



SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA TOKO MJ COMPUTER BATURAJA MENGUNAKAN EMBARCADERO XE 2

Bella Okta Viona¹, Haris Saputro², P. Sulisty A.S³

¹Manajemen Informatika, ²Teknik Informatika, ³Informatika' Universitas mahakarya asia, Baturaja
^{1,2}Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 267, Tj. Baru, Kec. Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan
32121

Korespondensi Email : bellaotaviona1017@gmail.com¹, haris.mkom@gmail.com², simonuty@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini : (1) Mempermudah Toko dalam melakukan pengolahan data keuangan penjualan, pencarian data dan pengubahan data; (2) Memperkecil kemungkinan laporan yang hilang atau rusak; (3) Meminimalisir terjadinya kesalahan dalam menginput jumlah uang dan keamanan data akan lebih terjamin; (4) Untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan khususnya dibidang computer. Subjek dari penelitian ini adalah pembuatan sistem informasi keuangan pada toko Mj computer Baturaja menggunakan *embarcadero XE2*. Dalam melakukan penelitian ini menggunakan 3 metode yaitu metode wawancara, metode observasi, dan metode referensi. Rangkaian kegiatan dalam penelitian ini dimulai dengan perancangan diagram konteks, data flow diagram, dan entity relationship diagram serta melakukan perancangan tabel dan pembuatan sistem informasi. Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Keuangan pada Toko Mj Computer Baturaja dengan menggunakan *Embarcadero XE2* serta *Microsoft Acces 2010* sebagai database. Sistem Informasi ini sendiri akan memproses setiap transaksi yang masuk dan akan menghasilkan sebuah laporan dan nota penjualan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Keuangan, *Embarcadero XE2*, *Database Access 2010*, Toko Mj Computer Baturaja.

FINANCIAL INFORMATION SYSTEM AT MJ COMPUTER BATURAJA SHOP USING EMBARCADERO XE2

Abstract

The objectives of this research are: (1) to make it easier for stores to process sales financial data, search data and change data; (2) Minimize the possibility of lost or damaged reports; (3) Minimizing the occurrence of errors in inputting the amount of money and data security will be more guaranteed; (4) To apply the knowledge that has been obtained while studying, especially in the field of computers. The subject of this study was the creation of a financial information system at the Mj computer store Baturaja using the XE2 embarcadero. In conducting this research, three methods were used, namely the interview method, the observation method, and the reference method. The series of activities in this study began with the design of context diagrams, data flow diagrams, and entity relationship diagrams as well as designing tables and making information systems. This research produces a Financial Information System at the Mj Computer Store Baturaja using Embarcadero XE2 and Microsoft Access 2010 as a database. This information system itself will process every incoming transaction and will generate a report and sales memorandum.

Keywords: *Financial Information System, Embarcadero XE2, Database Access 2010, Baturaja Mj Computer Shop.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi kita ketahui bahwa ternyata teknologi sangat mempengaruhi kebutuhan manusia. Pada saat ini banyak teknologi yang semakin maju dan berperan mempermudah manusia melakukan kegiatan sehari-hari. Kemajuan di bidang teknologi informasi di bidang pendidikan, transportasi, penjualan, perbankan dan lain-lain merupakan contoh bahwa kita semakin memerlukan teknologi informasi dalam kehidupan kita.

Di era globalisasi pelayanan dan informasi yang

cepat dan akurat serta sesuai dengan kebutuhan sudah menjadi keharusan untuk tetap bisa bersaing dalam dunia bisnis. Mj Computer Baturaja merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan komputer second. Dalam bisnisnya Mj Computer menjual berbagai macam jenis Personal Computer (PC) dan laptop. Selama ini Pada Toko Mj Computer Baturaja, pendataan keuangan serta barang masuk dan barang keluar masih dilakukan secara manual yaitu dengan membuat pembukuan penjualan barang yang datanya sering hilang sehingga dalam pembuatan laporan keuangan sering terjadinya ketidaksamaan

data antara pendapatan dan barang yang dijual. Terkait masalah diatas, dalam penelitian ini penulis akan membuat sebuah sistem informasi Keuangan pada Toko Mj Computer menggunakan *Embarcadero XE2*, sehingga dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengolah data-data keuangan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat dengan tingkat kesalahan yang minimal serta lebih efektif dan efisien.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana cara membangun Sistem Informasi keuangan pada Mj Computer baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2*?

3. Batasan Masalah

Dari Latar belakang diatas, maka penulis dapat membatasi permasalahan yaitu pada pengolahan data keuanganmasuk dan keuangan keluar khusus untuk barang.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan, pengolahan data keuangan dan pencarian data.
2. Memperkecil kemungkinan laporan yang hilang atau rusak karena dalam system informasi masih menyimpan arsip data laporan tersebut.
3. Memunimalisir terjadinya kesalahan dalam penginputan jumlah uang, serta keamanan data akan lebih terjamin
4. Untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah di peroleh selama menempuh pendidikan khususnya di bidang komputer.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mempermudah dan mempercepat pengolahan data transaksi penjualan pada toko Mj Computer Baturaja.
2. Dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pengolahan keuangan toko.
3. Bertambahnya wawasan dengan memahami sistem informasi.
4. Terjadinya kerjasama yang baik antara perguruan tinggi Universitas Mahakarya Asia dengan Toko Mj Computer Baturaja.
5. Dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan mahasiswa dalam pembuatan sebuah program.

KAJIAN TEORI

1. Sistem Informasi

Sistem (*system*) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem

dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu.

Dengan pendekatan komponen Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Jogiyanto HM, 2008:7).

Menurut Jogiyanto HM (2008:8) Informasi adalah suatu data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sebuah informasi yang baik harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Akurat (*Accurated*)

Informasi yang dihasilkan harus benar-benar terhindar dari faktor kesalahan, sehingga tidak menyesatkan pemakai.

2. Tepat Waktu (*Time Lines*)

Keterlambatan informasi tidak akan memberikan nilai manfaat, karena kondisi bisnis dapat berubah suatu saat sehingga dapat menghilangkan suatu peluang.

3. Relevan (*Relevance*)

Informasi yang dihasilkan harus sesuai dengan pokok permasalahan yang sedang dihadapi dan memberikan manfaat bagi penggunaannya. Menurut Jogiyanto, HM (2008:11), Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

sebagai sebuah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sebuah sistem yang kompleks. Bukan hanya komputer saja yang bekerja (beserta *hadrware* dan *software* didalamnya). Manusia (pengguna/aktor) dalam hal ini menggunakan seluruh ide, pemikiran, perhitungan, untuk dituangkan kedalam sistem informasi yang digunakan. (Pratama, 2014:11).

