

## Sistem Informasi Manajemen Keuangan pada Herosoftmedia Berbasis Web

Abdur Rohman<sup>1\*</sup>, Fandy Indra Pratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim Jl.  
Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236.

\*Email: rohmanabdur148@gmail.com

### Abstrak

*HeroSoftMedia – Digital Marketing Agency adalah perusahaan di bidang Advertising Branding. Pada bagian marketing sering melakukan aktivitas mencatat data transaksi dari client, proses pendataan transaksi keuangan tentunya sangatlah penting untuk input data history client. Oleh sebab itu pada bagian marketing membutuhkan sistem informasi manajemen keuangan yang tepat, efektif, akurat, efisien dan cepat. Agar dapat mempermudah proses pengolahan data transaksi baik pengeluaran, pemasukan, mencatat hutang piutang maupun control pengelolaan dana dan penyusunan laporan keuangan. Performa sistem lebih tervalidasi dengan adanya pengecekan terlebih dahulu dan juga terintegrasi dengan telegram dalam tambah data transaksi dana perusahaan yang dilakukan oleh bagian marketing, selain itu juga dapat mempermudah pembuatan laporan perusahaan. Selama ini dalam proses pengelolaan keuangan masih dilakukan dengan membuat sebuah laporan pada spreadsheet dengan adanya hal tersebut dirasa kurang efektif karena laporan keuangan yang sering tertumpuk sehingga dalam proses pencarian data membutuhkan waktu yang lama serta penyimpanan data kurang aman. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu pihak marketing maupun admin perusahaan untuk mempermudah proses pengelolaan keuangan menjadi lebih terstruktur dan dapat meminimalisir kesalahan dalam pembuatan laporan keuangan serta pencarian laporan. Sistem yang dibuat yaitu dengan menggunakan PHP dan MySQL serta menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall.*

**Kata kunci :** Sistem Informasi, manajemen keuangan, transaksi

### PENDAHULUAN

Di era modern ini perkembangan teknologi yang semakin maju dan pesat, seiring dengan perkembangan teknologi pada setiap badan usaha, instansi pendidikan, dan lain-lain. Mudahnya mengakses internet dapat mempermudah seseorang untuk menyelesaikan tujuannya dan menunjang kegiatannya untuk mencari informasi, chatting, hingga bermain game (Pratama, Mustagfirin, & Fachreza, 2020). Permintaan kebutuhan akan suatu informasi yang terkomputerisasi semakin meningkat. Teknologi informasi yang ada dalam suatu perusahaan dapat mempermudah karyawannya mengelola informasi yang dibutuhkan di perusahaan tersebut. Selain mempermudah, teknologi yang sesuai dan akurat akan membuat keuntungan besar untuk perusahaan, karena teknologi yang tepat dapat meningkatkan kinerja karyawannya (Bambang, Machudor, & Nagara, 2019).

HeroSoftMedia – Digital Marketing Agency adalah konsultan pemasaran digital

yang membantu sukses di media online dan mengoptimalkan website dengan menggunakan strategi yang tepat sasaran dan hasil terukur. Konsultan ini beralamat di Mataram Plaza B-1 MT Haryono 427-429, Semarang, Indonesia yang melayani berbagai skala usaha, baik dari perorangan hingga multinasional.

Strategi yang diusulkan mengacu pada berbagai tujuan pemasaran, mulai dari branding hingga penjualan langsung

Saat ini pencatatan data transaksi keuangan di HeroSoftMedia masih dengan mencatat di sebuah *spreadsheet*. Hal ini menyebabkan kesalahan dan kesulitan dalam pengelolaan data transaksi keuangan, oleh karena itu masih belum efisien dalam segi efisiensi waktu dan penyimpanan yang terbatas, tingkat kenyamanan *user* dalam melakukan entri data dan membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi agar bagian yang bersangkutan tidak salah input ke bagian lain.

Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan

sebuah sistem yang dapat membantu HeroSoftMedia dalam hal pencatatan data transaksi keuangan, hutang piutang maupun kontrol pengelolaan dana dan penyusunan laporan keuangan dapat disajikan dengan cepat dan akurat. Performa sistem lebih tervalidasi dengan adanya pengecekan terlebih dahulu dalam tambah data transaksi. Sistem keamanan yang dibekali dengan adanya captcha agar data bisa lebih terjaga dari sistem robot. Latar belakang tersebut yang dijadikan dasar penulis untuk melakukan penelitian mengenai Sistem Informasi Manajemen Keuangan berbasis web pada HeroSoftMedia

Berdasarkan latar belakang sebelumnya maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sistem informasi manajemen keuangan berbasis web pada HeroSoftMedia ?

