

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN (STUDI KASUS DI AMIK GARUT)

Tedi Budiman

AMIK Garut

tedi_bdmn1976@yahoo.com

ABSTRACT

Financial information system is an information system that provides information to individuals or groups of people, inside the company that contains financial problems and information about the flow of money for users in the company. Financial information systems are used to solve financial problems in a company, by meeting three financial principles: fast, safe, and inexpensive. Quick principle, the intention is that financial information systems must be able to provide the required data on time and can meet the needs. The Safe Principle means that the financial information system must be prepared with consideration of internal controls so that company assets are maintained. The Principle of Inexpensive, the intention is that the cost of implementing a financial information system must be reduced so that it is relatively inexpensive. Therefore we need technology media that can solve financial problems, and produce financial information to related parties quickly, safely and cheaply. One example of developing information technology today is computer technology and internet. Starting from financial problems and technological advances, the authors make a website-based financial management application program to facilitate the parties that perform financial management and supervision. Method of development application program is used Waterfall method, with the following stages: Software Requirement Analysis, Software Design, Program Code Making, Testing, Support, and Maintenance.

Keywords: *Principles of Finance, Information Systems, Media Technology, Website, Method of development application program.*

ABSTRAK

Sistem informasi keuangan adalah sistem informasi yang memberikan informasi kepada perorangan atau kelompok orang dalam perusahaan, yang berisi permasalahan keuangan dan informasi tentang aliran uang bagi para pemakai yang ada pada perusahaan. Sistem informasi keuangan digunakan untuk memecahkan masalah-masalah keuangan dalam perusahaan, dengan memenuhi tiga prinsip keuangan : cepat, aman, dan murah. Prinsip Cepat, maksudnya adalah sistem informasi keuangan harus mampu menyediakan data yang diperlukan tepat pada waktunya dan dapat memenuhi kebutuhan. Prinsip Aman, maksudnya adalah sistem informasi keuangan harus disusun dengan atas pertimbangan pengawasan-pengawasan intern sehingga harta perusahaan terjaga. Prinsip Murah, maksudnya adalah biaya untuk menyelenggarakan sistem informasi keuangan harus dapat ditekan sehingga relatif tidak mahal. Oleh sebab itu diperlukan media teknologi yang dapat memecahkan masalah-masalah keuangan, dan menghasilkan informasi mengenai keuangan kepada pihak-pihak yang terkait secara cepat, aman dan murah. Salah satu contoh teknologi informasi yang berkembang saat ini yaitu teknologi komputer dan internet. Berawal dari permasalahan keuangan dan kemajuan teknologi tersebut, maka penulis membuat suatu program aplikasi pengelolaan keuangan berbasis website untuk memudahkan pihak-pihak yang melakukan pengelolaan dan pengawasan keuangan. Metode pengembangan program aplikasi yang digunakan yaitu metode *Waterfall*, dengan tahapan sebagai berikut : Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, Desain Perangkat Lunak, Pembuatan Kode Program, Pengujian, Dukungan, dan Pemeliharaan.

Kata Kunci: Prinsip Keuangan, Sistem Informasi, Media Teknologi, Website, Metode Pengembangan Program Aplikasi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, memungkinkan informasi dapat disajikan dan dikelola dengan terstruktur dan mudah. Sistem informasi begitu penting karena proses informasi merupakan hal yang dilakukan manusia dalam mencari dan mendapatkan berbagai informasi, salah satunya informasi di bidang keuangan.

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Garut yang terletak di Jl. Pahlawan No. 32 Garut, merupakan suatu lembaga yang bergerak di bidang Pendidikan. AMIK Garut dalam melakukan pengelolaan keuangan dilakukan dengan tiga cara, yaitu : berdasarkan kwitansi harian transaksi keuangan, memasukkan data ke software MS-Excell berdasarkan kwitansi harian, pembayaran mahasiswa melalui bank kemudian resi dari bank diberikan ke BAAK untuk dientrikan ke sistem komputerisasi menggunakan program aplikasi khusus SAA berbasis desktop. Dokumen keuangan berupa kwitansi harian dibuat secara manual dan disimpan dalam lemari, sehingga ditakutkan data kwitansi hilang. Selain itu jika suatu saat kwitansi dibutuhkan, maka dilakukan pencarian data kwitansi yang membutuhkan waktu agak lama dalam pencariannya.

Pengelolaan keuangan ini perlu dilakukan supaya data keuangan dapat disajikan secara efisien, cepat, dan akurat. Penggunaan aplikasi yang sudah terintegrasi dapat didukung oleh sistem komputerisasi yang terintegrasi dengan internet, agar dapat lebih memudahkan dalam pengumpulan, pengolahan, dan penyimpanan data keuangan.

2. METODOLOGI

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan, yaitu : metode *Waterfall* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Pada proses ini penulis melakukan diskusi dengan Bagian Keuangan, mengenai data apa saja yang dibutuhkan untuk mempermudah dalam proses pengelolaan keuangan.
2. Desain perangkat lunak
Pihak terkait menggambarkan mengenai aplikasi yang diinginkan, lalu penulis melakukan desain perangkat lunak dengan menggambarkannya dalam bentuk *mock-up* dari aplikasi yang dibuat penulis. Desain perangkat lunak terfokus pada desain struktur data, arsitektur data, representasi antarmuka, dan pengkodean.
3. Pembuatan kode program
Pembuatan kode program dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *Framework CSS (Cassading Style Sheet)*. Tahap ini menghasilkan program sesuai desain perangkat lunak yang telah dibuat sebelumnya.
4. Pengujian
Dilakukan dengan cara mencoba *tools* yang telah dibuat apakah berfungsi sesuai dengan rencana atau tidak. Kemudian dilakukan penginputan data supaya diketahui apakah data telah sesuai atau masih ada yang membuat sistem *error*, yang mengakibatkan aplikasi tidak berjalan dengan baik.
5. Dukungan dan pemeliharaan
Diharapkan yang melakukan *maintenance* bukan hanya saja penulis sebagai pembuat produk, akan tetapi dari pihak terkaitpun ikut mendukung (*support*) atas sistem yang telah dibuat.

