

Rancangan Sistem Informasi *Petty Cash* Bimbingan Belajar dan Kursus

Dedi¹, Arnle R Mariana², Siti Husnia³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹dedi@stmikglobal.ac.id, ²arnle@stmikglobal.ac.id, ³sitihusnia92@gmail.com

Abstrak— LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa merupakan sebuah lembaga bimbingan belajar dan kursus yang bergerak dibidang pendidikan. Sistem pengelolaan laporan *petty cash* di dalamnya sudah terkomputerisasi, yaitu dengan menggunakan bantuan aplikasi *microsoft excel* dan *microsoft word*. Namun dalam penggunaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti penginputan data yang berulang dan data-data laporan *petty cash* tersebar diberbagai file, sehingga menyulitkan *staff* administarsi keuangan, kepala cabang dan siswa dalam mendapatkan informasi laporan keuangan lembaga dan data pembayaran siswa. Diperlukan sebuah sistem baru untuk mengatasi permasalahan tersebut yang diharapkan dapat membantu pimpinan dalam pengambilan keputusan oleh pimpinan dan untuk mengukur sejauh mana tujuan lembaga telah tercapai. Penelitian ini dimulai dari tahap menganalisa sistem yang ada saat ini yang diperoleh dari wawancara langsung dengan pihak terkait dan observasi. Sedangkan metode perancangan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Penelitian ini telah menghasilkan sistem dengan berbasis web dan tersedia *database* sistem yang dapat mempermudah pengguna sistem dalam mengakses informasi.

Kata kunci— Sistem Informasi, *Petty Cash*, UML, Database.

I. PENDAHULUAN

LP3i Course Center (LCC) merupakan sebuah lembaga bimbingan belajar yang bergerak di bidang pendidikan. Bimbingan belajar LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa memberikan bimbingan belajar dari kelas I Sekolah Dasar (SD) hingga kelas XII Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan IPA dan IPS dan beberapa program kursus seperti kursus komputer, bahasa inggris dan bahasa asing lainnya untuk siswa-siswi sekolah atau karyawan.

Dalam pengolahan data laporan *petty cash* LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa telah menggunakan teknologi komputer, namun masih terbatas pada penggunaan *microsoft word* dan *microsoft excel*, dan masih ada beberapa pencatatan menggunakan buku (ditulis secara manual). Pelayanan yang diberikan kepada pimpinan tidak maksimal dikarenakan data belum bersifat akurat dan belum terintegritasnya data dan pada saat siswa ingin melakukan transaksi pembayaran belajar, kasir sebagai aktor penerima pembayaran siswa harus mengecek terlebih dahulu data dari buku besar. Hal ini dirasakan oleh pihak LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa masih lambat dalam proses pembuatan laporan baik pemasukan, *petty cash*, saldo akhir dan rekapitulasi serta untuk mengetahui data pembayaran siswa. Resiko kesalahan cukup besar, karena proses pembuatan laporan hanya memiliki

waktu 2 hari, dan data yang bertambah. Proses pengecekan bukti transaksi data yang ada dibuku besar harus dicek ulang dengan bukti transaksi yang ada sebelum diinput ke komputer pada setiap form laporan dan data keseluruhan laporan pemasukan diinput ulang pada form rekapitulasi bimbel dan kursus serta *input petty cash* yang masih manual dengan banyaknya data *petty cash* cabang sehingga data bisa saja salah.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sistem

Hamim Tohari (2014:2) sistem adalah “Kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan.”

B. Pengertian Petty Cash

Mulya (2013:178), *Petty Cash* (Kas Kecil) merupakan dana yang dipersiapkan oleh perusahaan untuk memfasilitasi pengeluaran rutin (pengeluaran sehari-hari) yang jumlahnya relatif kecil, yang biasanya tidak dibayar dengan menggunakan transfer bank atau dengan cek. Seperti biaya listrik, biaya telepon, biaya materai, biaya iklan, biaya perlengkapan, biaya peralatan, biaya parkir dan tol.