Menurut Laudon, K.C dan Laudon, J.P (2007:27) dalam Pramudika, P.A dan Iriani Siska (2015:32) Secara Teknis Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi.

2. Keuangan

Sejarah Menurut M.Munandar (2017:8) Keuangan adalah istilah untuk hal-hal yang berkaitan dengan manajemen, penciptaan, dan studi tentang uang dan investasi. Keuangan dapat secara luas dibagi menjadi tiga kategori, keuangan publik, keuangan perusahaan, dan keuangan pribadi. Ada banyak kategori spesifik lainnya, seperti keuangan perilaku, yang berupaya mengidentifikasi alasan kognitif (mis., Emosional,

sosial, dan psikologis) di balik keputusan keuangan.

3. Toko Mj Computer Baturaja

Toko Mj Computer Baturaja merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan komputer. Mj Computer didirikan oleh Bapak muji yang terletak di Jalan Dr Moh No.587H, RT.4/RW.4, Kemala Raja, Baturaja Timur. Toko Mj Computer melayani pembelian berbagai macam jenis laptop.

4. Embarcadero XE 2

Menurut kadir (2011;9) *Embarcadero XE2* adalah suatu bahasa pemrograman yang terintegrasi berbasis windows. Menggunakan Embarcadero XE2 versi terbaru dari Delphi, yang berguna untuk membuat aplikasi pada windows. 8 Berikut cara memulai program *Embarcadero XE2*.

1. Klik *icon* start pada Sistem Operasi Windows
2. Klik Program, lalu *Pilih Embarcadero XE2*, maka akan tampil seperti gambar di bawah ini.
3. *Componen Tool Pallette*, berisi daftar komponen yang disediakan oleh *Embarcadero XE2*.
4. *Object Inspector*, terdapat dua tab yaitu *properties* dan *event*.
5. *Properties*, berfungsi untuk mengubah sifat- sifat yang dibawa oleh *object* tersebut.
6. *Event*, berfungsi sebagai daftar *prosedure* yang dilakukan oleh *object* tersebut ketika suatu peristiwa terjadi.
7. *Form Designer*, berfungsi untuk mendesain tampilan aplikasi. Dan tempat meletakkan komponen-komponen dari *tool pallette* ke dalam *form*.
8. Unit, adalah tempat menuliskan source code atau bahasa program. Unit ini tersimpan dalam bentuk pas sedangkan yang sudah terkompilasi tersimpan dalam bentuk .dcu. proses link ini akan menggabungkan file -file.dcu menjadi file.exe atau dan lain-lain.

5. Microsoft Acces 2010

Menurut Nana Suarna *Microsoft Access 2010* adalah sebuah program aplikasi untuk mengolah Database (Basis data) model relasional, karena terdiri dari lajur kolom dan lajur baris. Selain itu Microsoft Access merupakan program aplikasi yang sangat mudah dan sangat familiar dalam pembuatan dan perancangan sistem manajemen database (2009:426). | .. 9 Menurut Tim EMS *Microsoft Access* adalah sebuah program aplikasi basis komputer relasional yang ditujukan untuk kalangan umum dan perusahaan. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi *Microsoft Office*. Kegunaannya “adalah untuk menyimpan data di dalam format *Microsoft Access, Microsoft Jet Database Engine, Microsoft SQL Server, Oracle Database*, atau semua kontainer basis data yang mendukung standar ODBC (2016:83).



Gambar 1. tampilan awal *Microsoft acces 2010*

6. Diagram Konteks

Diagram konteks atau disebut juga dengan model sistem fundamental yang seluruh elemen sistemnya direpresentasikan sebagai sebuah bubble tunggal dengan data inputan dan output yang ditunjukkan oleh busur panah sehingga ada data yang masuk dan data yang keluar secara berurutan. Irwan dalam [Faisal et al., 2020].

1. DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Afyenni dalam [Verawati et al., 2018] : Menyatakan penggambaran DFD lebih fokus pada aliran proses data dalam sistem yang akan membuat pengguna lebih memahami bagaimana data mengalir dalam sistem dan bagaimana data diproses dalam sistem. 12 Penggambaran DFD didahului dengan Konteks Diagram (CD). CD menggunakan tiga simbol yaitu: entitas eksternal, simbol untuk mewakili aliran data dan simbol untuk mewakili proses.

Tabel 1. Simbol-simbol gambaran CD (*Context Diagram*) dan DFD (*Data Flow Diagram*)

Simbol	Arti
	Entitas Eksternal Menggambaran asal atau tujuan data
	Proses Proses atau fungsi yang mentransformasikan data secara umum
	Aliran Data Menggambaran aliran (arus data) yang berjalan
	Penyimpanan Data (Data Store) Menggambaran data flow yang sudah disimpan atau diarsipkan

2. ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Yanto dalam [Lestari et al., 2018] : “ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model 13 konseptual suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas”.

Tabel 2. Simbol-simbol gambaran ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Simbol	Arti
	Menunjukkan entitas (menggunakan kata benda mati ataupun hidup misalnya entitas buku, siswa, karyawan, barang, dll).
	Menunjukkan atribut.
	Menunjukkan garis penghubung.
	Menunjukkan relasi hubungan antara entitas satu dan entitas lain (menggunakan kata kerja (pasif) dan kata kerja aktif contoh pasif : beli, aktif : dibeli).

METODOLOGI PENELITIAN

1. Subjek Penelitian

2

Subjek penelitian ini adalah Sistem Informasi Keuangan pada Toko Mj Computer Baturaja menggunakan *Embarcadero XE2*.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan februari sampai dengan mei 2023. Penulis melakukan penelitian di Toko Mj Computer Baturaja yang beralamat di Jalan Dr Moh No.587H, RT.4/RW.4, Kemala Raja, Baturaja Timur.

3. Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu Unit Laptop Merk Asus Tipe Asus X441N Series dengan Spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi Hardware

- .Processor Intel 2Core N3350, up to 2.4GHz.
- . RAM 4GB
- .Harddisk 500Gb
- .VGA : Intel® HD Graphics

2. Spesifikasi Software

- .Sistem Operasi *Windows 10*
- .*Embarcadero XE2*
- .*Microsoft Acces 2010*

4. Metode Pengumpulan Data

1. Metode wawancara

Metode wawancara yaitu mengumpulkan data dengan melakukan Tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

2. Metode observasi

Metode *observasi* ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian.

3. Metode Referensi

Metode *referensi* yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumber yang diperoleh dari buku-buku, dan situs internet yang berhubungan dengan penelitian yang diambil.

