

SKRIPSI



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
KEUANGAN BERBASIS *WEBSITE* PADA TOKO JAGO
DIGITAL**

**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang
strata 1 pada jurusan sistem informasi Universitas Prabumulih**

OLEH:

FADIL LEO KURNIAWAN

2021210035

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS *WEBSITE*
PADA TOKO JAGO DIGITAL

Diajukan Oleh : Fadil Leo Kurniawan

NIM : 2021210035

Jurusan : Sistem Informasi

Perguruan Tinggi : Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih

Prabumulih, Juni 2025

Dosen Pembimbing I

Suhartini, S.Kom., M.Kom

Dosen Pembimbing II

Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

**Mengetahui,
Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih
Ketua Program Studi,**

Suhartini, S.Kom., M.Kom



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Pada Hari/Tanggal : Rabu, 25 Juni 2025

Tim Penguji

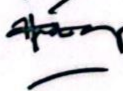
Ketua Penguji : Ariansyah, S.Kom., M.Kom

()

Penguji I : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom

()

Penguji II : Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom

()

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Ketua Dekan

()
Andi Christian, S.Kom., M.Kom



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Lampiran 6

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadil Leo Kurniawan

Nim : 20212100035

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya di bawah ini:

Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis *Website* Pada Toko Jago Digital

.....
.....
.....
.....

Adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan milik orang lain baik yang sudah dipublikasikan ataupun belum dipublikasikan.

Apabila dikemudian hari tidak sesuai dengan surat pernyataan saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai konsekuensi dari perbuatan saya ini.

Prabumulih, 26 Juni 2025

Yang bersangkutan,

E661EALX388756277

(Fadil Leo Kurniawan)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tidak ada mimpi yang benar-benar gagal, hanya tertunda. Teruslah bermimpi setinggi mungkin, karena saat satu pintu tertutup, kita selalu bisa menciptakan pintu mimpi yang baru”

Alhamdulillah atas berkat rahmat dan pertolongan dari Allah Subhanahu Wa Ta’ala akhirnya saya bisa menyelesaikan penulisan skripsi. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini akan saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan dan mendukung anaknya, sehingga mengorbankan waktu, tenaga, dan air mata demi terwujudnya mimpi anaknya. Terima kasih atas cinta, dukungan dan pengorbanan tak terhingga.
2. Semua keluarga besar saya, yang senantiasa memberikan dukungan, baik dalam suka maupun duka.
3. Dosen dan Staff Departemen Sistem Informasi Universitas Prabumulih, terima kasih atas segala bimbingan, ilmu, dan fasilitas yang telah membantu saya selama menempu pendidikan.
4. Sahabat-sahabat saya yang selalu membantu saya selama skripsi dan selalu memberikan motivasi untuk saya agar menjadi lebih baik.
5. Untuk Imelda Olivia, yang entah dari mana kehadirannya, telah berhasil memberikan warna baru yang indah dalam perjalanan hidup dan semangat saya.

BIODATA MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Fadil Leo Kurniawan
NIM : 2021210035
Tempat Tanggal Lahir : Prabumulih, 03 September 2003
Alamat : Jl.Perwira, Gg.Kambang No.68, Kota Prabumulih,
HP/Telp : 089654591300
E-mail : fadilleokurniawan19@gmail.com
Alamat orang tua : Prabumulih
Judul skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen
Keuangan Berbasis *Website* Pada Toko Jago Digital

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas kebenarannya.

Prabumulih, Juni 2025

Fadil Leo Kurniawan
2021210052

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi manajemen keuangan berbasis website pada Toko Jago Digital guna meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan keuangan. Selama ini, proses pencatatan keuangan masih dilakukan secara manual atau dengan metode yang kurang terintegrasi, sehingga sering menimbulkan kendala dalam pelaporan dan analisis data. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dengan bahasa pemrograman PHP dan platform XAMPP. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi manajemen keuangan berbasis website yang diharapkan mampu memudahkan Toko Jago Digital dalam memantau arus kas, pendapatan, dan pengeluaran secara lebih efektif dan terstruktur.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Manajemen Keuangan, *Rapid Application Development (RAD)*, Toko Jago Digital.

ABSTRACT

This study aims to design and build a website-based financial management information system at Toko Jago Digital to improve efficiency and accuracy in financial management. So far, the financial recording process is still done manually or with a method that is less integrated, so that it often causes obstacles in reporting and data analysis. To overcome these problems, this study uses the Rapid Application Development (RAD) method with the PHP programming language and the XAMPP platform. The results of this study are a website-based financial management information system that is expected to facilitate Toko Jago Digital in monitoring cash flow, income, and expenses more effectively and in a structured manner.

Keywords: *Information System, Financial Management, Rapid Application Development (RAD), Toko Jago Digital.*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan mengambil judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis *Website* pada Toko Jago Digital“** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata 1 pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis menyadari masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Penulisan Skripsi ini melibatkan banyak pihak yang terlibat. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
3. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan juga selaku Dosen Pembimbing I yang sangat sabar dalam memberikan arahan masukan kepada penulis dan bimbingan serta nasehat.

5. Bapak Jepri Yandi S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang sangat sabar membimbing, mengarahkan dan membantu penulis dalam menyusun Skripsi ini dari awal hingga dengan selesai.
6. Dosen Pembimbing Ibu Yuntari S.Kom., M.Kom, yang sudah membimbing, mengarahkan dan membantu penulis selama perkuliahan berlangsung
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang juga ikut terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam menyusun Skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih semoga kebaikan semua pihak yang telah membantu proses penyusunan Skripsi Ini. Semoga menjadi ladang pahala, di balas kebaikannya oleh Allah SWT. dan semoga Skripsi Ini memberikan manfaat untuk kita semua.

Prabumulih, juni 2025
Penulis,

Fadil Leo Kurniawan
2021210035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
BIODATA MAHASISWA	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Kegunaan Penelitian.....	4
1.5.1 Kegunaan Praktisi	4
1.5.2 Kegunaan Akademik	4
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	4

1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Studi Pustaka	6
2.1.1 Pengertian Rancang Bangun	6
2.1.2 Pengertian Sistem.....	6
2.1.3 Pengertian Informasi	7
2.1.4 Pengertian Pengelolaan Keuangan	7
2.1.5 Pengertian <i>Website</i>	9
2.1.7 Pengertian PHP	9
2.1.8 Pengertian MySQL.....	10
2.1.9 Pengertian <i>Xampp</i>	10
2.1.10 Pengertian <i>Database</i>	11
2.2 Penelitian Terdahulu	12
2.3 Kerangka Berfikir.....	16
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.1.1 Sejarah Singkat Toko Jago Digital.....	18
3.1.2 Visi dan Misi Toko Jago Digital	18
3.1.3 Struktur Organisasi Toko Jago Digital.....	19
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	19
3.2 Metode Penelitian.....	20
3.2.1 Desain Penelitian.....	20
3.2.2 Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data.....	20
3.2.2.1 Data Primer	20
3.2.2.2 Data Sukender	21
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	21
3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem	21
3.2.3.2 Alat Bantu Perancangan	23
3.4 Pengujian <i>Software</i>	27

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	28
4.1 Analisis Permasalahan.....	28
4.1.1 Pemecahan Masalah	28
4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	29
4.1.3 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	30
4.2 Perancangan Sistem.....	31
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem	31
4.2.2 Gambaran Umum Yang Diusulkan	32
4.2.3 Prosedur Sistem Yang Diusulkan.....	32
4.2.3.1 <i>Use Case</i> Yang Diusulkan.....	32
4.2.3.2 <i>Activity Diagram</i> Yang Diusulkan	33
4.2.3.3 <i>Class Diagram</i>	40
4.3 Perancangan Basis Data	41
4.4 Perancangan Antar Muka	42
4.4.1 Rancangan Halaman <i>Login</i>	42
4.4.2 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> dan Pemilik Toko	44
4.4.3 Rancangan Halaman Data Kategori	44
4.4.4 Rancangan Halaman Data Akun Kas	45
4.4.5 Rancangan Halaman Data Saldo Awal	45
4.4.6 Rancangan Halaman Data Transaksi.....	46
4.4.7 Rancangan Halaman Data Laporan Transaksi	46
 BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	 48
5.1 Implementasi	48
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	48
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	49
5.1.3 Implementasi <i>Database</i>	49
5.1.3.1 <i>Database</i> Sistem Informasi Manajemen Keuangan	50
5.1.4 Implementasi Antar Muka.....	50
5.1.4.1 Implementasi Halaman Depan <i>Website</i>	50

5.1.4.2 Implementasi Halaman <i>Login</i>	51
5.1.4.3 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	53
5.1.4.4 Implementasi Halaman Akun Kas.....	53
5.1.4.5 Implementasi Halaman Saldo Awal	54
5.1.4.6 Implementasi Halaman Kategori.....	54
5.1.4.7 Implementasi Halaman Transaksi	55
5.1.4.8 Implementasi Halaman Laporan Transaksi.....	55
5.1.4.9 Implementasi Halaman <i>Log</i> Aktivitas	56
5.1.4.10 Implementasi Halaman Manajemen <i>Users</i>	57
5.2 Pengujian Sistem	58
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	59
6.1 Kesimpulan.....	59
6.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Perdahulu	12
Table 3.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	24
Tabel 3.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	25
Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	26
Tabel 4.1 <i>Users</i>	41
Tabel 4.2 Kategori	42
Tabel 4.3 Akun Kas	42
Tabel 4.4 Saldo Awal	42
Tabel 4.5 Transaksi	42
Tabel 4.6 <i>Log</i> Aktivitas	42
Tabel 5.1 Tabel Perangkat Lunak	48
Tabel 5.2 Tabel Perangkat Keras	49
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Sistem	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan	19
Gambar 3.2 Siklus RAD	22
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Sedang Berjalan.....	30
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Kelola Data Kategori	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Kelola Data Akun Kas	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Kelola Data Saldo Awal.....	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Admin Melakukan Kelola Data Transaksi.....	38
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Admin Membuat Laporan.....	39
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan	40
Gambar 4.10 Rancangan Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 4.11 Rancangan Halaman <i>Dashboard Admin</i> Dan Pemilik Toko.....	44
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Data Kategori	45
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Data Akun Kas	45
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Data Saldo Awal	46
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Data Transaksi.....	46
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Data Laporan Transaksi	47
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Data <i>Log</i> Aktivitas	50
Gambar 5.1 <i>Database</i> Sistem Informasi Manajemen Keuangan	50

Gambar 5.2 Implementasi Halaman Depan <i>Website</i>	50
Gambar 5.3 Implementasi Halaman <i>Login</i>	51
Gambar 5.4 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	52
Gambar 5.5 Implementasi Halaman Akun Kas.....	52
Gambar 5.6 Implementasi Halaman Saldo Awal	53
Gambar 5.7 Implementasi Halaman Kategori.....	53
Gambar 5.8 Implementasi Halaman Transaksi	54
Gambar 5.9 Implementasi Halaman Laporan Transaksi.....	54
Gambar 5.10 Implementasi Halaman <i>Log</i> Aktivitas.....	55
Gambar 5.11 Implementasi Halaman Manajemen <i>Users</i>	56
Gambar 5.12 Implementasi Halaman Pengaturan Aplikasi	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan yang dapat mendukung manusia untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat. Teknologi informasi telah sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang, Terutama dalam dalam bidang akuntansi.

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 di akses melalui *PC* dan *smarthphone* (Rini et al., 2024). Dengan adanya sistem informasi ini, perusahaan dapat secara signifikan mengurangi beban kerja karyawan melalui otomatisasi pengelolaan data yang cepat dan akurat.

Setiap toko perlu menerapkan sistem akuntansi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik uniknya. Salah satu sistem yang umum digunakan oleh toko adalah sistem pengelolaan keuangan. Pengelolaan keuangan menjadi aspek krusial yang perlu diperhatikan, baik untuk toko skala besar, menengah, maupun kecil. Dengan adanya sistem ini, pengelola toko dapat mengatur keuangan dengan lebih efisien, meningkatkan efektivitas operasional, meningkatkan keakuratan data, dan menjaga pencatatan keuangan dengan lebih baik.

Toko Jago Digital adalah usaha dalam bidang penjualan khususnya menjual berbagai jenis produk seperti perlengkapan sepeda dan komputer. Saat ini, dalam melakukan pengolahan data pencatatan keuangannya masih dicatat secara manual

yaitu masih menggunakan buku. Metode pencatatan manual memiliki banyak kelemahan, di antaranya rentan terhadap kesalahan pencatatan, membutuhkan waktu yang lebih lama dalam rekapitulasi data, serta sulit dalam pelacakan dan penyusunan laporan keuangan. Selain itu, risiko kehilangan atau kerusakan data sangat tinggi karena informasi keuangan tidak tersimpan dalam sistem yang terstruktur dan aman. Hal ini dapat menghambat pemilik usaha dalam memantau kondisi keuangan bisnisnya secara *real-time* serta mengurangi efisiensi dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis disini akan membuat Skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis *Website* Pada Toko Jago Digital”**. Yang bertujuan untuk mempermudah proses memudahkan pengerjaan laporan keuangan dalam waktu yang singkat, meminimalisir kesalahan *input* dan perhitungan keuangan meningkatkan efisiensi pekerjaan karena seluruh proses akan berjalan secara otomatis dan untuk mengetahui kondisi keuangan bisnis setiap saat.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan rumusan masalah yang ada. Berikut identifikasi masalah dan rumusan masalah yang dibuat penulis:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan data yang masih dilakukan secara manual oleh toko menyebabkan informasi yang didapat tidak akurat dan tidak efisien.
2. Proses pendataan keuangan serta laporan pendapatan dan pengeluaran masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam Skripsi ini adalah, “Bagaimana membuat rancang bangun sistem informasi manajemen keuangan berbasis *website* pada toko jago digital? ”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas agar penulisan lebih terarah dan sesuai dengan judul Skripsi ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

Sistem yang dirancang hanya memberikan informasi tentang keuangan toko, meliputi pencatatan transaksi dan pengelolaan laporan keuangan, serta metode pengembangan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan Skripsi ini yaitu:

1. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah Pemilik Toko dalam melakukan pendataan keuangan dan pembuatan laporan dimana saja.
2. Mempermudah bagian Pemilik Toko untuk monitoring data keuangan dimana saja.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Praktisi

Manfaat penelitian ini adalah dapat mempermudah pemilik toko untuk proses pendataan keuangan, pembuatan laporan keuangan pada toko, dan pencatatan transaksi, serta pemantauan arus kas jadi lebih akurat. Hal ini dapat mempercepat dalam pengambilan keputusan.

1.5.2 Kegunaan Akademik

Kegunaan akademik dari penelitian adalah sebagai referensi tambahan bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti lain yang tertarik pada rancang bangun sistem informasi keuangan.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Toko Jago digital, yang berada di wilayah Kota Prabumulih, Kec. Prabumulih Timur. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama 6 bulan, dimulai dari Januari hingga Juni 2025, dengan fokus pada pengumpulan data, perancangan, dan pengujian *website* yang dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini membantu agar Skripsi ini lebih terarah terhadap masalah yang dibahas. Berikut ini adalah sistematika penulisan dalam Skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang penjelasan umum dari permasalahan yang dibahas sehubungan dengan penyusunan ini meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah dan rumusan masalah, maksud dan

tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjabaran teori yang berupa pengertian dan definisi dari judul yang diajukan penulis diambil melalui kutipan buku dan jurnal yang berkaitan dengan penyusunan Skripsi yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data, metode pengembangan sistem dan alat bantu pengembangan sistem.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisa objek, permasalahan apa saja yang ada, serta membuat rancangan aplikasi yang meliputi, rancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antar muka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari rancangan aplikasi yang dibangun penulis serta pengujian sistem dalam aplikasi yang telah dibuat penulis.

BAB VI PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Pengertian Rancang bangun

Rancang bangun diartikan desain atau proses yang diperlukan untuk membuat sistem baru untuk memudahkan studi objek penelitian untuk memecahkan masalah yang ditemukan (Lestari & Jarti., 2022)

Rancang bangun ialah mendesain hasil penelitian yang diperoleh dengan menerjemahkan data yang terkumpul, seperti observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi yang peneliti gunakan dalam desain (Rahayu et al., 2029).

Rancang bangun adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan (sistematika) mengenai suatu program (Zahari et al., 2022).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dalam menciptakan dan membuat aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi seta untuk penyelesaian tugas-tugas khusus.

2.1.2 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Habibi & Karnovi, 2020).