C. Pengertian Bimbingan Belajar

Aisyah (2015:34), “Bimbingan belajar adalah proses pemberian bantuan dan seseorang atau sekelompok orang kepada orang lain dalam menentukan pilihan, penyesuaian, dan pemecahan permasalahan belajar yang dihadapi, terutama berkaitan dengan perubahan tingkah laku sebagai akibat dan pengalaman dan latihan.”

D. Pengertian Kursus

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat (5) yang berbunyi bahwa kursus dan pelatihan sebagai bentuk pendidikan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan profesional. Kursus dan pelatihan dikembangkan melalui sertifikasi dan akreditasi yang bertaraf nasional dan internasional.

E. Pengertian OOAD

Analisis berorientasi objek atau *object oriented analysis* (OOA) adalah tahapan untuk menganalisis spesifikasi atau

kebutuhan akan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek, apakah benar kebutuhan yang ada dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem berorientasi objek.

Desain berorientasi objek atau *Object Oriented Design* (OOD) adalah tahapan perantara untuk memetakan spesifikasi atau kebutuhan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek ke desain pemodelan agar lebih mudah diimplementasikan dengan pemrograman berorientasi objek.

Pemodelan berorientasi objek biasanya dituangkan dalam dokumentasi perangkat lunak dengan menggunakan perangkat pemodelan berorientasi objek, di antaranya adalah UML (Unified Modeling Language). Kendala dan permasalahan pembangunan sistem berorientasi objek biasanya dapat dikenali dalam tahap ini.

OOA dan OOD dalam proses yang berulang-ulang seringkali memiliki batasan yang samar, sehingga kedua tahapan ini sering juga disebut OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) atau dalam Bahasa Indonesia berarti Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2015:120).

III. ANALISA SISTEM YANG BERJALAN

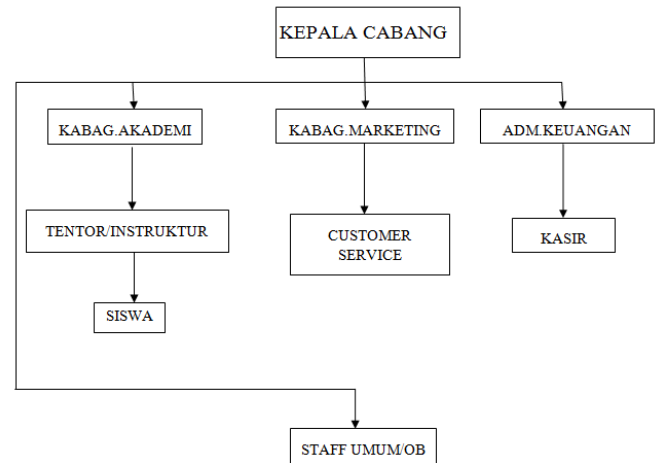
A. Gambaran Umum Objek Yang Diteliti

LP3i Course Center pada awalnya adalah sebuah divisi *Short Courses* (Kursus Singkat) dari Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia (LP3i) yang didirikan pada tahun 1989 oleh yayasan Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia (“Yayasan LP3i”), yang kemudian mengikuti perkembangan usaha pendidikan dan kondisi undang-undangan yang berlaku di Republik Indonesia.

Melihat perkembangan perusahaan dan kebutuhan pasar yang demikian cepat dan kompleks maka LP3i memisahkan divisi *Short Courses* (Kursus Singkat) tersebut menjadi LP3i Course Center pada tanggal 28 Desember 2006, dengan bentuk atau status badan hukum Perseroan Terbatas PT Lentera Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia (PT LP3i) yang didirikan berdasarkan Akta Pendirian Perseroan Terbatas No. 31 Tanggal 25 Maret 2009.

LP3i Course Center tersebar diseluruh wilayah Indonesia salah satu wilayah kerjasamanya adalah *Master Franchise* (MF) Banten dan Jakarta Barat dan salah satu cabang nyayaitu LP3i Course Center Cabang Tigaraksa yang memberikan bimbingan belajar untuk kelas I Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) serta pelatihan kursus seperti kursus komputer dan bahasa asing diantaranya: bahasa ingris, bahasa jepang, bahasa mandarin dan bahasa jepang kemudian ada juga pajak berevet A dan pajak Brevet B serta kursus akuntansi.

