

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengumpulan Data**

##### **4.1.1 Hasil Wawancara**

Hasil dari wawancara kepada panitia atau pihak-pihak yang faham mengenai proses penyajian laporan keuangan di Rayon IKSASS Buleleng. Dibawah ini adalah hasil atau kesimpulan yang kami dapatkan dari wawancara.

##### **1. Wawancara Kepada Ketua**

Pertama kalinya kami menanyakan tentang proses kinerja kegiatan Rayon, mulai dari penganggaran pembelanjaan, rekap keuangan, pembuatan LPJ hingga sosialisasi sumber dana dan laporan pertanggung jawaban kepada seluruh anggota. Penjelasan yang kami dapatkan adalah proses diawali dengan perancangan anggaran belanja, pembelanjaan, rekap keuangan hingga pembuatan LPJ ini di lakukan oleh bendahara Rayon.

Mengenai kendala-kendala yang masih ada yang masih ada ketika membuat Lembar Pertanggung Jawaban (LPJ). Bendahara sering kali kehilangan data utamanya terkait dengan bukti pembelanjaan (Nota) karna banyaknya pengeluaran hingga pertanggung jawaban yang harus di keluarkan yang akan di sajikan kepada seluruh anggota dan pengurus jadi perlu ketelitian yang sangat untuk mengurangi kesalahan dalam membuat lembar pertanggung jawaban. Juga sering kali tidak sesuai antara penguaran dengan saldo yang aja, jadi di harap ajar lebih bisa memaksimalkan pertanggung jawaban yang ada..

##### **2. Wawancara kepada bendahara**

Hasil wawancara kepada bendara Rayon menjelaskan keuangan di rayon iksass buleleng ada beberapa kelemahan dalam menajemen keuangan utamanya dalam pembuatan LPJ, masih sangat banyak kelemahan dan juga sering kali terjadi kesalahan bahkan kehilanagan data (Nota) pembelanjaan dan pada saat penyajian kepada semua anggota.

#### **4.1.2 Hasil Observasi**

Pertama kami mengetahui bahwa data keuangan yang didapatkan ketika mengelola keuangan sangatlah vital peranannya. Dimana pihak Iksass juga harus melaporkan data tersebut kepada Seluruh Anggota. Menjadikan data tersebut untuk arsip buku besar Iksass mengenai masuk keluarnya keuangan yang terdapat pada Rayon Iksass Buleleng.

Adakalanya juga terjadi duplikasi data, pihak Iksass juga tidak bisa mengaksesnya dengan leluasa ketika data hanya terdapat dalam satu komputer. Ketika melakukan evaluasi untuk menemukan inovasi mengenai pengelolaan uang pihak Iksass juga harus mengumpulkan kembali data-data yang terpisahkan dan merekapnya.

#### **4.1.3 Hasil Studi Literatur**

Referensi – Referensi yang kami kumpulkan ialah tentang manajemen keuangan yang ada pada Rayon Iksass Buleleng. Yang mana di dalamnya membahas tentang kurang efisiennya proses pengelolaan keuangan dan terjadinya kekeliruan penulisan yang tidak sesuai berkas yang ada. Dalam beberapa lembaga juga menerangkan bagaimana system informasi pengajuan juga memiliki fitur untuk melakukan Manajemen Keuangan. Sehingga sistem Manajemen Keuangan. dapat memudahkan atau meningkatkan dalam Manajemen Keuangan.

#### **4.2 Hasil Analisa dan Desain**

Analisis sistem lama dan sistem baru ialah sebuah gambaran permasalahan yang dilakukan pada sebuah instansi atau lokasi penelitian dalam sistem kerja yang dilakukan sebelum menggunakan aplikasi dan sesudah menggunakan aplikasi. Adapun rincian dari analisis sistem lama dan sistem baru yang berada digunakan oleh Rayon Iksass Buleleng ialah sebagai berikut.:

##### **4.2.1 Analisis Sistem Lama**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada ketua Rayon Iksass Buleleng, dapat disimpulkan bahwa sistem manajemen keuangan yang digunakan sampai saat ini masih menggunakan proses manual. yakni mencatat kredit dan debit, dan menjumlah kredit dan debit keseluruhan setelah itu pengecekan yang akan di cek oleh ketua rayon, jika sudah di cek oleh ketua rayon

maka lapran penanggung jawaban baru bisa di informasikan kepada anggota rayon.