Pengujian program merupakan suatu proses dimana tahapan pengecekan kesalahan program, sebelum digunakan. Penelitian ini menggunakan metode pengujian program aplikasi *black box*, yaitu pengujian dengan menjalankan semua fungsi dan fitur yang ada dari aplikasi.

Kemudian dilihat apakah hasil dari fungsi-fungsi tersebut sudah sesuai atau masih ada kesalahan. Sasaran pengujian meliputi : menemukan kesalahan yang belum ditemukan sebelumnya.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

AMIK Garut sudah menyesuaikan pemanfaatan teknologi, hal ini berkaitan dengan semakin majunya teknologi informasi dan kebutuhan Lembaga untuk pengolahan data keuangan yang semakin kompleks dari tahun ke tahun. Salah satu pemanfaatan teknologi, yaitu: pada pengelolaan data keuangan yang semakin banyak dan keamanan berkas – berkas keuangan, membuat pengelolaan keuangan AMIK akan berjalan dengan efektif dan efisien.

Melihat perkembangan kemajuan pemanfaatan teknologi di AMIK Garut, tentu harus adanya pemerataan pemanfaatan teknologi disetiap sistem yang berjalan. Adapun permasalahan yang dibahas hanya berkaitan dengan sistem keuangan, dimana proses keuangan berdasarkan kwitansi harian. Jika ada kwitansi yang diperlukan, maka bagian Keuangan harus mencari data kwitansi secara manual yang memerlukan waktu agak lama. Hal ini menjadikan proses keuangan yang berjalan dirasa kurang efektif.

Sistem keuangan ini, diharapkan sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pihak keuangan AMIK Garut, diantaranya : sistem dapat menampilkan dengan mudah data transaksi keuangan harian, tampilan sistem mempermudah admin dalam melakukan akses sistem keuangan, dan tampilan sistem diperuntukan untuk admin saja sebagai pengelola keuangan.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem keuangan yang penulis buat, meliputi : analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kebutuhan sistem.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Tahapan ini menjelaskan tentang layanan yang disediakan oleh sistem keuangan, bagaimana sistem beraksi terhadap aksi yang dilakukan oleh aktor. Seperti yang dijelaskan dalam tabel kebutuhan fungsional.

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional

ID	Kebutuhan	Penjelasan
SILK-Fu-01	Sistem memfasilitasi admin agar dapat melakukan login	Admin dapat melakukan login ke sistem dengan cara memasukan Username dan Password
SILK-Fu-02	Sistem memfasilitasi admin untuk melakukan CRUD laporan RAPB	Admin dapat melakukan Create Read Update Delete (CRUD) data RAPB secara berskala
SILK-Fu-03	Sistem memfasilitasi admin untuk melakukan CRUD laporan Realisasi	Admin dapat melakukan CRUD data Realisasi dengan menu yang disediakan secara berskala
SILK-Fu-04	Sistem memfasilitasi admin untuk melakukan CRUD laporan Perencanaan	Admin dapat melakukan CRUD data perencanaan dengan menu yang disediakan secara berskala
SILK-Fu-05	Sistem memfasilitasi admin melakukan printout data laporan keuangan	Admin dapat melakukan print out hasil pengolahan data keuangan yang sudah di inputkan

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

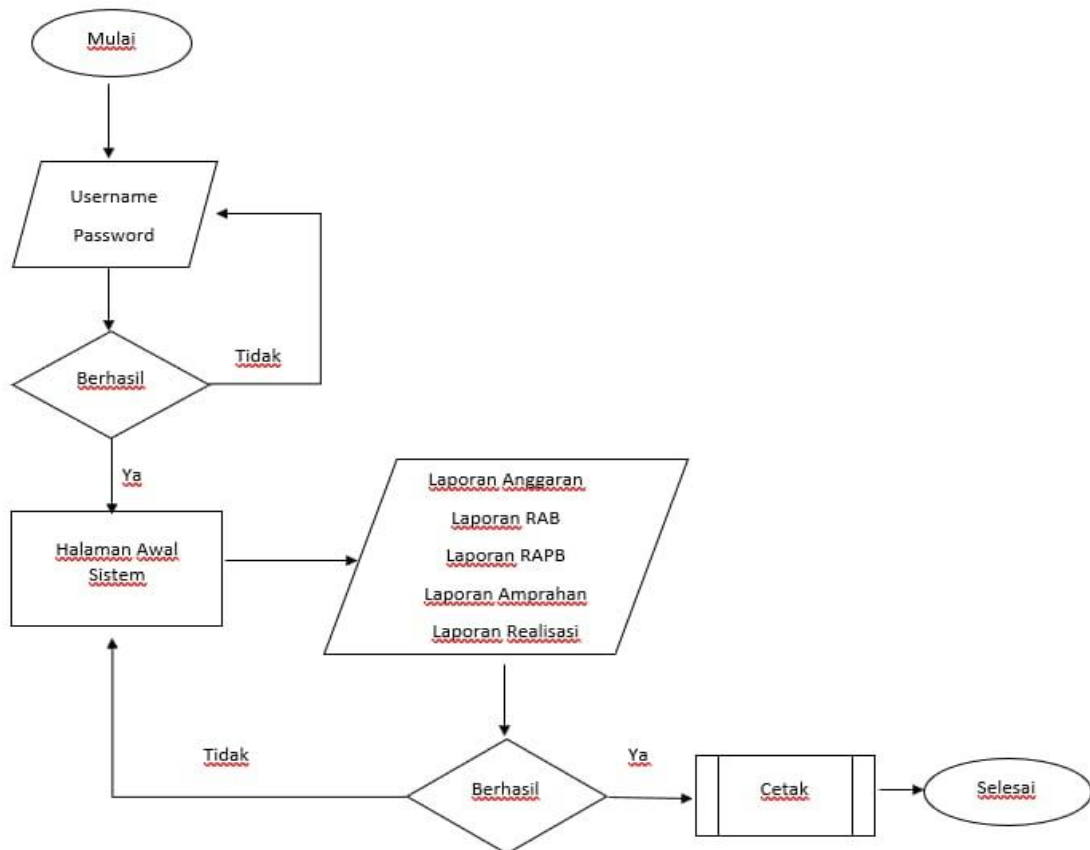
Analisis kebutuhan non fungsional menjelaskan tentang batasan fungsi yang ada dalam sistem, seperti lamanya waktu sistem berjalan, ketentuan inputan dan sebagainya.