Sistem merupakan sebuah dasar pergerakan dalam seluruh kegiatan dalam segala bidang (Ridwan et al., 2021).

Sistem merupakan suatu kesatuan kompleks yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi dan terorganisir secara terstruktur untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Widarti et al., 2024).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah satu kesatuan yang saling berinteraksi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.3 Pengertian Informasi

Informasi adalah suatu data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan saat ini atau mendatang (Adinda & Martanto, 2023).

Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimannya (Prehanto, 2020), selain itu, informasi adalah kumpulan data yang telah di proses sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat dipahami bagi penerimannya sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi kehidupan pemakai informasi (Aji, 2022).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan data atau fakta yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi yang menerima dan disampaikan melalui berbagai media.

2.1.4 Pengertian Pengelolaan Keuangan

Pengertian pengelolaan keuangan adalah keseluruhan proses suatu badan korporasi atau usaha dalam menggunakan atau mengalokasikan keuangan korporasi(perusahaan) secara cepat dan tepat (Henry et al., 2024).

Pengertian pengelolaan keuangan juga diungkapkan oleh beberapa ahli, antara lain:

1. Menurut Purba et al., (2021:114) pengelolaan keuangan atau manajemen keuangan adalah perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian kegiatan keuangan seperti pengadaan dan pemanfaatan dana usaha.
2. Menurut KD Wilson (2020:1) Manajemen keuangan terutama melibatkan pengalangan dana dan pemanfaatannya secara efektif dengan tujuan memaksimalkan kekayaan pemegang saham.
3. Bambang Riyanto (2023), menyatakan bahwa” pengelolaan keuangan adalah segala kegiatan oleh suatu perusahaan yang berkaitan dengan upaya memperoleh dana yang diperlukan dengan biaya seminimal mungkin dengan syarat-syarat yang menguntungkan serta upaya untuk menggunakan dana yang diperoleh dengan efisien dan efektif”.

Dapat disimpulkan Manajemen keuangan adalah proses pengelolaan dana dalam suatu organisasi yang mencakup perencanaan, perolehan, pengalokasian, dan pengendalian dana secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan organisasi. Kegiatan ini melibatkan usaha meminimalkan biaya, mengoptimalkan penggunaan aset, serta menciptakan nilai bagi perusahaan melalui pengambilan keputusan yang tepat. Tujuan akhirnya adalah mendukung operasional yang produktif dan memastikan keberlanjutan organisasi.

2.1.5 Pengertian *Website*

Website adalah perangkat lunak yang menampilkan dokumen di *web* dan memungkinkan pengguna mengakses internet melalui perangkat lunak yang terhubung ke internet (Nugroho et al, 2021).

Website merupakan keseluruhan halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi (Ibnu Sa'ad, 2020). Selain itu, *website* adalah sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, dan animasi atau penggabungan dari semuanya (Anita, Suhartini, dan Rishi, 2024).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah media yang memiliki banyak halaman dan dapat diakses melalui *internet*, dan memiliki fungsi untuk memberikan informasi.

2.1.6 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP yaitu Bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server* (*serverside HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis (Anhar, 2020).

PHP (*hypertext preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi website (Jubilee Enterprise, 2022). Selain itu, PHP (*Hypertext Pre-processor*) merupakan Bahasa pemrograman yang sebenarnya serbaguna tetapi lebih dikenal dan lebih banyak dipakai untuk membentuk halaman web yang bersifat dinamis (Kadir, 2023).

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP adalah singkatan dari *hypertext preprocessor*, merupakan sebuah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk pengembangan *web* yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunanya.

2.1.7 Pengertian MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat multi user serta menggunakan perintah SQL (Indrawan, 2021).

MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU (General Public License) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada (Namruddin, 2023).

MySQL adalah salah satu jenis *database* server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai Bahasa dasar untuk mengakses *database* nya (Kadir, 2023).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan salah satu jenis *database* yang sangat terkenal, kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan *Structure Query Language* (SQL) sebagai dasar untuk menggunakan basis datanya.

2.1.8 Pengertian Xampp

Definisi *Xampp* yaitu *free software* (perangkat lunak bebas), meliputi sejumlah program yang dikompilasikan dan bisa menjadi pendukung banyak sistem operasi. *XAMPP* berfungsi menjadi sebagai *localhost* (*server* yang berdiri sendiri) (Bagus, Retno, dan Arif, 2022).

XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pengembangan *web* didalam komputer local (Ibnu Muntasir dkk, 2023).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data *mysql* dikomputer lokal.

2.1.9 Pengertian Database

Database adalah kumpulan data terstruktur yang disimpan secara terpadu dalam suatu sistem yang dapat diakses dan dikelola oleh pengguna atau aplikasi. Data yang disimpan dalam database biasanya terorganisir dalam tabel atau relasi, dan dapat diakses dan diubah dengan menggunakan bahasa query seperti SQL (Afrizal Zein et al., 2023).

Basis data adalah kumpulan data terkait yang disimpan bersama dengan redundansi terkontrol untuk melayani satu atau lebih aplikasi secara optimal. Data disimpan sedemikian rupa sehingga terlepas dari program yang digunakan orang untuk mengakses data. Akses untuk menambahkan data baru, mengedit, dan mengambil data yang ada dari *database* adalah umum dan terkontrol. Basis data juga didefinisikan sebagai kumpulan informasi yang terkait secara logis, disimpan bersama, dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi (M. Riyan Dirgantara dkk, 2023).

Basis data adalah merupakan sekumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan dalam komputer secara sistematis dan mempunyai arti secara implisit serta dapat diolah dan diperiksa (Supriyanti et al., 2021).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *database* adalah sekumpulan data yang tersimpan sehingga dapat diakses, dikelola, dan diperbarui.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang telah dijadikan referensi dalam penelitian:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Penulis dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Chairurrozi, Khorifah, dan Zulhaq(2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis <i>Website</i> pada CV. Pusat Handicraft.	Berbasis <i>web</i> .	Metode penelitian kualitatif.	Dengan adanya sistem informasi keuangan dapat membantu pengguna dalam mengelolakeuangan perusahaan yang tentunya akan membuat aktivitas operasional berjalan dengan baik.
2.	Nyoman dan Ayu(2021)	Rancang Bangun Sistem Laporan Keuangan Pada SMP Nasional Berbasis <i>Web</i> .	Berbasis <i>web</i> .	Tidak menggunakan Metode Pengembangan.	Sistem informasi yang dikembangkan dapat menampilkan data transaksi pembayaran, data transaksi pemasukan, data transaksi pengeluaran dan menghasilkan sebuah laporan berupa laporan pembayaran, laporan pemasukan,

					laporan pengeluaran dan laporan kas.
3.	Bagas dkk(2023).	Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Kantor Lurah Kota Baru dengan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).	Berbasis <i>web</i> dan menggunakan metode pengembangan <i>Rapid Application Development</i> (RAD).	Pengumpulan data menggunakan keusioner.	Sistem Informasi Keuangan ini membantu memudahkan instansi dalam mengelola keuangan.
4.	Risa anggraini (2021)	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pengelolaan Dana Masjid Al-Mutaqqin.	Berbasis <i>web</i> .	Menggunakan model pengembangan <i>extreme programming</i> .	Dengan adanya sistem informasi pengajuan cuti dapat mempermudah pengajuan cuti dan mempermudah pencarian data surat permohonan cuti.
5.	Erwin dan Dede(2021)	Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan RT/RW Berbasis <i>Web</i> .	Berbasis <i>web</i> .	Menggunakan metode pengembangan <i>Unififed Approach</i> .	Sistem informasi manajemen keuangan RT/RW berbasis <i>web</i> yang dapat mengelola berbagai macam keuangan iuran warga, menampilkan laporan pemasukan dan pengeluaran iuran.
6.	Ni Made dkk(2021).	Sistem Informasi Laporan Keuangan Pada Salon Berbasis	Berbasis <i>web</i> .	Menggunakan metode SDLC	sistem telah berhasil dibuat berdasarkan kebutuhan usaha. Sistem berhasil memberikan laporan arus kas, laporan

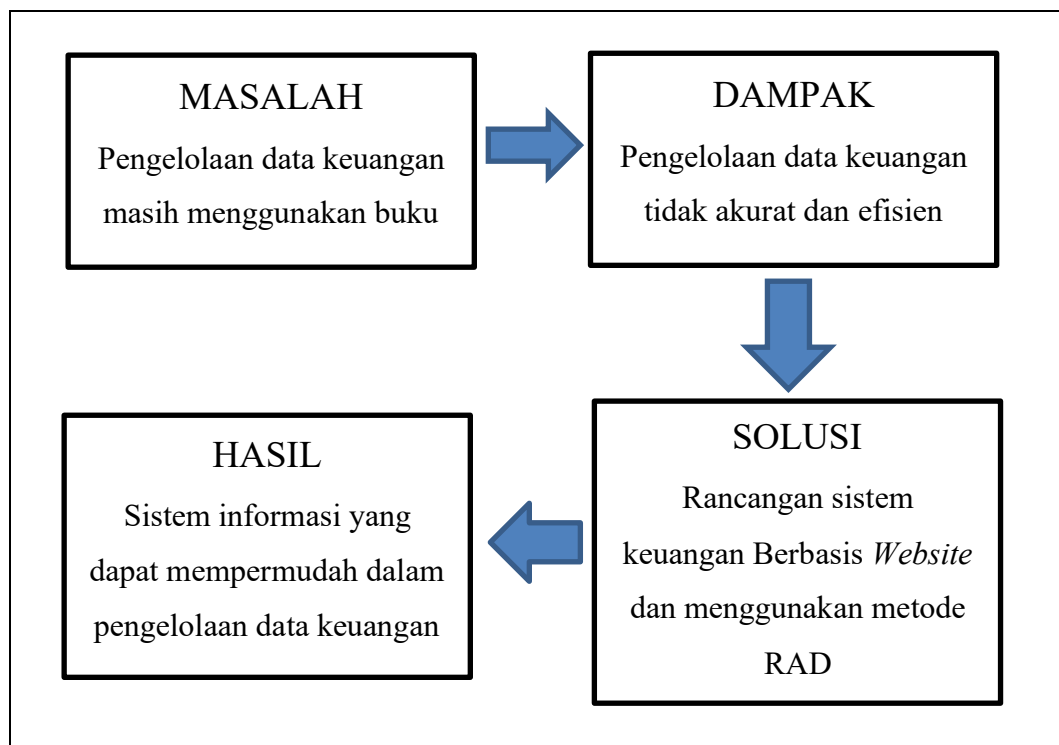
		<i>Website Dengan Metode SDLC.</i>			neraca, laporan laba rugi, dan laporan perubahan modal.
7.	Rini dkk(2024).	Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis <i>Website</i> .	Berbasis <i>web</i> .	Menggunakan metode SDLC	Perancangan sistem informasi laporan keuangan ini dapat menghasilkan data <i>input</i> data <i>output</i> , dimana data tersebut melibatkan informasi keuangan, catatan transaksi, dan elemen-elemen kunci lainnya yang diperlukan untuk menyusun laporan keuangan secara komprehensif.
8.	Eben dan danny (2023).	Perancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis <i>Web</i> Pada Gks Mauliru Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).	Berbasis <i>Web</i> dan menggunakan metode pengembangan <i>Rapid Application Development</i> (RAD).		Dengan adanya sistem informasi keuangan GKS Mauliru yang telah dikembangkan, diharapkan dapat membantu pihak gereja dalam mengatasi masalah dalam pengelolaan keuangan dan dapat membantu pihak gereja dalam mengelola pelaporan keuangan, sehingga proses pengelolaan keuangan menjadi lebih cepat dan efektif, Sistem yang dibangun juga dilakukan pengujian black box, dengan hasil pengujian semua fungsi berjalan dengan baik atau valid.

9.	Dwi dan Sri(2020)	Pengembangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis <i>Web</i> Untuk Bendahara Dusun Sidawung.	Berbasis <i>Web</i> .	Menggunakan Metode <i>Prototype</i> .	Setelah melakukan perancangan, pengembangan sistem informasi keuangan berbasis web hingga penulisan laporan ini, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi keuangan ini dapat meningkatkan efisiensi waktu yang sebelumnya dilakukan dengan perhitungan secara manual, karena perhitungan secara langsung dihitung oleh sistem setelah data transaksi di masukan. Sistem mengurangi penggunaan kertas yang mempunyai resiko kehilangan data karena rusak, hilang, tidak terbaca dan lainnya.
10.	Asep, Yosep, dan Teguh(2022)	Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Koperasi Pengayoman Intan Lapas Garut Berbasis <i>Web</i> .	Berbasis <i>Web</i> .	Menggunakan metode <i>Rational Unified Process (RUP)</i> .	system ini telah dapat mengantisipasi kelemahan yang ada di dalam system yang sedang berjalan hal ini diperjelas dengan hasil pengujian alpha dimana system yang dikembangkan ini telah memberikan kesesuaian terhadap pengguna system baik sebagai admin, anggota maupun ketua koperasi.

Sumber: Data diolah Penulis (2025)

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir atau uraian pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah. Adapun kerangka pikir dari penelitian yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Keterangan Kerangka Pikir:

1. Masalah: Pengelolaan data keuangan masih menggunakan buku, menyebabkan berbagai kendala, seperti ketidak efisienan dalam pencatatan, potensi kesalahan manusiawi (*human error*), Membutuhkan waktu lama dalam proses rekapitulasi dan pembuatan laporan keuangan, Rentan terhadap kehilangan atau kerusakan data akibat faktor fisik (buku hilang, rusak, atau terbatas daya tampungnya).

2. Dampak: Data keuangan menjadi tidak akurat akibat kesalahan pencatatan dan perhitungan manual, Efisiensi kerja menurun karena pencatatan membutuhkan waktu lebih lama dan sulit dalam pelacakan histori transaksi, dan Data keuangan tidak terstruktur dengan baik, sehingga menyulitkan dalam pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.
3. Solusi: Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan berbasis *web* yang dirancang untuk mengatasi kendala dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Sistem ini diharapkan dapat memberikan solusi melalui digitalisasi pencatatan keuangan untuk meningkatkan akurasi dan efisiensi, kemudahan aksesibilitas karena berbasis *website*, memungkinkan pengguna mengelola keuangan kapan saja dan dimana saja, keamanan dan integrasi data dengan penyimpanan berbasis database lebih andal dibandingkan metode manual, dan pembuatan laporan keuangan otomatis yang mempercepat proses analisis dan pengambilan keputusan.
4. Hasil: Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengelolaan keuangan menjadi lebih sistematis dan terstruktur. Peningkatan akurasi dan efisiensi dalam pencatatan serta otomatisasi laporan keuangan akan membantu pengguna dalam melakukan analisis dan pengambilan keputusan dengan lebih baik. Selain itu, sistem ini juga berkontribusi terhadap peningkatan produktivitas dan efektivitas kerja, karena seluruh proses pengelolaan keuangan menjadi lebih cepat, mudah, dan dapat diandalkan.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 *Object* Penelitian

Pada penyusunan Skripsi ini penulis mengambil objek penelitian pada Toko Jago Digital yang terletak di Jalan Jatinegara 2 Blok H No 1, Kelurahan Gunung Ibul, Kecamatan Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatera selatan. Mulai bulan januari-juni 2025.

3.1.1 Sejarah Toko Jago Digital

Toko Jago Digital Merupakan toko *online* yang didirikan oleh Nur Anisha Soliha,SE pada pertengahan tahun 2024. Toko Jago Digital menjual produk seperti aksesoris sepeda, perlengkapan computer dan masih banyak lagi. Awalnya Pemilik Toko melihat peluang besar dalam industry *e-commerce*, khususnya pada kegiatan yang menyakut hobinya yaitu bersepeda dan teknologi.

Sebagai sebuah *startup*, Toko Jago Digital memulai perjalanannya dengan modal ide yang kuat, toko yang berdikasi tinggi, serta memanfaatkan teknologi digital untuk membangun *flatfrom* yang menarik dan mudah diakses oleh pelanggan.