#### 4.2.2 Analisis Sistem Baru

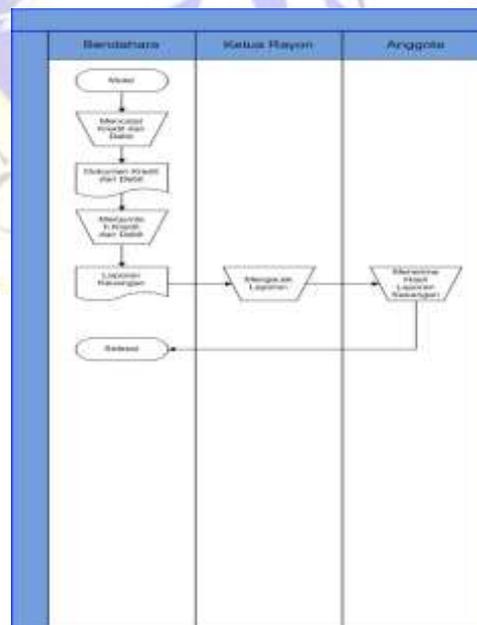
Dari permasalahan diatas, maka diperlukan sistem baru yaitu sebuah sistem informasi manajemen keuangan pada rayon iksass buleleng yang akan mengoptimalisasi setiap manajemen keuangan yang ada pada rayon iksass buleleng tentunya juga akan membantu bendahara dalam mengelola uang yang ada pada rayon iksass buleleng.

### 4.3 Desain Sistem

Berdasarkan hasil analisa diatas, perlu adanya desain sistem untuk mengoptimalkan Sistem Informasi Manajemen keuangan pada Rayon Iksass Buleleng Berbasis WEB tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan suatu upaya merancang sebuah Aplikasi yang nantinya dapat mengoptimalkan hasil dari proyek tersebut. Ada beberapa perangkat dalam perancangan Aplikasi yaitu : *Flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

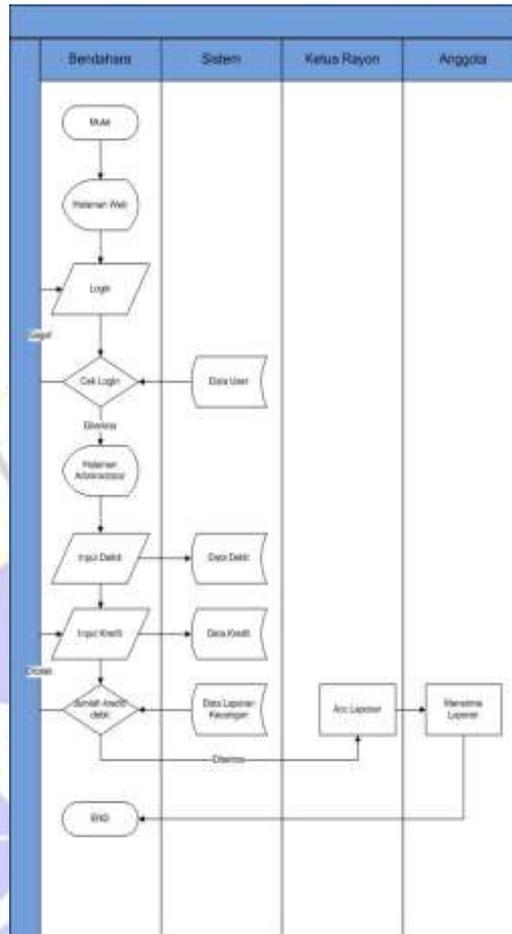
#### 4.3.1 Alur Sistem (*Flowchart*)

