

APLIKASI ARUS KAS MASUK DAN KELUAR DI PRIMER KOPERASI KARTIKA GAJAH MADA III

Ela Nuraela¹, KM. Syarif Haryana², Rinawati³
STMIK Mardira Indonesia, Bandung
Email: syarif_haryana@stmik-mi.ac.id²
Email: rinawati@stmik-mi.ac.id³

Abstract

Information is one of the very important things in this world. With the information, all the things about the development of technology and so forth can be identified quickly. Therefore, to augment existing information, the demand for the use of a computer using computer networks more and more in demand to serve the various needs of certain information. Just as the incoming cash processing activities dam out. If the cash processing can not be recorded properly, then the supervision of revenue and expenditure can not be known, especially in the use of funds outside the financial administration planning office (windfalls). Usually the use of funds outside the plan are not archived properly and financial expenditure done manually. Therefore, this can sometimes lead to operational project activities are not running as it should, and allow causing harm. System development techniques used in this report is OOSE.

Keywords: *cash processing; applications; PHP; transactions*

Abstrak

Informasi adalah salah satu hal yang sangat penting di dunia ini. Dengan adanya informasi, semua hal mengenai perkembangan teknologi dan lain sebagainya dapat diketahui dengan cepat. Oleh karena itu, untuk memperbanyak informasi yang ada, tuntutan akan penggunaan komputer menggunakan jaringan komputer semakin banyak diminati untuk melayani berbagai kebutuhan informasi tertentu. Sama halnya seperti kegiatan pengolahan kas masuk dan keluar. Jika pengolahan kas ini tidak dapat dicatat dengan baik, maka pengawasan terhadap pemasukan dan pengeluaran tidak dapat diketahui dengan jelas, terutama dalam penggunaan dana di luar perencanaan administrasi keuangan kantor (dana tak terduga). Biasanya penggunaan dana di luar perencanaan ini tidak diarsipkan dengan benar dan pengeluaran keuangannya dilakukan secara manual. Maka dari itu, hal ini terkadang menyebabkan kegiatan operasional proyek tidak berjalan sebagaimana mestinya, dan memungkinkan menyebabkan kerugian. Teknik pengembangan sistem yang dipakai adalah menggunakan teknik OOSE.

Kata kunci: pengolahan kas; aplikasi; PHP; transaksi

PENDAHULUAN

Koperasi merupakan badan hukum yang melandaskan kegiatannya diatas prinsip-prinsip dasar koperasi yang sesuai dengan ekonomi kerakyatan dan asas kekeluargaan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan sistem yang akurat dan aman memungkinkan koperasi untuk menjunjung tinggi prinsip tersebut. Sayangnya saat ini sebagian besar Koperasi masih melakukan proses administrasi dan pembukuan secara manual. Pendekatan tersebut tentu saja mengakibatkan masalah yang secara tidak langsung menghambat koperasi dalam mencapai visi dan misinya.

Untuk mencapai penataan informasi yang tepat, jelas akurat dan cepat maka harus terdapat fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang hal tersebut, oleh karena itu diperlukan adanya informasi pada koperasi yang akan memudahkan dan meningkatkan produktivitas kerja.

Objek penelitian ini adalah sistem informasi penggajian yang bertempat di POMDAM III/Siliwangi Bandung, diketahui Instansi ini mempunyai Koperasi Primkop Kartika Gajah Mada III yang pengolahan data masih menggunakan MS EXCELL, dalam artian koperasi ini belum mempunyai Aplikasi khusus.

Kegiatan yang dilakukan oleh Primkop Kartika Gajah Mada III yaitu memberikan fasilitas Simpan pinjam dan unit Toko kepada anggotanya, Sistem pada koperasi tersebut masih menggunakan MS EXCELL, seperti pencatatan, proses penyimpanan dan proses perhitungan. Itu semua menjadi hambatan yang berarti bagi kecepatan dan akurasi data yang mengalir. Selain itu, laporan yang disajikan sangat lambat karena data yang dikelola sering menumpuk akibat dari lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pengelolaan data dan proses pencatatan data . pengurus

atau petugas koperasi yang terbatas maka timbul lambatnya kinerja yang mengakibatkan ketidakpuasan terhadap anggota koperasi.