Tabel 2 Kebutuhan Non Fungsional

ID	Parameter	Kebutuhan
SILK-NFu-01	Availability	Aplikasi dapat berjalan dengan ringan
	Reliability	Not Available (N/A)
SILK-NFu-02	Ergonomy	Aplikasi dapat terintegrasi antar bagiannya
SILK-NFu-03	Portability	Dapat berjalan di platform Windows, Linux
	Memory	N/A
SILK-NFu-04	Response time	Aplikasi berjalan sangat cepat
	Safety	N/A
	Security	N/A
SILK-NFu-05	Others : Bahasa komunikasi	Semua tanya jawab dalam bahasa Indonesia

3. Analisis Kebutuhan Sistem

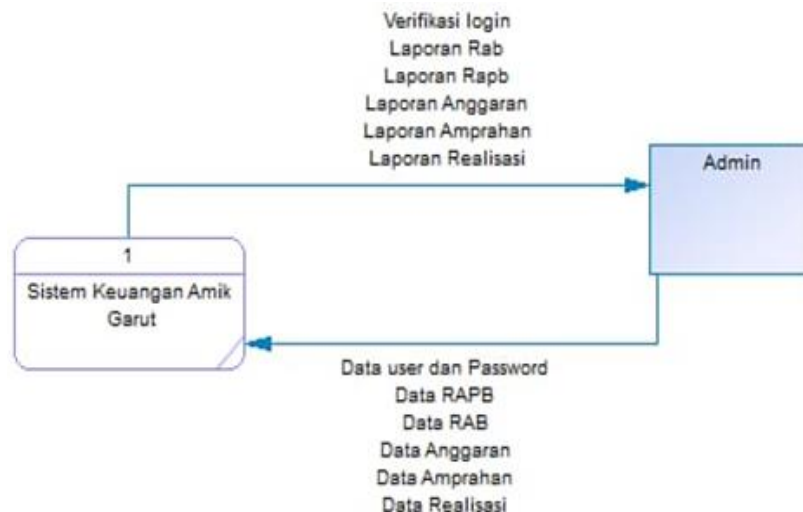
Pada bagian ini penulis menggambarkan kebutuhan sistem, melalui *flowchart*.



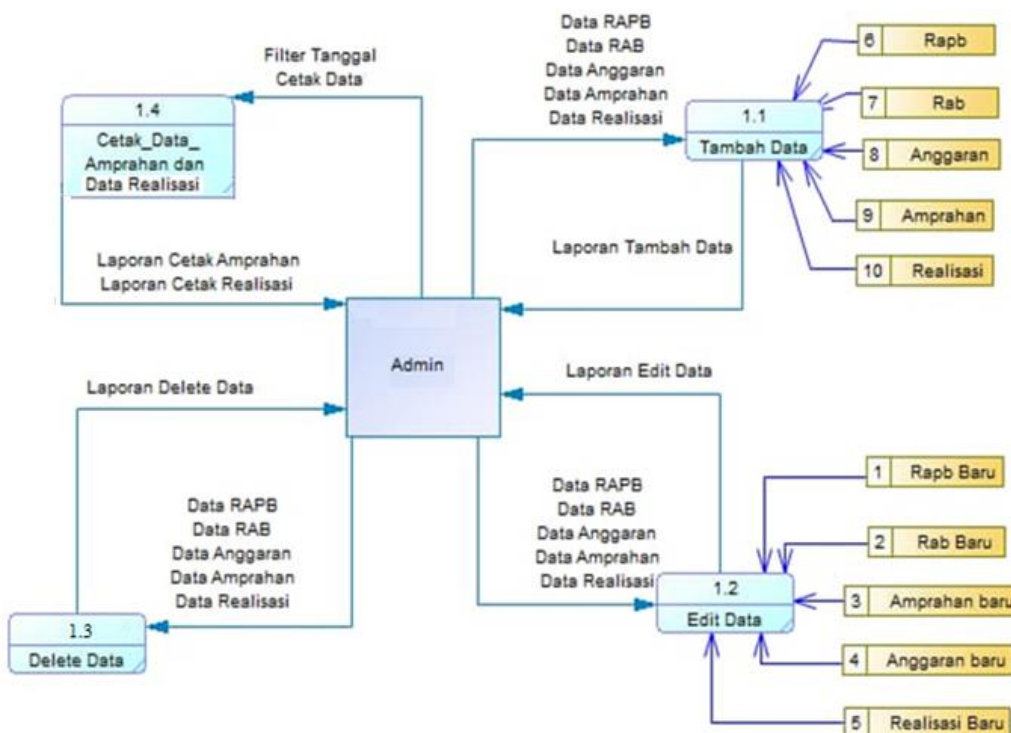
Gambar 1 Flowchart Kebutuhan Sistem (Admin)