##### 1. Flowchart Sistem Lama



Gambar 4. 1 *Flochart* Sistem Lama

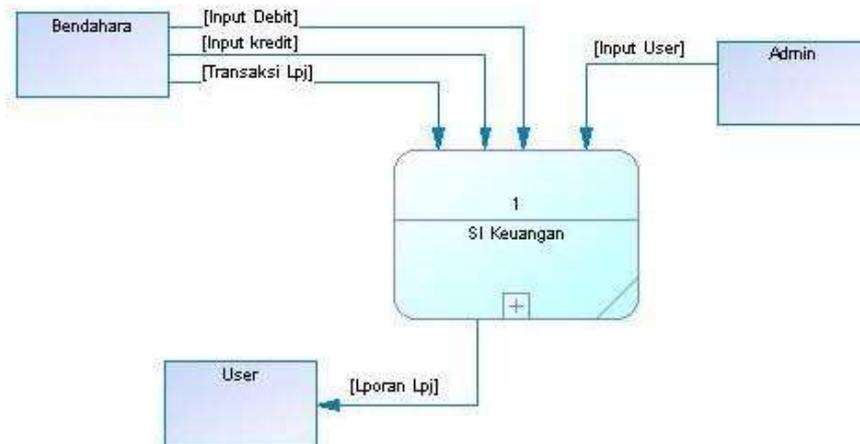
## 2. Sistem Yang Akan Dibuat



**Gambar 4. 2 Flowchart Sistem Yang Akan Dibuat**

### 1. Context Diagram

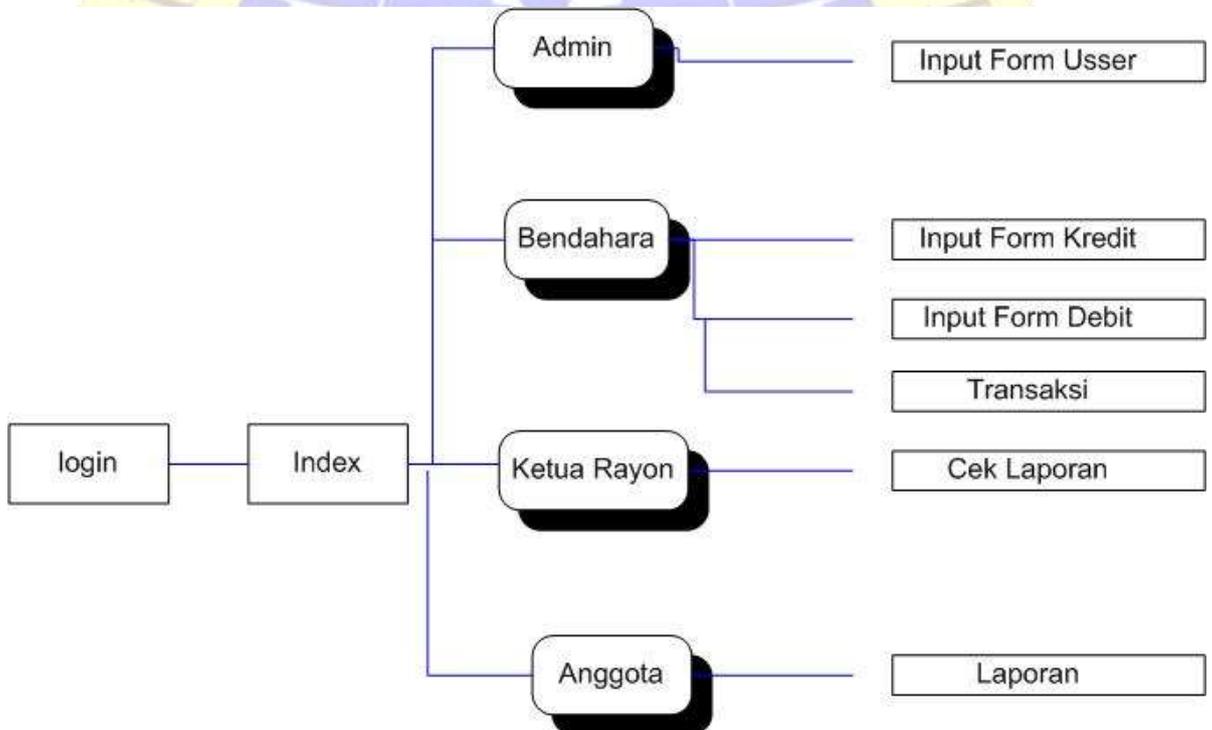
Data flow diagram (DFD) adalah suatu bagan yang menunjukkan bagian alur proses pengolahan data dalam suatu sistem. Data flow diagram merupakan representasi dari keterkaitan entitas, jenis data, storage dan proses dalam bentuk sistem yang menggambarkan suatu sistem mulai dari gambaran sistem yang paling global sampai gambaran sistem yang terperinci. DFD level 0 biasa disebut dengan diagram inti (fundamental system model) atau model sistem inti (fundamental system model) atau biasa disebut juga diagram konteks (context diagram) atau model konteks (context model). Arah panah dari aliran data menunjukkan aliran data berupa data masukan (input) dan keluaran (output) kedalam proses perangkat lunak yang di rancang. Berikut ini adalah gambar DFD level 0 atau context diagram dari system informasi Manajemen Keuangan di Rayon IKSASS Buleleng berbasis Website menggunakan PHP dan MySQL.