Arus kas masuk koperasi terdiri dari kas simpan pinjam yang masuk dari cicilan anggota setiap bulannya dan kas toko yang masuk dari cicilan anggota setiap bulan dan pembayaran secara tunai setiap harinya. Sedangkan arus kas keluar terdiri dari kas simpan pinjam yang mengeluarkan pinjaman untuk anggota setiap hari dari kas toko yang mengeluarkan untuk pembelian barang toko.

Dengan demikian perlu adanya sebuah aplikasi dalam bidang data koperasi, dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan untuk Database-nya menggunakan MYSQL yang menjadikan aplikasi ini berbasis WEB. Untuk membantu koperasi dalam melakukan pengolahan data secara komputerisasi dan mampu mengefisienkan kinerja pengurusnya. Penelitian ini berbeda dengan Rosadi dan Lousiani (2012) yang melakukan perancangan aplikasi pembuatan laporan keuangan, karena penelitian ini melakukan perancangan arus kas masuk dan keluar disertai dengan report laporan keuangan.

Berdasarkan pada fenomena permasalahan di atas maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mempermudah user dalam melakukan pemasukan kas masuk dan kas keluar, pengurus koperasi yang mempunyai hak akses yang telah ditentukan oleh admin dan Aplikasi ini bertanggung jawab memberi informasi terbaru khususnya pengurus koperasi.

KAJIAN TEORI

Relational Database Management System

Merupakan sekumpulan data yang disimpan sedemikian rupa sehingga mudah diambil informasinya bagi

pengguna dan data tersebut saling berhubungan.

RDBMS merupakan suatu paket perangkat lunak yang kompleks yang digunakan untuk memanipulasi database. Ada tiga prinsip RDBMS :

1. Bahasa Definisi Data (DDL atau data definition language)

DDL adalah perintah-perintah yang biasa digunakan oleh administrator basis data (DBA) untuk mendefinisikan skema ke DBMS. Skema adalah deskripsi lengkap tentang struktur medan, rekaman, dan hubungan data pada basis data. Tugas utama skema adalah menjabarkan struktur basis data kepada DBMS.

2. Bahasa Manipulasi Data (DML atau data manipulation language)

DML adalah perintah-perintah yang digunakan untuk mengubah, memanipulasi, dan mengambil data pada basis data. DML pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu prosedural dan nonprosedural. Prosedural menuntut pengguna menentukan data apa saja yang diperlukan dan bagaimana cara mendapatkannya. Nonprocedural menuntut pengguna data apa saja yang diperlukan, tetapi tidak perlu menyebutkan cara mendapatkannya. Ada dua cara untuk mengakses data pada basis data. Pertama, dengan mengetikkan baris perintah-perintah yang ditujukan kepada DBMS untuk memanipulasi data. Biasanya, DML yang digunakan bersifat nonprosedural. Kedua dengan menggunakan program aplikasi yang menerbitkan instruksi-instruksi internal (disebut pernyataan melekat atau embedded statement) ke DBMS untuk mengambil data dan memberikan hasil keprogram. Pada bentuk kedua ini bahasa yang digunakan bisa saja berupa bahasa-bahasa pemrograman konvensional seperti C, COBOL, Fortran, Pascal, atau PHP, CGI, ASP, VB script java script dan

sebagainya untuk pemrograman berbasis web.