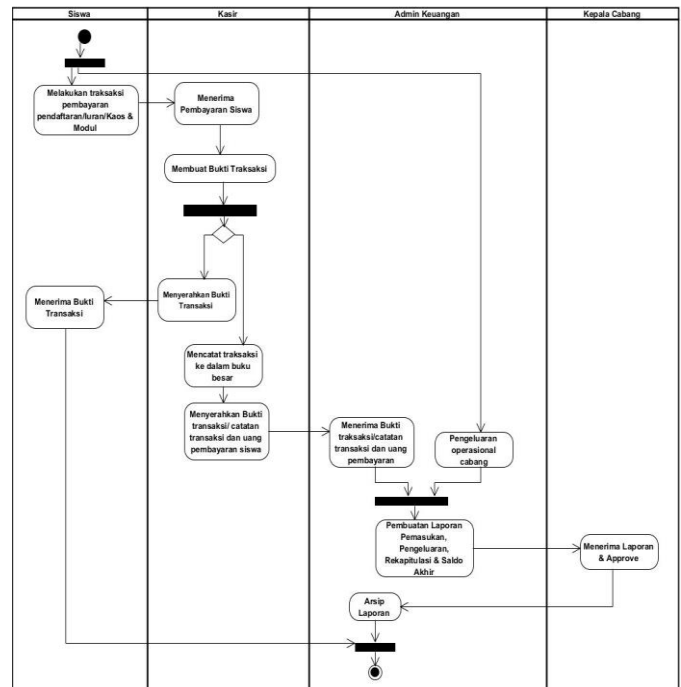
B. Struktur Organisasi



Sumber: Data Sekunder 2016

Gambar 1. Struktur Organisasi LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa

C. Tata laksana Sistem Yang Berjalan



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Berjalan

Pada 2 diatas tata laksana sistem berjalan pada proses transaksi pembayaran bimbel dan kursus kemudian pada pembuatan laporan pemasukan, *petty cash*, rekapitulasi dan saldo akhir.

D. Masalah yang Dihadapi

Adapun masalah yang dihadapi pada sistem berjalan saat ini antara lain adalah:

1. Adanya kesalahan pada proses pengolahan data yang disebabkan oleh *input* yang berulang.
2. Banyak kertas yang digunakan sehingga memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

3. Dalam pencarian data keuangan siswa harus terlebih dahulu mencari data dari buku.
4. Sulitnya siswa dalam mengetahui data pembayaran siswa.
5. Proses pembuatan laporan pemasukan, *petty cash*, rekapitulasi dan saldo akhir memerlukan waktu yang cukup lama. Sedangkan laporan pemasukan tidak hanya satu jenis sehingga terlambatnya penyerahan laporan kepada kepala cabang.

E. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk menyelesaikan permasalahan diatas maka alternatif pemecahan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi *petty cash* bimbingan belajar dan kursus di LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa yang memiliki kemampuan untuk *filter* dan pencarian data berdasarkan kategori yang sesuai dengan keinginan pengguna. Sehingga dapat ditemukan kategori pencarian sesuai pencarian pengguna.
2. Merancang sistem *database* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga data yang telah diinput dapat mengurangi masalah tidak akuratnya data.
3. Merancang sistem informasi *petty cash* bimbingan belajar dan kursus yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan laporan dengan lebih cepat yaitu dengan cara mengambil data dari *database* yang berkaitan kemudian menampilkannya sesuai dengan keinginan pengguna.