3.3 Pemodelan Sistem

Alat pemodelan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram*, seperti terlihat pada gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 2 Context Diagram



Gambar 3 Data Flow Diagram (DFD)

Penulis menggunakan *Spesifikasi Proses (P-Spec)*, untuk menjelaskan DFD. P-Spec adalah level abstraksi paling rendah (di DFD), menunjukkan hubungan antara input proses dan aliran output.

Tabel 3 P-Spec Pada Proses Tambah Data

Nomor	1.1
Proses	Tambah Data
Entity	Admin
Data Store	RAPB, RAB, Anggaran, Amprahan, Realisasi
Data Input	Laporan Tambah Data
Data Output	Data RAPB, Data RAB, Data Anggaran, Data Amprahan, Data Realisasi

Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melakukan Tambah Data Admin, Tambah Data RAPB, Tambah Data RAB, Tambah Data Anggaran, Tambah Data Amprahan, Tambah Data Realisasi 2. Admin Menerima Informasi Tambah Data
-----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 4 P-Spec Pada Proses Edit Data

Nomor	1.2
Proses	Edit Data
Entity	Admin
Data Store	RAPB baru, RAB baru, Amprahan baru, Anggaran baru, Realisasi baru
Data Input	Laporan Edit Data
Data Output	Data RAPB baru, Data RAB baru, Data Anggaran baru, Data Amprahan baru, Data Realisasi baru
Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melakukan Edit Data Admin, Edit Data RAPB baru, Edit Data RAB baru, Edit Data Anggaran baru, Edit Data Amprahan baru, Edit Data Realisasi baru 2. Admin Menerima Informasi Edit Data

Tabel 5 P-Spec Pada Proses Delete Data

Nomor	1.3
Proses	Delete Data
Entity	Admin
Data Store	-
Data Input	Laporan Delete Data
Data Output	Data RAPB, Data RAB, Data Anggaran, Data Amprahan, Data Realisasi
Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melakukan Hapus Data RAPB, Hapus Data RAB, Hapus Data Anggaran, Hapus Data Amprahan, Hapus Data Realisasi 2. Admin Menerima Informasi Hapus Data

Tabel 6 P-Spec Pada Proses Cetak Data

Nomor	1.4
Proses	Cetak Data Amprahan dan Realisasi
Entity	Admin
Data Store	-
Data Input	Laporan Cetak Amprahan dan Laporan Cetak Realisasi
Data Output	Data Amprahan dan Realisasi
Algoritma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melakukan Cetak Amprahan dan Cetak Realisasi 2. Admin Menerima Laporan Amprahan dan Laporan Realisasi

3.4 Struktur Database

Perancangan struktur database dilakukan untuk menyimpan data yang diolah di dalam sistem sistem laporan keuangan di AMIK Garut, seperti terlihat pada tabel 7 s/d tabel 12.

Tabel 7 Admin

No.	Field	Type	Length
1	id_admin	Int	10
2	Username	Varchar	15
3	Email	Varchar	30
4	Password	Varchar	15

Tabel 8 RAPB

No.	Field	Type	Length
1	Id_rapb	Int	3
2	Kode_akun_rapb	Varchar	3
3	Sub_kode_rapb	Varchar	3
4	Kategori_rapb	Varchar	30
5	Tahun_akademik	Varchar	10
6	Semester	Varchar	3
7	Jumlah_mahasiswa	Int	3
8	Jumlah_sks	Int	3
9	Besarnya	Int	10
10	Jumlah_100	Int	10
11	Jumlah_90	Int	10
12	Kode_akun_lengkap_rapb	Varchar	5

Tabel 9 RAB

No.	Field	Type	Length
1	Id_rab	Int	3
2	Kode_akun_rab	Varchar	3
3	Jenis_anggaran_rab	Varchar	50
4	Tahun_akademik_rab	Varchar	10
5	Sub_kode_akun_rab	Varchar	3
6	Rincian_anggaran_rab	Varchar	50
7	Jumlah_mata_anggaran	Varchar	15
8	Kode_akun_lengkap_rab	Varchar	5
9	Jumlah_total	Int	10

Tabel 10 Anggaran

No.	Field	Type	Length
1	Id_anggaran	Int	3
2	Tahun_akademik	Varchar	10
3	Kode_akun	Varchar	3
4	Jenis_anggaran	Varchar	50
5	Sub_kode_akun	Varchar	3
6	Rincian_anggaran	Varchar	50
7	Kode_akun_lengkap	Varchar	5

Tabel 11 Amprahan

No.	Field	Type	Length
1	Id_amprahan	Int	3
2	Kode_akun_lengkap	Varchar	5
3	Tanggal	Date	
4	Rincian_anggaran	Varchar	50

5	Jumlah	Int	10
---	--------	-----	----

Tabel 12 Realisasi

No.	Field	Type	Length
1	Id_realisasi	Int	3
2	Kode_akun_lengkap	Varchar	5
3	Tanggal	Date	
No.	Field	Type	Length
4	Rincian_anggaran	Varchar	50
5	Jumlah	Int	10