3. Data Control Language (DCL)

Bagian ini berhubungan dengan cara mengendalikan data, seperti siapa saja yang bisa melihat isi data, bagaimana data bisa digunakan oleh banyak user, dan sebagainya. Dengan kata lain DCL digunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan sekuritas terhadap basis data. Semua operasi masukan dan keluaran yang berhubungan dengan basis data harus menggunakan DBMS. Bila pemakai akan mengakses database, DBMS menyediakan penghubung (*interface*) antara pemakai dengan basis data.

PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) tergolong PL open source yang diatur dalam aturan *General Purpose license*(GPL), sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan web dan dapat disimpan dalam bentuk HTML. PHP dikhususkan untuk pengembangan web dinamis, mampu menghasilkan website yang secara terus menerus hasilnya bisa berubah-ubah sesuai dengan pola yang diberikan. Hal tersebut tergantung pada permintaan client browsernya. PHP merupakan bahasa pemrograman yang berbasis server (*server side scripting*). Ini berarti semua *script* PHP diletakkan di server dan diterjemahkan oleh web server terlebih dahulu, kemudian hasil terjemahan itu dikirim ke browser client.

Secara teknologi, bahasa pemrograman PHP memiliki kesamaan dengan bahasa ASP (*Active Server Page*), Cold Fusion, JSp (*Java Server Page*) ataupun Perl. Script PHP digunakan dalam 3 hal, yaitu:

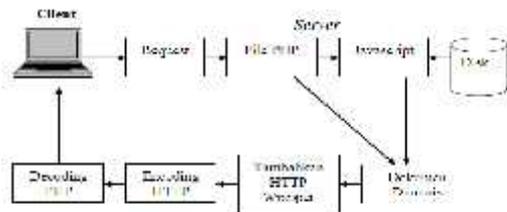
1. Penulisan program *server side*. Diperlukan 3 hal agar script PHP dapat bekerja antara lain, PHP Parser(CGI atau *server module*), *server web*, dan *browser web*. Harus menjalankan *server web* terlebih dahulu, kemudian mengakses keluaran program PHP

melalui browser web dan melihat halaman PHP melalui server.

2. Penulisan program *command line*. Script PHP dapat berjalan tanpa server atau browser. Hanya diperlukan PHP Parser dalam bentuk *command line*. Tipe ini ideal digunakan untuk script yang dijalankan secara teratur menggunakan *cron* (pada *nix atau Linux) atau *task scheduler* (pada windows).

3. Penulisan program untuk aplikasi desktop. PHP dapat digunakan untuk membuat suatu aplikasi desktop dengan tampilan grafis yang *user friendly*, dengan penambahan fitur tambahan PHP pada aplikasi *client side* atau menggunakan PHP-GTK. PHP-GTK merupakan fitur tambahan pada PHP dan tidak tersedia pada distribusi utama.

Web server merespon permintaan dari klien berupa file PHP. Web server akan memproses terlebih dahulu file PHP tersebut dengan mem-*parse script* PHP dan menjadikannya sebuah file *hypertext* (HTML format). Dengan demikian, pada file PHP, dapat dilakukan pemrograman sesuai dengan kebutuhan sebelum file tersebut diproses menjadi bentuk *hypertext*. *Browser web* mengacu secara langsung ke file yang dituju, yang lalu dibaca oleh *server* sebagaimana file HTML statis biasa. Bedanya, sebelum dikirim balik ke *browser web*, *server web* memeriksa isi file dan menentukan apakah ada kode didalam file tersebut yang harus dieksekusi. Bila ada, kode-kode tersebut akan dieksekusi. Hasilnya akan dimasukkan kedalam dokumen yang sama. *Server web* bekerja secara langsung terhadap file yang bersangkutan.