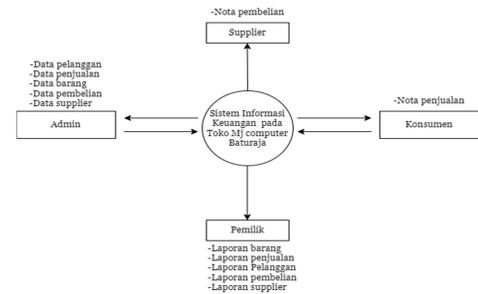
5. Analisis Sistem

Pada Toko Mj Computer baturaja, komputer sudah digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan baik dalam proses penginputan barang maupun penerimaan barang. Namun dalam penginputan data Keuangan Mj Computer belum menggunakan aplikasi dalam bentuk sistem informasi pengolahan data masih manual sehingga mempunyai pengaruh terhadap penginputan keuangan. Dalam pencarian data barang, transaksi penjualan, secara efektif dan mudah di operasikan, serta mencetak hasil laporan data-data yang tepat sesuai yang dibutuhkan.

Dengan adanya sistem ini diharapkan proses pelaporan yang merupakan bagian sangat penting dapat dikerjakan secara terkomputerisasi serta pengarsipan data-data barang, supplier, dan keuangan dapat tersimpan dengan aman didalam sistem informasi.

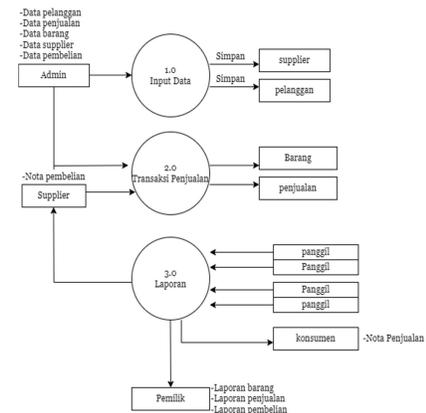
6. Perancangan Sistem

1. Perancangan Digram Konteks



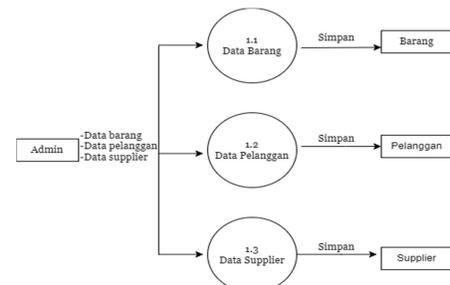
Gambar 2. Diagram konteks

2. Perancangan DFD level 0



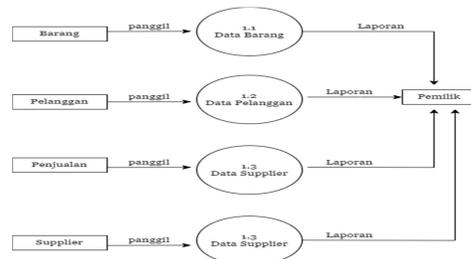
Gambar 3. Tampilan DFD Level 0

3. DFD Level 1



Gambar 4. Tampilan DFD Level 1

4. DFD Level 1 Proses 2



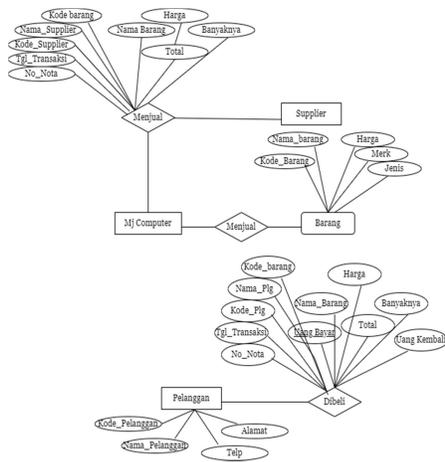
Gambar.5 Tampilan DFD Level 1 Proses2

5. DFD Level 1 Proses 3



Gambar.6 DFD Level1 Proses3

6. Perancangan ERD Proses Penjualan



Gambar.7 Tampilan ERD Proses Penjualan

7. Perancangan Tabel

Perancangan tabel adalah bagian penting dalam membuat sebuah database, karena tabel merupakan tempat yang digunakan sebagai penyimpanan data yang diolah menjadi sebuah informasi, adapun tabel-tabel yang digunakan dalam membangun system informasi penjualan pada toko Mj Computer Baturaja

Tabel 3. Login

-Nama Database : DBKeuangan
 -Nama Tabel : tbl_login
 -Primary Key : Nama_Pengguna dan Kata_Sandi

Field	Type	Size	Key
<u>Nama_Pengguna</u>	Text	20	*
<u>Kata_Sandi</u>	Text	10	

Tabel 4. Supplier

-Nama Database : DBKeuangan
 -Nama Tabel : tbl_supplier
 -Primary Key : Kode_Supplier

Field	Type	Size	Key
<u>Kode_Supplier</u>	Text	10	*
<u>Nama_Supplier</u>	Text	20	
<u>Alamat</u>	Text	30	
<u>Telp/Hp</u>	Number		

Tabel 5. Barang

-Nama Database : DBKeuangan
 -Nama Tabel : tbl_barang
 -Primary Key : Kode_Barang

Field	Type	Size	Key
<u>Kode_Barang</u>	Text	10	*
<u>Nama_Barang</u>	Text	20	
<u>Merk</u>	Text	15	
<u>Stok_Barang</u>	Number		
<u>Jenis</u>	Text	20	

Tabel 6. Pelanggan

-Nama Database : DBKeuangan
 -Nama Tabel : tbl_pelanggan
 -Primary Key : Kode_Pelanggan

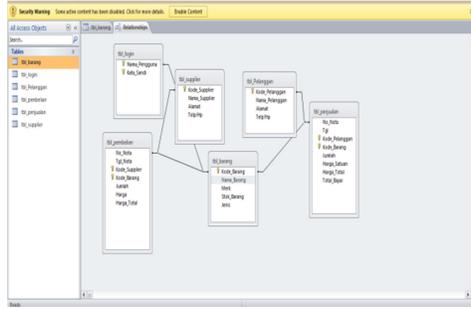
Field	Type	Size	Key
<u>Kode_Pelanggan</u>	Text	10	*
<u>Nama_Pelanggan</u>	Text	20	
<u>Alamat</u>	Text	25	
<u>Telp/Hp</u>	Number		

Tabel 7. Pembelian

-Nama Database : DBKeuangan
 -Nama Tabel : tbl_pembelian
 -Primary Key : Kode_Supplier dan Kode_Barang