Batasan masalah dalam penelitian Sistem informasi manajemen keuangan berbasis web pada HeroSoftMedia yaitu :

1. Sistem ini hanya melakukan proses pencatatan data transaksi uang masuk maupun keluar, saldo rekening bank, hutang piutang dan laporan keuangan.
2. Sistem ini digunakan bagian Marketing HeroSoftMedia untuk mencatat data transaksi keuangan client dan mencetak laporan.
3. Sistem informasi ini diuji sampai pada tahap *alpha* dengan menggunakan metode *blackbox*.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen keuangan berbasis web pada HeroSoftMedia yang dapat mempermudah proses pencatatan data transaksi keuangan, hutang piutang, saldo rekening bank serta laporan penggunaan dana.

Manfaat penelitian Sistem informasi manajemen keuangan berbasis web pada HeroSoftMedia yaitu sebagai berikut :

1. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan dan kemampuan dalam merancang bangun sistem informasi khususnya Sistem informasi manajemen keuangan berbasis web.
2. Bagi HeroSoftMedia, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah manajemen pencatatan data transaksi uang masuk dan keluar secara efektif, efisien.
3. Bagi Sivitas akademi, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi penelitian sejenis selanjutnya untuk pengembangan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Oleh (Ahmad & Berlian, 2018) berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan Sekolah, penelitian ini mengkaji tentang, solusi atas pengolahan data keuangan sekolah jika dilakukan secara manual maka hasilnya kurang efektif. Sehingga diperlukan sistem informasi manajemen data keuangan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada siswa dan mempercepat kinerja pegawai disekolah.

Penelitian Oleh (Tantik & Ari, 2017) berjudul Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Untuk Pengendalian Simpan Pinjam dan laporan Keuangan di Koperasi Semarang, Penelitian ini mengkaji tentang, membantu kinerja koperasi dengan memanfaatkan pengelolaan keuangan sistem informasi pengelolaan simpan pinjam dan laporan keuangan pada Koperasi. Pengumpulan data Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara terhadap bagian keuangan dan sekretaris koperasi dengan pihak obyek penelitian pada Koperasi Usaha "OENGARAN TEMPO DOELOE SEJAHTERA". Kegiatan yang dilakukan oleh KSU "OTD Sejahtera" meliputi kegiatan simpan pinjam, waserda dan unit perdagangan dan jasa.

Pada jurnal sebelumnya yang membahas tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan Sekolah ini masih dalam tahap pengembangan karena masih kurang maksimal dan optimal dalam pembuatan terutama bagian tampilan belum menarik dan tidak responsif yang memang belum bisa beradaptasi jika diakses dari perangkat *smartphone*. Sedangkan yang saya buat lebih optimal berbasis web dan responsif jika di akses di perangkat *smartphone* selain itu juga memiliki fitur grafik bulanan maupun tahunan sebagai analisa untuk mengetahui dana masuk maupun keluar, memiliki pengelolaan akun rekening bank, memiliki catatan hutang piutang dan terdapat filter laporan keuangan (perhari, perminggu, perbulan), Performa sistem lebih tervalidasi dengan adanya pengecekan terlebih dahulu dalam tambah data transaksi. Sistem keamanan yang di bekal dengan adanya captcha agar data bisa lebih terjaga dari sistem robot dan pada penelitian selanjutnya Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Untuk Pengendalian Simpan Pinjam dan Laporan Keuangan di Koperasi Semarang

menggunakan software sistem operasi windows dan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic.

Microsoft Access sebagai database penyimpanan data. Sedangkan sistem yang saya gunakan sudah menggunakan PHP database MySQL alur serta tahapan system lebih lengkap dan tampilan yang user friendly sehingga mudah di pahami user.

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan waterfall dan pengujian sistem menggunakan black box.

## 2.2 Sistem Informasi

Menurut (Kadir, 2014). Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Menurut (Pratama, 2014) Sistem Informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Di dalamnya juga termasuk proses perencanaan, kontrol, koordinasi dan pengambilan keputusan. Sehingga sebagai sebuah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sistem yang kompleks.

