

ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN MEUBEL BERBASIS KOMPUTER DI YUDHI MEUBEL SRAGEN

Anista Yulia Ratnawati, Edy Susena, Edy Susanto

Mesin Otomotif, Manajemen Informatika, Politeknik Indonusa Surakarta
email: anistayulia_ratnawati@yahoo.co.id, edysusena@poltekindonusa.ac.id,
edy_skp@poltekindonusa.ac.id

Abstrak

Sistem informasi berbasis komputer sangat membantu kinerja sebuah perusahaan. Perusahaan akan dapat berkembang jika kuat di bidang teknologinya. Yudhi Meubel Sragen merupakan Industri Kecil Menengah (IKM) yang beralamatkan di Guworejo, Karangmalang Sragen. Yudhi Meubel bergerak dibidang produksi dan finishing meubel. Bahan – bahan kayu didapat dari masyarakat sekitarnya, sedangkan bahan mentah meubel didatangkan dari Gemolong dan Jepara. Permasalahan yang dapat teridentifikasi oleh penulis adalah: bahwa manajemen keuangan belum tertata dengan baik, transaksi penjualan belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, tidak ditemukan laporan – laporan penjualan meubel.

Dengan permasalahan tersebut maka penulis berusaha memberikan solusi dengan melakukan analisis dan pengembangan sistem informasi manajemen keuangan berbasis komputer. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah: observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan metode waterfall.

Hasil dari analisis sistem informasi manajemen keuangan meubel berbasis komputer adalah: Login masuk ke sistem, sistem dapat mengolah data kategori, sistem dapat mengolah data meubel, sistem dapat mengolah data pembeli, sistem dapat mengolah data supplier, sistem dapat mengolah transaksi pembelian, sistem dapat mengolah transaksi penjualan, sistem dapat mengolah data pengeluaran, sistem dapat menyajikan laporan data meubel, data pembeli, data supplier, data pengeluaran, transaksi pembelian, transaksi penjualan, omset, rugi lama, Utility (Restore, Back Up, Tutup Buku, Refresh Data).

Kata kunci : *sistem, informasi, meubel, yudhi*

1. PENDAHULUAN

Di era revolusi indutsri 4.0 dunia mengalami perubahan yang sangat signifikan. Hampir dunia usaha dan industri melakukan perubahan dibidang teknologi. Hal ini diharapkan akan memuaskan keinginan konsumen dan proses permintaan pasar sehingga menjangkau keseluruhan bidang kehidupan.

Yudhi Meubel yang beralamatkan di Guworwojo, Karangmalang, Sragen merupakan sebuah toko meubel yang menyediakan berbagai macam furniture dan meubel. Saat ini berkembang sangat pesat dengan banyaknya pemesanan produk seperti halnya satu set kursi tamu, meja makan, meja

belajar, almari dan masih banyak lagi, sebelumnya Yudhi Meubel mengabil produk mentah dari jepara dan selanjutnya di finishing di Yudhi Meubel. Permasalahan yang timbul saat ini adalah manajemen keuangan belum tertata dengan baik. Hal ini ditunjukkan ketika ada transaksi penjualan dan pembelian meubel tidak dibukukan. Pembuatan nota kadang dibuatkan kadang tidak tergantung dari permintaan pembelinya. Hal ini menyebabkan tidak ada laporan keuangan yang jelas.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Menurut (Prayoga, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul: Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penjualan Secara Kredit dan Controlling Stock Dengan Menerapkan Metode Backorder Pada Toko Master Menggunakan Bahasa Pemrograman Java dan Database MySq dalam abstraknya menyebutkan bahwa Telah melakukan penelitian di Master Store, di mana masalah yang digunakan sebagai dasar dalam penulisan ini adalah sistem pemrosesan data penjualan secara kredit dan pengendalian stok. Melalui proses pengamatan langsung dari lapangan telah diperoleh kelemahan dari sistem yang ada. Meskipun tidak sepenuhnya tetapi lebih mengarah pada masalah tertentu, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi para pengguna sistem. Penulis merancang sistem informasi pemrosesan data penjualan secara kredit dan pengendalian stok berbasis Java Master Store, karena dengan sistem informasi ini akan lebih cepat, tepat, dan akurat. Dalam merancang sistem baru ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan database MySQL, dengan desain sistem baru ini penulis mewujudkan sistem pemrosesan data penjualan secara kredit dan stok pengendalian yang efisien di Master Store.