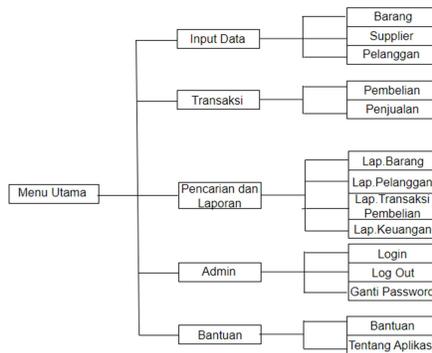
Field	Type	Size	Key
<u>No_Nota</u>	Text	10	*
<u>Tgl_Nota</u>	Date/Time		
<u>Kode_Supplier</u>	Text	10	
<u>Kode_Barang</u>	Text	10	
<u>Jumlah</u>	Number		
<u>Harga</u>	Currency		
<u>Harga_Total</u>	Currency		

8 .Perancangan *Relasi*



Gambar 8. Rancangan *Relasi*

9 .Desain Menu Utama



Gambar 9. Desain Menu Utama



Gambar 10. Desain *Form* Menu Utama

10 .Perancangan *Form*

a. Desain *Form* Login



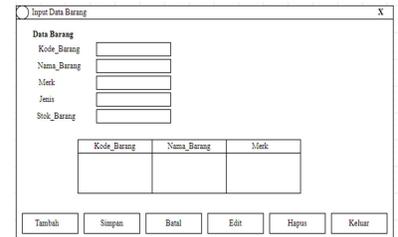
Gambar 11. Desain *Form* Login

b. Desain *Form* Input Data *Supplier*



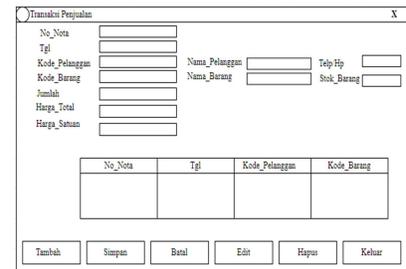
Gambar 12. Desain *Form* Input Data *Supplier*

c. Desain *Form* Data Input *Barang*



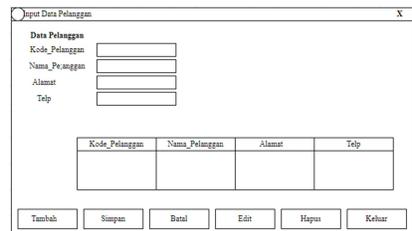
Gambar 13. Desain *Form* Data *Barang*

d. Desain *Form* Penjualan



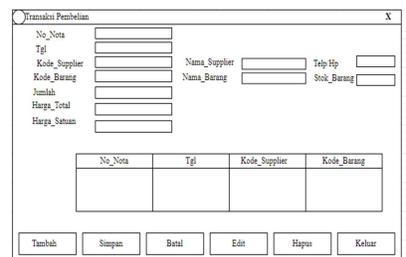
Gambar 14. Desain *Form* Penjualan

e. Desain *form* Pelanggan



Gambar 15. Desain *Form* Pelanggan

f. Desain *Form* Pembelian



Gambar 16. Desain *Form* Pembelian

g. Desain Laporan Barang

Gambar 17. Desain Laporan Barang

h. Desain Laporan Pelanggan

Gambar 18. Desain Laporan Pelanggan

i. Desain Laporan Pembelian

Gambar 19. Desain Laporan Pembelian

j. Desain Laporan Keuangan Penjualan

Gambar 20. Desain Laporan Keuangan Penjualan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil yang didapat dari penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penyusun berupa Sistem Informasi Keuangan Pada Toko Mj Computer Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2*.

Sistem ini terdiri dari beberapa halaman. Dimana masing-masing halaman saling berhubungan. Adapun halaman-halaman tersebut adalah sebagai berikut :

1. Operator

a) *Login*

Ketika tampilan awal muncul untuk masuk ke menu utama pengguna terlebih dahulu mengisi *Username* dan *Password* yang terdapat pada menu *form Login*.

Pada *form Login* terdapat dua tombol,

tombol “MASUK” digunakan untuk menghidupkan akses yang terdapat pada menu utama, sedangkan tombol “KELUAR” digunakan untuk membatalkan *user* untuk *login*.

Gambar 21. Tampilan Menu *Login*

b) Menu Utama

Menu utama adalah *form* awal yang akan tampil saat sistem dijalankan, Form ini berisi menu-menu yang berfungsi untuk membuka *form* lainnya. Berikut adalah tampilan *form* menu utama :

Gambar 22. Tampilan Menu Utama

2. Input Data

a) Input Data Barang

Input data barang adalah *form* yang digunakan untuk mengelola data barang yang akan digunakan setiap data barang digunakan. Berikut adalah tampilan input data barang :

Gambar 23. Tampilan *Input* Data Barang

Langkah-langkah pengolahan data pada *input* data barang adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk menambah data barang yang baru di klik tombol “Tambah” masukkan semua data pada kotak yang telah

- disediakan. Jika selesai maka klik tombol “Simpan”.
- 2) Jika ingin membatalkan proses penginputan data barang, maka klik tombol “Batal” pada *form*.
 - 3) Jika ingin mengubah atau menghapus data bahan, dapat dilakukan dengan cara mencari terlebih dahulu data yang akan diubah atau dihapus pada kotak pencarian berdasarkan kode. Setelah pencarian dilakukan dan data akan tampil, maka klik “ubah” jika ingin mengubah data, kemudian ubahlah data yang diinginkan lalu klik tombol ‘siman” jika sudah selesai. Klik tombol “hapus” jika ingin menghapus data.
 - 4) Klik tombol “keluar” untuk menutup form data barang dan kembali ke menu utama.
 - 5) Input data supplier

Input data supplier adalah *form* yang digunakan untuk mengelola data supplier yang digunakan untuk mencatat data supplier untuk toko Mj Computer Baturaja. Berikut adalah tampilan *form input data supplier* :



Gambar 24. Tampilan *Input Data supplier*

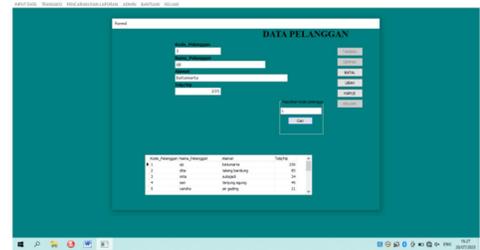
Langkah-langkah pengolahan data pada *input data supplier* adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk menambah data supplier yang baru di klik tombol “Tambah” masukkan semua data pada kotak yang telah disediakan. Jika selesai maka klik tombol “Simpan”.
- 2) Jika ingin membatalkan proses penginputan data supplier, maka klik tombol “Batal” pada *form*.
- 3) Jika ingin mengubah atau menghapus data *supplier*, dapat dilakukan dengan cara mencari terlebih dahulu data yang akan diubah atau dihapus pada kotak pencarian berdasarkan kode. Setelah pencarian dilakukan dan data akan tampil, maka klik “Ubah” jika ingin mengubah data, kemudian ubahlah data yang diinginkan lalu klik tombol “Simpan” jika sudah selesai. Klik tombol “Hapus” jika ingin menghapus data.