Menurut (Ahmad L. & Munawir, 2018) Sistem Informasi secara teknis dapat di definisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, atau mendapatkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan proses manajemen dalam suatu organisasi. Serta membantu analisa permasalahan dan inovasi baru.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan sub-sub yang saling berhubungan yang diolah menjadi informasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi.

## 2.3 Sistem Informasi Manajemen

Menurut (Kadir, 2014) Sistem informasi

manajemen (SIM) atau *management information system (MIS)* adalah sistem informasi yang digunakan untuk menyajikan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. SIM menghasilkan informasi untuk memantau kinerja, memelihara koordinasi, dan menyediakan informasi untuk operasi organisasi umumnya. SIM mengambil data dari sistem pemrosesan transaksi.

## 2.4 Sistem Informasi Keuangan

Menurut (Kadir, 2014) Sistem Informasi Keuangan yaitu pendukung manajer keuangan dalam pengambilan keputusan yang menyangkut persoalan keuangan perusahaan dan pengalokasian serta pengendalian sumber daya keuangan dalam perusahaan. Sistem ini tidak hanya mendasar data internal melainkan juga menggunakan data yang berasal dari sumber eksternal.

### 1.1. Metode Pengembangan Sistem

Dalam buku yang telah dijelaskan oleh (Rosa & Shalahuddin, 2014), model *waterfall* adalah salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Tahap-tahap pengembangan model *waterfall*.

#### 1. Requirement Definition

Mengumpulkan data yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipeuhi oleh program yang akan dibangun. *Fase* ini harus dikerjakan dengan lengkap untuk menghasilkan desain yang lengkap.

#### 2. System and Software Design

Setelah yang dibutuhkan telah selesai dikumpulkan dan sudah lengkap, maka desain kemudian dikerjakan.

#### 3. Implementation and Unit Testing

Desain program diterjemahkan dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan, kemudian program yang dibangun langsung di uji secara *unit*, apakah sudah bekerja dengan baik.

#### 4. Integration and Sistem Testing

Penyatuan *unit-unit* program untuk kemudian diuji secara keseluruhan.

#### 5. Operation and Maintenance

Mengoperasikan program dilingkungan dengan melakukan pemeliharaan, seperti

penyesuaian atau perubahan untuk adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

ditunjukkan oleh Gambar 1

### METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Pada pengembangan sistem informasi manajemen keuangan ini penulis menggunakan metode air terjun (*Waterfall*) dengan tahapan sebagai berikut:

a. Requirement Definition

Pada proses ini penulis melakukan diskusi dengan bagian marketing, mengenai data apa saja yang di butuhkan untuk mempermudah dalam proses transaksi.

b. System and Software Design

Pihak terkait menggambarkan mengenai sistem yang diinginkan, lalu penulis melakukan desain perangkat lunak dengan menggabarkannya dalam bentuk mock-up dari sistem yang di buat penulis. Desain perangkat lunak terfokus pada desain struktur data, representasi antarmuka, dan pengkodean.

c. Implementation and Unit Testing

Pembuatan kode program dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan Bootstrap CSS. Tahap ini menghasilkan program sesuai desain perangkat lunak yang telah di buat sebelumnya.

d. Integration and Sistem Testing

Dilakukan dengan cara mencoba tools yang telah dibuat apakah berfungsi dengan rencana atau tidak. Kemudian dilakukan penginputan data supaya di ketahui apakah data telah sesuai atau masih ada yang membuat sistem error, yang mengakibatkan sistem tidak berjalan dengan baik.

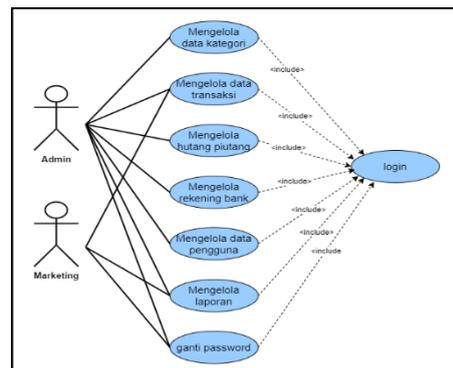
e. Operation and Maintenance

Diharapkan yang melakukan maintenance bukan hanya penulis saja akan tetapi dari pihak terkaitpun ikut mendukung (support) atas sistem yang telah dibuat