IV. RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

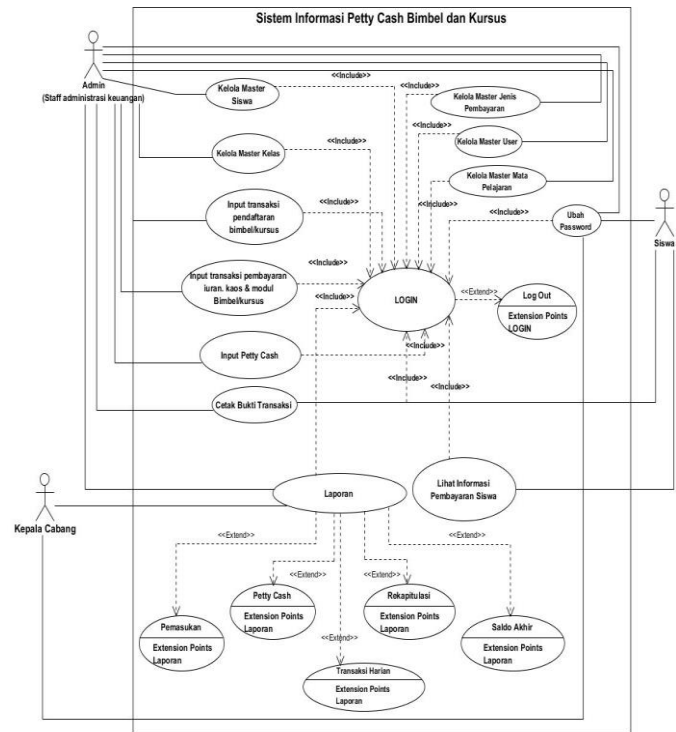
A. Usulan Prosedur Yang Baru

Berdasarkan hasil analisa sistem yang ada atau yang sedang berjalan di LP3i Course Center (LCC) Cabang Tigaraksa, maka selanjutnya akan dibahas mengenai rancangan usulan sistem yang akan dibangun.

Sistem informasi yang dikembangkan ditujukan untuk *staff* administrasi keuangan sebagai *admin*, juga kepala cabang dan siswa atau orang tua sebagai *user*. Dimana masing-masing dari pengguna sistem usulan memiliki hak akses yang berbeda sesuai dengan kewenangannya dalam mengelola data maupun menggunakan informasi yang dihasilkan sistem tersebut.

Dalam merancang usulan sistem yang baru pada penelitian ini digunakan program *Visual Paradigm for UML 8.0 Enterprise Edition* untuk menggambarkan diagram-diagram dalam *Unified Modelling Language (UML)*. Pembuatan perangkat lunaknya dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan aplikasi *database* menggunakan program *MySQL*. UML terdiri dari 4 (empat) diagram perancangan yaitu diantaranya *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*.

B. Diagram Rancang Sistem



Gambar 3. Use Case yang Diusulkan

Pada gambar 3 *Use Case Diagram* diatas, ada beberapa aktor yang terlibat dalam sistem. Diantaranya adalah *Admin* (*Staff Administrasi Keuangan*, *Kepala Cabang* dan *Siswa*).

Tabel 1. Deskripsi Aktor dalam Use Case

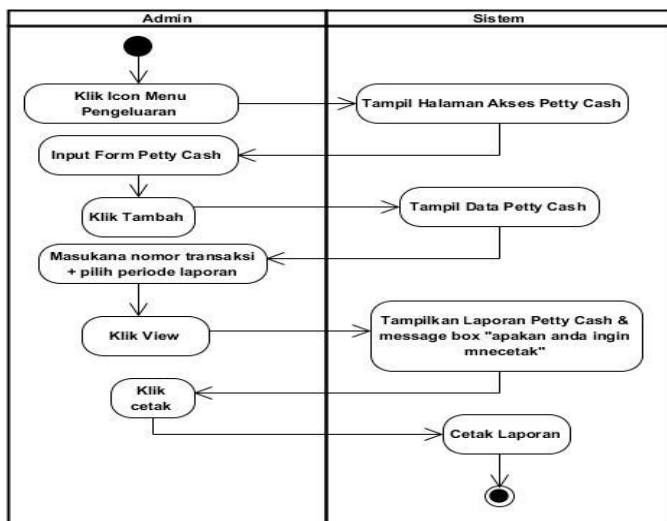
No.	Aktor	Deskripsi
1.	Admin (<i>Staff Administrasi Keuangan</i>)	Aktor yang mempunyai hak akses untuk mengelola semua fitur yang ada di dalam sistem usulan.
2.	Kepala Cabang	Aktor yang mempunyai hak akses untuk melihat semua laporan keuangan yang berhubungan dengan <i>petty cash</i> .
3.	Siswa	Aktor yang mempunyai hak akses untuk melihat laporan pembayaran siswa berdasarkan NIS pencarian.

