

Perancangan Sistem Informasi Keuangan Siswa Pada Lembaga Kursus Pelatihan Science Society Bukittinggi

Febby Kesumaningtyas¹, Rifaldo Pratama², Wizra Aulia³, Reti Handayani⁴, Yulia Jihan Sy⁵

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Islam Sumatera Barat (UISB) Padang

³Manajemen Informatika, Akademi Manajemen Informatika & Komputer (AMIK) Bukittinggi

⁴Manajemen Informatika, Ekonomi, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin (UMMY) Solok

⁵Teknik Komputer, Politeknik Negeri Padang

¹febbykesumaningtyas25@gmail.com. ²rifaldopr@uisb.ac.id. ³wizra.ira23@gmail.com. ⁴jeranikasdun@gmail.com. ⁵yulia@pnp.ac.id

Abstract

The Student Financial Information System designing on Science Society Training Course Institute in Bukittinggi made an application to give the convenience for users and support in archiving financial data and processing the financial data. Based on research conducted on Science Society Training Course Institute, it can be inferred that by utilizing a computerized system help the decision-making process by using the Delphi 7.0 Programming Language as application software. It is expected to replace ineffective and inefficient methods and ease the reports making because all the data well-arranged.

Keywords: Finance, Object, Information System, Software, Database

Abstrak

Perancangan Sistem Informasi Keuangan Siswa pada Lembaga Kursus Pelatihan Science Society di Bukittinggi ini berfungsi untuk membangun sebuah aplikasi yang diharapkan dapat menunjang dalam pengarsipan data keuangan untuk memberikan kemudahan bagi user dalam mengolah data keuangan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Lembaga Kursus Pelatihan Science Society, maka dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan sistem komputerisasi diharapkan dapat membantu proses pengambilan keputusan dan dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Delphi 7.0 sebagai software aplikasi diharapkan dapat menggantikan metode yang tidak efektif dan efisien serta mempermudah pembuatan laporan karena semua data tersimpan dengan rapi dan terstruktur.

Kata kunci: Keuangan, Objek, Sistem Informasi, Software, Database.

© 2025 Jurnal Pustaka AI

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat sekarang ini membuat waktu dan tempat tidak lagi menjadi penghalang dari perkembangan teknologi tersebut. Salah satu wujud dari kemajuan teknologi informasi itu sendiri adalah komputer. Komputer sendiri merupakan alat bantu kerja bagi manusia baik dibidang industri, pemerintahan, swasta maupun pemakaian perorangan menggunakan komputer.

Pada Lembaga Kursus Pelatihan Science Society ini sering menimbulkan kesulitan dalam melakukan pengelolaan data keuangan karena masih menggunakan cara manual dengan cara menginput data secara manual pada lembaran kertas, sehingga kemungkinan data akan hilang akan semakin bisa terjadi. Oleh karena itu sesuai dengan berkembangnya teknologi semakin canggih khususnya di bidang komputer yang tentunya mempunyai fungsi yang banyak dalam kegiatan instansi, pengelolaan data keuangan siswa dll.

2. Metode Penelitian

Langkah yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode analisa dibidang komputer yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC dengan metode model *waterfall* adalah salah satu model perancangan untuk pembuatan system atau *software* aplikasi Proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. SDLC harus dijalankan secara berurutan mulai langkah pertama sampai kelangkah berikutnya. Adapun fase-fase analisa :

1. Identification and Selection (Identifikasi dan Seleksi)

Tahap ini merupakan tahap awal dari siklus SDLC, yaitu mengidentifikasi kemungkinan perlunya dilakukan pengembangan terhadap kegiatan sistem yang akan dilakukan. Tahap analisis dilakukan dengan mengumpulkan data dengan survei dan wawancara langsung kelokasi.

2. Project Initiation Planning (Proses tahap inisiasi perencanaan)

Merupakan dimana sebagai berhubungan dengan fase sebelumnya, pada tahap ini akan lebih berfokus kepada kegiatan sistem yang telah terpilih pada fase sebelumnya. Setelah mengumpulkan data maka didapatlah beberapa permasalahan berupa sulitnya pengolahan pengelolaan data keuangan

3. Analysis (Analisis)

Menganalisis sistem yang lama dengan mengidentifikasi masalah, memahami masalah serta menganalisis sistem yang sesuai dengan permasalahan yang ada dan menggantikan dengan sistem yang baru.

4. Logical Design (Perencanaan secara Logika)

Secara umum tahap analisa dari semua unsur sistem yang terpilih dan akan dikembangkan tanpa merujuk pada spesifikasi hardware ataupun software.

5. Physical Design (Perencanaan secara Fisik),

Dilakukan dengan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk baik dari segi hardware ataupun software kedalam model-model yang digunakan dalam perancangan sistem. Perancangan system digambarkan dengan UML.