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

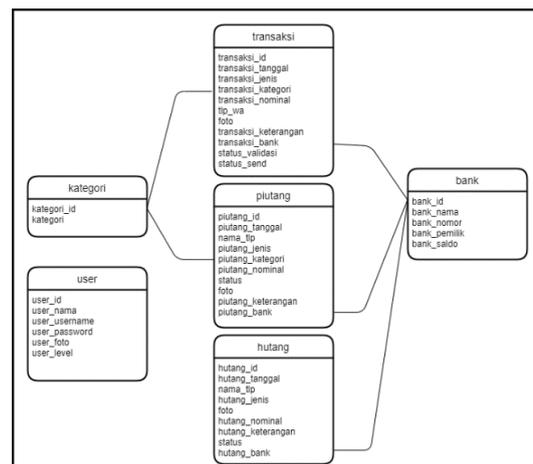
Analisis sistem yang berjalan di bidang *Advertising Branding* atau bagian marketing HeroSoftMedia yaitu sering melakukan aktivitas mencatat data transaksi dari *client*, proses pendataan transaksi keuangan tentunya sangatlah penting untuk *input data history client*.

*Use Case Diagram* terdiri dari *actor*, *user*, serta hubungannya. *Use Case Diagram* digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh user atau pengguna sistem yang sedang berjalan. *Use Case diagram*



Gambar 1 Use Case Diagram SIMAKU

Relasi tabel adalah hubungan antar tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur operasi satu *database*, seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2 Tabel Relasi

### HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Login

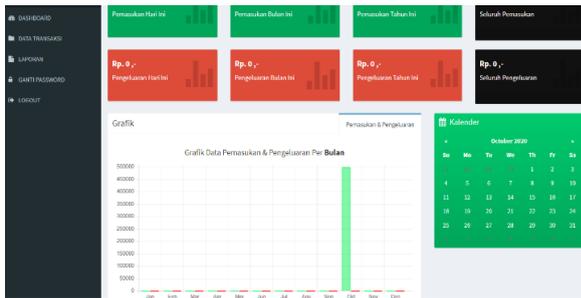


Gambar 3. Halaman Login

2. Halaman Dashboard



Gambar 4a. Dashboard Admin



Gambar 4b. Dashboard Marketing

3. Halaman Data Kategori

NO	NAMA	OPSI
1	Biaya Hosting Website	[+]
2	Biaya Tak Terduga	[+]
3	Biaya RMI	[+]
4	Facebook Ads	[+]
5	Google Ads-1	[+]
6	iklan Google Ads	[+]
7	Instagram Ads	[+]
8	Koperluan Kantor	[+]

Gambar 5. Data Kategori

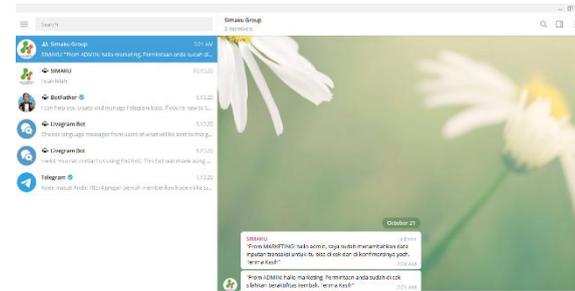
4. Halaman Data Transaksi

NO	TANGGAL	NO WA	KATEGORI	KETERANGAN	BUKTI/NOTA	PEMASUKAN	PENGELUARAN	OPSI
1	21-10-2020	086476036	iklan Google Ads	BRI / SBI: Gant Ayu Widari / Iklan Youtube Later https://www.youtube.com/watch?v=us8mKQZ789w%7c	[Image]	Rp. 500,000,-		[+]

Gambar 6. Data Transaksi Admin

NO	TANGGAL	NO WA	KATEGORI	KETERANGAN	PEMASUKAN	PENGELUARAN	OPSI
1	21-10-2020	086476036	iklan Google Ads	BRI / SBI: Gant Ayu Widari / Iklan Youtube Later https://www.youtube.com/watch?v=us8mKQZ789w%7c	Rp. 500,000,-		[+]

Gambar 7. Data Transaksi Marketing



Gambar 8. Data Transaksi Notifikasi Telegram

5. Halaman Hutang Piutang ( Piutang )

NO	KODE	TANGGAL	NAMA & NO. TUP/IN	KATEGORI	BUKTI/NOTA	KETERANGAN	NOMINAL	STATUS	OPSI
1	PTG	24-06-2020	Sid Rya, Aya (085408236)	Facebook Ads	[Image]	ts	Rp. 100,000,-	Belum Lunas	[+]

