

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA TOKO AYAM POTONG ZARMI BERORIENTASI OBJEK

Arman<sup>1)</sup>, SophanSophian<sup>2)</sup>, AnisaSahputri<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3</sup>STMIK Indonesia Padang, sistem Informasi

email : [arman@stmikindonesia.ac.id](mailto:arman@stmikindonesia.ac.id), [SophanSophian@stmikindonesia.ac.id](mailto:SophanSophian@stmikindonesia.ac.id), [AnisaSahputri@gmail.com](mailto:AnisaSahputri@gmail.com)

### Abstrak

*Chicken Piece Zarmi shop is the company engaged in the pice the chicken. This shop do the selling and purchase processing data still manually, there are the pilling file doesn't arrange clearly doesn't have media processing data yet. Seeing the problem then it proposed to build the financial report application at chicken piece zarmi shop with Microsoft Visual Basic C# programming languages and with saving the data to database. it can be easily the owner to do selling and purchase processing data quickly and accurately. The advantages this application is the problem will solve the well and it will increase the service to the people so quickly, effective, effisien. So that the duplicate data won't find out when the owner want to be recording the data and the data stil stored well.*

**Keyword : application, selling and purchase processing data.**

### PENDAHULUAN

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.[1] 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 dalamrangka memenuhikebutuhan pokok sehari- haridisemua lapisan masyarakatbaikmasyarakatyang tingkatekonomidanpendidikannya rendahsampaidenganmasyarakatyang tingkatekonomidanpendidikannyatinggi.Semakin tinggitingkatekonomidanpendidikan

seseorang makasemakin tinggipulakebutuhan informasinya.[3]

Pada saat sekarang ini persaingan didunia 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.

Untuk itu peneliti mencoba memecahkan masalah yang ada pada usaha Ayam Potong Zarmi. Toko ini bergerak di bidang penjualan ayam potong, yang mana setiap harinya melakukan transaksi yang tidak sedikit dan semua itu dilakukan pembukuan secara manual. Sehingga bisa menimbulkan kesalahan-kesalahan selama prosespembuatan laporan keuangan,seperti:, selama transaksi terjadi kesalahn dalam pencatatan dana, dan kekeliruan dalam menjumlahkan maupun mengalikan harga-harga ayam potong dalam jumlah yang besar. Untuk mendapat data stock ayam pun harus di dapat dengan menghitung ayam yang ada terlebih dahulu. Hal ini tentu akan

menimbulkan masalah dalam hal keakuratan, kecepatan dan ketepatan dalam menghasilkan informasi, apa lagi transaksi itu dilakukan dalam jumlah besar dan terja di secara berulang-ulang. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti mencari jalan keluar atau solusi dengan merancang aplikasi sistem informasi yang terotomatisasi, dengan menggunakan aplikasi system informaasi ini akan memberikan hasil yang lebih cepat, tepat dan akurat, dan semua masalah yang terjadi dapat teratasi dengan baik, sehingga dalam membuat laporan sudah tepat waktu dan efisien.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.(3)

Sehingga Sistem informasi yang dibangun dapat dikemas agar dapat digunakan untuk mendapatkan informasi lebih cepat dan tepat.[4]. Dan memberikan pelayanan kepada pelanggan dan kepa konsumen dalam proses pelayanannya dapat lebih mudah dan cepat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagaiberikut[5]:

a. Tahap Studi Literatur, Studi literatur ini dilakukan dengan pencaandatan dan pengumpulan artikel, jurnal, buku referensi, tutorial dan sumber lain.

b. Tahap Pengumpulan Data, Pengumpulan data merupakan salah satu hal penting dalam penelitian ini. Data-data seperti hotel, tempat wisata, lokasi ATM dan lain-lain akan dikumpulkan secara langsung di kota Bukittinggi, sehingga keakuratan data dapat dimaksimalkan. Selain itu, penulis juga akan bekerjasama dengan instansi pemerintah yang terkait demi memudahkan pengumpulan data.

c. Tahap Perancangan Aplikasi, Dalam tahapan ini, mulai melakukan perancangan aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata kota Bukittinggi berdasarkan referensi yang sudah didapatkan dari studi literatur serta data-data yang sudah didapatkan.

d. Tahap Simulasi dan Analisis, Aplikasi yang telah dirancang mula-mula akan disimulasikan dengan Android Simulator untuk melihat hasilnya. Setelah itu aplikasi tersebut diubah menjadi sebuah paket instalasi untuk diuji pada perangkat smartphone Android. Hasil dari simulasi dan pengujian ini kemudian akan dianalisis untuk mendapatkan sebuah kesimpulan.

e. Tahap Survey, Pada tahapan ini, akan dilakukan survey terhadap beberapa wisatawan untuk dimintai pendapatnya terhadap aplikasi ini.