- 5) Klik tombol “Keluar” untuk menutup form data konsumen dan kembali ke menu utama.

b) *Input Data Pelanggan*

Input data pelanggan adalah *form* yang digunakan untuk mengelola data pelanggan yang digunakan untuk mencatat data pelanggan yang sudah membeli barang di toko Mj Computer Baturaja. Berikut adalah tampilan *form input data pelanggan* :

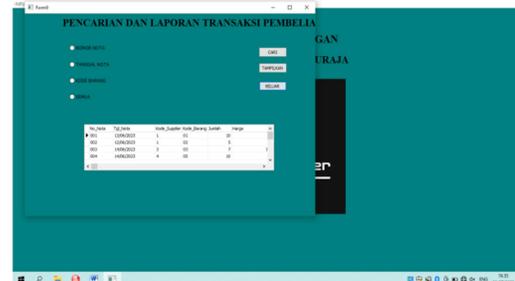


Gambar 25. Tampilan *Input Data Pelanggan*

3. Pengolahan Data (*Transaksi*)

a) Pengolahan Data Pembelian

Pengolahan data pembelian adalah *form* yang digunakan untuk mencatat data pembelian barang oleh toko Mj Computer Baturaja. Berikut adalah tampilan data pembelian:



Gambar 26. Tampilan *Transaksi Data Pembelian*

Langkah-langkah pengolahan data pada pengolahan data pembelian adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk menambah data pembelian yang baru di klik tombol “Tambah” masukkan semua data pada kotak yang telah disediakan. Jika selesai maka klik tombol “Simpan”.
- 2) Jika ingin membatalkan proses penginputan data pembelian, maka klik tombol “Batal” pada *form*.
- 3) Jika ingin mengubah atau menghapus data pembelian, dapat dilakukan dengan cara mencari terlebih dahulu data yang akan diubah atau dihapus pada kotak pencarian berdasarkan kode. Setelah pencarian dilakukan dan data akan tampil, maka klik “Ubah” jika ingin mengubah data, kemudian ubahlah data yang diinginkan lalu klik tombol “Simpan” jika sudah selesai. Klik tombol “Hapus” jika ingin menghapus data.
- 4) Klik tombol “Keluar” untuk menutup form data pembelian dan kembali ke menu utama.

b) pengolahan data penjualan

Pengolahan data pembelian adalah *form* yang digunakan untuk mencatat data pembelian barang oleh toko Mj Computer Baturaja. Berikut adalah tampilan data penjualan:



Gambar 27. Tampilan *Transaksipenjualan*

4. form pencarian dan laporan

Menu pencarian dan laporan digunakan untuk mempermudah dalam melakukan pencarian dan pembuatan laporan. Menu ini terdiri dari pencarian dan laporan data barang, pencarian dan laporan data barang, pencarian dan laporan data pelanggan, pencarian dan laporan data pembelian dan pencarian dan laporan keuangan penjualan.

a) Form pencarian barang

Form pencarian data barang digunakan untuk melakukan pencarian dan pembuatan laporan. Pencarian dilakukan dengan beberapa kriteria antara lain Kode barang, Nama barang dan semua. Berikut adalah tampilan *form* pencarian data barang :



Gambar 28. Tampilan Pencarian Data Barang

Berikut adalah tampilan laporan yang akan dihasilkan oleh form pencarian data barang :

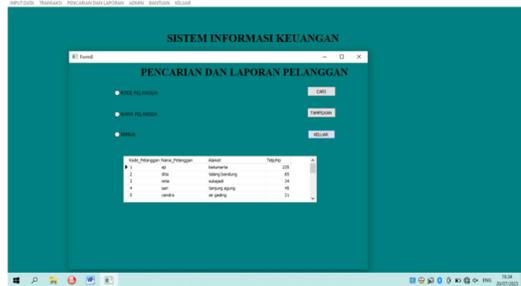


Gambar 29. Tampilan Laporan Data Barang

b) Form pencarian data pelanggan

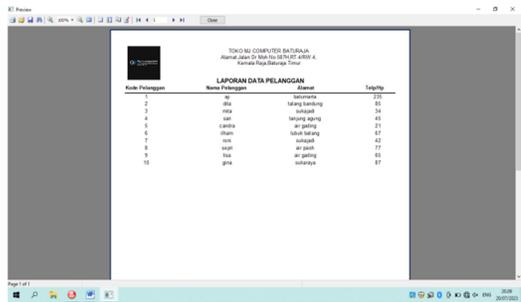
Form pencarian data pelanggan digunakan untuk melakukan pencarian dan pembuatan laporan. Pencarian dilakukan dengan beberapa

kriteria antara lain Kode pelanggan, Nama pelanggan dan Semua. Berikut adalah tampilan *form* pencarian data pelanggan :



Gambar 30. Tampilan Pencarian Data pelanggan

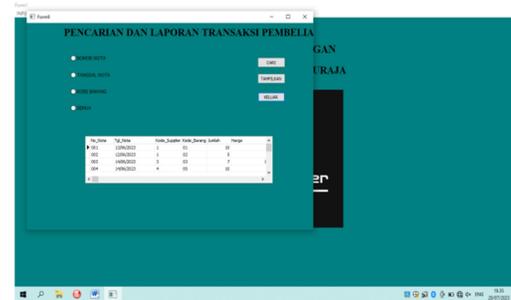
Berikut adalah tampilan laporan yang akan dihasilkan oleh *form* pencarian data pelanggan :



Gambar 31. Tampilan Laporan Data pelanggan

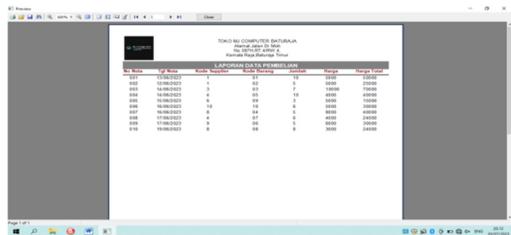
c) Form Data Pembelian

Form pencarian data pembelian digunakan untuk melakukan pencarian dan pembuatan laporan. Pencarian dilakukan dengan beberapa kriteria antara lain Nomor nota, Tanggal Nota, Kode Barang dan Semua. Berikut adalah tampilan form pencarian data pembelian :



Gambar 32. Tampilan Pencarian Data pembelian

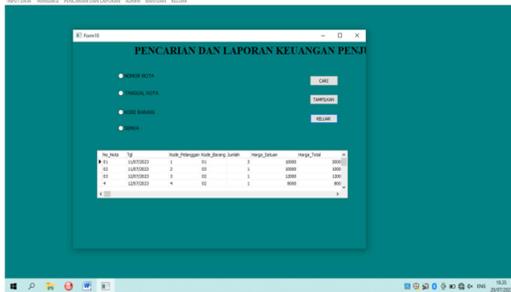
Berikut adalah tampilan laporan yang akan dihasilkan oleh form pencarian data pembelian :