3.1.2 Visi dan Misi Toko Jago Digital

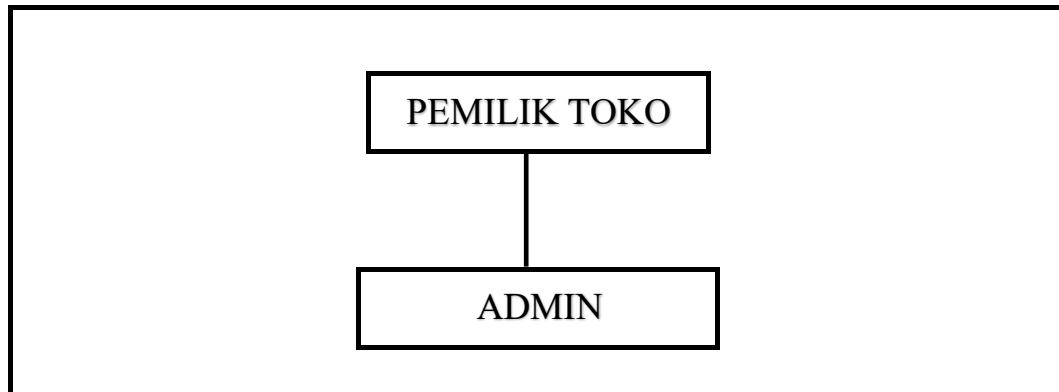
Adapun beberapa visi dan misi pada Toko Jago Digital, sebagai berikut:

1. Visi: Menjadi toko yang selalu menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan pasar dan membangun ekosistem serta pelayanan terbaik untuk pelanggan.

2. Misi: Menjual produk perlengkapan sepeda dan aksesoris komputer yang beragam, berkualitas, dan sesuai kebutuhan pelanggan.

3.1.3 Struktur Organisasi Toko Jago Digital

Adapun struktur organisasi pada Toko Jago Digital, sebagai berikut:



Sumber: Toko Jago Digital, 2025

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Jago Digital

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berikut akan diuraikan tugas pokok dari struktur Toko Jago Digital sebagai berikut:

1. Pemilik Toko: Memiliki tugas mengawasi jalannya toko secara keseluruhan, sebagai pengambil keputusan sehari-hari, dan bertanggung jawab atas semua aktivitas dan performa toko, serta memastikan karyawan bekerja sesuai SOP.
2. Admin Toko: Membantu pemilik toko dalam mengelola aktivitas toko, termasuk menyusun laporan keuangan, serta melakukan *follow-up* pelanggan.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Secara umum, metode penelitian di artikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Ramadhan M, 2021). Pada penelitian ini metode yang digunakan penulis ialah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian yang berdasarkan pada pengolahan data yang sifatnya deskriptif Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variable yang diteliti dengan cara melakukan wawancara langsung. Dalam metode ini, peneliti focus pada pengumpulan data berupa kata-kata, narasi, atau deskripsi dari subjeck penelitian.

3.2.2 Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data

Adapun jenis data dan metode pengumpulan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini yaitu:

3.2.2.1 Data Primer

Data Primer merupakan data yag didapatkan langsung dari sumbernya dengan berbagai cara dan metode, seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka (Aditya, 2020). Penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ketika pengelolaan data keuangan di Toko Jago Digital.

2. Wawancara

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan wawancara secara langsung terhadap admin toko pada Toko Jago Digital.

3. Studi Pustaka

Bedasarkan penelitian ini, metode penelitian dilakukan dengan cara pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber seperti artikel jurnal, *e-book*, buku catatan bahkan dokumen yang memuat landasan teori yang dibutuhkan peneliti.

Penulis memperoleh sumber data primer yang dikumpulkan yaitu, secara langsung dari pihak Kepala Toko Jago Digital.

3.2.2.2 Data Sekunder

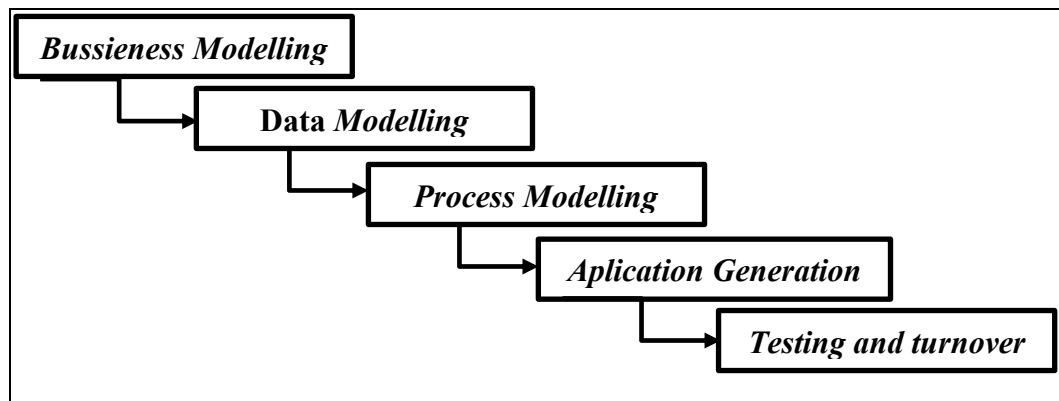
Data sekunder adalah data yang tidak langsung melalui media perantara. Data Sekunder biasanya digunakan dalam penelitian ini seperti *e-book*, laporan dan jurnal (Ricky, 2024).

Penulis memperoleh sumber data sekunder yang terdapat pada artikel jurnal dan *e-book* yang diakses melalui internet.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis ialah metode *Rapid Application Development (RAD)*, dikarenakan metode ini dirancang untuk menghasilkan perangkat lunak dalam waktu yang relatif singkat dengan melibatkan pengguna secara aktif di setiap tahapan.



Sumber: sutono dkk, 2023

Gambar 3.2 Tahapan-tahapan metode RAD

Berdasarkan proses tahapan-tahapan pengembangan sistem metode RAD diatas yaitu:

1. *Business Modelling*

Tahap ini bertujuan untuk mencari aliran informasi dalam suatu proyek pengembangan perangkat lunak. Hal ini meliputi mengendalikan proses bisnis yang melibatkan informasi, mengidentifikasi pengguna informasi, menentukan siapa yang memproses informasi, dan menentukan jenis informasi yang akan dihasilkan.

2. *Data Modelling*

Tahap ini berfokus pada pemodelan data yang dibutuhkan dalam proyek. Objek data yang diperlukan diidentifikasi dan atribut atau karakteristik masing-masing objek data ditentukan. Selain itu, hubungan antar objek data juga didefinisikan.

3. *Process Modelling*

Aliran informasi ini harus memenuhi kebutuhan implementasi fungsi bisnis yang telah ditentukan. Pada tahap ini, proses-proses yang terlibat dalam menambah,

memodifikasi, menghapus, atau mengambil kembali objek data tertentu juga ditentukan.

4. *Application Generation*

RAD menggunakan komponen program yang sudah ada atau menciptakan komponen baru yang dapat digunakan kembali. Alat bantu dan kerangka kerja juga dapat digunakan untuk mempercepat konstruksi perangkat lunak.

5. *Testing and Turnover*

Fase terakhir ini melibatkan pengujian komponen baru yang telah dikembangkan dan pelatihan penuh terhadap semua antarmuka. Komponen perangkat lunak yang baru harus diuji secara menyeluruh sebelum dapat digunakan secara produktif. Setelah pengujian selesai, komponen perangkat lunak dapat diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna.

Jadi dapat disimpulkan dari penjelasan diatas UML merupakan peran penting dalam mempermudah proses perancangan perangkat lunak dengan pendekatan visual yang tersandar.

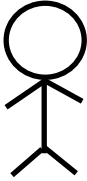
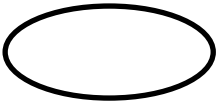
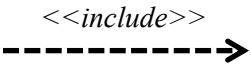
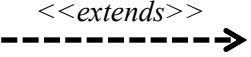
3.2.3.2 Alat Bantu Perancangan

Pada penelitian ini penulis menggunakan alat bantu perancangan sistem seperti: *Unified Modelling Language, Use Case diagram, Activity diagram, Class diagram*. Jadi dapat di simpulkan dari penjelasan diatas *UML* merupakan peran penting dalam mempermudah proses perancangan perangkat lunak dengan pendekatan visual yang terstandar.

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah teknik yang biasa digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak atau *software* dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsional dari suatu sistem. Definisi dari *use case diagram* sendiri adalah proses penggambaran untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang telah dirancang (Muhammad, 2021), Adapun simbol-simbol yang ada pada *use case diagram*:

Tabel 3.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

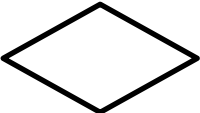
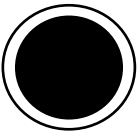
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem yang sedang dibangun.
	Relasi asosiasi	Relasi yang dipakai untuk menunjukan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> .
	Relasi <i>Include</i>	Satu <i>use case</i> termasuk dalam <i>use case</i> lain.
	Relasi <i>extend</i>	Satu <i>use case</i> dapat diperluas dengan <i>use case</i> lain.

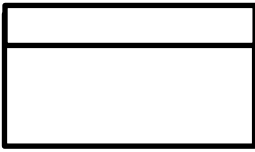
Sumber: Muhammad, 2021

2. *Activity diagram*

Pada tahap ini penulis menggunakan *activity diagram* sebagai alat bantu perancangan sistem. *Activity diagram* memodelkan tingkah laku dalam sebuah proses. Oleh karena itu, *diagram* aktivitas tidak secara tepat menggambarkan cara kerja bagian dalam sistem, tetapi umumnya menggambarkan proses dan jalur aktivitas dari tingkat atas (Handie et al., 2022). Adapun simbol-simbol yang terdaat pada *activity diagram*:

Tabel 3.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan/ <i>Decision</i>	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan/ <i>Join</i>	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir.

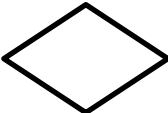
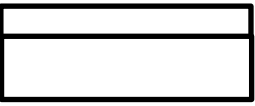
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
---	-----------------	--

Sumber: ahmad, 2024

3. *Class diagram*

Pada tahap ini penulis menggunakan *class diagram* sebagai alat bantu perancangan sistem.

Tabel 3.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Simbol ini menggambarkan struktur data dan perilaku dari objek yang ada di objek induk atau <i>ancestor</i> .
	<i>Nary association</i>	Upaya asosiasi objek lebih dari dua`
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Callobaration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi <i>actor</i> .
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>)

		Akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya, elemen yang tidak mandiri.
	Association	Hubungan antara objek satu dengan objek yang lainnya.

Sumber: Muhammad, 2023

3.4 Pengujian Software

Berdasarkan penelitian ini penulis menggunakan metode pengujian sistem *Black Box Testing*. *BlackBox Testing* metode pengujian yang berfokus pada fungsi sistem tanpa melihat struktur internal kode sumber. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan *input* ke sistem dan memeriksa apakah *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan (Nirsal et al., 2025).

Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tidak melibatkan pemahaman struktur internal atau kode aplikasi yang diuji. Pengujian ini juga dikenal sebagai pengujian fungsionalitas atau pengujian *input driven*. Dengan menggunakan teknik ini, *Black Box Testing* dapat meningkatkan keandalan dan kualitas perangkat lunak dari sudut pandang pengguna (Wahyuni & Nirsal, 2024). *BlackBox Testing* mudah untuk diimplementasikan sebab memfokuskan pada spesifikasi dari sisi fungsional sebuah aplikasi dan tidak mementingkan bagaimana aplikasi tersebut dirancang.(Kusuma Dewi et al., 2022).

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan pada Toko Jago Digital, bahwa toko tersebut masih melakukan pencatatan keuangan yang masih dilakukan secara manual, yaitu masih menggunakan buku tulis. Cara ini memang cukup umum digunakan pada usaha kecil, namun seiring berkembangnya kegiatan operasional toko, pencatatan manual menunjukkan kelemahan. Catatan keuangan sering kali tercecer, tidak terorganisir dan sangat tergantung pada ketelitian manusia. Kesalahan penulisan angka, duplikasi angka, atau hilangnya informasi penting sering kali terjadi dan sulit dilacak.

Penyusunan laporan keuangan juga memerlukan waktu yang lama karena harus dilakukan secara manual. Selain itu, tidak ada sistem pemantauan secara *real-time* membuat pemilik kesulitan mengakses informasi keuangan saat dibutuhkan. Data yang tersebar dan tidak terstruktur juga menyulitkan pencarian transaksi tertentu.

4.1.1 Pemecahan Masalah

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan pada Toko Jago Digital, solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah membangun sebuah sistem informasi manajemen keuangan berbasis *website*. Sistem ini dirancang untuk menggantikan metode manual yang selama ini digunakan, sehingga proses pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan dapat dilakukan secara otomatis dan terstruktur.

Dengan sistem ini, pencatatan transaksi pemasukan dan pengeluaran dapat dilakukan secara digital langsung tersimpan dalam *database*. Laporan keuangan juga dapat dihasilkan secara otomatis berdasarkan data yang telah diinput, sehingga menghemat waktu dan mengurangi resiko kesalahan perhitungan. Selain itu, karena berbasis *website*, sistem ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh pemilik toko, baik melalui komputer dan *smartphone*.

Sistem ini juga dilengkapi fitur pencarian dan filter transaksi, sehingga memudahkan dalam pelacakan data. Dari sisi keamanan, data akan disimpan dalam sistem yang lebih andal dan memiliki *backup*, sehingga meminimalisir resiko kehilangan informasi penting.

4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan dilakukan penulis untuk mengetahui proses apa saja yang berjalan dalam sistem pengelolaan keuangan pada Toko Jago Digital. Berikut beberapa tahapan-tahapannya.

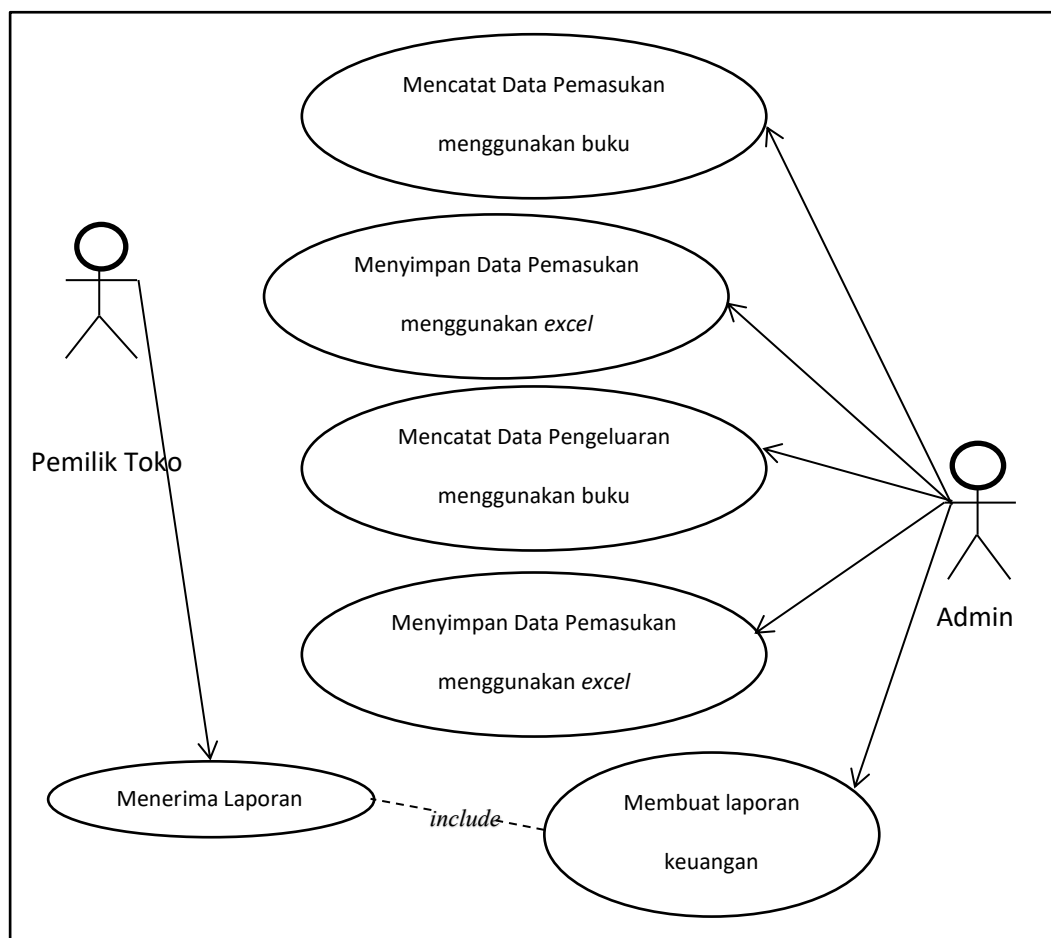
1. Setiap transaksi penjualan dicatat secara manual oleh pemilik atau karyawan toko dalam buku tulis harian.
2. Semua biaya operasional seperti pembelian barang, listrik dan kebutuhan lain juga dicatat secara manual tanpa format baku.
3. Di akhir bulan, pemilik toko mengumpulkan seluruh catatan untuk menjumlahkan pemasukan dan pengeluaran. Proses ini dilakukan secara manual dan membutuhkan ketelitian tinggi.
4. Berdasarkan rekap transaksi, laporan bulanan disusun dalam bentuk tulisan tangan, tanpa format laporan yang otomatis.