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak (software) adalah SDLC yang sering digunakan antaralain *Waterfall* dan *Prototyping*.

Model *Waterfall* adalah salah satu model SDLC yang sering digunakan atau sering disebut juga dengan model konvensional atau *classic lifecycle*. Metode ini merupakan pemodelan perangkat lunak (software) dengan menitikberatkan pada aksi-aksi yang dilakukan di sejumlah tahap, dimana setiap tahap akan menghasilkan (output) dengan bentuk yang berorientasi objek [6].

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Menu Utama.

**a. Form Login**

Merupakan tempat admin menginputkan *username*, *password* untuk masuk kemenu utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 2. Halaman Login**

**1. Input Data**

**a. Input Data Pelanggan**

*Form* ini merupakan *form* untuk mengentrikan data pengelola data pelanggan yang dilakukan user. Data yang dientrikan adalah kd pelanggan, nama pelanggan, alamat, notelp. *Form* input data pada Aplikasi Laporan Keuangan pada toko ayam poton zarmi sebagai berikut :



**Gambar 3. Form Entri Data Pelanggan.**

**b. Input Data Ayam**

ini merupakan *form* untuk mengentrikan data pengelola data Ayam yang dilakukan user. Data yang dientrikan adalah kode ayam, jumlah ayam, harga ayam. *Form* input data pada Aplikasi Laporan Keuangan pada toko ayam potong zarmi sebagai berikut :



**Gambar 4. Form Entri Data Pelanggan.**

**c. Input Data Pemasok**

*Form* ini merupakan *form* untuk mengentrikan data pemasok. Data yang dientrikan adalah kd pemasok, nama\_pemasok, alamat, no telpn. *Form* input data pemasok pada aplikasi laporan keuangan tpada toko ayam potong zarmi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 5. Form Entri pemasok.**

**d. Entri Data Stok Masuk**

*Form* ini merupakan *form* untuk mengentrikan data stok masuk. Data yang dientrikan adalah No nota, kd pemasok, nama pemasok, kd ayam jumlah stok. *Form* input data penjualan pada aplikasi laporan keuangan toko ayam potong zarmi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 6. Form Entri Data stok Masuk .

nama barang, harga, jumlah tanggal pembelian.

Form input data aplikasi laporan keuangan toko ayam potong zarmi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 8. Form Entri Data Stok Masuk.

2. Proses

Dalam Merancang Aplikasi Laporan Keuangan pada toko ayam zarmi menggunakan bahasa pemrograman C#, proses untuk transaksi penjualan ayam dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

a. Entri Data Penjualan

Form ini merupakan form untuk mengentrikan data penjualan. Data yang dientrikan adalah No Transaksi, nota penjualan, kode pelanggan ,nama pelanggan , kode ayam, tanggal penjualan, jumlah beli, harga ayam.

Form input data aplikasi laporan keuangan toko ayam potong zarmi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 7. Form Proses Transaksi Penjualan ayam.

3. Output

Dalam sub menu laporan terdiri dari beberapa modul yaitu laporan data pembelian laporan penjualan, Modul-modul laporan tersebut yaitu:

a. Laporan Data Pembelian

Laporan data pembelian dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

No	Nota	Kode Pemasok	Nama Pemasok	Kode Ayam	Banyaknya	Harga	Jumlah	Tanggal Pem
1	NOPEM005	PM001	ANISA	A004	2	35	70	3/12/2017
2	NOPEM006	PM001	ANISA	A011	50	35	1750	3/12/2017

Gambar 9.Laporan Data Pembelian Perhari.

No	Nota	Kode Pemasok	Nama Pemasok	Kode Ayam	Banyaknya	Harga	Jumlah	Tanggal Pem
1	NOPEM005	PM001	ANISA	A004	2	35	70	3/12/2017
2	NOPEM006	PM001	ANISA	A011	50	35	1750	3/12/2017
3	NOPEM007	PM001	ANISA	A004	50	35,000	1750	3/4/2017
4	NOPEM008	PM002	buk tubi	A005	50	35	1,750	3/4/2017
5	NOPEM009	PM002	buk tubi	A014	2	35,000	70,000	3/4/2017

Gambar 10.Laporan Data Pembelian Perminggu.