Menurut (Nasikin, 2011) dalam penelitiannya yang berjudul: Pengembangan Sistem Informasi Akademis dan Keuangan di MAN 2 Pati dapat disimpulkan sebagai berikut: Sistem ini ditujukan untuk kalangan pendidikan khususnya sekolah. Fasilitas yang diberikan dalam sistem ini adalah pengelolaan data siswa, data keuangan siswa, data nilai harian dan tugas siswa, dan data nilai akhir siswa. Sistem komputerisasi merupakan hal yang paling mendukung dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Sistem ini dikembangkan dengan metode pengembangan waterfall. Alasan utama penggunaan metode ini adalah karena sudah umumnya sistem ini serta didukung dengan requirement yang cukup jelas dari pihak user. Sistem lama yang hanya mengandalkan Microsoft word yang digunakan untuk membuat laporan, Microsoft excel untuk membuat laporan keuangan atau yang lainnya, dan Microsoft power point biasanya digunakan untuk membuat laporan pada saat presentasi atau seminar, sekarang dapat diperbaharui dengan sistem yang baru

yang dapat menunjang dalam melakukan pekerjaan demi efisiensi dan kelancaran kerja di instansi tersebut. Proses penyimpanan data lebih teratur karena data tersimpan pada tabel-tabel khusus dalam database, sehingga memudahkan dalam pencarian data-data tertentu.

Menurut (Supriyono & Muslimah, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul: "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kas Berbasis Web Studi Kasus: RS dr. Etty Asharto Batu" dalam abstraknya dijelaskan bahwa dalam pendahulunya dijelaskan Aktivitas pencatatan kas yang baik adalah pencatatan kas yang rinci mengenai kondisi keuangan. Hal tersebut tidak akan didapatkan manakala menggunakan cara manual. Kemampuan untuk penyedia laporan keuangan Kas merupakan alat pertukaran yang yang dimiliki secara detil juga harus ditunjang dalam pengelola yang perusahaan dan siap digunakan dalam transaksi diperlukan oleh bagian dan pihak manajemen dan perusahaan. Dalam laporan posisi keuangan kas keuangan. merupakan aset yang paling lancar. Laporan arus kas Pada Rumah Sakit dr. Etty Asharto Batu yang adalah salah satu dari laporan keuangan dasar. Laporan tergolong instansi dengan skala menengah keatas masih ini berguna bagi manajer dalam mengevaluasi operasi menggunakan cara yang konvensional untuk melakukan masa lalu dan merencanakan aktivitas investasi serta pengelolaan transaksi keuangan. Bagian bendahara dan pendanaan di masa depan. Laporan ini juga berguna bagi kasir merasa kesulitan ketika harus membuat laporanpara investor, kreditor, dan pihak-pihak lainnya keuangan atau arus kas. Kelemahan pengelolaan laporan menyediakan dasar untuk menilai kemampuanakuntansi di Rumah Sakit dr. Etty Asharto Batu yang masih menggunakan cara manual diantaranya adalah belum ada integrasi data transaksi sistem informasi manajemen rumah sakit dengan manajemen kas masuk dan kas keluar serta laporan yang disajikan saat ini masih menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel dengan cara menginputkan satu persatu sehingga rawan terjadi kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama. Dari hasil identifikasi permasalahan yang ditemukan diperlukan sebuah sistem

informasi manajemen kas berbasis web dengan tujuan mempercepat proses penyajian laporan secara realtime dan membutuhkan waktu yang singkat. Sistem yang dikembangkan berbasis web dengan harapan dapat memudahkan integrasi sistem informasi sebelumnya dan memudahkan proses pemeliharaan sistem karena cukup mengupdate source code pada server maka secara otomatis semua user dapat menggunakan aplikasi yang dikembangkan.