3.5 Implementasi Website Sistem Informasi Keuangan

Beberapa tahapan implementasi website yang harus dilaksanakan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Implementasi Perangkat Lunak (*Software*) dan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat lunak (*software*) minimal yang digunakan untuk mendukung kinerja website Sistem Keuangan AMIK Garut, yaitu:

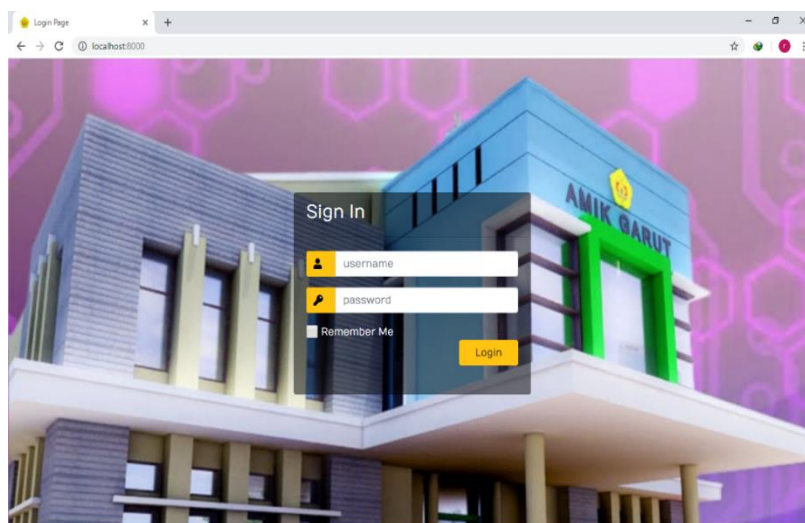
- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- b. Mozilla Firefox, Google Chrome.
- c. Notepad++, Sublime
- d. MYSQLI
- e. Power Designer

Adapun perangkat keras (*hardware*) minimal yang diusulkan, yaitu sebagai berikut :

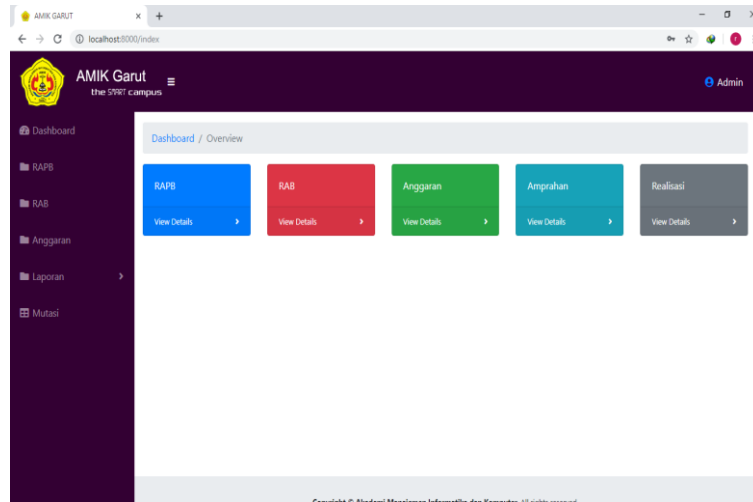
- a. Processor Intel Pentium IV atau AMD Athlon 64.
- b. Harddisk 20 GB.
- c. RAM 512 MB.
- d. Monitor, Keyboard dan Mouse sebagai peralatan antar muka.

2. Tampilan Interface Website

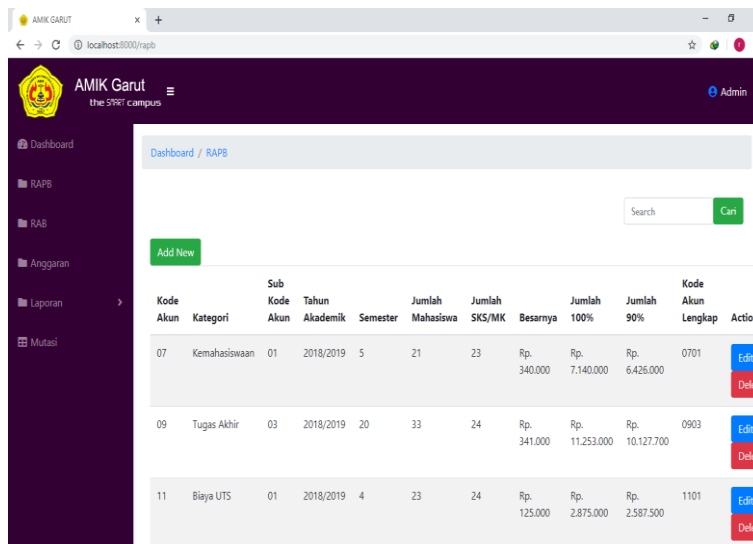
Pada sub bab ini menjelaskan mengenai tampilan Fitur Website Sistem Informasi Keuangan AMIK Garut, seperti terlihat pada gambar 4 s/d gambar 19.