**Gambar 4.3 Context Diagram**

**2. Diagram Berjenjang**

Diagram berjenjang merupakan ringkasan yang memetakan keseluruhan proses berlangsung pada sebuah Aplikasi. Desainnya dapat dilihat pada Gambar 4.4.

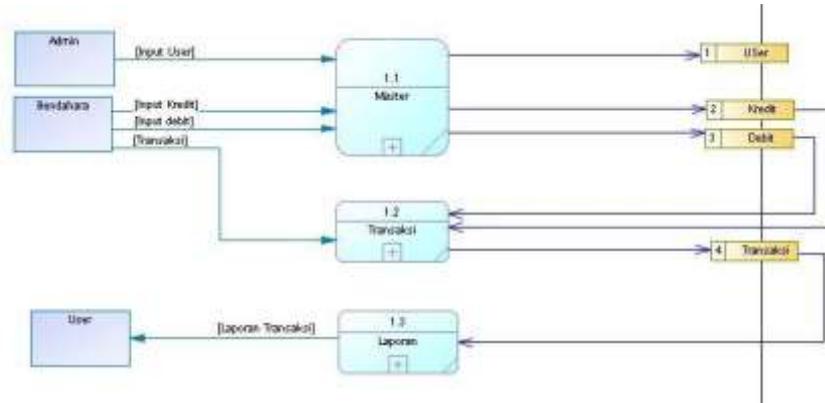


**Gambar 4.4 Bagan Jenjang**

**3. Data Flow Diagram**

Pada gambar 4.3 Data Flow Diagram level 1 ini menjelaskan detail aktifitas entitas setelah decompose dari proses pada level 0 (Context Diagram) dalam SIPSB

yang terdiri dari 3 entitas yaitu Admin, Anggota, dan kepala Cabang. Dari entitas tersebut akan melakukan proses masukan terhadap sistem antara lain master, transaksi, dan laporan yang akan tersimpan didalam database.