Tabel 2. Deskripsi Use Case

No.	UseCase	Deskripsi
1.	Login	Aktor yang mempunyai hak akses untuk mengelola semua fitur yang ada di dalam sistem usulan.
2.	Home	Halaman utama yang ditampilkan sistem ketika user berhasil login

3.	Halaman Akses Bimbel	Sistem menampilkan master siswa bimbel yang bisa <i>input</i> pendaftaran bimbel dan <i>input</i> pembayaran dan cetak transaksi bimbel, selanjutnya ada master kelas bimbel dan jenis pembayaran untuk kelola data kelas dan jenis pembayaran serta ada master kelola <i>user</i> untuk menambah, mengedit dan menghapus data <i>user</i> . Dan rekapitulasi laporan transaksi
4.	Halaman Akses Kursus	Sistem menampilkan master siswa kursus yang bisa <i>input</i> pendaftaran bimbel dan <i>input</i> pembayaran dan cetak transaksi kursus, selanjutnya ada master pelajaran untuk kelola data pelajaran kursus serta ada master kelola <i>user</i> untuk menambah, mengedit dan menghapus data <i>user</i> . Dan rekapitulasi laporan transaksi kursus.
5.	Laporan Keuangan	Sistem menampilkan laporan transaksi harian bimbel dan kursus dan revisi <i>input</i> transaksi bimbel dan kursus.
6.	Petty Cash	Sistem menampilkan <i>form input petty cash</i> , data <i>petty cash</i> dan laporan <i>petty cash</i> berdasarkan periode waktu laporan.
7.	Saldo Akhir	Sistem menampilkan laporan saldo akhir dan cetak laporan saldo akhir berdasarkan bulan.
8.	Logout	Fungsi untuk mengakhiri penggunaan sistem.

Activity Diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*).

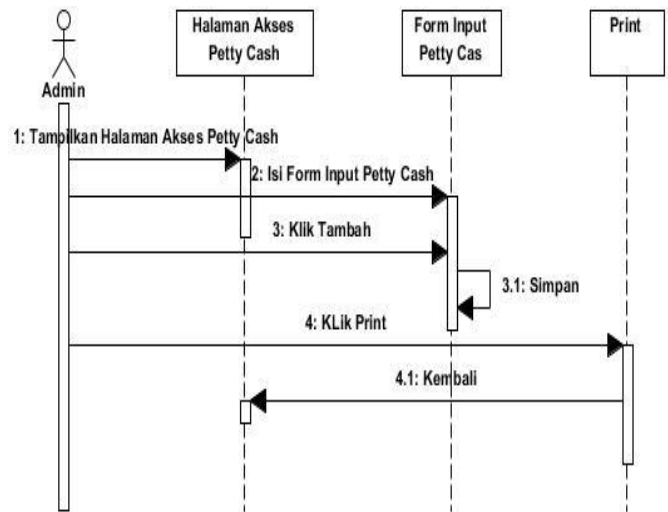


Gambar 4. Activity Diagram Sistem yang Diusulkan

Pada gambar 4 berikut tahapan *Activity Diagram* yang diusulkan:

1. Admin *input petty cash* melalui halaman akses utama dengan klik icon menu *petty cash*
2. Admin dapat melihat data *petty cash* yang sudah diinput
3. Admin dapat melakukan pencarian transaksi *petty cash* berdasarkan nomor bukti transaksi
4. Admin dapat melihat laporan *petty cash* berdasarkan periode yang *input* kemudian klik *view*
5. Admin dapat mencetak laporan *petty cash* pada browser

Pada setiap *sequence diagram* terdapat aksi aktor yang pertama sekali adalah terhadap interface. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *sequence diagram* digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek, juga interaksi antar objek, dan menunjukkan sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama, pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah, dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram*.