Gambar 1 Prinsip Kerja PHP

Object-Oriented Software Engineering (OOSE)

Pengembangan piranti perangkat lunak berorientasi objek atau *Object-Oriented Software Engineering* menawarkan suatu model pendekatan baru dibanding pengembangan piranti lunak biasa yang berdasarkan *functions* dan *procedures*. OOSE adalah suatu pengembangan piranti lunak dengan cara membuat modul atau objek tersendiri yang dapat dengan mudah diganti, dimodifikasi dan digunakan kembali. Metode *object-oriented* ini memungkinkan penciptaan suatu rangkaian objek yang bekerjasama untuk menghasilkan piranti lunak yang lebih baik dibandingkan dengan teknik pengembangan piranti lunak yang biasa. Keuntungan utama dari pendekatan *object-oriented* adalah kemampuan dalam menggunakan kembali *code* serta kemampuan mengembangkan sistem yang mudah dipelihara. (Bahrami, 1999).

OOSE diperkenalkan oleh Ivar Jacobson dengan nama *Object Oriented Software Engineering* (OOSE) pada tahun 1992 dan merupakan versi yang sederhana dari metode berorientasi objek. Sudut pandang atau fokus analisis ditekankan pada “*use case*”, yaitu deskripsi atau skenario yang menggambarkan bagaimana pemakai berinteraksi dengan produk atau sistem yang akan dikembangkan.

Object-Oriented Analysis and Design adalah metode analisis yang memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Menurut Mathiassen *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. Object diartikan sebagai suatu entitas yang memiliki identitas, *state*, dan *behavior*.

OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA adalah metode analisis yang memeriksa syarat / keperluan yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

Model Tahapan Analysis OOSE

1. Analisis

Tujuan analisis adalah untuk menganalisis, menentukan, dan menetapkan sistem yang dibangun. OOSE memiliki apa yang disebut use case, yang berfungsi sebagai model pusat, sebagai fungsionalitas dari sistem, konstruksi dan pengujian.

A. Requirement Model

Requirement model adalah menggambarkan semua persyaratan fungsional dari perspektif pengguna, menggambarkan cara sistem harus digunakan oleh pengguna akhir, terstruktur dari perspektif logis dan maintainable.

B. Analysis Model

Ada tiga jenis struktur analisis model yang dibangun yaitu :

1. *Antarmuka object*
2. *Entitas Object*
3. *Object Control*

Perilaku yang dimodelkan dalam kasus pengguna tersebar dalam model analisis. Model ini digunakan untuk menyediakan sistem dengan kuat, object ini terstruktur ditempatkan dan dihubungkan dengan objek-objek lain atau aktor untuk menggambarkan objek-

objek dan objek-aktor yang berhubungan.

2. Construction / Pembangunan

A. Design Model

Desain model akan menyempurnakan model analisis dan akan disesuaikan dengan pelaksanaan lingkungan. *Interfaces* objek dan semantik operasi didefinisikan dan dapat dibuat keputusan tentang database manajemen sistem (DBMS) dan bahasa pemrograman. Sedangkan blok diperkenalkan untuk jenis objek.

Model Desain terdiri dari :

1. Interaksi Diagram
2. Transisi State Grafik

B. Implementation Model

Implementasi model menggambarkan tiga teknik yang berbeda yaitu :

1. Pemograman berorientasi objek
2. Model konseptual yang digunakan untuk membuat berbagai model dari sistem atau organisasi yang akan dianalisis.

3. Testing / Pengujian

A. Test Model

Test model dihasilkan oleh pelaksanaan pengujian model, uji spesifikasi yang merupakan kelas ujian ketika test ini dilihat sebagai objek, dan hasil ujian yang pelaksanaan sebuah contoh dari kelas ujian adalah konsep utama yang terdiri dari :

1. Tingkat terendah dari sistem yang di uji, misalnya objek, modul dan blok.
2. Menggunakan kasus yang dapat diuji.
3. Tes dapat dilakukan pada seluruh sistem.
4. Model persyaratan dapat digunakan sebagai verifikasi untuk model uji.