Menurut (Kurniawan, Saputra, & Prasetyawan, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul: "Perancangan Sistem Terintegrasi pada Aplikasi Siklus Akuntansi dengan Evaluasi Technology Acceptance Model (TAM)" dijelaskan bahwa Siklus akuntansi digunakan untuk melihat gambaran keadaan suatu perusahaan dalam pengambilan keputusan, apakah perusahaan tersebut memperoleh keuntungan atau mengalami kerugian. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat, sehingga perusahaan dituntut untuk terus berinovasi untuk meningkatkan performance perusahaan. Faktor yang menyebabkan keterlambatan informasi, kurang terorganisasinya pengolahan informasi dan data tidak terintegrasi menyebabkan perusahaan kesulitan dalam mengendalikan arus keuangan. Penelitian ini merancang suatu aplikasi siklus akuntansi keuangan menggunakan pendekatan Enterprise Resource Planning (ERP) dan Technology Acceptance Model (TAM). ERP dikenal dengan sistem terintegrasinya antar proses bisnis satu dengan yang lain sedangkan model TAM untuk melihat faktor penerimaan pengguna terhadap perubahan proses bisnis menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil perancangan aplikasi yang telah dikembangkan dengan beberapa kriteria utama diperoleh kriteria kemanfaatan dengan persentase 75%, kriteria kemudahan dengan persentase 76,67%, kriteria usability dengan persentase 77,5%, kriteria graphic design dengan persentase 80%, kriteria compability dengan persentase 60% dan kriteria functionality dengan persentase 72,5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini bermanfaat, mudah digunakan, selain itu memudahkan dalam pengendalian dan pengambilan keputusan berdasarkan parameter tersebut.

Menurut (Arman, Sophian, & Sahputri, 2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Keuangan Pada Toko Ayam Potong" dijelaskan bahwa Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini terasa sangat pesat dan sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga masalah yang timbul semakin kompleks, baik yang terjadidalam dunia bisnis maupun informasi. Hal ini memacu kita untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi tersebut, karena teknologi informasi dapat membantu dalam kebutuhan kita sehari-hari, dengan memakai suatu alat bantu yaitu komputer.[2] Alat tersebut mampu membantu manusia dalam semua bidang pekerjaan, seperti memenangkan dan memproses data jumlah yang banyak dengan kecepatan yang tinggi dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan tepat dan akurat, sehingga mampu menyangi kemampuan manusia dalam hal kecepatan, ketelitian, serta penyimpanan data. Sistem informasi mutlak diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan pokok sehari-hari di semua lapisan masyarakat baik masyarakat yang tingkat ekonomi dan pendidikannya rendah sampai dengan masyarakat yang tingkat ekonomi dan pendidikannya tinggi. Semakin tinggi tingkat ekonomi dan pendidikan seseorang maka semakin tinggi pula kebutuhan informasinya. Pada saat sekarang ini persaingan di dunia bisnis semakin bersaing, Agar dapat bertahan ditengah persaingan usaha yang semakin ketat, sangat diperlukan sebuah system yang dapat melakukan pengolahan data pembelian dan penjualan secara cepat dan tepat, hal ini akan mempermudah pengelola atau owner untuk mengontrol stok yang tersisa dari pembelian perbulan, dari hal tersebut akan terlihat alur toko dan laporan keuangan yang jelas.

2.2. Sistem Informasi

Menurut ((Edy Susena, 2017) **Sistem Informasi (SI)** adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. **Sistem informasi** dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang terintegrasi secara

optimal dan berbasis komputer yang dapat menghimpun dan menyajikan berbagai jenis data yang akurat untuk berbagai macam kebutuhan. Sasaran sistem informasi adalah:

1. Meningkatkan penyelesaian tugas.
Pemakai harus lebih produktif agar menghasilkan keluaran yang memiliki mutu yang tinggi.
2. Meningkatkan efektifitas secara keseluruhan.
Sistem harus mudah dan sering digunakan.
3. Meningkatkan efektifitas ekonomi.
Keuntungan yang diperoleh dari sistem harus lebih besar dari biaya yang dikeluarkan.

Suatu sistem informasi pada dasarnya terbentuk melalui suatu kelompok kegiatan operasi yang tetap, yaitu:

1. Mengumpulkan data
2. Mengelompokkan data
3. Menghitung
4. Menganalisa
5. Menyajikan laporan

Perancangan sistem informasi adalah strategi untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi terbaik bagi permasalahan itu. Perancangan sistem juga termasuk bagaimana mengorganisasikan sistem ke dalam subsistem-subsistem, serta alokasi subsistem ke komponen-komponen perangkat keras, perangkat lunak, serta prosedur-prosedur. Dalam merancang suatu sistem perlu adanya diagram berorientasi objek yang membantu perancangan sistem yang akan dibuat.