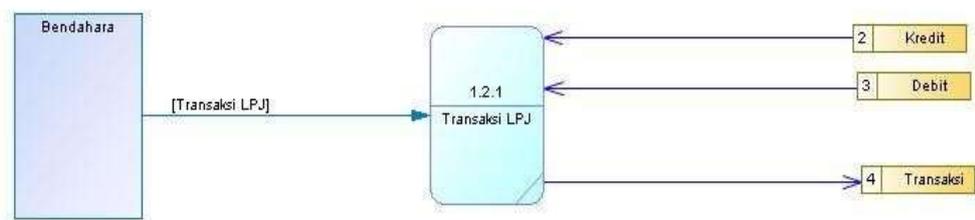
**Gambar 4. 5 DFD Level 1**

Pada gambar 4.6 DFD level 2 pada inputan ini menjelaskan penyimpanan data pada sistem informasi tersebut setelah decompose dari master pada data flow diagram level Pada DFD level 2 master ini terdiri dari dua entitas yang akan melakukan proses masukan atau inputan pada sistem yang akan tersimpan pada database.



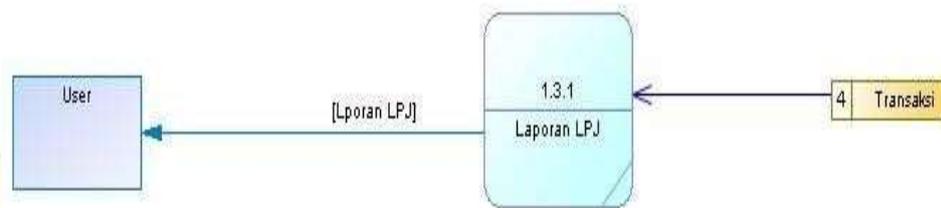
**Gambar 4. 6 DFD Level 2**

Setelah decompose dari transaksi pada data flow diagram level 1 yang terdiri dari transaksi pembukaan rekening dan pengajuan pembiatyaaan seperti yang terlihat pada gambar 4.6 di bawah ini :



**Gambar 4. 7 DFD Level 3**

Pada gambar 4.7 DFD level 2 laporan ini menjelaskan laporan pada SIPSB setelah decompose dari proses data flow diagram level 1. Laporan yang dihasilkan laporan anggota, buka rekening dan pengajuan pembiayaan.

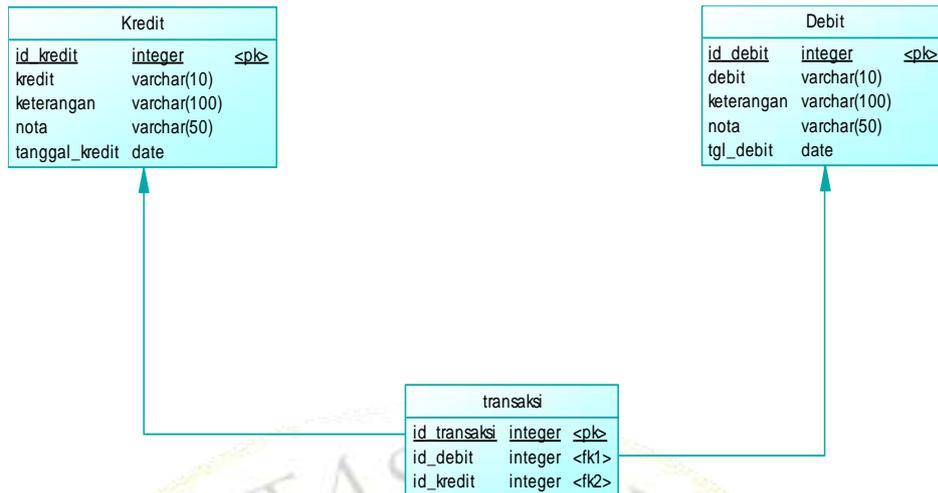


**Gambar 4. 8 DFD Level 4**

#### 4. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah merupakan salah satu media analisa data yang menggambarkan pola hubungan antara entitas untuk memperoleh informasi yang membentuk kerangka sistem. Keterkaitan dan hubungan tersebut digambarkan melalui E-R Diagram (Entity Relation Diagram ) seperti penjelasan berikut ini:

