut. *Admin* juga bisa melakukan manipulasi data seperti edit, delete data produksi bukan hanya input data saja. Data yang sudah tersimpan akan masuk secara otomatis kedalam database yang akan ditampilkan di *form* produksi harian.

b. Input Data Barang

Admin melakukan input barang yang di produksi oleh UMKM Alifa *Mushroom Chips*.Data barang yang masuk diberikan pengkodean berdasarkan kode yang sudah di tempatkan. Bukan hanya melakukan *input* tapi, *admin* bisa juga memanipulasi data barang yang ada.

c. Input Transaksi Harian

Admin melakukan *input* transaksi harian ke dalam *form* transaksiAdmin juga bisa memanipulasi data yang transaksi yang sudah ada. Data yang sudah tersimpan akan masuk secara otomatis kedalam *database* yang akan ditampilkan di *form* transaksi harian.

d. Input Penjualan Harian

Admin melakukan input penjualan harian yang direkap secara keseluruhan berdasarkan haridalam satu minggu berdasarkan transaksi harian.Admin juga bisa melakukan manipulasi data pejualan harian yang sudah ada. Data penjualan harian yang sudah masuk akan tersimpan secara otomatis ke dalam *database* yang akan di tampilkan ke dalam *form* produksi.

e. Input Penjualan Bualanan

Admin akan melakukan *input* penjualan bulanan berdasarkan rekap yang diperoleh dari penjualan harian.Admin juga bisa memanupulasi data yang sudah masuk. Data penjualan bulanan yang sudah masuk kedalam *database* akan dimunculkan didalam *form* penjualan harian.

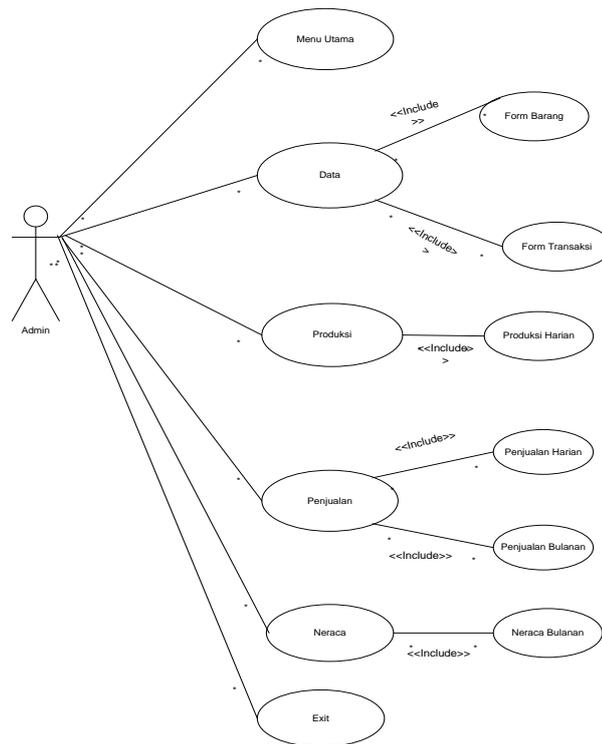
f. Input Neraca Laba Rugi

Admin akan melakukan input neraca laba rugi kedalam *form* neraca. Hasil yang ditampilkan hanya laba rugi yang berasal dari pengeluaran dan pemasukan

4.1.3 Perancangan Aplikasi Berorientasi Objek

Pada perancangan dengan Metodologi *Object Oriented*digunakan pemodelan UML (*Unified ModellingLanguage*). Dalam pemodelan ini digunakan beberapa diagram yaitu

4.1.3 Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Siste Inforasi Keuangan Pada UK Alifa Mushroom Chips

4.1.4 Skenario Table

Table 1. Admin melakukan Input Produksi Harian

Use Case	Melakukan <i>Input</i> produksi Harian.
Deskripsi	<i>Admin</i> menginputkan informasi tentang jumlah produksi harian dalam sekali produksi barang.
Primary, Secondary, Actor	<i>Admin</i> .
Pre – Condition	Mengisi <i>form Input</i> produksi harian.
Post -Condition	<i>Form</i> Produksi harian.
Flow Event	<i>Admin</i> melakukan penginputan produksi harian.