5. Seluruh data disimpan dalam bentuk fisik (buku catatan) yang tidak memiliki *backup*, sehingga rentan hilang atau rusak.
6. Informasi keuangan hanya bisa diakses saat pemilik berada di toko karena tidak tersedia sistem *online* yang memungkinkan pemantauan jarak jauh.

Kelemahan-kelemahan inilah yang menjadi alasan utama perlunya pengembangan sistem informasi keuangan berbasis *website* yang lebih efektif dan efisien.

4.1.3 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai prosedur sistem yang sedang berjalan pada Toko Jago Digital berikut gambarannya:



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan pembangunan perangkat lunak dilakukan setelah melakukan tahap analisis sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem yang dilakukan merupakan gambaran sistem yang akan dibangun sebelum masuk dalam tahap pengkodean ke bahasa pemrograman.

Untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini, maka diusulkan suatu gambaran sistem dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari *Usecase*, *Class diagram* dan *Activity diagram*. Sistem yang diusulkan ini diharapkan dapat mempermudah untuk menjelaskan sistem yang akan dibangun sesuai alur sistem yang ada agar dapat dengan mudah menyelesaikan aplikasi yang akan dibangun.

Perancangan sistem ini merupakan tahapan kedua dari metode pengembangan sistem *RAD* yang digunakan yaitu *Design*. Pada tahapan ini peneliti bekerja sama dengan pengguna (*objek*) dalam pengembangan sistem informasi, hal ini dapat dilakukan selama beberapa hari sampai sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan Perancangan sistem ini adalah untuk menggambarkan program yang akan dibuat secara rinci dan terstruktur. Dengan demikian pembuatan program ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada pada toko dan menghasilkan kinerja sistem keuangan yang lebih baik dan efisien. Dengan pendekatan ini, perancangan sistem bukan hanya sebagai fondasi teknis dan aplikasi, tetapi juga sebagai solusi strategis yang dapat mencapai tujuan operasional dan manajerial toko secara keseluruhan.

4.2.2 Gambaran Umum Yang Diusulkan

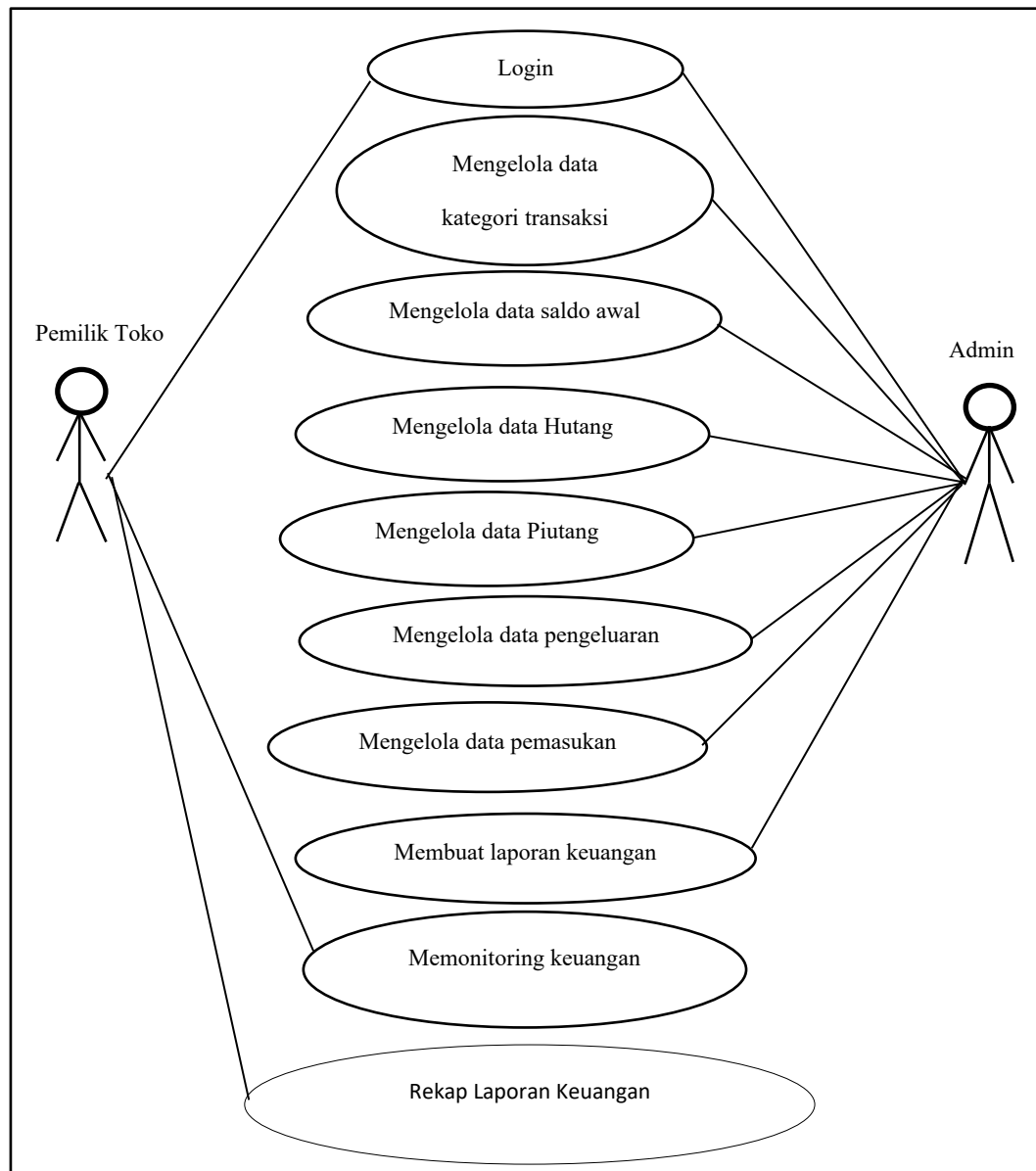
Gambaran umum yang diusulkan secara garis besar meruokakan langkah untuk mengefektifkan aktifitas penambahan data transaksi serta pembuatan laporan keuangan. Sistem ini memungkinkan Admin untuk mengelola data transaksi dan menyusun laporan secara digital, sementara Pemilik Toko dapat memantau aktivitas dan informasi secara *real-time*. Dengan berbasis *website*, sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efesiensi, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan keuangan toko.

4.2.3 Prosedur Sistem Yang Diusulkan

Berikut ini merupakan rancangan prosedur sistem yang diusulkan pada Toko Jago Digital. Pemilik Toko dan Admin masing-masing melakukan login dengan memasukkan *username* dan *password* untuk mendapatkan akses ke halaman *Dashboard*. Setelah berhasil *login*, Admin memiliki wewenang untuk menambahkan, mengubah, menghapus, dan memperbarui data kategori transaksi, informasi kas awal, serta data transaksi pemasukan dan pengeluaran. Selain itu, Admin juga dapat membuat laporan keuangan berdasarkan data yang telah ditambahkan. Sementara itu, Pemilik Toko dapat memantau seluruh informasi transaksi yang terjadi serta melihat log aktivitas sebagai bentuk pengawasan terhadap operasional sistem. Rancangan prosedur ini diharapkan dapat mendukung kelancaran dan efisinsi dalam pengelolaan keuangan toko secara digital.

4.2.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Berikut dibawah ini gambaran *Use Case Diagram* Yang Diusulkan pada Toko Jago Digital:



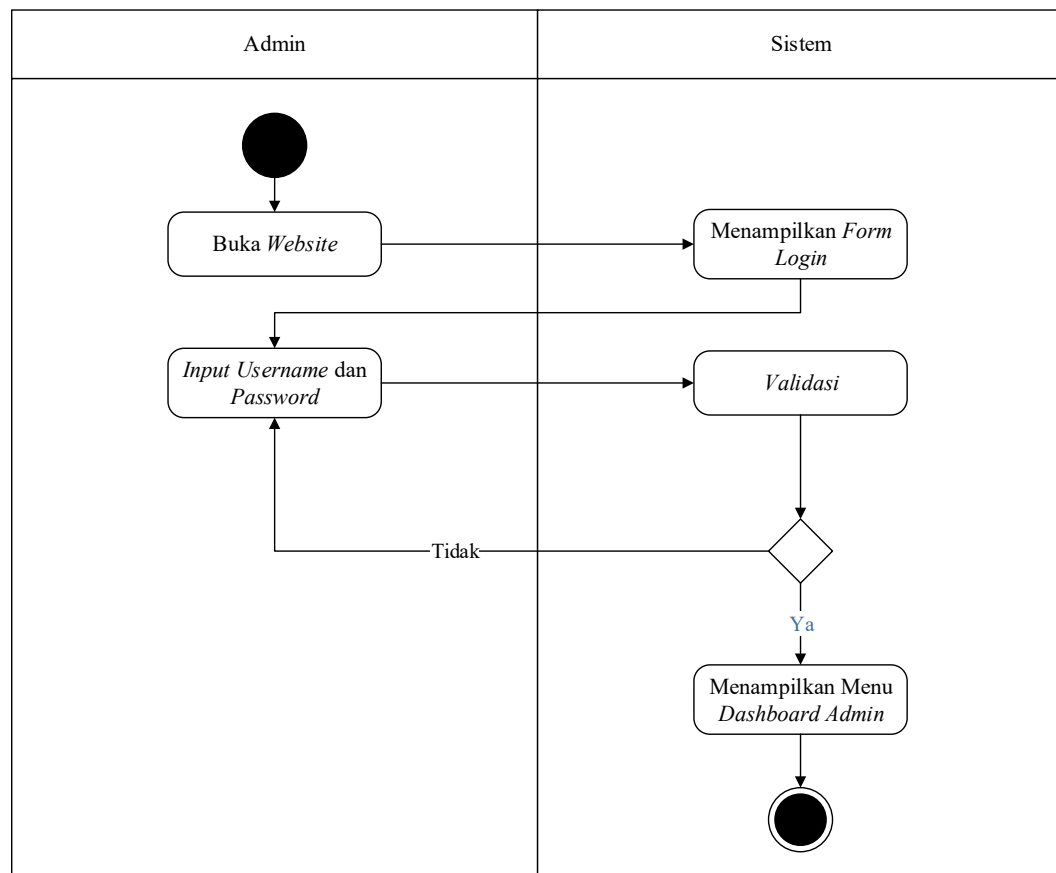
Gambar 4.2 Use Case *Diagram* Yang Diusulkan

Use case diagram diatas menggambarkan 2 aktor yaitu Pemilik Toko dan Admin yang memiliki tugasnya masing-masing.

4.2.3.2 Activity *Diagram* yang diusulkan

Activity Diagram merupakan gambaran aliran kerja (*Workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

1. Activity Diagram Login Admin

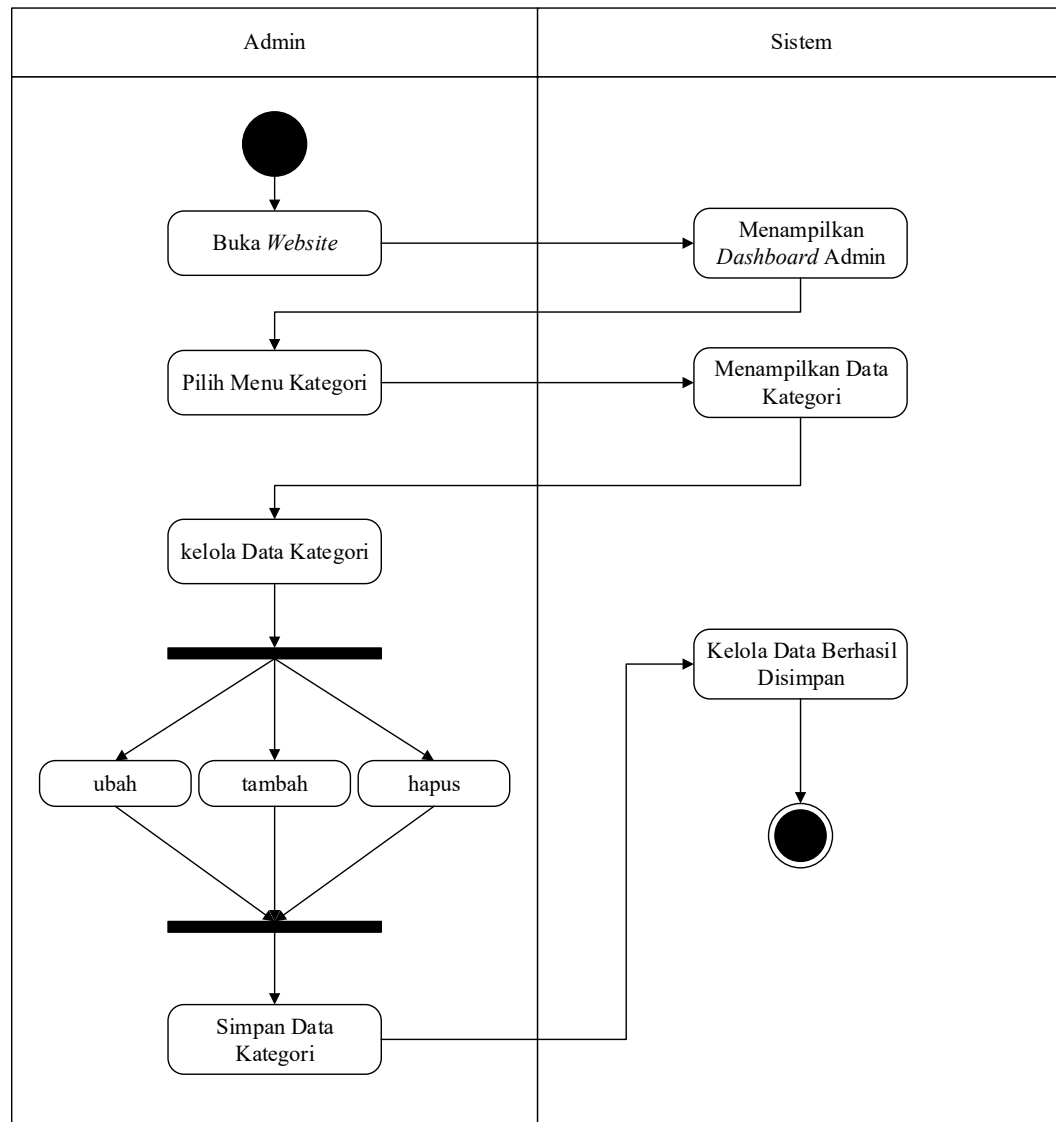


Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin

Keterangan:

- 1) Admin Login membuka *website* kemudian sistem akan menampilkan *form login*.
- 2) Setelah itu admin memasukkan *username* dan *password*.
- 3) Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk kehalaman *dashboard* Admin, apabila salah maka sistem akan menampilkan *form login* kembali, Selesai.

2. Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Kategori Transaksi



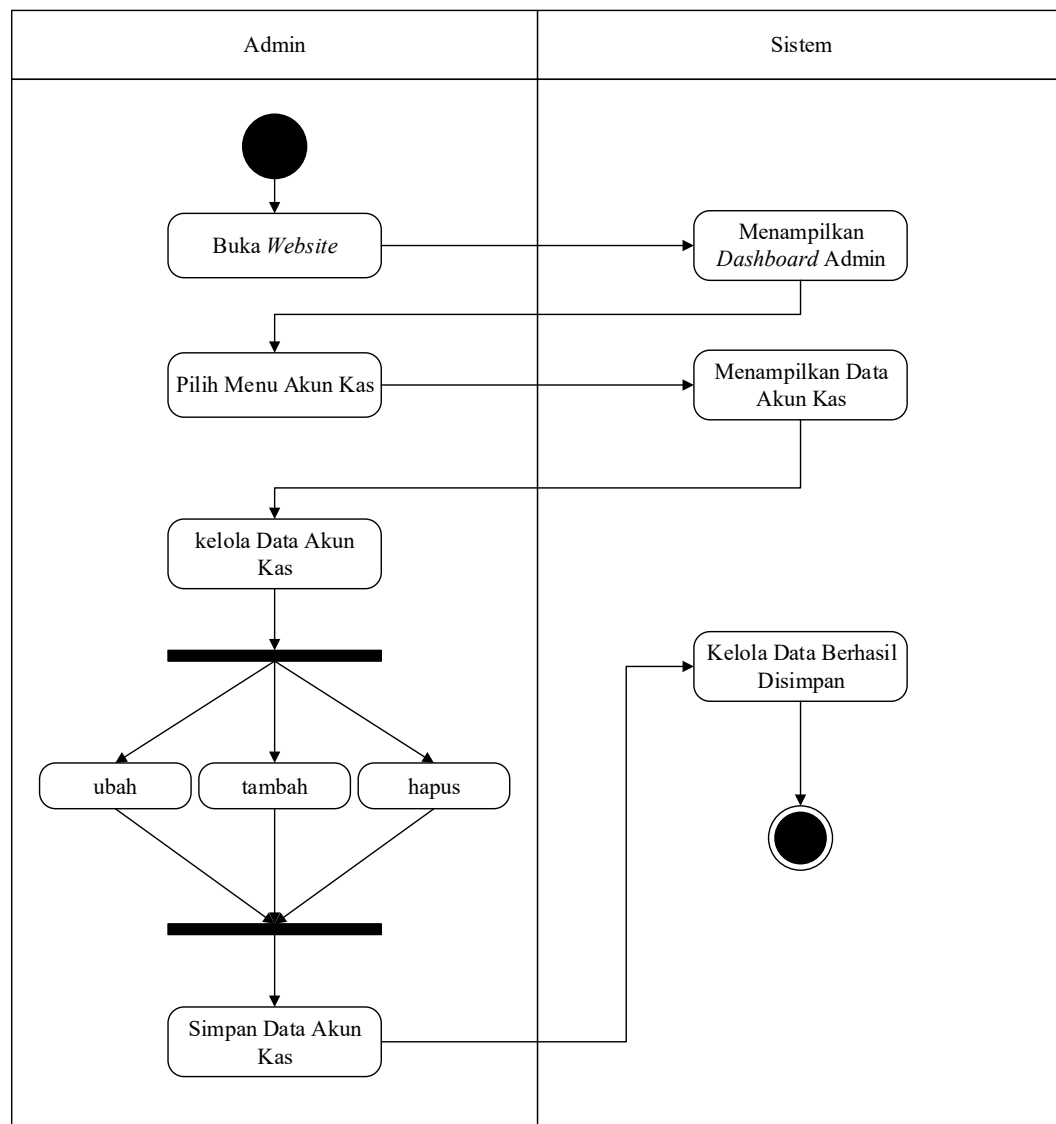
Gambar 4.4 Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Kategori

Keterangan:

- 1) Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman admin.
- 2) Setelah masuk di menu admin memilih menu data kategori, kemudian sistem akan menampilkan data kategori.

- 3) Setelah itu admin mengelola data kategori baik itu simpan, ubah dan hapus data, lalu sistem akan menampilkan notifikasi data disimpan, Selesai.

3. *Activity Diagram* Admin Melakukan Kelola Data Akun Kas



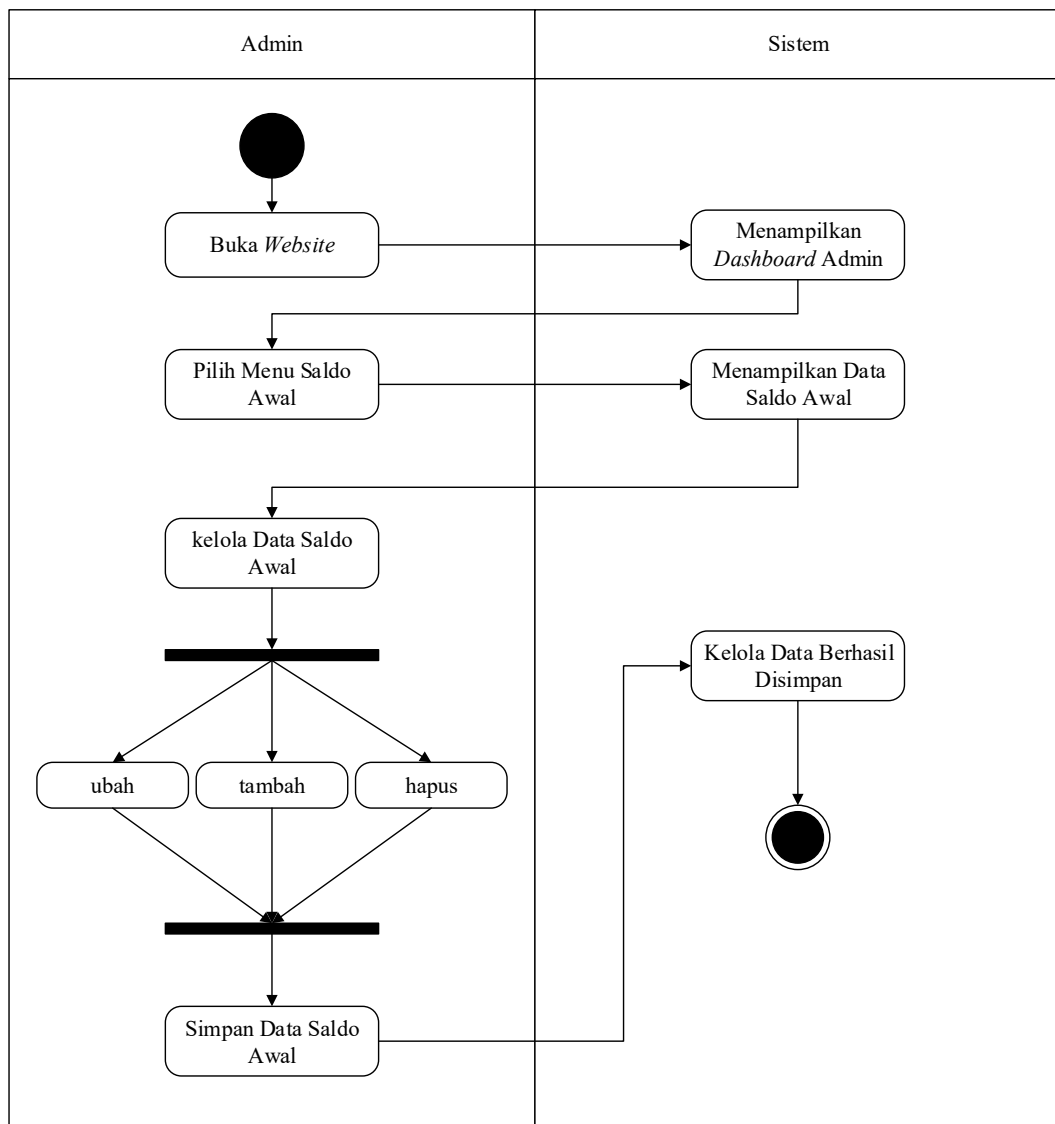
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Admin Melakukan Kelola Data Akun Kas

Keterangan:

- 1) Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman admin.

- 2) Setelah masuk di menu admin memilih menu data akun kas, kemudian sistem akan menampilkan data akun kas.
- 3) Setelah itu admin mengelola data akun kas baik itu simpan, ubah dan hapus data, lalu sistem akan menampilkan notifikasi data disimpan, Selesai.

3. Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Saldo Awal

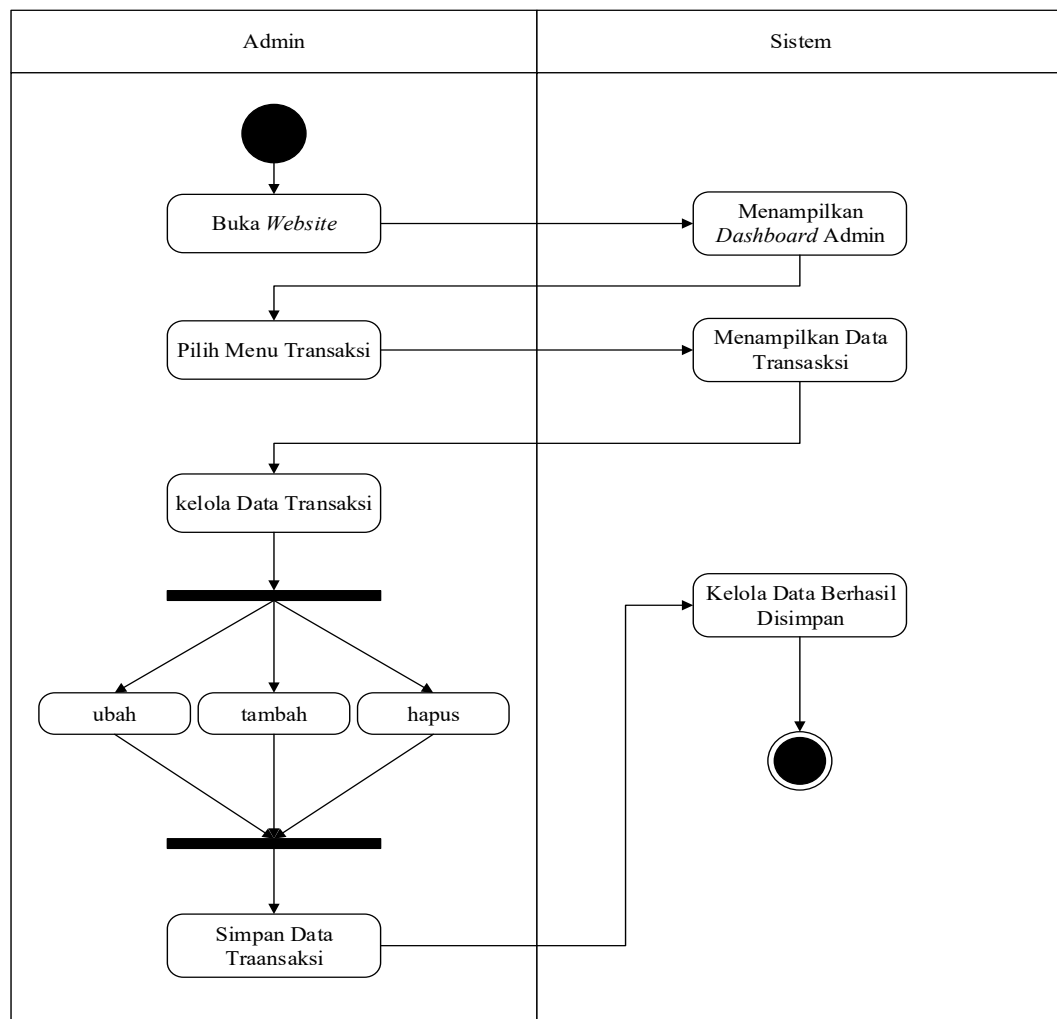


Gambar 4.6 Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Saldo Awal

Keterangan:

- 1) Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman admin.
- 2) Setelah masuk di menu admin memilih menu data saldo awal, kemudian sistem akan menampilkan data saldo awal.
- 3) Setelah itu admin mengelola data saldo awal baik itu simpan, ubah dan hapus data, lalu sistem akan menampilkan notifikasi data disimpan, Selesai.

4. Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Transaksi

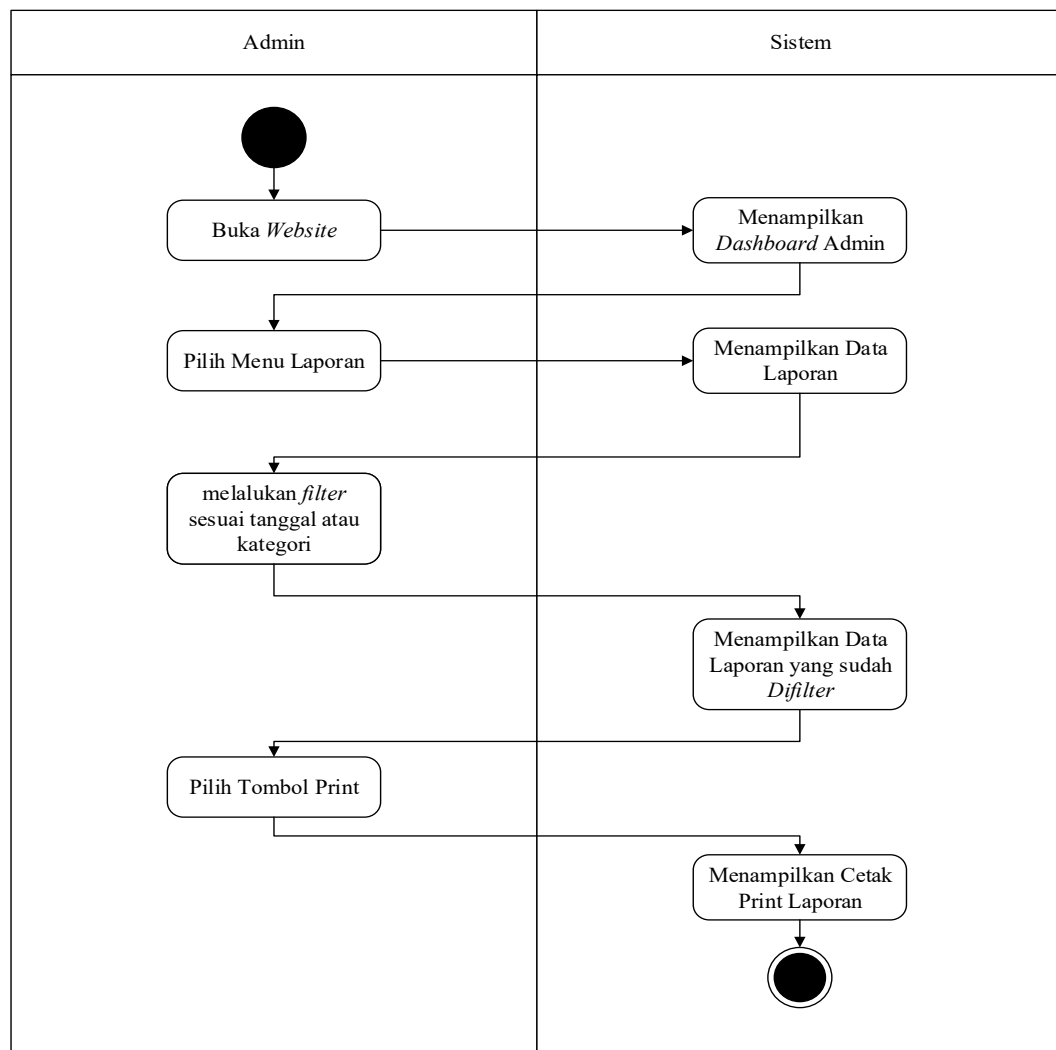


Gambar 4.7 Activity Diagram Admin Melakukan Kelola Data Transaksi

Keterangan:

- 1) Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman admin.
- 2) Setelah masuk di menu admin memilih menu data pemasukan, kemudian sistem akan menampilkan data pemasukan.
- 3) Setelah itu admin mengelola data pemasukan baik itu simpan, ubah dan hapus data, lalu sistem akan menampilkan notifikasi data disimpan, Selesai.

5. Activity Diagram Admin Membuat Laporan



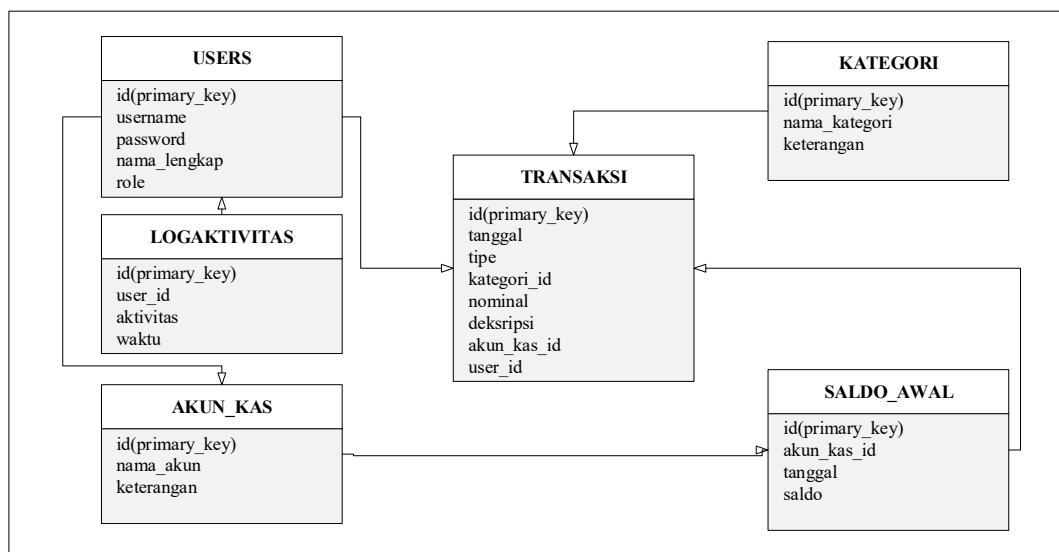
Gambar 4.8 Activity Diagram Admin Membuat Laporan

Keterangan:

- 1) Admin membuka *Website* kemudian sistem akan menampilkan halaman admin.
- 2) Setelah masuk di menu admin memilih menu data laporan, kemudian sistem akan menampilkan data laporan.
- 3) Setelah itu admin *menfilter* sesuai dengan tanggal dan kategori transaksi, kemudian sistem menampilkan data laporan yang sudah *difilter*.
- 4) Admin menekan Tombol *Print*, lalu sistem menampilkan tampilan cetak *print* laporan, Selesai.