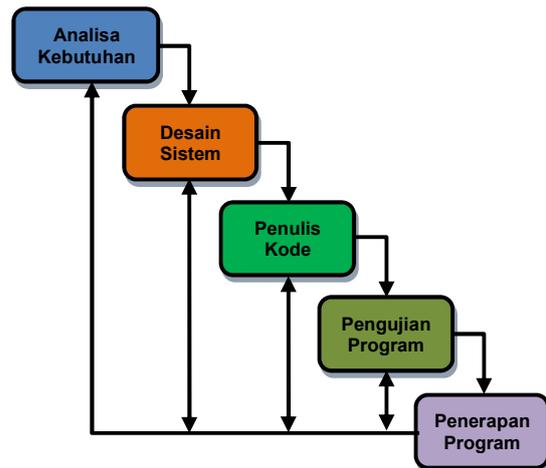
Dalam proses pengoperasian komputer dibutuhkan data untuk diolah oleh komputer. Data dapat berupa bilangan, huruf, posisi pada suatu diagram dan lain-lain. Informasi merupakan hasil dari data yang diolah dan diproses sehingga mempunyai makna dan berguna bagi pemakainya. Komputer memproses data dan informasi dalam sebuah siklus. Berikut ini adalah gambaran dari sebuah gambar pemrosesan data dan informasi:



Gambar 1. Siklus Pemrosesan Data

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Menurut (Edy Susena, 2016) dalam bukunya yang berjudul: “Analisis Dan Desain Sistem (ANSI)” diuraikan bahwa kemunculan model air terjun adalah untuk membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek – proyek pengembangan perangkat lunak (Boehm, 1976). Model ini diperoleh dari proses *engineering* lainnya. Model ini menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata. Disebut *waterfall* (berarti air terjun) karena memang diagram tahapan prosesnya mirip dengan air terjun yang bertingkat. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Pada model *waterfall* ini berisi rangkaian aktivitas proses dan disajikan dalam proses yang terpisah. Setelah setiap langkah didefinisikan langkah tersebut dianggap selesai dan pengembangan dilanjutkan pada langkah berikutnya. Berikut adalah Gambar *Waterfall Model*:



Gambar 2. Metode Waterfall

Berdasarkan gambar fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Sommerville (2001) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Analisa Kebutuhan** (*Requirements analysis and definition*) ialah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk dapat menghasilkan desain yang lengkap.
Seluruh kebutuhan software harus dapat didapatkan dalam fase ini, termasuk

didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya.

2. **Desain Sistem** (*Sistem and software design*) yaitu desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. **Penulisan kode program** (*Implementation and unit testing*) ialah desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit. Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.
4. **Pengujian program** (*Integration and sistem testing*) yaitu penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (sistem testing). Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.
5. **Penerapan Program** (*Operation and maintenance*) yaitu mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya. Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak

ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

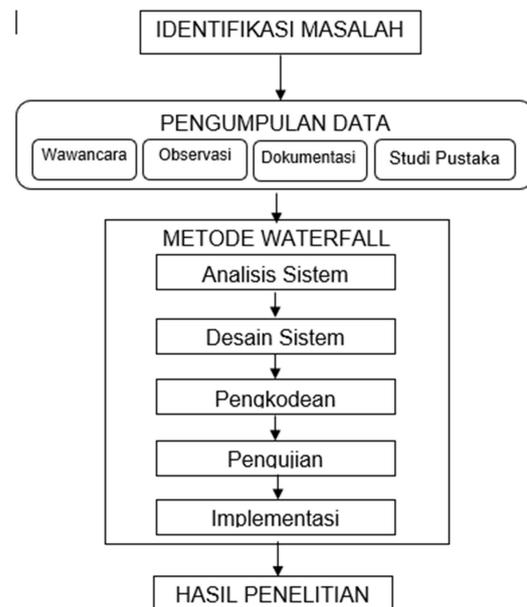
Objek yang dijadikan sarana penelitian adalah IKM Yudhi Meubel yang beralamatkan di Guworejo, Karangmalang, Sragen.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, studi pustaka.