Conceptual Data Model (CDM) merupakan bentuk suatu model konseptual objek data yang belum ditetapkan dalam database dan merupakan suatu keseluruhan struktur logis dari suatu database yang menggambarkan tabel-tabel berelasi dan tidak berelasi. Dalam sistem informasi pengajuan pembniayaan ini terdapat 6 tabel yakni tabel data diri anggota, tabel jenis tabungan, tabel jenis akad,tabel data wawancara, tabel data anggota, tabel buka rekening, tabel pengajuan pembiayaan. Fungsi dari semua tabel yang berelasi ialah untuk mengambil data dan menampilkan data sesuai dengan yang dibutuhkan. Adapun CDM sistem



**Gambar 4. 9 ERD**

Melakukan analisis terhadap Aplikasi, setelah itu dilakukan implementasi terhadap desain database dari seluruh *field* yang bersangkutan untuk mengetahui lebih lanjut bentuk masing-masing entitas tersebut. Struktur yang dimaksudkan akan dijabarkan secara detail dalam pembahasan ini, antara lain:

**a. Tabel Jenis Kredit**

**Tabel 4 1 Tabel Jenis Kredit**

No	Nama Field	Type	Size	Key
1	Id_kredit	Integer	11	Primary
2	Kredit	Char	30	
3	Keterangan	Char	30	
4	Nota	Char	30	
5	Tgl_nota	Char		

## b. Tabel Jenis Debit

**Tabel 4 2 Tabel Jenis Debit**

No	Nama Field	Type	Size	Key
1	Id_debit	Integer	11	Primary
2	Debit	Char	30	
3	Keterangan	Char	30	
4	Nota	Char	30	
5	Tgl_nota	Char		

## c. Transaksi

**Tabel 4 3 Wawancara**

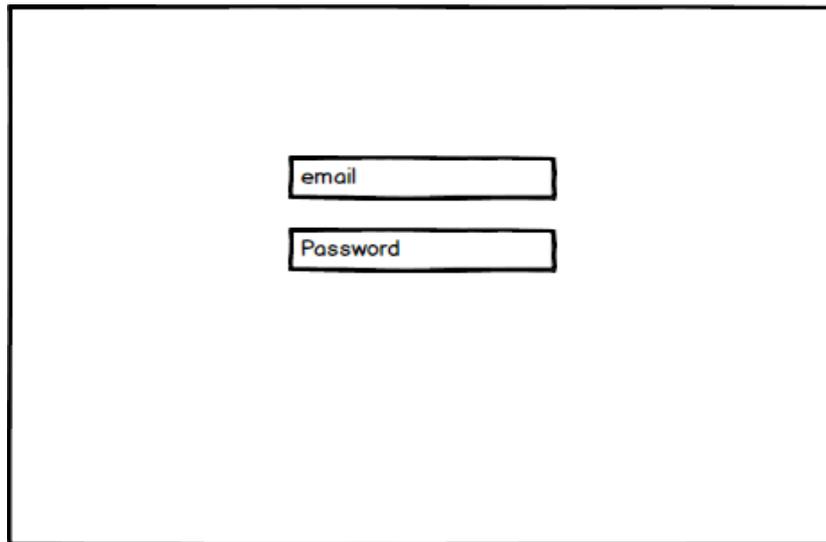
No	Nama Field	Type	Size	Key
1	Id_transaksi	Integer	11	Primary
2	Id_kredit	Integer	11	
3	Id_debit	Integer	11	

### 4.3.3 Desain Interface

Desain Interface adalah desain tampilan antar muka program aplikasi. Karena masih berupa desain, maka bisa jadi dalam program sebenarnya terdapat penambahan dan pengurangan, akan tetapi penambahan dan pengurangan tersebut tidak akan terlepas dari fungsi pokok masing-masing prosedur. Sesuai dengan jumlah prosedur pokok.

Berikut merupakan tampilan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Pada Iksass Buleleng.

## A. Desain Login



The image shows a simple login form within a rectangular border. It consists of two vertically stacked input fields. The top field is labeled 'email' and the bottom field is labeled 'Password'. Both fields are empty and have a thin black border.