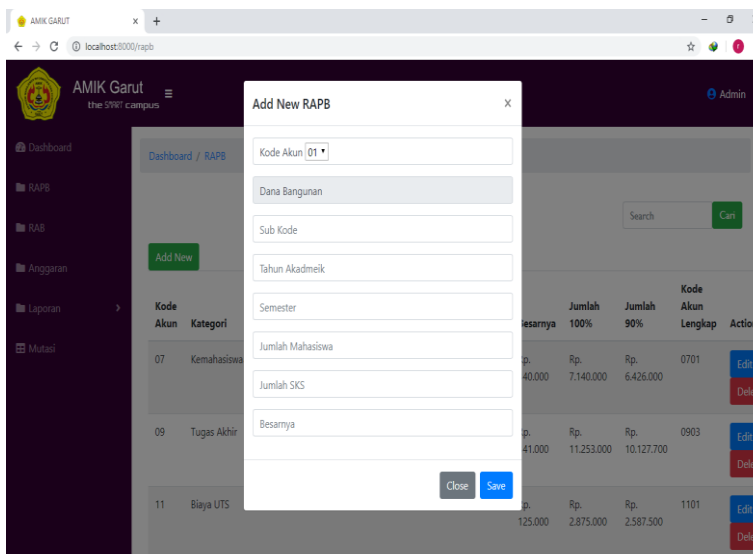
Gambar 4 Halaman Login



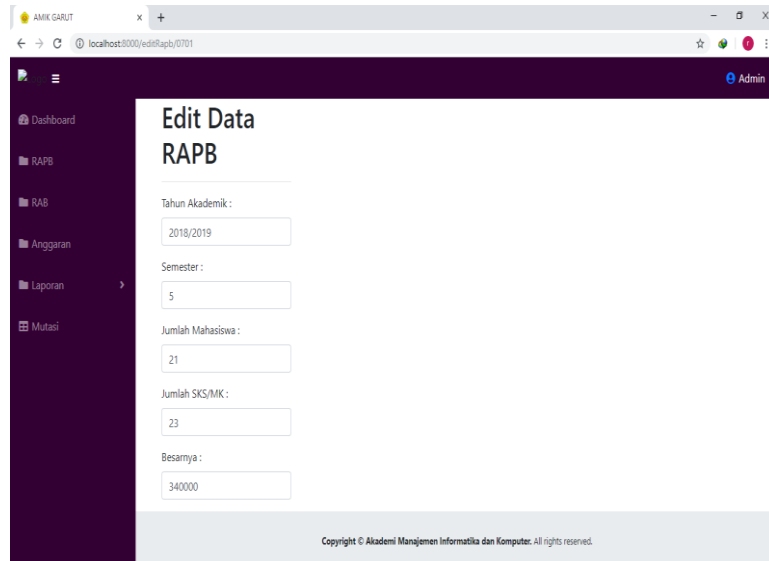
Gambar 5 Halaman Awal



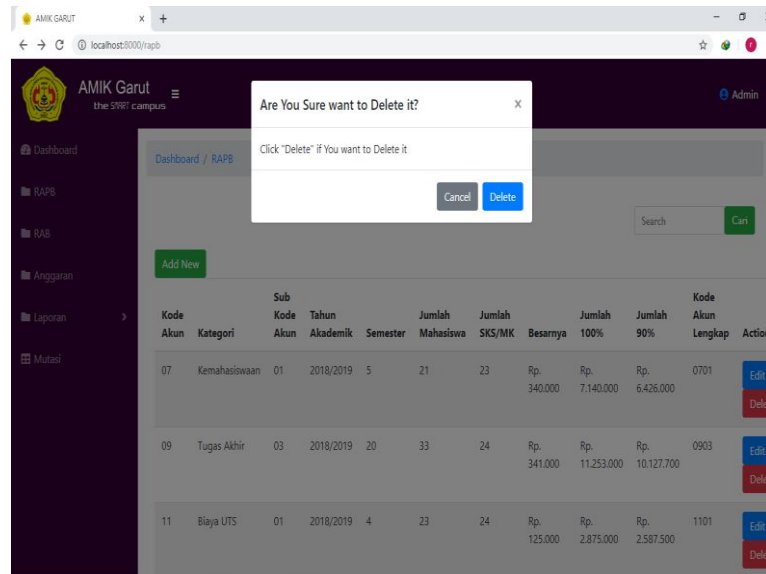
Gambar 6 Halaman Data RAB



Gambar 7 Halaman Tambah Data RAB



Gambar 8 Halaman Edit Data RAPB



Gambar 9 Halaman Delete Data

Masukan Data Amprahan

mm/dd/yyyy

Select Jenis Anggaran

Select rincian

Select kode

Masukan Jumlah

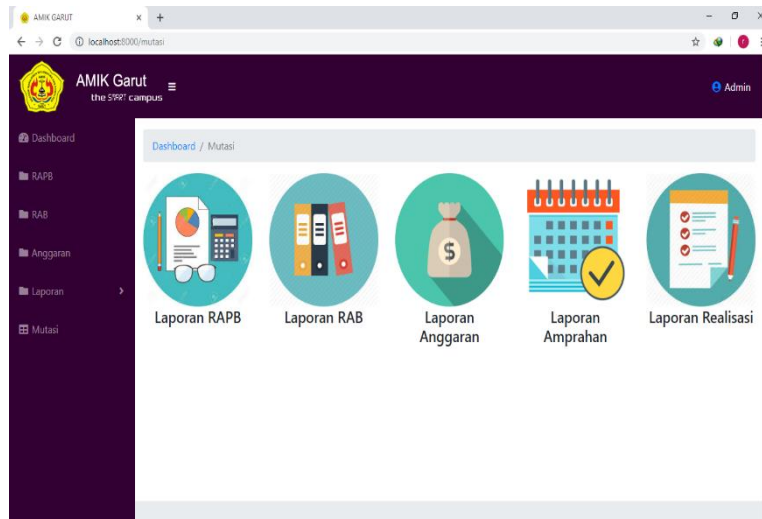
Simpan Data [Kembali](#)

Gambar 10 Input Data Amprahan

Masukan Data Realisasi

Simpan Data
[Kembali](#)