4.2.3.3 Class Diagram

Class Diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi yang berkaitan dengan informasi tersebut. Adapun *class diagram* dari sistem informasi manajemen keuangan pada Toko Jago Digital adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 Class Diagram Yang Diusulkan

4.3 Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data merupakan perancangan dari sebuah *database*. Pada tahap ini penulis membuat struktur *file* sebagai berikut:

1. Tabel *Users*

Tabel 4.1 *Users*

Nama Field	Type	Size	Keterangan
Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
<i>username</i>	<i>Varchar</i>	110	
<i>password</i>	<i>Varchar</i>	110	
nama_lengkap	<i>Varchar</i>	150	
<i>role</i>	<i>Enum</i>		
foto	<i>Varchar</i>	250	

2. Tabel Kategori

Tabel 4.2 Kategori

Nama Field	Type	Size	Keterangan
Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
nama_kategori	<i>Varchar</i>	200	
tipe	<i>Enum</i>		
keterangan	<i>Varchar</i>	255	

3. Tabel Akun Kas

Tabel 4.3 Akun Kas

Nama Field	Type	Size	Keterangan
Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
nama_akun	<i>Varchar</i>	100	

keterangan	<i>Varchar</i>	255	
------------	----------------	-----	--

4. Tabel Saldo Awal

Tabel 4.4 Saldo Awal

Nama Field	Type	Size	Keterangan
Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
akun_kas_id	<i>Int</i>	11	
tanggal	<i>Date</i>		
saldo	<i>float</i>		

5. Tabel Transaksi

Tabel 4.5 Transaksi

Nama Field	Type	Size	Keterangan
Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
tanggal	<i>Date</i>		
tipe	<i>enum</i>		
Kategori_id	<i>Int</i>	11	
akun_kas_id	<i>Int</i>	11	
nominal	<i>float</i>		
deskripsi	<i>Text</i>		
<i>user_id</i>	<i>Int</i>		

6. Tabel Log Aktivitas

Tabel 4.6 Log Aktivitas

Nama Field	Type	Size	Keterangan
Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
<i>user_id</i>	<i>Int</i>	11	

aktivitas	<i>text</i>		
waktu	<i>timestap</i>		

4.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan Antar Muka adalah gambaran dari proses *input* dan *output* yang digambarkan seperti bagian bagian secara umum, sehingga dapat mempermudah dalam proses desain sistem. Berikut ini adalah rancangan antar muka *website* yang dibuat:

4.4.1 Rancangan Halaman *Login*

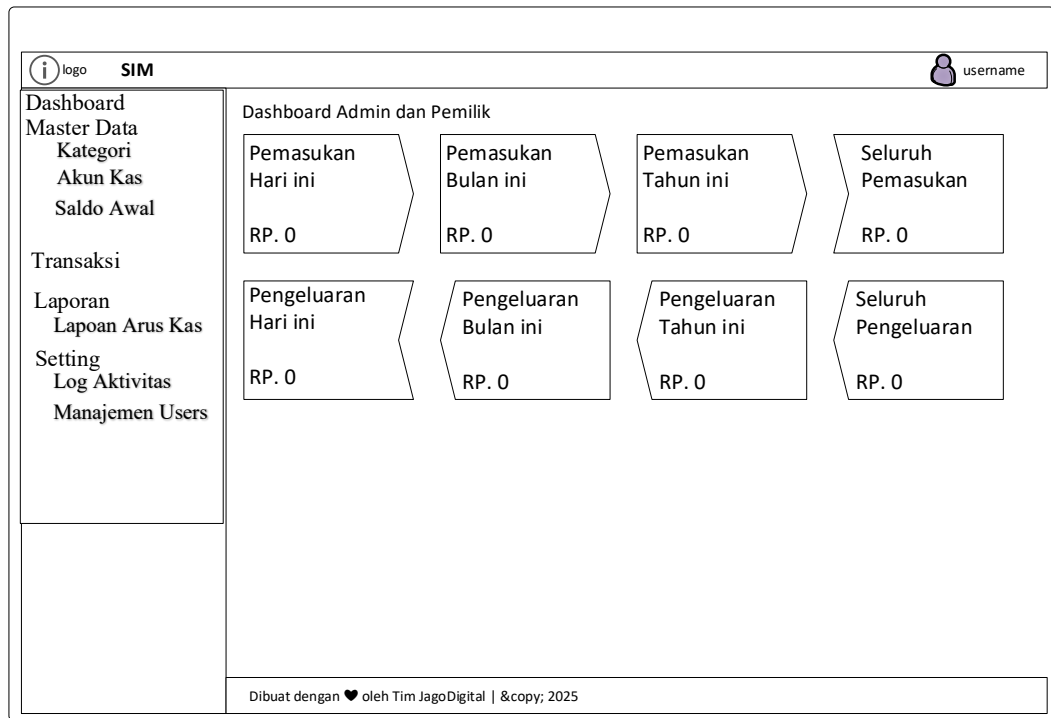
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin dan Pemilik Toko untuk melakukan *login* ke halaman utama.

The image shows a web browser window displaying a login page. At the top center, the text 'SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JAGO DIGITAL' is displayed. Below this, there is a login form with two input fields: 'USERNAME' and 'PASSWORD'. A 'LOGIN' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.10 Rancangan Halaman *Login*

4.4.2 Rancangan Halaman *Dashboard* Admin dan Pemilik Toko

Halaman *Dashboard admin* ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin dan Pemilik Toko untuk melihat data transaksi jumlah pemasukan dan pengeluaran Perhari, Perbulan dan Pertahun serta data statistik lainnya.



Gambar 4.11 Rancangan Halaman *Dashboard* Admin dan Pemilik Toko

4.4.3 Rancangan Halaman Data Kategori

Halaman Data Kategori ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin untuk mengelola data kategori transaksi dan Pemilik Toko dapat melihat data kategori transaksinya.

Logo SIM username

Dashboard

Master Data

- Kategori
- Akun Kas
- Saldo Awal

Transaksi

Laporan

- Laporan Arus Kas

Setting

- Manajemen User
- Log Aktivitas

Daftar Data Kategori

TAMBAH DATA

NO	nama kategori	Ket	Aksi
			☐ hapus
			☐ hapus
			☐ hapus

Dibuat dengan ❤ oleh Tim JagoDigital | © 2025

Gambar 4.12 Rancangan Halaman Data Kategori

4.4.4 Rancangan Halaman Data Akun Kas

Halaman Data Kategori ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin untuk mengelola data akun kas transaksi.

Logo SIM username

Dashboard

Master Data

- Kategori
- Akun Kas**
- Saldo Awal

Transaksi

Laporan

- Laporan Arus Kas

Setting

- Manajemen User
- Log Aktivitas

Daftar Data Akun KAs

TAMBAH DATA

NO	nama Akun Kas	Ket	Aksi
			☐ hapus
			☐ hapus
			☐ hapus

Dibuat dengan ❤ oleh Tim JagoDigital | © 2025

Gambar 4.13 Rancangan Halaman Data Akun Kas

4.4.5 Rancangan Halaman Data Saldo Awal

Halaman Data Saldo Awal ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin untuk mengelola data saldo awal pada setiap akun kas.

Logo SIM username

Dashboard

Master Data

- Kategori
- Akun Kas
- Saldo Awal

Transaksi

Laporan

- Laporan Arus Kas

Setting

- Manajemen User
- Log Aktivitas

Daftar Data Saldo Awal

TAMBAH DATA

NO	Akun Kas	tanggal	Saldo	Aksi
				hapus
				hapus
				hapus

Dibuat dengan ❤ oleh Tim JagoDigital | © 2025

Gambar 4.14 Rancangan Halaman Data Saldo Awal

4.4.6 Rancangan Halaman Data Transaksi

Halaman Data Transaksi Pemasukan ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin untuk mengelola data transaksi pemasukan dan pengeluaran.

Logo SIM username

Dashboard

Master Data

- Kategori
- Akun Kas
- Saldo Awal

Transaksi

Laporan

- Laporan Arus Kas

Setting

- Manajemen User
- Log Aktivitas

Daftar Data Transaksi

TAMBAH DATA

NO	tanggal	nama kategori	akun kas	nominal	tipe	Deskripsi	Aksi
							hapus
							hapus
							hapus

Dibuat dengan ❤ oleh Tim JagoDigital | © 2025

Gambar 4.15 Rancangan Halaman Data Transaksi

4.4.7 Rancangan Halaman Data Laporan Transaksi

Halaman Data Lapotan Transaksi ini merupakan halaman yang digunakan untuk Admin untuk mengelola data laporan transaksi.

 logo
 SIM
  username

Dashboard
 Master Data
 Kategori
 Akun Kas
 Saldo Awal

Transaksi

Laporan
 Laporan Arus Kas

Setting
 Manajemen User
 Log Aktivitas

Daftar Data Laporan Arus Kas

TANGGAL AWAL
TANGGAL AKHIR

▼ Kategori

▼ Kategori

FILTER

CETAK

PDF

EXCEL

NO	tanggal	nama kategori	akun kas	nominal	Deskripsi	Tipe

Dibuat dengan ❤ oleh Tim JagoDigital | © 2025

Gambar 4.16 Rancangan Halaman Data Laporan Transaksi

BAB V

IMPLEMENTASI PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Tahap Implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan. Implementasi ini berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai kebutuhan pemakainya. Setelah aplikasi dianalisa dan dirancang maka aplikasi tersebut siap diimplementasikan.

Tahap implementasi ini merupakan tahap meletakkan perancangan aplikasi kedalam bentuk Bahasa pemograman sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan keinginan pemakainya. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat keras, implementasi basis data pembahasan, dan implementasi antar muka.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)

Untuk mendukung sistem yang diusulkan agar dapat berjalan dengan optimal dan terarah, maka dibutuhkan *software* pengolahan data, adapun perangkat yang digunakan untuk pembuatan sistem yang ada pada sistem informasi manajemen keuangan pada toko jagodigital.

Tabel 5.1 Tabel Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak
1	<i>Database</i>	XAMPP

2	<i>Editor Code</i>	<i>Visual Studio Code</i>
3	Bahasa Pemrograman	PHP
4	<i>Web Browser</i>	<i>Google Chrome</i>
5	Sistem Operasi	<i>Windows 11 Pro</i>

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk mendukung pemakaian perangkat lunak di atas maka diperlukan perangkat keras, peralatan ini berfungsi untuk menjalankan instruksi yang diberikan user yang memiliki spesifikasi minimum.

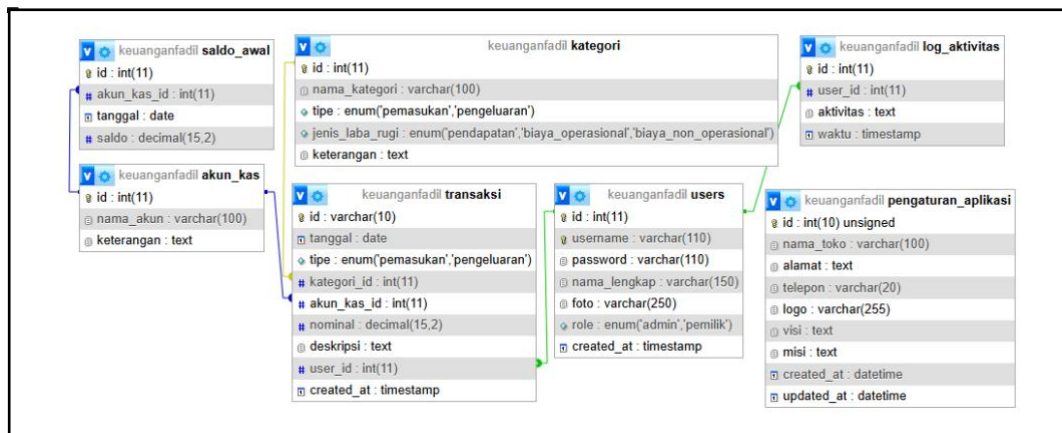
Tabel 5.2 Tabel Perangkat Keras

No	Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Laptop	Acer
2	<i>Storage</i>	224 GB SSD RX7 2.5 240GB
3	Sistem Operasi	<i>Windows</i>
4	<i>System Type</i>	<i>64-bit operating system, x64-based processor</i>
5	<i>Memory (RAM)</i>	8.00 GB
6	<i>Prosesor</i>	<i>Intel(R) Core(TM) i3-5005U CPU @ 2.00GHz 2.00 GHz</i>

5.1.3 Implementasi *Database*

Implementasi *database* merupakan tampilan *database* dari sistem perangkat lunak yang digunakan.

5.1.3.1 Database Sistem Informasi Manajemen Keuangan

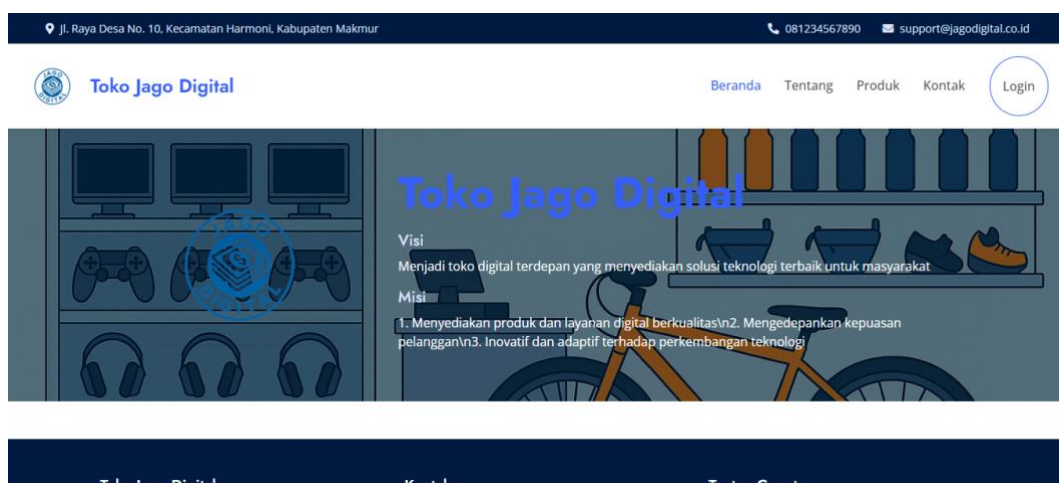


Gambar 5.1 Sistem Informasi Manajemen Keuangan

5.1.4 Implementasi Antar Muka

Pada tahapan ini merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan *user*, dalam berinteraksi dengan komputer. Antar muka yang baik sangat membantu pemakai dalam memahami proses yang sedang dilakukan oleh sistem tersebut. Berikut implementasi antar muka sistem:

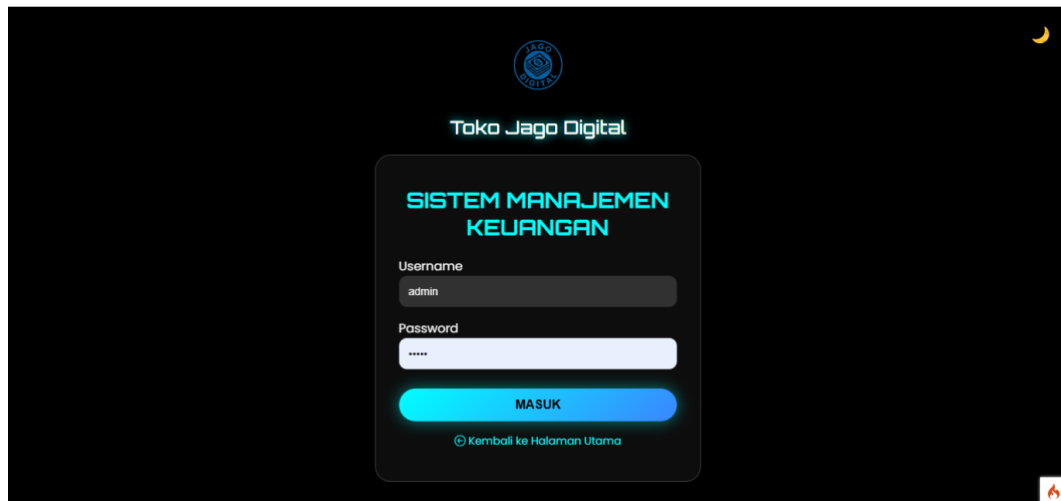
5.1.4.1 Implementasi Halaman Depan Website



Gambar 5.2 Implementasi Halaman Depan Website

Tampilan halaman depan ini dibuat untuk user melihat informasi tentang toko jago digital, *user* dapat melihat informasi berupa visi, misi, nama toko, logo toko, dan kontak.