**Gambar 4. 10 Tampilan Login**

### 4.3.4 Implementasi

#### a. Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk membantu peneliti dalam menyajikan sistem informasi ini maka diperlukan hardware yang digunakan oleh peneliti. Berikut alat yang digunakan oleh peneliti :

##### 1) Unit PC / Laptop

Unit PC / Laptop / Notebook yang digunakan untuk membangun dan implementasi aplikasi dengan spesifikasi :

- Intel Core I5
- Ram 4GB
- Hardisk 500 GB
- Layar 14 Inch

##### 2) Kebutuhan Perangkat Lunak

###### a) SublimeText

Sublime text adalah salah satu text editor yang sering digunakan oleh programmer dalam membangun suatu aplikasi berbasis web.

###### b) Xampp

Xampp adalah software yang bisa dijalankan pada berbagai macam sistem operasi, merupakan kumpulan dari beberapa program. Xampp digunakan sebagai server yang berdiri sendiri,

dimana xampp terdiri dari Apache HTTP Server dan MySQL database.

c) Internet Browser

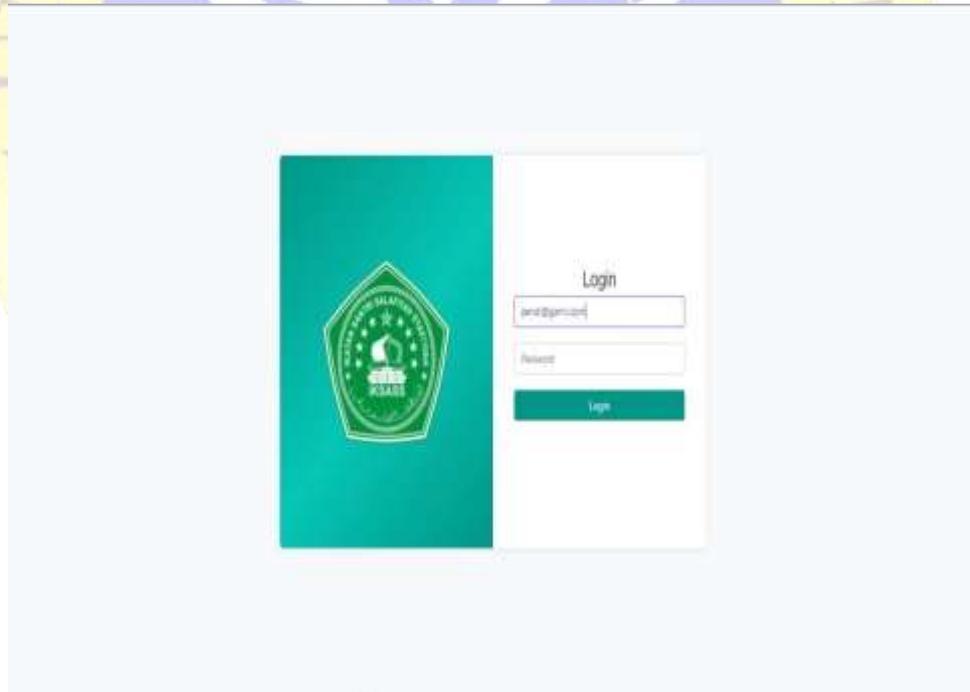
Selain sebagai penjelajah web, peramban web atau penelusur web, Internet Browser juga berguna untuk mencoba Web yang telah dibuat.

d) Hosting dan Domain

Hosting adalah tempat penyimpanan virtual yang berada dalam jaringan cloud di internet yang mana dipergunakan untuk menyimpan file web beserta file lainnya yang dibutuhkan. Sedangkan Domain adalah alamat virtual yang berada pada jaringan internet.