Gambar 11 Input Data Realisasi



Gambar 12 Halaman Utama Menu Mutasi

Kategori	Tahun Akademik	Semester	Jumlah Mahasiswa	Jumlah SKS/MK	Besarnya	Jumlah 100%	Jumlah 90%
Kemahasiswaan	2018/2019	5	21	23	Rp. 340.000	Rp. 7.140.000	Rp. 6.426.000
Tugas Akhir	2018/2019	20	33	24	Rp. 341.000	Rp. 11.253.000	Rp. 10.127.700
Biaya UTS	2018/2019	4	23	24	Rp. 125.000	Rp. 2.875.000	Rp. 2.587.500
Kerja Praktek	2018/2019	3	20	23	Rp. 320.000	Rp. 6.400.000	Rp. 5.760.000
Total Besarnya :					Rp. 1.126.000		
Total 100% :					Rp. 27.668.000		
Total 90% :					Rp. 24.901.200		

Gambar 13 Halaman Cetak Laporan RABP

Kode Akun Induk	Jenis Mata Anggaran	Tahun Akademik	Sub Kode Akun	Rincian Anggaran	Jumlah Mata Angg	Kode Akun Lengkap	Jumlah Total
07	Bantuan/Subsidi/Pendidikan/Beasiswa	2018/2019	02	Djarum	Rp. 300.000	0702	Rp. 300.000
12	Penelitian dan Pengabdian	2017/2018	02	KKN	Rp. 400.000	1202	Rp. 400.000
17	Seminar/Workshop Kerjasama	2017/2018	01	Microsoft	Rp. 210.000	1701	Rp. 210.000
17	Seminar/Workshop Kerjasama	2019/2020	03	43000	Rp. 130.000	1703	Rp. 130.000
Jumlah Total: Rp. 1.040.000							

Gambar 14 Halaman Cetak RAB

No	Kode Akun Induk	Jenis Anggaran	Sub Kode Akun	Rincian Anggaran	Kode Akun Lengkap
1	02	Rapat/Pengutusan Dinas	09	Gaji KP	0209
2	01	Gaji & Intensif	03	Gaji Kerja Praktek	0103
3	01	Gaji & Intensif	09	Gaji KP	0109
4	03	Intensif Jasa Konsep & Teknis	02	Gaji Kerja Praktek	0302

Halaman : 1
Jumlah Data : 4
Data Per Halaman: 10

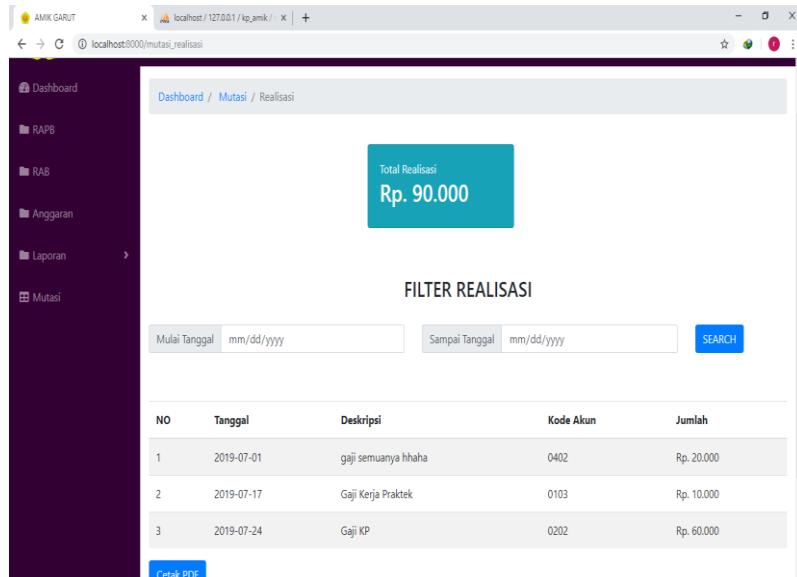
Gambar 15 Halaman Cetak Anggaran

Total Data Amprahan: 4
Total Amprahan: Rp. 106.000

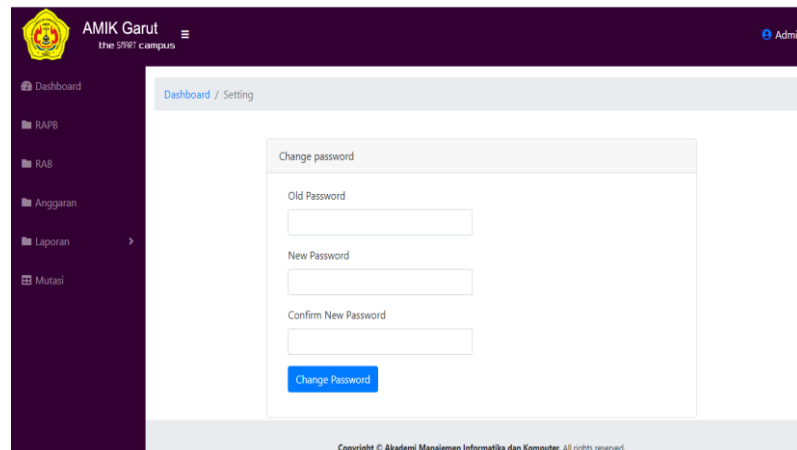
Filter Data: mmi/dd/yyyy

Deskripsi	Kode Akun	Jumlah
Gaji KP	0302	Rp. 20.000
Gaji Kerja Praktek	0103	Rp. 8.000
gaji semuanya	0503	Rp. 35.000
Gaji Kerja Praktek	0606	Rp. 43.000