Gambar 33. Tampilan Laporan Data pembelian

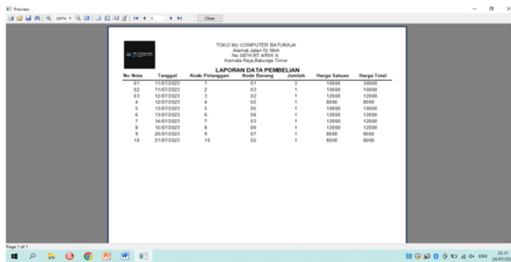
d) Form Pencarian Data Keuangan Penjualan

Form pencarian data keuangan penjualan digunakan untuk melakukan pencarian dan pembuatan laporan. Pencarian dilakukan dengan beberapa kriteria antara lain Nomor Nota, Tanggal Nota, Kode Barang dan Semua. Berikut adalah tampilan form pencarian data keuangan penjualan:

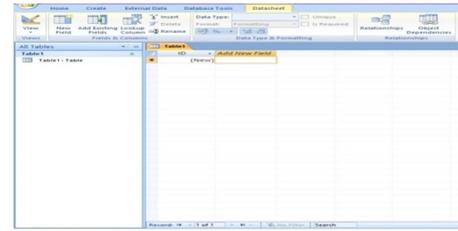


Gambar 34. Tampilan Pencarian Data Keuangan Penjualan

Berikut adalah tampilan laporan yang akan dihasilkan oleh form pencarian data keuangan penjualan :



Gambar 35. Tampilan Laporan Data Keuangan Penjualan

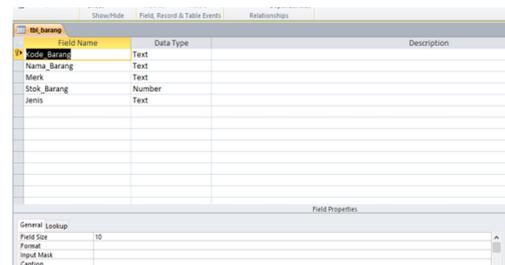


Gambar 37. Tampilan Masuk Database

2. Pembuatan Tabel

Seperti yang telah disebutkan pada bab sebelumnya sistem informasi ini menggunakan beberapa tabel. Adapun langkah-langkah pembuatan tabel adalah sebagai berikut.

- Pastikan jendela *databaseDbKeuangan* masih aktif, pilih *Buat tabel* lalu pilih *tabel barang*.
- Pada bagian *Field Name* ketikkan nama-nama *field* sesuai dengan struktur *field* sesuai dengan struktur *field* pada bab sebelumnya. Pada bagian *Data Type* tentukan tipe data untuk masing-masing *field* sesuai dengan kebutuhan. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 38. Tampilan Pembuatan Tabel

2. Pembahasan

1. Pembuatan Database

Langkah-langkah pembuatan database menggunakan *Microsoft Access* adalah sebagai berikut :

- Buka *Microsoft Access*, kemudian klik *blank database*



Gambar 36. Tampilan Microsoft access

- Buat nama *database* yang akan di buat, lalu klik *create*
- Lalu mulai dalam membuat *database* yang akan di buat per *field* nya

- Jika *field-field* yang dibutuhkan telah selesai, klik *Save*, kemudian tentukan nama tabel yang akan digunakan. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 39. Tampilan Penyimpanan Tabel

3. Membuat Project

Langkah-langkah membuat project pada *Embarcadero XE2* adalah sebagai berikut :

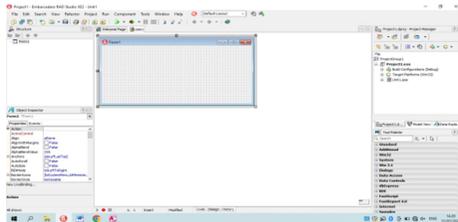
- Buatlah folder terlebih dahulu di data D dengan nama folder tugas akhir.

- b) Didalam folder tugas akhir buatlah folder kembali dengan nama sistem informasi Keuangan
- c) Jalankan aplikasi *Embarcadero XE2* dengan memilih, menu *Start-All Program*, kemudian arahkan pointer pada *Embarcadero RAD Studio XE2*, kemudian klik *Embarcadero RAD Studio XE2*.
- d) Akan terbuka halaman utama dari aplikasi *Embarcadero RAD Studio XE2*. Adapun tampilan halaman utama aplikasi *Embarcadero XE2* terlihat seperti gambar berikut :



Gambar 40. Tampilan Halaman Utama *Embarcadero XE2*

- e) Halaman utama sudah terbuka, kemudian klik *New Project*, klik *delphi project*, kemudian pilih *VCL From Application*, tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 41. Tampilan Awal Form *Embarcadero XE2*

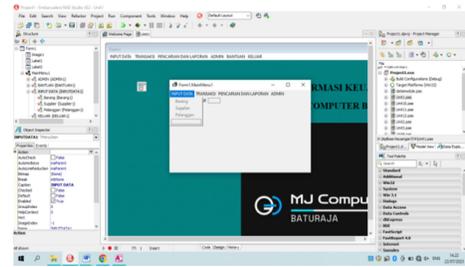
- f) Pada properties ubahlah *name* dan *caption* dengan nama *form* yang akan dibuat, kemudian klik *file Save As* tentukan tempat penyimpanan di folder sistem informasi keuangan yang telah dibuat sebelumnya *double* klik kemudian pilih folder sistem informasi keuangan .
- g) Menyimpan project klik *file Save Project As* kemudian simpan di dalam *folder* sistem informasi keuangan.
- h) Buatlah *field-field* yang akan dibuat, jika telah selesai jalankan program dengan cara klik *Run*, setelah program dijalankan maka secara otomatis didalam *folder* sistem informasi keuangan akan muncul *folder Win32*. *Folder Win32* berfungsi untuk menyimpan *database* dan laporan.

4. Membuat Form MainMenu

Langkah-langkah membuat *form mainmenu* di aplikasi *embarcadero Xe2* adalah sebagai berikut :

- a) Pilih komponen dengan mengetikkan *mainmenudibagian Tab Standard Tool*

Palette lalu *double* klik *Main Menu*. Tampilan gambar adalah sebagai berikut :



Gambar 43. Tampilan Pembuatan *Sub-Menu* Pada Menu Utama

- c) Untuk *background* gunakan komponen *image* pada *Menu Tab Additional Tool Palette*, atur *properties stretch* menjadi *true* kemudian *properties align* diberi nama *all client* untuk menyesuaikan ukuran gambar dengan ukuran *form*.