b. Screenshoot Aplikasi

a. Tampilan Login



**Gambar 4. 11 Tampilan Login**

b. Dashboard



**Gambar 4. 12 Tampilan dashboard**

A. Pengujian Black Box

Setelah tahap pengujian selesai dan aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan maka tahap selanjutnya adalah menerapkan aplikasi tersebut. Dan dilanjutkan dengan melakukan perawatan terhadap aplikasi tersebut. Berikut tabel pengujian Black Box.<sup>b</sup>

**Tabel 4.4 Pengujian Black Box**

No	Unit Uji	Masukan/ Kondisi	Hasil yang diharapkan	Kesesuaian	
				Ya	Tidak
1	Login	Akses untuk menuju ke menu utama	- Jika username dan password sesuai maka program akan melanjutkan ke menu utama.		
			- Jika tidak sesuai maka program tidak akan melanjutkan ke menu utama.		

**Tabel 4.4 Lanjutan**

2	Menu Utama	Memilih menu Debit	- Menampilkan data Debit - Mengolah data Debit		
		Memilih Kredit	- Menampilkan data Kredit - Mengolah data Kredit		
		Memilih menu laporan	- Menampilkan laporan - Mencetak laporan harian, mingguan dan bulanan		
3	Log Out	Akses untuk menutup program	- Dapat menutup program (kembali ke menu login)		

#### B. Pengujian Eksternal (User)

Setelah tahap pengujian selesai dan aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan maka tahap selanjutnya adalah analisa data instrumen validasi ahli menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah yang di gunakan untuk mengukur presepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa berdasarkan definis oprasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. (Lailatus , 2021) Berikut langkah-langkah dalam menganalisis angket menggunakan Ska;a Likert:

##### 1. Kuesioner

Kuesioner digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan nilai sebagai acuan dalam pengujian eksternal. Peneliti menggunakan kuesioner dengan perhitungan skala likert yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat dari pengguna aplikasi yang diimplementasikan dalam angket dan sering digunakan untuk riset yang berupa survei. Pada pengujian Sistem

Informasi Keuangan Pada Rayon Iksass Alumni Buleleng Berbasis Web.

**Tabel 4 4 Tabel Kuesioner**

No.	Pertanyaan	Kesimpulan			
		SS	S	TS	STS
1	Apakah menurut anda aplikasi sistem informasi Manajemen Keuangan iksass ini layak di pakai?	4	1	-	-
2	Apakah dengan sistem informasi Manajemen Keuangan ini dapat mempermudah dalam pengolahan data dan transaksi?	3	2	-	-
3	Apakah anda menyukai sistem informasi Manajemen Keuangan ini?	3	1	1	-
4	Apakah sistem informasi ini memiliki kecepatan transfer data yang optimal?	4	1	-	-
5	Apakah sistem informasi ini sederhana dan mudah digunakan dalam mengoperasikan	4	-	1	-

Jumlah skor perolehan dari semua responden :

$$\text{Jumlah Sangat Setuju (SS)} = 18 \times 4 = 72$$

$$\text{Jumlah Setuju (S)} = 5 \times 3 = 15$$

$$\text{Jumlah Tidak Setuju (TS)} = 2 \times 2 = 4$$

$$\text{Jumlah Sangat Tidak Setuju (STS)} = 0 \times 1 = 0$$

Sehingga total perolehan skor dari semua responden adalah 91.

Jumlah skor ideal diperoleh dari skor tertinggi x jumlah butir soal x jumlah responden = 4 x 5 x 5 = 100.

**Tabel 4 5 Tabel Skor Presentase**

<b>Skor Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
25 (%)	Tidak Baik
26 – 50 (%)	Kurang Baik
51 – 75 (%)	Baik
76 – 100 (100%)	Sangat Baik

Rumus dalam Penentuan Skor = (Skor Perolehan / Skor Ideal) x 100 Perhitungan  $(91 / 100) \times 100 = 91\%$  hasil dari responden yang kemudian dihitung menggunakan metode skala likert diperoleh persentase sebesar 91% sehingga Sistem Informasi sangat baik dan layak untuk digunakan.