6. Implementasi (Penerapan)

Sistem yang telah dirancang kemudian decoding, diuji, dan diinstal dimana tahap ini diawali dengan penyerahan rancangan pada progammer

7. Maintenance (Pemeliharaan Sistem)

Merupakan tahap akhir dimana data dapat dipastikan bahwa secara sistematis, sistem informasi dapat diperbaiki dan dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

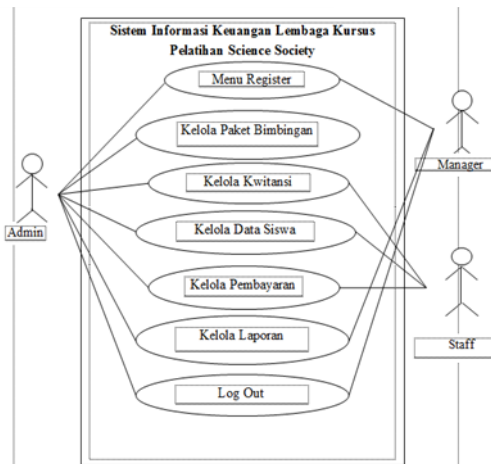
Analisa Sistem yang Sedang Berjalan



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Informasi

Pada sistem informasi yang sedang berjalan admin memiliki menu *register*, kelola paket bimbingan, kelola kwitansi, kelola data siswa, kelola pembayaran, dan kelola laporan yang diinputkan secara manual dan manager juga staff bisa melihat hasil dari kerja admin.

Perancangan Sistem Informasi Baru



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Baru

Admin agar masuk kesistem harus melakukan login terlebih dahulu. Pada system informasi yang sedang berjalan admin memiliki menu register untuk manager dan admin memiliki menu kelola paket bimbingan, kelola kwitansi, kelola data siswa, kelola pembayaran yang nantinya bisa dicek kembali oleh staff, terus ada kelola laporan dan log out nantinya manager juga bisa untuk melihat hasil kelola laporan yang dibuat oleh admin tersebut.

Gambar 3. Input Login

Setelah admin berhasil login admin akan menginputkan data siswa. Form input program dan data peserta didik seperti dibawah.

Gambar 4. Desain Input Program

Gambar 5. Input Peserta Didik

Gambar 6. Desain Input Pembayaran

Laporan yang dihasilkan berupa laporan sistem informasi keuangan siswa

**LAPORAN PEMBAYARAN PESERTA DIDIK
SCIENSOCIETY**

ID = PSDK200901102
 NAMA = Citra Kirana
 KODE PROGRAM = PRG200901101
 NAMA PROGRAM = Cenia

Tanggal Pembayaran	NoKwitansi	MetodePembayaran	Keterangan	SisaPembayaran	Bayar
31/08/2020	KWT200901102	Lunas	Tahap I	0	1.000.000
TOTAL PEMBAYARAN					1.000.000,00

Gambar 7. Desain Output Pemabayaran Siswa

**KWITANSI PEMBAYARAN
SCIENSOCIETY**

Kwitansi = NoKwitansi
 Tanggal = Senin, 31 Agustus, 2020
 Pembayaran = Lunas
 Keterangan = Tahap I

Id Peserta Didik	Nama	Bayar	Sisa Pembayaran
PSDK200901102	Citra Kirana	1.000.000	0
Total Bayar		1.000.000	

Gambar 8. Desain Output Kwitansi Pembayaran

LAPORAN PEMBAYARAN Per-PROGRAM PEMBELAJARAN SCIENSOCIETY				
KODE	= PRG200901101			
NAMA	= Cesia			
No	Id Peserta Didik	Nama	Keterangan	Bayar
1	PSDK200901101	Wike	Tahap I	510,000
2	PSDK200901102	Citra Kirana	Tahap I	1,000,000
TOTAL PEMBAYARAN				1,510,000

Gambar 9. Desain *Output* Pembayaran Program

4. Kesimpulan

Sistem Informasi Keuangan yang baru pada Lembaga Kursus Pelatihan *Science Society* Bukittinggi akan mengatasi kekurangan-kekurangan pada sistem yang lama. Kelebihan dari sistem yang baru adanya

database yang mampu menyimpan data-data keuangan, pembayaran yang disimpan dengan rapi dan tidak mudah hilang dan adanya *form* untuk transaksi keuangan dan pembayaran data yang mampu menginputkan data dengan cepat langsung tersimpan pada *database*.

Daftar Rujukan

- [1] Fahmi, Irham. 2017. *Analisis Kinerja Keuangan*. Bandung : Alfabeta.
- [2] Komputer, Wahana. 2010. *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Jakarta Selatan: mediakita.
- [3] Raharjo, Budi. 2011. *Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung : INFORMATIKA.
- [4] Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI
- [5] Widodo, Prabowo Pudjo, Heriawati. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung :: INFORMATIKA
- [6] Laudon, Kenneth C, Laudon, Jane P. 2007. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.