3.3. Desain Penelitian

Desain penelitian yang direncanakan secara garis besar dapat diterangkan sebagai berikut :



Gambar 3. Desain Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti, maka data tersebut dilakukan analisis untuk menentukan kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional sistem. Dari hasil analisis maka dibutuhkan fungsional sistem sebagai berikut:

1. Login masuk ke sistem
2. Dapat mengolah data kategori
3. Dapat mengolah data meubel
4. Dapat mengolah data pembeli
5. Dapat mengolah data supplier
6. Dapat mengolah transaksi pembelian

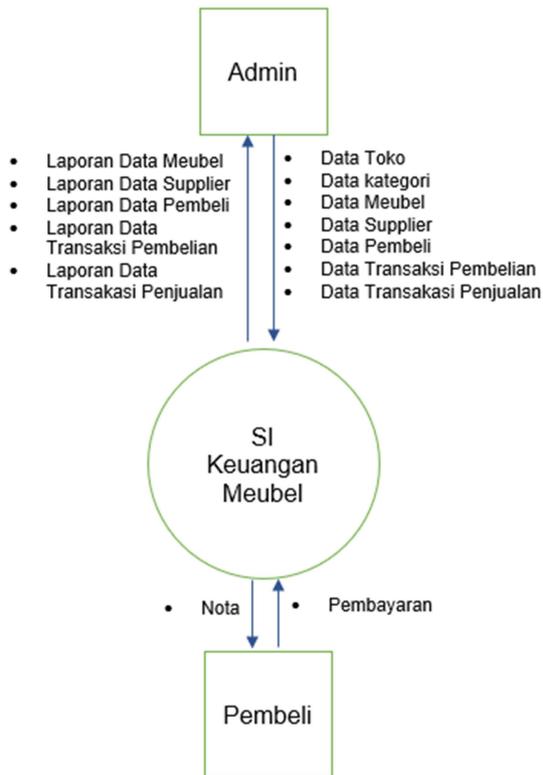
7. Dapat mengolah transaksi penjualan
8. Dapat mengolah data pengeluaran
9. Dapat menyajikan laporan data meubel, data pembeli, data supplier, data pengeluaran, transaksi pembelian, transaksi penjualan, omset, rugi lama
10. Utility (Restore, Back Up, Tutup Buku, Refresh Data)

Sedangkan kebutuhan non fungsional sistem meliputi:

1. Satu Unit komputer minimal Dual Core, RAM 2G, Harddisk 500 Gb, LCD Monitor 16"
2. Satu unit printer IP2700

4.2. Desain Sistem

Desain sistem yang dirancang oleh peneliti dapat digambarkan pada desain diagram konteks sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Konteks

4.3. Penulisan Kode

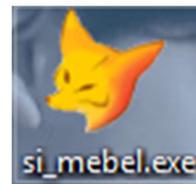
Peneliti dalam mengembangkan sistem informasi keuangan meubel ini menggunakan aplikasi Microsoft Visual Foxpro 8.0 dengan database Visual Foxpro. Sistem Informasi Keuangan Meubel berbasis dekstop.

4.4. Pengujian Program

Sistem yang berhasil dikembangkan telah dilakukan pengujian dengan metode blackbox maupun whitebox. Hasilnya sistem dapat dijalankan sesuai dengan fungsinya.

4.5. Penerapan Program

Sistem Informasi Keuangan Meubel harus diinstallkan pada komputer yang akan digunakan. Untuk menjalankan sistem informasi keuangan meubel dengan cara double klik pada shortcut SI Keuangan yang ada di dekstop windows. Lihat gambar berikut:



Gambar 5. Shrtcut SI Keuangan

Berikut tampilan sistem informasi keuangan meubel berbasis komputer:

1. Login



Gambar 6. Tampilan Login Sistem Keuangan

2. Menu utama

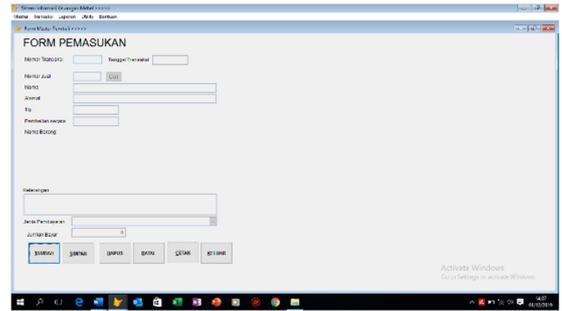


Gambar 7. Tampilan Menu Utama Sistem Keuangan

3. Identitas toko untuk manajemen nama toko

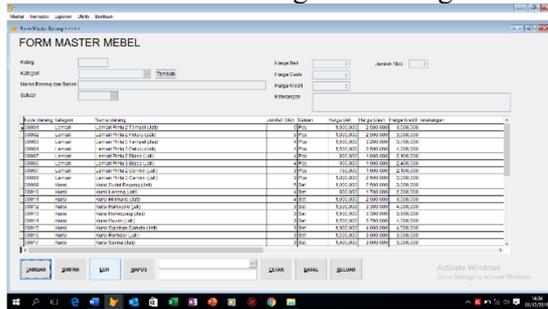


Gambar 8. Tampilan Form Identitas Toko



Gambar 12. Tampilan Form Pemasukan

4. Data Meubel untuk mengelola barang



Gambar 9. Tampilan Form Master Meubel

8. Laporan Data Meubel untuk melaporkan data barang

YUDHI MEUBEL
GUWOREJO, KARANG MALANG, SRAGEN, JAWA TENGAH
082226142196

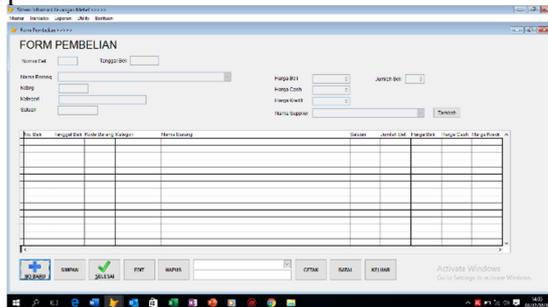
Tanggal Cetak: 01-12-2019

DATA MEUBEL
Semua Data Meubel Berdasarkan Kategori

No.	Nama Barang	Stok	Satuan	Harga Beli	Harga Cash	Harga Kredit
Kategori : Bufet						
1	Bufet 2 Meter (Jati)	3	Pcs	1.700.000	3.500.000	4.000.000
2	Bufet 2.5 Meter (Jati)	3	Pcs	1.600.000	3.800.000	4.300.000
		Count for Bufet: 2				
Kategori : Busa						
1	Busa Berlian 200 x 160 x 15 cm	3	Pcs	500.000	1.200.000	1.500.000
2	Busa Berlian 200 x 160 x 18 cm	3	Pcs	750.000	1.500.000	1.700.000
3	Busa Berlian 200 x 160 x 20 cm	3	Pcs	700.000	1.700.000	2.000.000
		Count for Busa: 3				
Kategori : Jam Hias						
1	Jam Hias Besar (Jati)	3	Pcs	1.700.000	3.500.000	4.000.000
2	Jam Hias Kecil (Jati)	3	Pcs	1.200.000	2.700.000	3.200.000
3	Jam Hias Sedang (Jati)	3	Pcs	1.500.000	3.100.000	3.600.000
		Count for Jam Hias: 3				
Kategori : Kursi						
1	Kursi Gajah Garuda (Jati)	3	Set	1.900.000	4.000.000	4.500.000
2	Kursi Lenong (Jati)	4	Set	800.000	1.700.000	2.200.000
3	Kursi Mimams (Jati)	4	Set	1.000.000	2.500.000	3.000.000
4	Kursi Ovium (Jati)	3	Set	1.500.000	3.700.000	4.200.000
5	Kursi Rahwono (Jati)	3	Set	1.500.009	3.300.000	4.000.000

Gambar 13. Laporan Data Meubel

5. Pembelian untuk pencatatan transaksi pembelian



Gambar 10. Tampilan Form Pembelian

9. Penjualan untuk melaporkan data penjualan

YUDHI MEUBEL
GUWOREJO, KARANG MALANG, SRAGEN, JAWA TENGAH
082226142196

DATA PERJANJIAN JUAL BELI
Tanggal Cetak: 01-12-2019

Tanggal Jual: 01-09-2019

Pembeli: _____

No. Jual	Secara	Nama	Alamat	Telepon
J000001	Tunai	Salyem	Guworejo, Karangmalang	-