Gambar 44. Tampilan Main Menu (Menu Utama)

5. Membuat Data Module

- a. Klik *File>New>Others*
- b. Setelah terbuka maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



Gambar 45. Tampilan Membuar *Data Module*

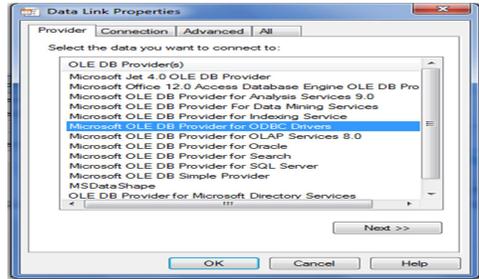
- c) Lalu pilih *Data Module>Ok*



Gambar 46. Tampilan *Data Module*

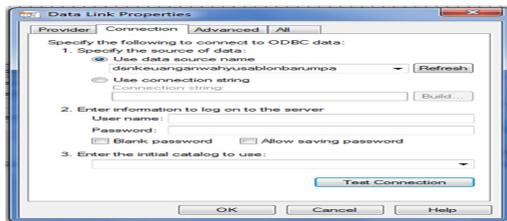
- d) Setelah itu sambungkan FormMenu Utama yang telah di buat dengan cara klik *File>Use Unit>lalu pilih unit menu utama> lalu klik Ok*.
- e) Masuk ke Form Data Module lagi, lalu masukkan komponen *ADO Connection* pada menu tool palette

- f) Lalu pada bagian propertiesADODConnection, pilih connection string, maka akan muncul kotak dialog baru lalu pilih build.



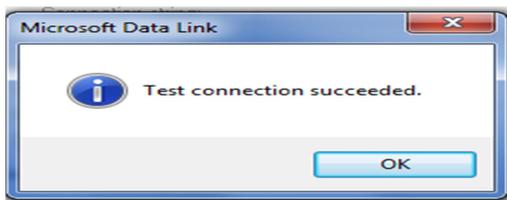
Gambar 48. Tampilan Data Link Properties

- g) Setelah klik next, cari lokasi penyimpanan database yang telah disimpan lalu klik test connection.



Gambar 49. Tampilan Select Database Access

- h) Jika database berhasil terhubung maka akan ada pemberitahuan seperti ini



Gambar 50. Tampilan Microsoft Data Link

1. Pembuatan Form Menu Utama

Langkah-langkah pembuatan form menu utama adalah sebagai berikut :

- Langkah pertama pastikan form login terhubung dengan data module melalui properties kemudian pilih use unit.
- masukkan komponen Mainmenu, komponen ini digunakan untuk membuat menu pada aplikasi yang akan dibuat
- Setelah meletakkan komponen Mainmenu pada form, buatlah menu yang akan dibuat.

- d) Double klik pada komponen Mainmenu untuk membuat menu, lalu klik kanan pada Mainmenu untuk menambahkan Submenu. Setelah langkah-langkah diatas sudah dilakukan, adapun tampilan gambar adalah sebagai berikut



Gambar 51. Tampilan Pembuatan Menu Utama

- Untuk menggantikan nama untuk masing-masing menu, dapat dilakukan pada object inspector properties caption.
- Untuk langkah-langkah pembuatan menu yang lainnya, dapat dilakukan dengan cara seperti yang sudah dijelaskan diatas.

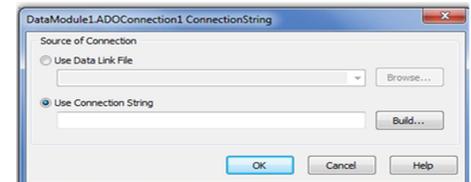
2. Pembuatan Form Input Data

Adapun langkah-langkah dari pembuatan Form Input Data adalah :

- a) Input Data Barang

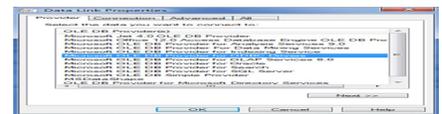
Langkah-langkah pembuatan form input data barang adalah sebagai berikut :

- Langkah pertama pastikan form input data bahan terhubung dengan data module melalui file kemudian pilih use unit.
- Tambahkan komponen ADO Connection dengan mengklik tanda '...' maka akan muncul tampilan seperti gambar berikut :



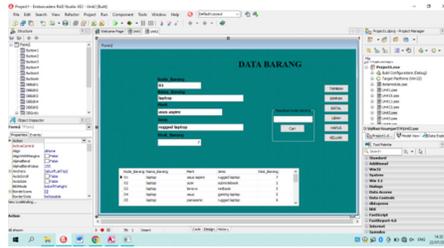
Gambar 52. Tampilan Connection String

- Klik tombol Build, maka akan muncul kotak dialog data link Properties, kemudian klik next.



Gambar 53. Tampilan Data Link Properties

- Tambahkan komponen TDBGrid yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan dengan mengatur Properties kemudian pilih Datasource sesuai dengan form yang kita buat.

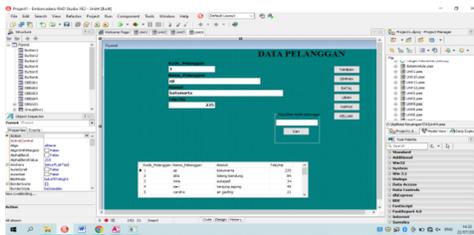


Gambar 54. Tampilan Design Form Input Data Barang

- 5) Setelah kode program selesai dimasukkan, kemudian menyimpan form dengan cara file *Save As*, kemudian jalankan aplikasi dengan cara mengklik *Run*.

b) *Input Data Pelanggan*

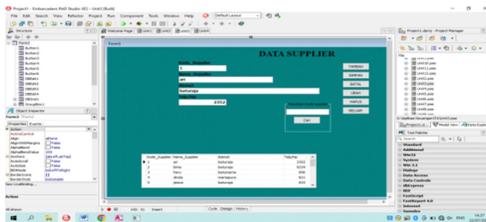
Langkah-langkah pembuatan form input data pelanggan adalah sama seperti pada pembuatan form input data pelanggan. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 55. Tampilan Design Form Input Data pelanggan

c) *Input Data Supplier*

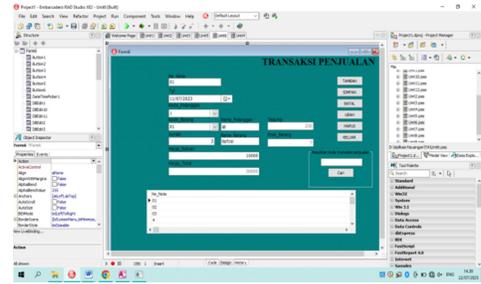
Langkah-langkah pembuatan form input data supplier adalah sama seperti pada pembuatan form input data supplier. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