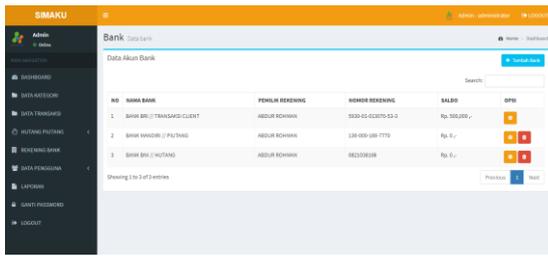
Gambar 9. Halaman Piutang

6. Halaman Hutang Piutang ( Hutang )

NO	KODE	TANGGAL	NAMA & NO. TUP/IN	BUKTI/NOTA	KETERANGAN	NOMINAL	STATUS	OPSI
----	------	---------	-------------------	------------	------------	---------	--------	------

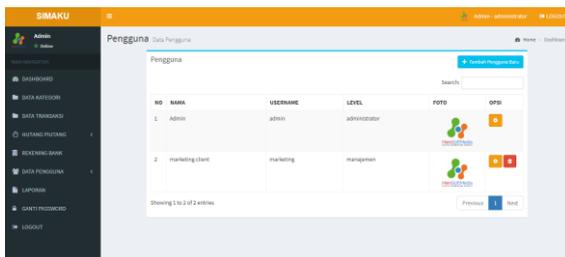
Gambar 10. Halaman Hutang

7. Halaman Rekening Bank



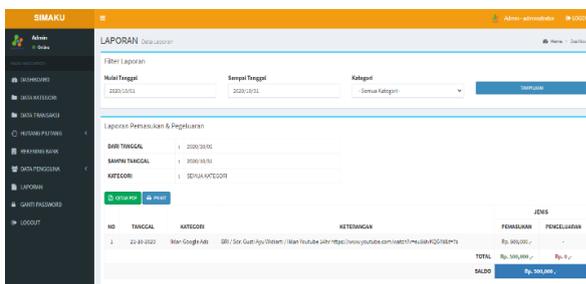
Gambar 11. Rekening Bank

8. Halaman Data Pengguna



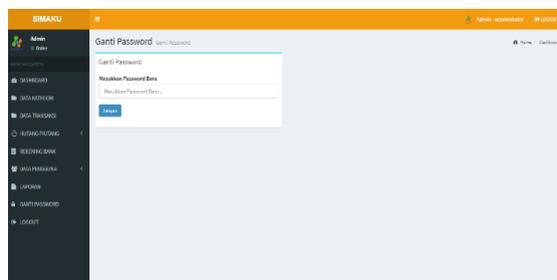
Gambar 12. Data Pengguna

9. Halaman Laporan



Gambar 13. Laporan

10. Halaman Ganti Password



Gambar 14. Ganti Password

kesimpulan dengan adanya sistem ini, pihak admin dan marketing dimudahkan dalam hal input data transaksi pemasukan dan pengeluaran keuangan dari client dan memudahkan mencatat data transaksi mulai dari pemasukkan, pengeluaran, hutang dan piutang karena terhubung dengan dalam satu sistem. Sistem ini sudah bersifat user friendly mudah diakses dan dinamis di desktop maupun smartphone dalam aplikasi browser. Sistem ini terintegrasi dengan aplikasi api telegram untuk pemberitahuan notifikasi terkirim ke kode telegram yang dituju.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis memberikan saran sistem ini bisa ditambahkan laporan neraca dan juga edit kode api telegram agar memudahkan perubahan pada kode api telegram lebih bersifat dinamis. Sistem ini masih berbasis web, sehingga diperlukan pengembangan sistem ke dalam platform android.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, H., & Berlian, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, Vol.2 No.2 .

Ahmad, L., & Munawir. (2018). *Sistem Informasi Manajemen : Buku Referensi*. Banda Aceh: Lembaga KITA.

Bambang , H., Machudor, Y., & Nagara. (2019 ). Sistem Informasi Manajemen Keuangan pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Komputasi*, Vol 7 No.1.

Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Pratama, F. I., Mustagfirin, & Fachreza, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi Multi Event Dengan QR-Code Berbasis Restful Web Service. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, hlm. 15 – 22.

Pratama, I. A. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika.

Rosa, A., & Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Rosa, A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah dilakukan penulis mengambil

Tantik, S., & Ari, S. (2017). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan untuk Pengendalian Simpan Pinjam dan Lapran Keuangan di Koperasi Keuangan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, ISSN:2087-0868, Volume 8 Nomor 2 .