Cara Bayar: _____

Barang yang dibeli:

Barang	Jumlah	Harga Beli	Harga Cash
lemari Pintu 2 Tempel (Jati)	1	2.500.000	2.500.000
		Subtotal for J000001: 2.500.000	

Pembeli: _____

No. Jual	Secara	Nama	Alamat	Telepon
J000002	Tunai	Paryono	Jimbung, Guworejo, Karangmalang	-

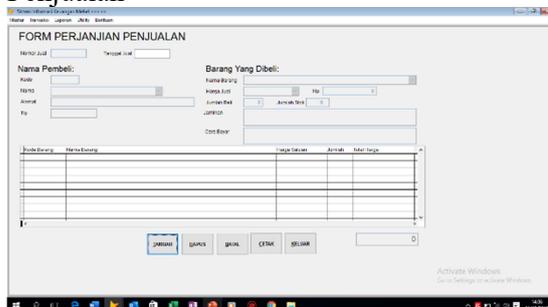
Jaminan: _____

Cara Bayar: _____

Barang yang dibeli: _____

Gambar 14. Laporan Data Penjualan

6. Penjualan untuk pencatatan transaksi Penjualan



Gambar 11. Tampilan Form Perjanjian Penjualan

7. Pemasukan untuk mencatat data pemasukan keuangan

10. Pemasukan untuk melaporkan data pemasukan

11. Pengeluaran untuk melaporkan data pengeluaran

12. Omset untuk melaporkan data Omset

13. Rugi / Laba untuk melaporkan data rugi laba
 - a. Utility
 - 1) Backup Data untuk mencadangkan data
 - 2) Restore Data untuk mengembalikan data yang dicadangkan
 - 3) Tutup Buku untuk mengosongkan semua transaksi dalam sistem
 - 4) Refresh menrefresh data

5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

1. Sistem Informasi Manajemen Keuangan Meubel sudah berhasil dikembangkan
2. Sistem Informasi Manajemen Keuangan Meubel sudah diimplementasikan di Yudhi Meubel
3. Sistem Informasi Manajemen Keuangan Meubel sudah dapat membantu Yudhi Meubel dalam menertibkan manajemen keuangannya.
4. Sistem dapat menyajikan laporan keuangan yang dibutuhkan oleh pemiliknya

5.2. Saran

1. Sistem Informasi Manajemen Keuangan Meubel masih berbasis desktop sehingga hanya dengan komputer itu pemilik dapat melihat laporan keuangannya, sehingga perlu dikembangkan berbasis website.
2. Fitur dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pemiliknya agar dapat memberikan pelayanan yang lebih baik

6. REFERENSI

Arman, Sophian, S., & Sahputri, A. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA TOKO AYAM POTONG. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering P-ISSN: 2503-5304, e-ISSN: 2527-3116, 1(2)*, 103–108. Retrieved from <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/JOISIE/article/view/210/182>

Edy Susena. (2016). *ANALISIS DAN DESAIN SISTEM (ANSI)* (2nd ed.; I. F. Iriyanti, ed.). Yogyakarta: Deepublish.

Edy Susena. (2017). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS KOMPUTER* (Edisi 3; Edy Susena, ed.). Yogyakarta: Deepublish.

Kurniawan, D. E., Saputra, A., & Prasetyawan, P. (2018). Perancangan Sistem Terintegrasi pada Aplikasi Siklus Akuntansi dengan Evaluasi Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(1), 315–321. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i1.271>

Nasikin, K. (2011). Pengembangan Sistem Informasi Akademis Dan Keuangan Di Man 2 Pati. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 3(3), 20–26. Retrieved from <http://portal.ejournal.net/index.php/speed/article/view/498>

Prayoga, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penjualan Secara Kredit dan Controlling Stock Dengan Menerapkan Metode Backorder Pada Toko Master Menggunakan Bahasa Pemrograman Java dan Database MySQL. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 03(02), 78–97. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Supriyono, S., & Muslimah, E. (2018). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kas Berbasis Web Studi Kasus: RS dr. Etty Asharto Batu. *Matics: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 10(1), 21–25. <https://doi.org/10.18860/mat.v10i1.4302>