Table 2. Admin melakukan Input Penjualan Harian

Use Case	Melakukan Input penjualan harian.
Deskripsi	<i>Admin</i> mekalukan input tentang informasi penjualan harian berapa jumlah yang didapatkan dalam sehari
Primary, Secondary, Actor	<i>Admin</i> .
Pre – Condition	Mengisi <i>form input</i> penjualan harian.
<i>Post -Condition</i>	<i>Form penjualan harian</i>
Flow Event	<i>Admin</i> melakukan penginputan <i>form</i> penjualan harian <i>Admim</i> melihat penjualan harian yang telah dimasukan

Table 3. Admin melakukan Input Penjualan Bulanan

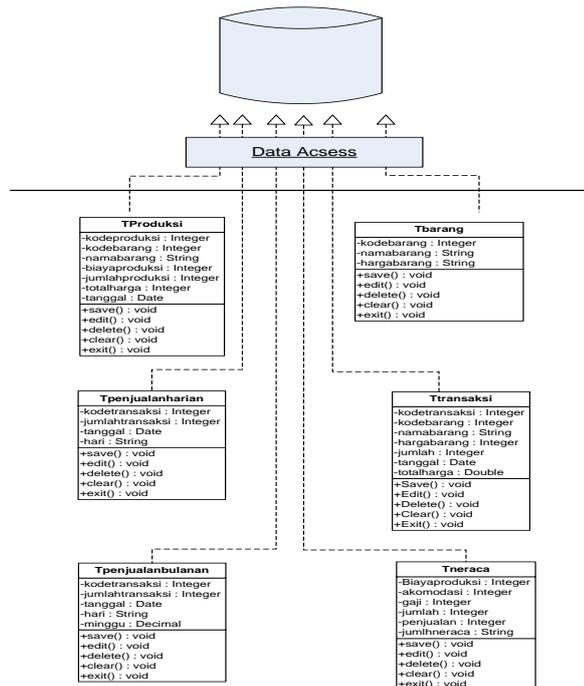
Use Case	Melakukan Input penjualan bulanan
Deskripsi	<i>Admin</i> mekalukan input tentang informasi penjualan bulanan yang di rekap dari penjualan harian.

Primary, Secondary, Actor	Admin.
Pre – Condition	Mengisi <i>form input</i> penjualan bulanan.
Post -Condition	<i>Form</i> penjualan bulanan
Flow Event	Admin melakukan penginputan <i>form</i> penjualan bulanan Admin melihat penjualan yang telah dimasukan

Table 4. Admin melakukan Input Neraca Laba Rugi

Use Case	Melakukan <i>Input</i> Neraca Laba Rugi
Deskripsi	Admin mekalukan input tentang informasi neraca laba rugi setiap bulanya berdasarkan hasil produksi dan penjualan yang di rekap secara bulanan .
Primary, Secondary, Actor	Admin.
Pre – Condition	Mengisi <i>form input</i> neraca laba rugi.
Post -Condition	<i>Form</i> neraca laba rugi
Flow Event	Admin melakukan penginputan <i>form</i> neraca laba rugi Admin melihat neraca laba rugi

4.1.5 Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram Sistem Informasi Keuangan Pada UKM Alifa Mushroom Chips

5. IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI

- a. Implementasi halaman Form Menu Utama
Implementasi halaman *From menu* utama hanya menampilkan *menu – menu* yang terdapat pada sistem informasi keuangannya ini.



Gambar 3. Halaman Form Menu Utama

- b. Implementasi halaman Form Input Barang
Implementasi halaman *from input* barang hanya menampilkan barang yang di produksi oleh UMKM Alifa Mushroom Chips berdasarkan kode, nama dan harga barang.