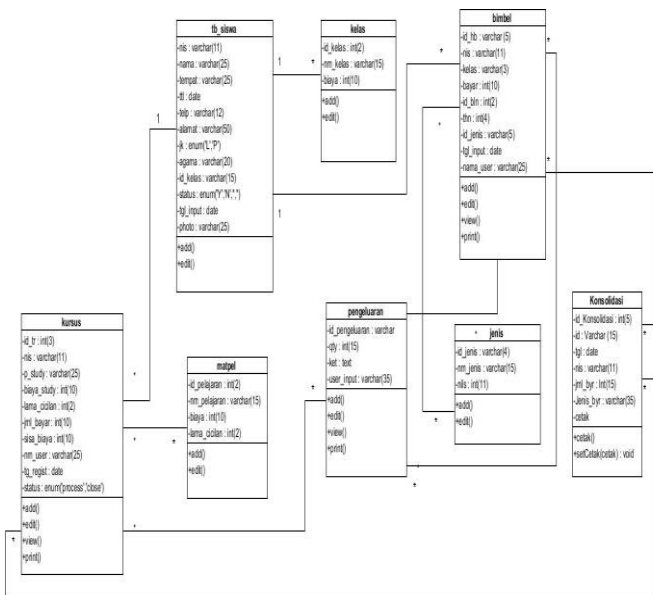


Gambar 5. Sequence Diagram Petty Cash

Pada gambar 5 dapat dilihat bahwa ada 3 kelas yang saling berinteraksi, yaitu :

1. Halaman Akses Utama
2. Form Input Petty Cash
3. Print

Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem, dengan melihat karakteristik sistem aplikasi sales beserta proses – proses yang terjadi maka dapat dibuat *Class Diagram* berikut ini :



Gambar 6. Class Diagram yang Diusulkan

Pada gambar 6 terdapat 4 tabel master yaitu tb_siswa, kelas, matpel, dan jenis serta tabel transaksi yaitu bimbel, kursus, pengeluaran dan konsolidasi.

C. Rancangan Tampilan

h. Tampilan Halaman Login



Gambar 7. Tampilan Login

Pada gambar 7 adalah untuk masuk ke halaman login ini user harus ketik <http://localhost/myproject/LBS/> pada address bar di browser.

i. Tampilan Halaman Utama

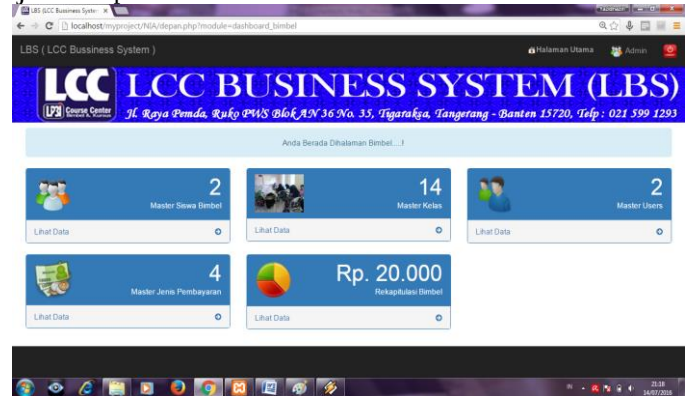


Gambar 8. Tampilan Halaman Utama

Untuk masuk ke halaman utama akses admin, admin harus terlebih login. Di halaman akses admin terdapat menu akses

bimbel, menu akses kursus, menu akses laporan keuangan, menu akses petty cash dan menu akses saldo akhir.

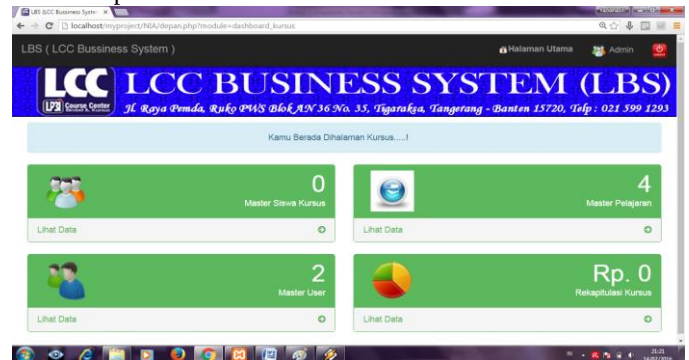
j. Tampilan Halaman Akses Bimbel



Gambar 9. Tampilan Halaman Akses Bimbel

Padagambar 9 terdapat halaman akses setelah admin klik menu bimbel, maka muncullah halaman akses bimbel yaitu terdapat master siswa bimbel, master kelas, master user, master jenis pembayaran dan rekapitulasi bimbel.