No	Nota	Kode Pemasok	Nama Pemasok	Kode Ayam	Banyaknya	Harga	Jumlah	Tanggal Pen
1	HOPEM005	PM001	ANISA	A004	2	35	70	3/1/2017
2	HOPEM006	PM001	ANISA	A011	50	35	1750	3/1/2017
3	HOPEM007	PM001	ANISA	A004	50	35.000	1750	3/4/2017
4	HOPEM008	PM002	BURU	A005	50	35	1.750	3/4/2017
5	HOPEM009	PM002	BURU	A014	2	35.000	70.000	3/4/2017
6	HOPEM010	PM002	BURU	A013	300	35.000	10.500	3/13/2017
7	HOPEM011	PM002	BURU	A013	300	35.000	10.500	3/14/2017
8	HOPEM012	PM002	BURU	A013	300	35.000	10.500	3/15/2017
9	HOPEM013	PM002	BURU	A013	300	35.000	10.500	3/15/2017
10	HOPEM014	PM002	BURU	A013	300	35.000	10.500	3/17/2017

**Gambar 11. Laporan Data Pembelian Perbulan.**

### b. Laporan Penjualan

Sebelum laporan dimunculkan, maka akan tampil *form* laporan penjualan, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:

No	No Transaksi	Nota Penjualan	Kode Pelanggan	Kode Ayam	Tanggal Penjualan	Jumlah Beli	Harga Ayam	Total
1	NT002	NOTA001	PL001	A001	9/29/2016	3	35.000	105.000
2	NT003	NOTA002	PL003	A004	10/3/2016	5	20	100
3	NT004	NOTA003	PL001	A001	10/4/2016	30	30.000	900.000
4	NT005	NOTA004	PL001	A001	10/4/2016	5	40.000	200.000
5	NT006	NOTA005	PL002	A004	12/15/2016	56	12	672
6	NT007	NOTA006	PL003	A008	12/15/2016	5	21.111	105.555
7	NT008	NOTA007	PL001	A001	12/15/2016	2	25	50

Padang 12/23/2017  
Pemilik

**Gambar 12. Form Penjualan ayam.**

Pada *form* laporan penjualan tersedia parameter untuk menentukan laporan penjualan berapa yang ingin kita cetak, maka akan ditampilkan pada monitor laporan penjualan berdasarkan penjualan pada ayam .

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya yang dilakukan pada Aplikasi Laporan Keuangan pada Toko Ayam Potong Zarmi, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu :

1. Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi, maka pengolahan data pada toko ayam potong zarmi

dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga informasi yang diperoleh akan lebih akurat. Disamping itu juga penyimpanan data akan lebih terjamin, aman dan tidak banyak memakan tempat.

2. Dengan adanya sistem yang diusulkan maka dapat menghemat banyak tempat ruang kerja karena sudah menggunakan *database*.
3. Dengan adanya sistem yang diusulkan maka akan lebih memudahkan dalam proses pengolahan data dan juga penyusunan laporan pada aplikasi pengolahan data pada toko ayam potong zarmi, sehingga mengurangi tingkat kesalahan yang ada.
4. Aplikasi Laporan keuangan pada toko ayam potng zarmi memiliki *database* yang mampu menampung data serta informasi yang diolah dan dibutuhkan bagi pemilik.
5. Laporan keuanagan pada toko ayam potong sesuai dengan tanggal transaksi penjualan setiap hari , sehingga data untuk laporan dapat tersusun dengan rapi serta urut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Susanti, “PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SEKOLAH : STUDI KASUS PADA SMA 78 JAKARTA Ayuliana; Neva; Novia Susanti; Fahreza,” *ComTech Vol.2 No. 2 Desember 2011 1172-1191*, vol. 2, no. 2, pp. 1172–1191, 2011.
- [2] R. H. Sri Rezeki Candra N1), Nopriyadi Nurdam2), “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI,” *Tek. FTUP, Faktor Exacta*, vol. 28, no. 1, pp. 146–155, 2015.
- [3] A. Lipursari, “Peran Sistem Informasi Manajemen (Sim) Dalam Pengambilan Keputusan,” *J. STIE SEMARANG*, vol. 5, no. 1, pp. 26–37, 2013.

- [4] S. Informasi, P. Digital, J. Sistem, I. Fakultas, I. Komputer, and U. Sriwijaya, "PENGEMBANGAN MODEL SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS WIRELESS APLICATION PROTOCOL (WAP) PADA UNIVERSITAS SRIWIJAYA," *J. Sist. Inf. (JSI)*, vol. 4, no. 1, pp. 425–436, 2012.
- [5] P. S. Informasi and S. Jayanusa, "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA KOTA BUKITTINGGI," *J. sains dan Inform. Res. Sci. Inform.*, vol. 2, pp. 126–141, 2017.
- [6] R. Susanto, A. D. Andriana, R. Susanto, and A. D. Andriana, "Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 14, no. 1, pp. 41–46, 2016.