3. Pembuatan Form Transaksi

a) *Transaksi Data Penjualan*

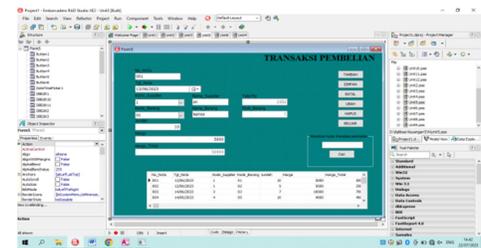
Langkah-langkah pembuatan form transaksi data penjualan adalah sama seperti pada pembuatan form input data penjualan. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 57. Tampilan Design Form Transaksi Data penjualan

b) *Transaksi Data Pembelian*

Langkah-langkah pembuatan form transaksi data pembelian adalah sama seperti pada pembuatan form transaksi input data pembelian. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :



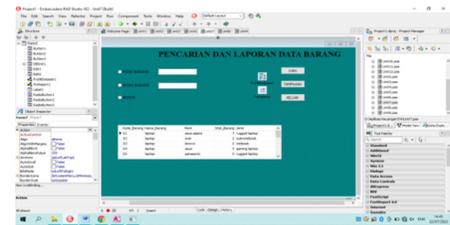
Gambar 58. Tampilan Design Form Transaksi Data Pembelian

4. Pembuatan Form Pencarian dan Laporan Data

a) *Pencarian dan laporan data barang*

Adapun langkah-langkah dari pembuatan form pencarian dan laporan data barang adalah sebagai berikut :

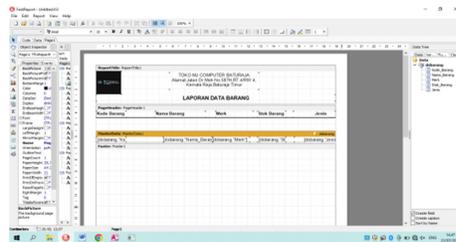
- 1) Tambahkan komponen *TDBGrid* yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan.
- 2) Tambahkan *RadioButton* dan *TEdit* untuk membuat kriteria pencarian data kemudian tambahkan komponen button, yaitu cari dan cetak. Adapun tampilan dari form pencarian dan laporan data bahan adalah sebagai berikut :



Gambar 59. Tampilan design Form Pencarian Data barang

- 3) Setelah selesai mengatur properties dan posisi masing-masing komponen. Selanjutnya masukkan kode program. Adapun listing dapat dilihat pada halaman lampiran.

- b) Selanjutnya pembuatan laporan
Adapun langkah-langkah dari pembuatan laporan data barang adalah sebagai berikut :
- 1) Double klik komponen *TfrxReport*.
 - 2) Pilih *new* lalu pilih *standard report wizard* kemudian *field* pilih *add all* selanjutnya *finish*.
 - 3) Pada *properties* klik *report title*, *page header*, *master data*, *footer1*.
 - 4) Untuk pembuatan kepala surat atau kop surat diletakkan pada bagian *report title*, untuk pembuatan judul diletakkan pada bagian *page header*, untuk pembuatan isi data *field* diletakkan pada bagian *master data*, dan untuk keterangan mengetahui diletakkan di bagian *footer*. Adapun tampilan dalam pembuatan desain laporan data barang adalah sebagai berikut :



Gambar 60. Tampilan Design Form Laporan Data Barang

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian keuangan pada toko Mj Computer yang dilakukan pada daerah Baturaja yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi keuangan pada toko Mj Computer Baturaja menggunakan *Embarcadero XE2* dan tabel dibuat menggunakan *Microsoft access* yang berbasis *Desktop*.
2. Sistem informasi keuangan yang dibuat berisi tentang penginputan, transaksi, dan laporan dari data penjualan barang dan keuangan.
3. Sistem informasi keuangan ini dibuat menggunakan data module yang menghubungkan seluruh *form-form* yang ada.
4. Proses pencarian dan penginputan menjadi lebih mudah.
5. Sistem informasi keuangan ini tersedia pembuatan laporan sehingga memudahkan pembuatan laporan dalam kurun waktu tertentu.

SARAN

Sebagai penutup dari laporan ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran dalam pengembangan sistem selanjutnya. Adapun saran-saran yang disampaikan penulis adalah :

1. Sistem Informasi Keuangan pada toko Mj Computer di Baturaja dibuat menggunakan *Embarcadero XE2* berbasis *Desktop* diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan *software* aplikasi lain.

2. Sistem Informasi Keuangan pada toko Mj Computer di Baturaja saat ini belum dilengkapi dengan laba rugi dan neraca saldo
3. Sistem Informasi Keuangan pada toko Mj Computer di Baturaja saat ini masih sederhana dan terbatas sehingga kedepannya diharapkan dapat dikembangkan secara lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E, Y. & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Arief. 2022. *Analisis dan perancangan sistem informasi administrasi kursus bahasa Inggris pada intensive English course di ciledug tangerang*. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer* Vol, 8. No. 1 ISSN : 2338-4093, E-ISSN : 2686-6382
- Dr. Wastam Wahyu Hidayat, SE., MM. 2018. *Dasar-dasar Analisa Laporan Keuangan*. Ponorogo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Enterprise Jubille. 2017. *Pemograman Delphi untuk Pemula*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Hengky, W.S. 2022. *Perancangan aplikasi gaji karyawan pada pt. pp london Sumatra Indonesia tbk. gunung malayu estate – kabupaten asahan*. *Jurnal Teknologi Informasi* Vol. 1, No. 1
- Husein, A. 2019. *Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada pt. inter aneka plasindo*. Universitas Rahaja Tangerang. Vol. 2, No. 3.
- Kristanto. 2018. *Kriptografi Untuk Keamanan Data*. Yogyakarta. Deepublish (Grup Penerbit CV Budi Utama).
- Machmud, A.F. 2019. *Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. skripsi. STMIK Pelita Nusantara Medan*. Volume 3. E-ISSN : 2541-3724.
- Moekijat dan Wibowo. 2018. *Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko campus mart unimuda dengan php dan mysql*. *Jurnal PETISI*. Vol. 1, No. 1.
- Pane, F, S, Zamzam, M, Fadillah, M, D. 2020. *Membangun Aplikasi Peminjaman Online Menggunakan Aplikasi Oracle Apex*. Bandung. Kreatif Industri Nusantara.
- Yuhefizaer. 2021. *Perancangan website sebagai media informasi dan promosi batik khas kabupaten kulonprogo*. AMIK BSI Yogyakarta. Vol. 3, No. 2