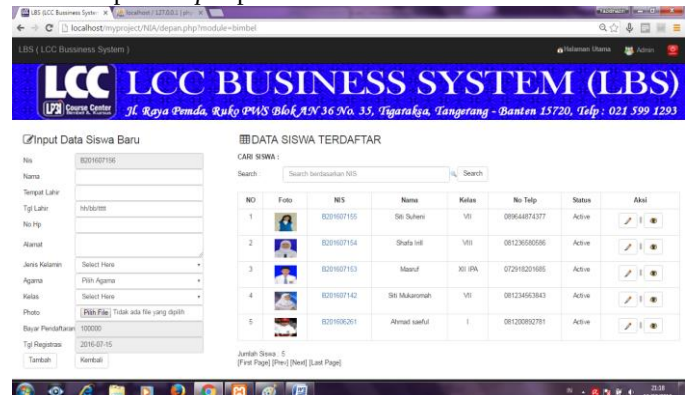
k. Tampilan Halaman Akses Kursus



Gambar 10. Tampilan Akses Kursus

Pada gambar 10 terdapat halaman akses setelah admin klik menu kursus, maka muncullah halaman akses kursus yaitu terdapat master siswa kursus, master pelajaran, master user dan rekapitulasi kursus.

l. Tampilan Input pendaftaran Bimbel



Gambar 11. Tampilan Input Pendaftaran Bimbel

Pada gambar 11 adalah form input pendaftaran bimbel dan data pembayaran bimbel kemudian view pembayaran dan cetak bukti transaksi.

m. Tampilan *Input* Pendaftaran Kursus

Gambar 12. Tampilan *Input* Pendaftaran Kursus

Pada gambar 12 adalah *form input* pendaftaran bimbel dan data pembayaran bimbel kemudian view pembayaran dan cetak bukti transaksi.

n. Tampilan *Input* Pembayaran Bimbel

Gambar 13. Tampilan *Input* Pembayaran Kursus

Pada gambar 13 tampilan *input* pembayaran transaksi bimbel sebagai *output* untuk laporan pemasukan.

o. Tampilan *Input* Petty Cash

Gambar 14. Tampilan *Input* Petty Cash

Pada gambar 13 adalah *form input* petty cash dan data petty cash serta view laporan berdasarkan periode.

p. Tampilan Laporan Keuangan

Gambar 15. Tampilan Laporan Keuangan

Pada gambar 15 merupakan tampilan laporan keuangan dari transaksi harian bimbel dan kursus.

q. Tampilan Laporan Saldo Akhir

Gambar 4.16. Tampilan Laporan Saldo Akhir

Pada gambar 16 merupakan laporan saldo akhir dari pemasukan transaksi bimbel dan kursus kemudian ada pengeluaran dari *petty cash* dan menjadi laporan saldo akhir cabang.

V. KESIMPULAN

Untuk membuat sistem informasi *petty cash*, dilakukan dengan tahap perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, dan perancangan. Dengan selesainya seluruh kegiatan penelitian, analisis sistem dan perancangan sistem, maka penulis mengambil kesimpulan

1. Sistem *petty cash* saat ini berjalan sebagian masih menggunakan pencatatan manual meski dalam pembuatan laporan sudah menggunakan *microsoft excel*.
2. Sistem administrasi keuangan yang berjalan saat ini di LP3i Course Center Cabang Tigaraksa bisa dikatakan masih kurang efektif. Hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya permasalahan yang dihadapi dalam proses pembuatan laporan *petty cash* dengan menggunakan sistem yang ada
3. Sistem dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, serta pemodelan berbasis objek dengan menggunakan *Visual Paradigm for UML 8.0 Enterprise Edition*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Tohari. *Analisa serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*,: Andi, Yogyakarta, 2014.
- [2] H. Mulya, *Memahami Akuntansi Dasar*, Mitra Wacana Media, Jakarta, 2013.
- [3] S. Aisyah. *Perkembangan peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Deepublish Publisher, Yogyakarta, 2015.
- [4] Republik Indonesia. *Undang-Undang Dasar Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.
- [5] Rosa A.S dan M. Shalanuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandng, Bandung, 2014.