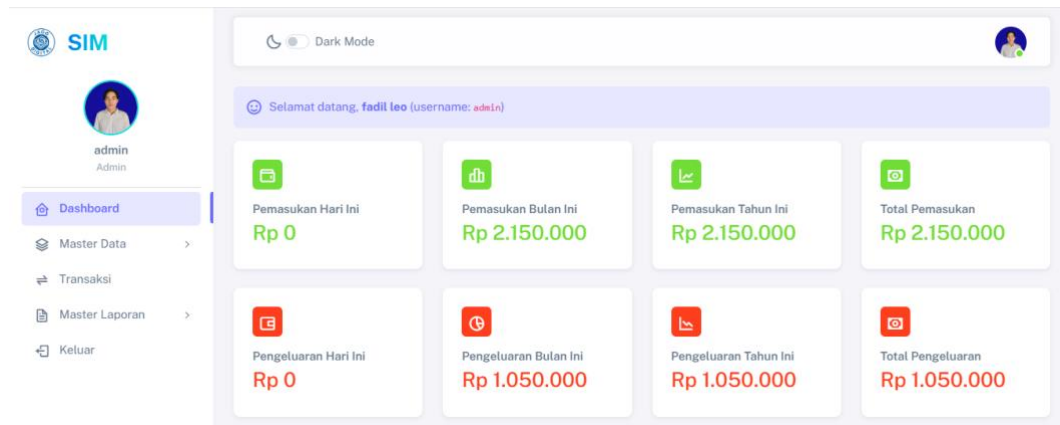
5.1.4.2 Implementasi Halaman *Login*



Gambar 5.3 Implementasi Halaman *Login*

Tampilan login ini dibuat untuk admin dan pemilik toko masuk ke menu *dashboard* aplikasi, dengan cara memasukkan *username* dan *password* lalu klik *login*, jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar akan diarahkan ke halaman *dashboard*, jika salah akan dikembalikan lagi ke halaman login.

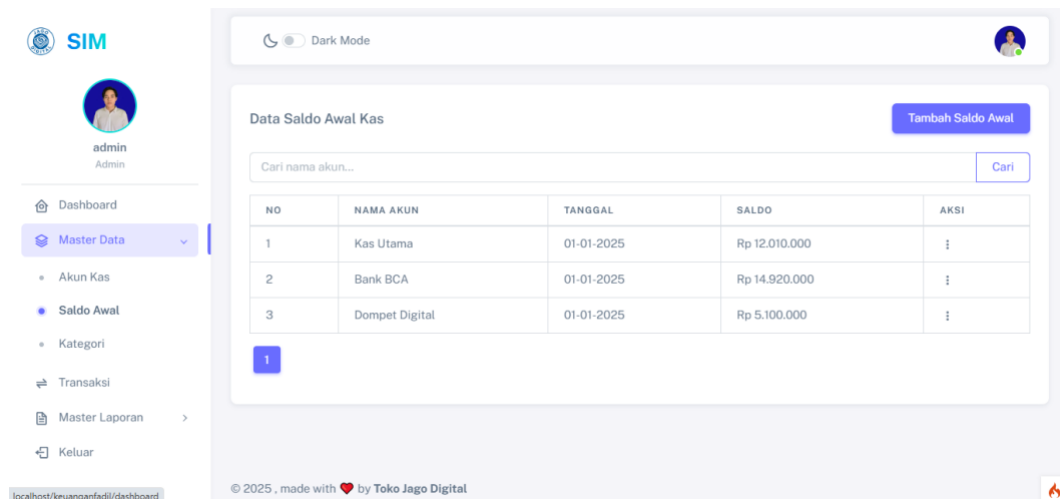
5.1.4.3 Implementasi Halaman *Dashboard*



Gambar 5.4 Implementasi Halaman *Dashboard*

Tampilan halaman *dashboard* ini adalah halaman yang pertama kali dilihat oleh admin dan pemilik toko, menu *dashboard* menampilkan informasi data pemasukan dan pengeluaran keuangan toko.

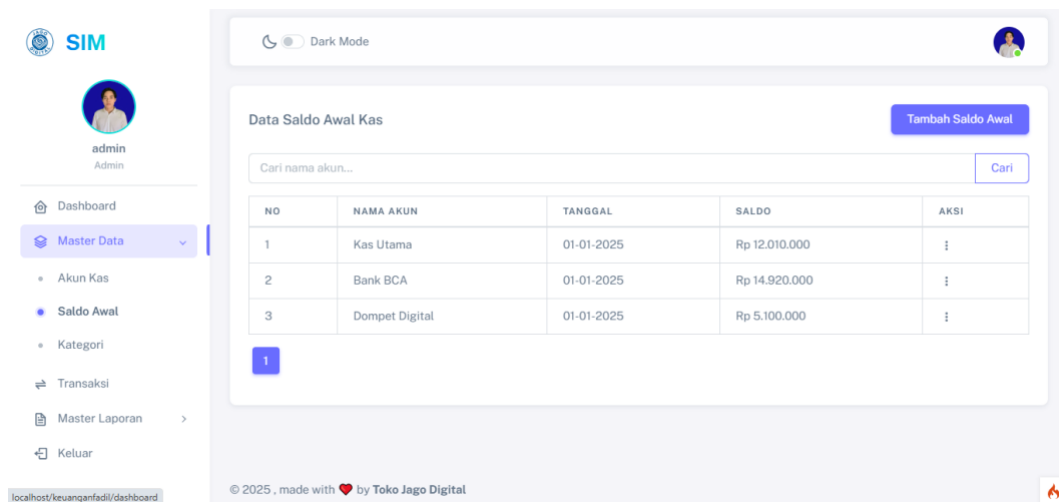
5.1.4.4 Implementasi Halaman Akun Kas



Gambar 5.5 Implementasi Halaman Akun Kas

Tampilan halaman akun kas ini adalah halaman untuk mengelola data akun kas yang dimiliki toko, yaitu terdiri dari id akun, nama akun, dan keterangan.

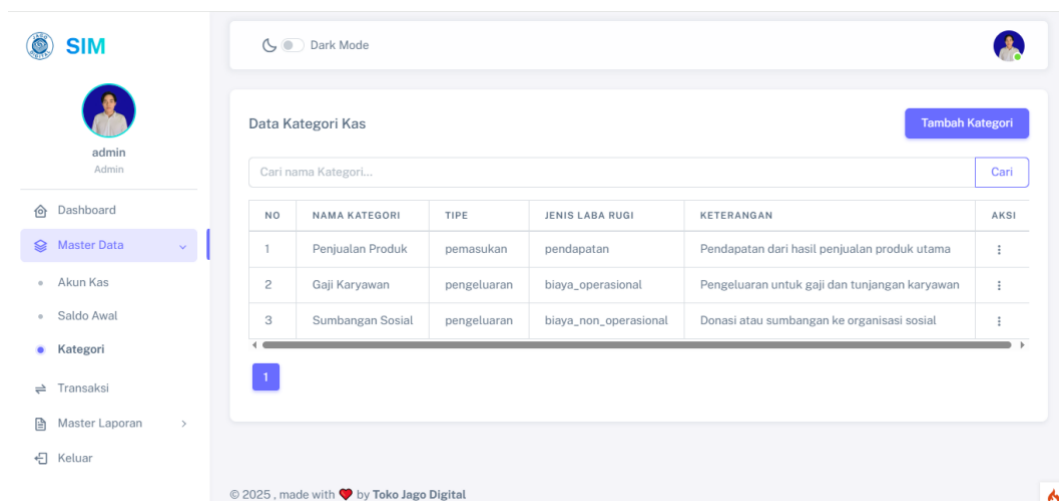
5.1.4.5 Implementasi Halaman Saldo Awal



Gambar 5.6 Implementasi Halaman Saldo Awal

Tampilan halaman saldo awal ini adalah halaman untuk mengelola data saldo awal pada tiap akun kas yang dimiliki toko, yaitu terdiri dari nama akun yang diambil dari tabel akun kas, tanggal dan saldo.

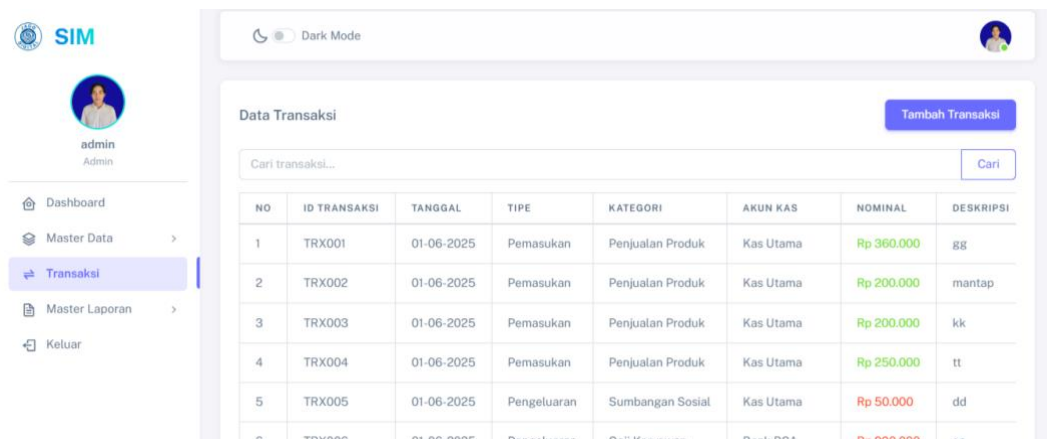
5.1.4.6 Implementasi Halaman Kategori



Gambar 5.7 Implementasi Halaman Kategori

Tampilan halaman kategori ini adalah halaman untuk mengelola data kategori untuk digunakan pada saat pencatatan transaksi, yaitu terdiri dari nama kategori, tipe, jenis laba rugi dan keterangan.

5.1.4.7 Implementasi Halaman Transaksi

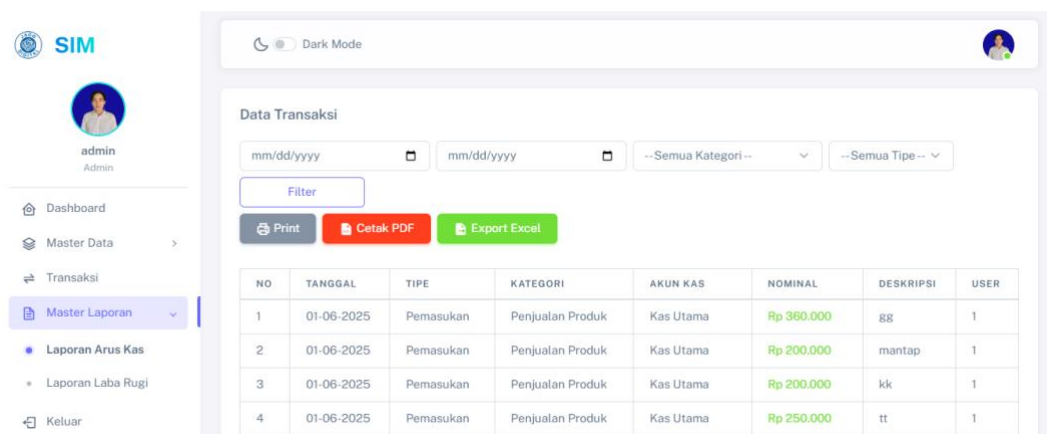


NO	ID TRANSAKSI	TANGGAL	TIPE	KATEGORI	AKUN KAS	NOMINAL	DESKRIPSI
1	TRX001	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 360.000	gg
2	TRX002	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 200.000	mantap
3	TRX003	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 200.000	kk
4	TRX004	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 250.000	tt
5	TRX005	01-06-2025	Pengeluaran	Sumbangan Sosial	Kas Utama	Rp 50.000	dd
6	TRX006	01-06-2025	Pengeluaran	Gaji Karvawan	Bank BCA	Rp 900.000	ee

Gambar 5.8 Implementasi Halaman Transaksi

Tampilan halaman transaksi ini adalah halaman untuk mengelola data transaksi, yang terdiri dari id transaksi, tanggal, tipe transaksi, kategori yang diambil dari tabel data kategori, akun kas yang diambil dari tabel akun kas, nominal, deskripsi dan nama user yang melakukan pencatatan.

5.1.4.8 Implementasi Halaman Laporan Transaksi

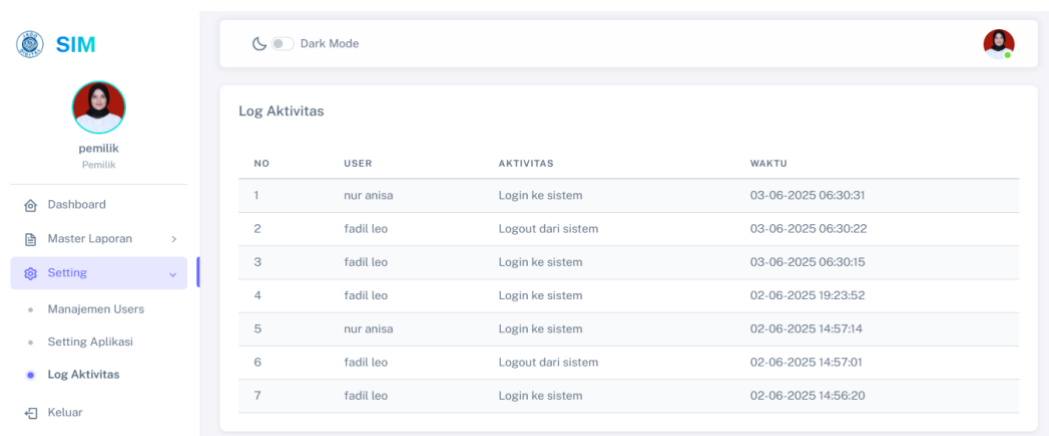


NO	TANGGAL	TIPE	KATEGORI	AKUN KAS	NOMINAL	DESKRIPSI	USER
1	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 360.000	gg	1
2	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 200.000	mantap	1
3	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 200.000	kk	1
4	01-06-2025	Pemasukan	Penjualan Produk	Kas Utama	Rp 250.000	tt	1

Gambar 5.9 Implementasi Halaman Laporan Transaksi

Tampilan halaman laporan transaksi ini adalah halaman untuk melihat seluruh data transaksi yang telah tercatat. Pada halaman ini, admin dan pemilik toko dapat melakukan *filter* berdasarkan tanggal transaksi, kategori transaksi, dan tipe transaksinya. setelah data difilter, admin dan pemilik toko dapat melakukan *print* secara langsung, menyimpan laporan dalam bentuk *PDF* dan mengekspor data ke file *excel*.