Kode	Nama	Harga
K1001	Produk A	1000
K1002	Produk B	2000
K1003	Produk C	3000
K1004	Produk D	4000
K1005	Produk E	5000

Gambar 4. Halaman Form Input Produksi Harian

- c. Implementasi halaman Form Transaksi
Implementasi halaman *fromtransaksi* ini menampilkan transaksi penjualan yang terjadi setiap harinya pada UMKM Alifa Mushroom Chips.

Kode Transaksi	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Tanggal	Status
K1001	K1001	Produk A	10	10000	2012-01-01	Selesai
K1002	K1002	Produk B	20	20000	2012-01-02	Selesai
K1003	K1003	Produk C	30	30000	2012-01-03	Selesai
K1004	K1004	Produk D	40	40000	2012-01-04	Selesai

Gambar 5Halaman Form Input Produksi Harian

- d. Implementasi halaman Form Input Produksi Harian
Implementasi halaman *from input* produksi harian hanya menampilkan data rekap produksi harian dan menampilkan informasi yang sudah disimpan saja. *Admin* juga bisa memanipulasi datanya sesuai dengan kebutuhan.

Kode Produksi	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Total Harga	Tanggal	Status
P1001	K1001	Produk A	10	10000	2012-01-01	Selesai
P1002	K1002	Produk B	20	20000	2012-01-02	Selesai
P1003	K1003	Produk C	30	30000	2012-01-03	Selesai
P1004	K1004	Produk D	40	40000	2012-01-04	Selesai

Gambar 6. Halaman Form Input Produksi Harian

- e. Implementasi halaman Form Input Penjualan Harian
Implementasi halaman *from input* penjualan harian menampilkan data tentang rekap penjualan harian yang terjadi di UMKM Alifa Mushroom Chips.

Kode Transaksi	Jumlah Transaksi	Tanggal	Kategori	Jumlah
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000

Gambar 7. Halaman Form Input Penjualan Harian

- f. Implementasi halaman Input Penjualan Bulanan
 Implementasi halaman *From Input* penjualan Bulanan menampilkan data tentang rekap penjualan bulanan dan menghitung total berdasarkan pada penjualan harian.

Kode Transaksi	Jumlah Transaksi	Tanggal	Kategori	Jumlah
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000

Gambar 8. Halaman Form Input Penjualan Bulanan

- g. Implementasi halaman Input Neraca Laba Rugi
 Implementasi halaman *From Input* neraca laba rugi menampilkan data tentang rekap neraca laba rugi UMKM Alifa Mushroom Chips.

Kode Akun	Jumlah	Tanggal	Kategori	Jumlah
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000
11000	1000	11/11/2012	Baru	1000

Gambar 9. Halaman Form Input Neraca Laba Rugi.

6. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Dengan adanya aplikasi Sistem Informasi Keuangan ini, pemilik UMKM dapat mengetahui laporan keuangan dari perusahaannya baik harian, bulanan, dan tahunan. Aplikasi sistem informasi keuangan ini, diharapkan dapat membantu para pemilik untuk mengefesienkan waktu dan biaya dalam proses produksi dan lain – lain yang berhubungan dengan usaha yang dilakukan oleh UMKM.

6.2 Saran

Meskipun sistem informasi keuangan ini merupakan sistem informasi yang sudah terintegrasi. Sebaiknya sistem ini dapat di kelolah dan dikembangkan menjadi tingkat yang lebih tinggi lagi. Misalkan dalam bentuk sistem informasi online / *website* sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja oleh sang pemilik. Sehingga dengan mudah untuk sang pemilik untuk memantau perkembangan usahanya dari sisi keuanganya.

7. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Junindar, 2008. *Panduan Lengkap Menjadi Programmer: Membuat Aplikasi Penjualan menggunakan VB.Net*. Jakarta:Media Kita.
- [2] Aries Suryo.Drs, 2006. *Buku Latihan: Peograman Visual Basic 2005*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- [3] Wine Miller, Eric et al. 1998. *Visual Basic 6 Database How- To*. Indianapolis USA :Sams Publishing.