Laporan Keuangan

Laporan keuangan adalah laporan yang berisi informasi keuangan sebuah organisasi. Laporan keuangan yang diterbitkan oleh perusahaan merupakan hasil proses akuntansi yang dimaksudkan sebagai sarana mengkomunikasikan informasi keuangan terutama kepada pihak eksternal. Menurut Soemarsono (2004:

34) “Laporan keuangan adalah laporan yang dirancang untuk para pembuat keputusan, terutama pihak diluar perusahaan, mengenai posisi keuangan dan hasil usaha perusahaan”. Menurut PSAK No.1 Paragraf ke 7 (Revisi 2009), “ Laporan Keuangan adalah suatu penyajian terstruktur dari posisi keuangan dan kinerja keuangan suatu entitas”.

Menurut PSAK No.1 Paragraf ke 7 (Revisi 2009), “tujuan laporan keuangan adalah memberikan informasi mengenai posisi keuangan, kinerja keuangan dan arus kas entitas yang bermanfaat bagi sebagian besar kalangan pengguna laporan dalam pembuatan keputusan ekonomi”. Laporan keuangan juga menunjukkan hasil pertanggungjawaban manajemen atas penggunaan sumber daya yang dipercayakan kepada mereka. Menurut PSAK No.1 Paragraf ke 7 (Revisi 2009), “dalam rangka mencapai tujuan laporan keuangan, laporan keuangan menyajikan informasi mengenai entitas yang meliputi: asset, liabilitas, ekuitas, pendapatan dan beban termasuk keuntungan dan kerugian, kontribusi dari dan distribusi kepada pemilik dalam kapasitasnya sebagai pemilik dan arus kas”.

Informasi tersebut, beserta informasi lainnya yang terdapat dalam catatan atas laporan keuangan, membantu pengguna laporan dalam memprediksi arus kas masa depan dan khususnya, dalam hal waktu dan kepastian diperolehnya kas dan setara kas.

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang menurut Sugiono (2011) adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berperan dalam memberikan situasi atau keadaan, serta menggambarkan hubungan yang ada pada variabel tersebut. Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan

data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yang meliputi :

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penulisan penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu observasi, dan studi pustaka.

Teknik Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan adalah metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dan analisis deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan yang ada di perusahaan.

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem, adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi *Water Fall Model*.

Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *Software Engineering* adalah suatu usaha untuk mentahapkan proses rekayasa perangkat lunak.
2. *Analisis*, adalah kegiatan didalam mengidentifikasi berbagai kebutuhan perangkat lunak untuk menentukan spesifikasi fungsi sistem, kinerja sistem dan kendala sistem.
3. *Design*, tahapan ini merupakan tahapan penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna.
4. *Coding*, implementasi dari desain yang menjadi bentuk yang dimengerti oleh mesin komputer.
5. *Testing*, pengujian memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi internal dan mencari segala kemungkinan kesalahan serta memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.
6. *Maintenance*, penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika

terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.

PEMBAHASAN

Analisis Dan Perancangan Sistem

Aplikasi Sistem Pengolahan Data Transaksi Keuangan adalah aplikasi yang merekam setiap transaksi masuk dan transaksi keluar keuangan dalam suatu kegiatan baik personal maupun perusahaan. Sistem ini ditujukan untuk perhitungan keuangan yang ruang lingkupnya hanya sebatas masuk dan keluar seperti contoh pembelian dan penjualan. Dan sistem ini hanya terdiri dari 1 bagian pokok saja, yaitu bagian administrator yang bertugas untuk memasukkan data transaksi masuk, transaksi keluar dan mencetak laporan transaksi keuangan.

Activity Diagram ini digunakan untuk menjaga sistem supaya aman dari orang-orang yang tidak berhak mengakses data yang ada pada sistem. Dengan kata lain login menjadi kunci bisa atau tidaknya seseorang untuk memasuki sistem ini.

Sequence Diagram untuk proses login menjelaskan alur untuk masuk pada Aplikasi Sistem Pengolahan Data Transaksi Keuangan ini.