5.1.4.9 Implementasi Halaman *Log* aktivitas

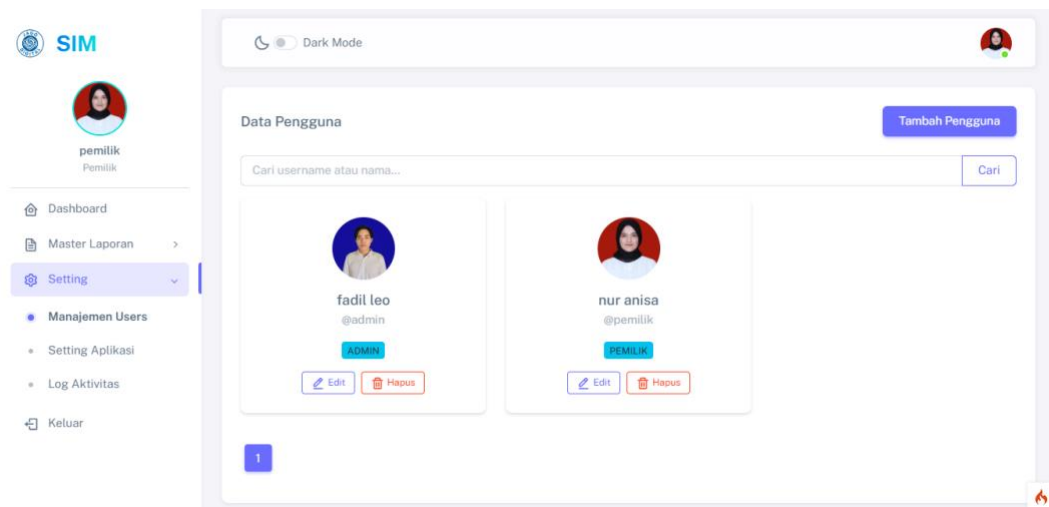


NO	USER	AKTIVITAS	WAKTU
1	nur anisa	Login ke sistem	03-06-2025 06:30:31
2	fadil leo	Logout dari sistem	03-06-2025 06:30:22
3	fadil leo	Login ke sistem	03-06-2025 06:30:15
4	fadil leo	Login ke sistem	02-06-2025 19:23:52
5	nur anisa	Login ke sistem	02-06-2025 14:57:14
6	fadil leo	Logout dari sistem	02-06-2025 14:57:01
7	fadil leo	Login ke sistem	02-06-2025 14:56:20

Gambar 5.10 Implementasi Halaman *Log* Aktivitas

Tampilan halaman *log* aktivitas ini adalah halaman untuk melihat semua aktivitas yang dilakukan oleh users saat menggunakan sistem, misalnya seperti admin melakukan login atau melakukan pencatatan transaksi.

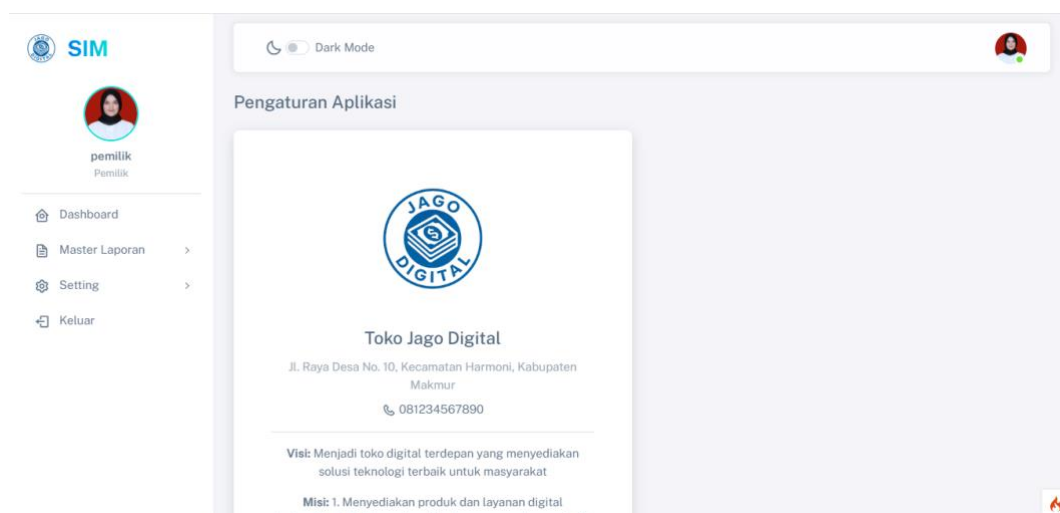
5.1.4.10 Implementasi Halaman Manajemen *Users*



Gambar 5.11 Implementasi Halaman Manajemen *Users*

Tampilan halaman Manajemen *Users* ini adalah halaman untuk pemilik toko mengelola data users, seperti membuat akun, mengedit akun, dan menghapus akun, di menu ini pemilik membuatkan akun untuk digunakan oleh admin.

5.1.4.11 Implementasi Halaman Pengaturan Aplikasi



Gambar 5.12 Implementasi Halaman Pengaturan Aplikasi

Tampilan halaman Pengaturan Aplikasi ini adalah halaman untuk pemilik toko mengelola informasi aplikasi, seperti memasukan nama toko, logo toko,

alamat, no *handphone*, visi dan misi. Yang nanti nya akan di tampilkan di halaman *front end*.

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk melihat apakah sistem berfungsi sesuai harapan dan mencari kesalahan atau *error* yang bisa muncul pada perangkat lunak tersebut. Pengujian *Black Box* bertumpu pada pengkhususan fungsi dari perangkat. Penguji dapat mengartikan himpunan kondisi masukan dan menjalankan pengujian pada pengkhususan fungsi dari perangkat lunak. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk memastikan fungsi dan tampilan pada website telah berjalan sesuai dengan fungsi yang diinginkan. Hasil pengujian *website* sistem informasi manajemen keuangan yang dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 5.3 Tabel Pengujian Sistem

No	Item Penguji	Butir Uji	Hasil
1.	Halaman <i>Login</i>	Verifikasi <i>Username</i> Dan <i>Password</i>	Berhasil
2.	Halaman <i>Dashboard</i>	Menampilkan Halaman Utama Dan Profil	Berhasil
3.	Halaman Akun Kas	Menampilkan Halaman Akun Kas	Berhasil
4.	Halaman Saldo Awal	Menampilkan Halaman Saldo Awal	Berhasil
5.	Halaman Kategori	Menampilkan Data Kategori Transaksi	Berhasil

6.	Halaman Transaksi	Melakukan Pengelolaan Data Transaksi Seperti tambah data, edit data dan hapus data.	Berhasil
7.	Halaman Laporan Keuangan	Menampilkan Seluruh Catatan Transaksi dan Dapat Menfilter Data Laporan Sesuai Dengan Tanggal Transaksi, Kategori Transaksi dan Tipe Transaksi.	Berhasil
8.	Halaman Laporan Keuangan	Fitur Cetak Laporan, <i>Print PDF</i> dan <i>Export Excel</i>	Berhasil
9.	Halaman Login	Verifikasi <i>Username</i> Dan <i>Password</i> dan <i>Login</i>	Berhasil
11.	Halaman Log Aktivitas	Menampilkan Semua Informasi Kegiatan yang Dilakukan <i>User</i>	Berhasil
12.	Halaman Manajemen <i>User</i>	Menampilkan Halaman Untuk Mengelola Akun <i>User</i>	Berhasil
13.	Halaman Pengaturan Aplikasi	Menampilkan Halaman Pengaturan Aplikasi	Berhasil

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa setiap proses menjalankan perintah, sistem berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan serta analisa yang dibuat pada program aplikasi sistem informasi manajemen keuangan tersebut dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun berhasil menggantikan proses pencatatan keuangan manual menjadi digital, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pencatatan transaksi pemasukan dan pengeluaran.
2. Dengan penggunaan metode *Rapid Application Development (RAD)*, sistem dapat dikembangkan secara cepat dan terstruktur.
3. Sistem ini mampu menghasilkan laporan keuangan secara otomatis berdasarkan transaksi yang telah diinput oleh admin, sehingga membantu pemilik toko dalam pengambilan keputusan yang lebih tepat.
4. Pengujian sistem menggunakan metode *black box* menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem seperti login, pengelolaan akun kas, saldo awal, transaksi, dan laporan dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pengguna.
5. Karena berbasis *web*, sistem ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, baik oleh admin maupun pemilik toko, sehingga memberikan kemudahan dalam pemantauan secara *real-time*.

6.2 Saran

Agar sitem yang telah dikembangkan ini dapat lebih optimal dan bermanfaat dalam jangka, maka beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan fitur tambahan, Disarankan untuk menambahkan fitur sistem nontifikasi atau integrasi dengan sistem pembayaran digital agar lebih memudahkan pengguna.
2. Sebagai pengembangan selanjutnya, sistem keuangan dapat di intergrasikan dengan sistem pengelolaan stok barang. Hal ini dapat memberikan gambaran lengkap antara transaksi keuangan dan pergerakan barang.
3. Pelatihan pengguna, sebaiknya dilakukan pelatihan bagi admin dan pemilik toko agar lebih memahami cara penggunaan sistem secara makksimal.
4. Uji coba jangka Panjang, perlu dilakukan uji coba sistem dalam jangka waktu yang lebih Panjang untuk mengetahui ketahanan dan stabilitas sistem ketika digunakan secara terus-menerus.
5. Disarankan untuk melakukan evaluasi sistem secara berkala berdasarkan umpan balik pengguna. Hal ini dapat membantu memperbaiki kekurangan yang mungkin muncul seiring bertambahnya data dan kebutuhan operasional toko.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, S. (2020). *PHP dan MySQL secara otodidak*. Jakarta: Media Kita.
- Afrizal Zein, A., Eriana, E. S., Arief Budi Pratomo, A., Krisantus Trisianto, C., Suparman, A., Firmansyah, D., ... Hidayat, A. (2023). *Konsep dasar pengenalan database rumpun ilmu komputer*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Anggoro, D. A., Supriyanti, W., & Putri, D. A. P. (2021, 1 November). *Konsep dasar sistem basis data dengan MySQL*. Muhammadiyah University Press.
- Asmara, J. (2019). Rancang bangun sistem informasi desa berbasis website (Studi kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Azmi, M. R. (2021). Pengaruh return on asset, net profit margin, earning per share dan debt to asset ratio terhadap return saham [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara].
- Choiriyah Nur Wahyuni, & Nirsal, N. (2024, Desember 14). Pengantar sistem pakar: Konsep dan aplikasi (E. Effitra & N. Safitri, Eds.; Cet. Bukel, 149 hlm). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. ISBN 978-623-5143-47-7.
- Dirgantara, M. R., Wulandari, D. A., & Ramadhan, F. (2023). Pengenalan database management system (DBMS). Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(6)
- Emanuel, A. W. R. (2017). *Petunjuk praktis metode penelitian teknologi informasi* (Ed. I). Yogyakarta: ANDI.
- Ginting, R. A. B., Nasution, A., & Putra, A. (2024). Rancang bangun sistem informasi keuangan berbasis website. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (JUTIN)*, 7(1), 259–368.

- Habibi, Roni dan Riki Karnovi. (2020). Tutorial Membuat aplikasi sistem monitoring Terhadap *Job desk operational human capital* (OHC). Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Ibnu Sa'ad, M. (2020). *Membuat website edutainment: Membangun sistem pembelajaran berbasis web yang dinamis dan interaktif*. PT Elex Media Komputindo.
- Indrawan, G. (2021). *Database MySQL dengan pemrograman PHP*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Jubilee Enterprise. (2022). *PHP edisi lengkap*. Elex Media Komputindo.
- Jirwanto, H., Aqsa, M. A., & MB, S. E. (2024). Manajemen keuangan. CV AZKA Pustaka.
- Kadir, A. (2023). *Dasar pemrograman aplikasi web menggunakan PHP & database Neo4j* (Cet. 1). Penerbit ANDI.
- Kadir, A. (2019). *Dasar pemrograman web dinamis menggunakan PHP (Edisi revisi kedua)*. Penerbit ANDI.
- Kusuma Dewi, E. H., Pratama, I. S., Putera, A. S., & Carudin, C. (2022). Black box testing pada aplikasi pencatatan peminjaman buku menggunakan boundary value analysis. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 6(3), 315. <https://doi.org/10.30998/string.v6i3.11958>
- Lestari, W. P., & Jarti, N. (2020). *Rancang bangun manajemen akuntansi berbasis web mobile*. CV Batam Publisher.
- Namruddin. (2023). *Belajar database dengan mudah menggunakan MySQL*. Makkasar: CV. Tohar Media.

- Nitami, A., Munthe, A. A., & Masrizal. (2021). Sistem informasi reservasi hotel Rantauprapat berbasis web dengan framework CodeIgniter. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(1), 7–17.
- Nirsal, N., Roji, M. F., Syam, S., Selviana, R., Widiyanto, A., Gunawan, I. M. A. O., Arsana, I. N. A., Sutoyo, M. N., Kurniadi, W., Sari, I. K., & Kasma, S. (2025, Mei 9). *Buku ajar analisis dan perancangan sistem* (I. Uzma & E. Efifra, Eds.; Cet. Bukel, 180 hlm). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. ISBN 978-623-5146-19-5.
- Nugroho, A., et al. (2021). *Rancang bangun aplikasi toko online berbasis web CodeIgniter 3 untuk usaha mikro dan UMKM*. CV Media Sains Indonesia.
- Prehanto, D. R. (2020). *Buku ajar konsep sistem informasi*. Scapindo Media Pustaka.
- Ridwan, dkk. (2021). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Rahayu, W. I., et al. (2019). *Rancang bangun aplikasi penentuan dan share promo produk ke pelanggan dari website ke media sosial berbasis desktop*. Kreatif Industri Nusantara.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Sutono, S., Fajar, A. N., & Musrifah, A. (2024). Penerapan metodologi RAD dalam pembangunan sistem informasi pengelolaan area camp di Wisata Alam Pangsalatan dengan menggunakan PHP. *Media Jurnal Informatika*, 16(2), 140–146.

Widiarti, E., et al. (2024). *Buku ajar pengantar sistem informasi*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Zahari, M., Sujatmiko, W., Kembauw, E., Tabun, M. A., Ihwanudin, N., Noekent, V., Suparto, S., Kristanto, T., Sihombing, L., Mu'ah, M., Hariyanti, H., Muftiasa, A., Sushardi, S., & Nuryati, N. (2022, Agustus). *Manajemen SDM (Strategi organisasi bisnis modern)* (A. Bairizki, Ed.; Cet. Bukel, 198 hlm). Seval Literindo Kreasi. ISBN 978-623-9931-14-8.

LEMBAR REVISI

Nama : Fadhi Leo
NIM :
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Waktu penulisan	Juli 2021
2	Uraian yg benar dan yg salah.	
3	Referensi yg benar	
4		
5		

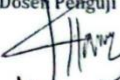
Prabumulih, 26 Juni 2021.
Dosen Penguji


Nur Aini H

LEMBAR REVISI

Nama : Fadhil Leo . K
NIM : 2021 21 0035
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Pada ini telah Revisi	
2	Pada : pada nama ACC Revisi	
3		
4		
5		

Prabumulih, 26 - 6 - 2025
Dosen Penguji

Khana Wijaya



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 2

FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Fadil Leo Kurniawan
NIM : 2021210035
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan berbasis
Website Pada Toko Jajadigital.

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Suhartini, S.Kom, M.Kom		6/12 2024
2. Jepriyandi, S.Kom, M.Kom.		05/12 2024

Prabumulih, 2 Desember 2024

Menyetujui

Ketua Program Studi,


Suhartini S.Kom, M.kom

Catatan :

1. Judul Skripsi/Tugas Akhir Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
2. Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul ditingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 2 Desember 2024

Kepada Yth.
Ketua Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :

Nama : Fadil Leo Kurniawan
NIM : 2021210085
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Sehubungan dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing
Skripsi/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

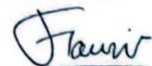
1. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan
berbasis Website Pada Toko Jajadigital
2.
3.

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Ketua Prodi


Suhartini S.Kom, M.Kom

Hormat Saya,


(Fadil Leo Kurniawan)

Pembimbing I : Suhartini, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II : Jepriyandi, S.Kom, M.Kom

Mendaki fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Prabumulih, 08 Januari 2025

Nomor : 055 /FASILKOM/UNPRA/SI-S1/I/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth,
Pimpinan Toko Jago Digital
Di

Tempat

Dalam rangka pelaksanaan skripsi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih, maka kami harapkan bantuan dari bapak/ ibu kiranya mengizinkan mahasiswa:

Nama : Fadil Leo Kurniawan
Nim : 2021210035
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis Website
Pada Toko Jago Digital

Untuk melaksanakan pengambilan data ditempat Bapak/Ibu pimpin, Guna menyelesaikan skripsi.
Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua,
Program Studi

Sudartono, S.Kom., M.Kom
NIM. 0202027901



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 2 Desember 2024

Kepada Yth.
Ketua Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :
Nama : Fadil Leo Kurriawan
NIM : 2021210035
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Sehubung dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing Skripsi/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

1. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis Website Pada Toko JagoDigital
2.
3.

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Ketua Prodi


Suhartini S.Kom, M.Kom

Hormat Saya,


(Fadil Leo Kurriawan)

Pembimbing I : Suhartini, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II : Jepriyandi, S.Kom, M.Kom

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"