Proses yang terjadi antara lain:

1. Bag Administrator memasukkan username dan password.
2. Login mengecek validitas login dengan mengirimkan data dari interface login kepada entity user yang terdapat dalam database sistem.
3. Jika login valid maka Bag Administrator akan masuk ke halaman.

Sequence Diagram untuk proses transaksi menjelaskan pemasukan data keluar dan masuk pada Aplikasi Sistem Pengolahan Data Transaksi Keuangan ini.

Proses yang terjadi antara lain:

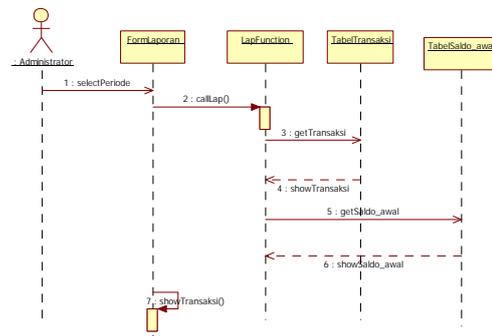
1. Bag Administrator memasukkan data transaksi pemasukan, pengeluaran, mutasi dan tanggal.
2. Sistem memasukkan data transaksi keuangan ke dalam sistem
3. Sistem memunculkan pesan.

Sequence Diagram untuk proses laporan menjelaskan alur untuk menampilkan data keuangan pada Aplikasi Sistem Pengolahan Data Transaksi Keuangan ini.

Proses yang terjadi antara lain:

1. Bag Administrator memilih periode.
2. Sistem menampilkan laporan sesuai dengan periode yang dipilih user.
3. Sistem memunculkan pesan.

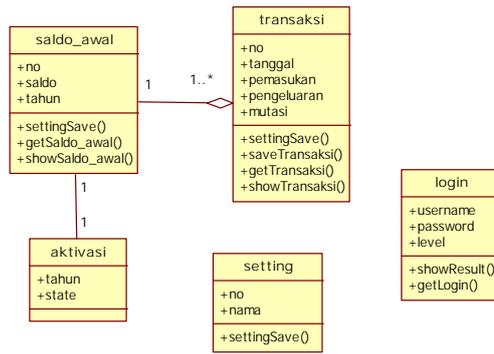
Untuk lebih jelasnya berikut adalah gambar *sequence diagram* untuk proses laporan:



Gambar 2 *Sequence Diagram* untuk proses laporan

Perancangan Sistem

Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class diagram* memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas dalam model desain dari suatu sistem, seperti gambar berikut ini:



Gambar 3 Class Diagram Aplikasi Sistem Pengolahan Data Transaksi Keuangan

Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem dilakukan setelah sistem dianalisis dan dirancang (didesain) secara detail dan tahap ini merupakan tahap untuk menerangkan sistem agar layak untuk dioperasikan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah memindahkan logika program yang telah dibuat kedalam bahasa yang dipilih.

Menurut Sidh (2013) dalam mengimplementasikan sistem tersebut membutuhkan 3 rangkaian dasar untuk mewujudkannya :

1. *Hardware*, seperti : *Processor, memory, hardisk, vga*
2. *Software*, seperti : *Microsoft Visual Basic Studio 2005*
3. *Brainware*

Dalam pembuatan suatu program aplikasi atau perangkat lunak diperlukan pemilihan bahasa pemrograman yang menunjang kemampuan atau kelebihan dari perangkat atau bahasa pemrograman, karena bahasa atau perangkat pemrograman yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan suatu program aplikasi.

Ada beberapa kriteria yang digunakan dalam pemilihan bahasa pemrograman, yaitu :

1. Ruang lingkup penerapan
2. Pandangan performasi

Dalam hal ini untuk pembuatan program tersebut menggunakan PHP+MySQL, dimana bahasa pemrograman ini dapat berjalan diatas sistem operasi windows, linux dan sistem operasi lainnya.

Sebelum program diterapkan, maka program baru harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Program diuji untuk tiap-tiap modul dan dilanjutkan dengan pengujian semua modul yang telah dirangkai, kesalahan dari program yang mungkin terjadi adalah :

1. Kesalahan bahasa
Kesalahan penulisan source code program didalam sistem baru yang tidak sesuai dengan yang diisyaratkan.
2. Kesalahan waktu proses
Kesalahan yang terjadi sewaktu program berjalan
3. Kesalahan logika
Kesalahan dari logika program yang dibuat akan di tes dengan pengetesan permodul dan pengetesan program.

Form Login adalah tampilan awal program, yang terdiri dari button login, dan isian username serta password.



Gambar 4 Form Login

Form menu utama



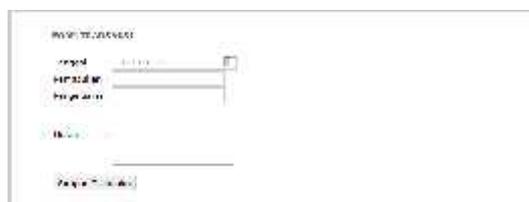
Gambar 5 Form Menu Utama

Form setting



Gambar 6 Form Setting

Form transaksi.



Gambar 7 Form Transaksi

Form laporan



Gambar 8 Form Laporan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Aplikasi Sistem Pengolahan Data Transaksi Keuangan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini diharapkan dapat membantu pencatatan transaksi keuangan secara baik sehingga pemasukan dan pengeluaran transaksi bisa diawasi dan diketahui secara jelas.
2. Sistem ini dapat menampilkan laporan transaksi keuangan berdasarkan kelompok pemasukan, pengeluaran atau seluruh transaksi dan menampilkan laporan transaksi keuangan berdasarkan periode tertentu.

Penelitian mengenai aplikasi arus kas masuk dan keluar di Primkop Kartika Gajah Mada III dapat dilanjutkan pada penelitian-penelitian selanjutnya untuk memperoleh hasil yang lebih baik, penelitian-penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan adalah :

1. Ketelitian operator/pengurus koperasi pada waktu memasukan data perlu ditingkatkan agar tingkat kesalahan data akan semakin rendah dengan demikian keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
2. Diperlukan operator ahli untuk merawat atau menguasai masalah-masalah Hardware maupun Software agar terhindar dari masalah-masalah yang merugikan.

REFERENSI

Anggi Mawaddah, 2011, "Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Mudharabah Pada Koperasi Baitul Maal Wat Tamril Ar-Rum",
<http://pranata.depkeu.go.id/data/kepustakaan/DFD/ANGGI MAWADDAH-FST.pdf>.

- Fathansyah. 1999. *Basis data*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Imansyah, Muhammad. 2003. *PHP dan MySQL untuk Orang Awam*. Palembang : CV. Maxikom.
- Irmansyah, F. 2003. *Pengantar Database*. Jakarta: Ilmu Komputer.
- Kendall & Kendall. 2003. *Analisis Perancangan Sistem Edisi Kelima*. Jakarta: PT. Indeks.
- Rosadi, D., & Lousiani, U. (2012). Aplikasi Pembuatan Laporan Keuangan Berbasis Web. *Jurnal Computech & Bisnis*, 6(2), 96-100.
- S. Munawir. 2004. *Analisis Laporan Keuangan*, Edisi Ke-4, Liberty, Yogyakarta.
- Ikatan Akuntansi Indonesia (IAI). 2004. *Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sidh, R. (2013). Peranan Brainware Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Computech & Bisnis*, 7(1), 19-29.
- Sutanta, Edhi. 2004. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung : Graha Ilmu.
- Sutarman. 2007. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Martin Fowler *UML Distilled* 2005, Sholiq Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek Dengan UML 2006, Modul *Workshop UML*
- Zaenal Radiansyah, 2011, “*Jurnal Aplikasi Sistem Informasi Chapter II*”, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20215/4/Chapter%20II.pdf>