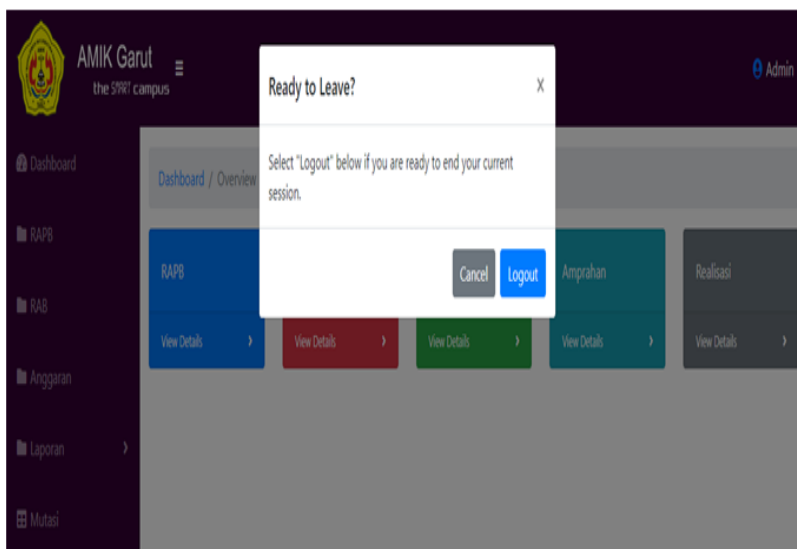
Gambar 16 Halaman Filter Amprahan Sesuai Tanggal



Gambar 17 Halaman Filter Realisasi



Gambar 18 Halaman Ganti Password Admin



Gambar 19 Halaman Logout

3.6 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dengan metode black box menjelaskan bagaimana sistem diuji secara fungsionalitas, dengan tujuan untuk menguji apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak. Seperti diperlihatkan oleh tabel 13 s/d tabel 19.

Tabel 13 Pengujian Black Box Login

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Input username dan password : benar	√		Berhasil masuk ke halaman utama website keuangan
2	Input username : salah, password : benar		√	Tidak dapat masuk ke halaman utama website keuangan, harus login ulang
3	Input username : benar, password : salah.		√	Tidak dapat masuk ke halaman utama website keuangan, harus login ulang
4	Input username dan password: salah		√	Tidak dapat masuk ke halaman utama website keuangan

Tabel 14 Pengujian Data RAPB

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Klik menu tambah Data RAPB	√		Berhasil Menampilkan Input data RAPB
2	Klik tombol Save Data RAPB	√		Berhasil menampilkan dan menginputkan data RAPB
3	Edit data RAPB	√		Berhasil Edit Data RAPB
4	Hapus data RAPB	√		Berhasil hapus data RAPB

Tabel 15 Pengujian Halaman Data RAB

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Klik menu tambah Data RAB	√		Berhasil Menampilkan Input data RAB
2	Klik tombol Save Data RAB	√		Berhasil menampilkan dan menginputkan data RAB
3	Edit data RAB	√		Berhasil Edit Data RAB
3	Hapus data RAB	√		Berhasil hapus data RAB

Tabel 16 Pengujian Halaman Data Anggaran

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Klik menu Data Mutasi	√		Berhasil masuk ke halaman data Mutasi
2	Klik menu Data Realisasi	√		Berhasil masuk ke halaman data Realisasi
3	Klik tombol tambah data Mutasi	√		Berhasil menampilkan halaman tambah data Mutasi
4	Edit data Mutasi	√		Berhasil Edit Data Mutasi
5	Hapus data Mutasi	√		Berhasil hapus data Mutasi

6	Klik tombol tambah data Realisasi	√		Berhasil menampilkan halaman tambah data Realisasi
7	Edit data Realisasi	√		Berhasil Edit Data Realisasi
8	Hapus data Realisasi	√		Berhasil hapus data Realisasi

Tabel 17 Pengujian Halaman Mutasi

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Klik menu Mutasi	√		Berhasil masuk ke halaman Mutasi
2	Klik Laporan RAPB	√		Berhasil masuk ke halaman Laporan RAPB
3	Klik Laporan RAB	√		Berhasil masuk ke halaman Laporan RAB
4	Klik Laporan Anggaran	√		Berhasil masuk ke halaman Laporan Anggaran
5	Klik Laporan Amprahan	√		Berhasil masuk ke halaman Laporan Amprahan
6	Klik Laporan Realisasi	√		Berhasil masuk ke halaman Laporan Realisasi

Tabel 18 Pengujian Halaman Cetak Data RAPB dan RAB

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Klik menu data cetak Laporan RAPB	√		Berhasil masuk ke halaman data RAPB
2	Klik tombol cetak	√		Berhasil mencetak data RAPB
3	Klik menu data cetak Laporan RAB	√		Berhasil masuk ke halaman RAB
4	Klik tombol cetak	√		Berhasil mencetak data RAB ke pdf

Tabel 19 Pengujian Halaman Cetak Data Amprahan dan Realisasi

No	Skenario	Hasil		Keterangan
		Sukses	Gagal	
1	Klik menu data cetak Laporan Amprahan	√		Berhasil masuk ke halaman data potongan gaji
2	Klik tombol filterasi tanggal data	√		Berhasil memfilter data yang akan dicetak
3	Klik menu data cetak Laporan Amprahan	√		Berhasil mencatak data ke pdf yang di filter
4	Klik menu data cetak Laporan Realisasi	√		Berhasil masuk ke halaman data Realisasi
5	Klik tombol filterasi tanggal data	√		Berhasil memfilter data yang akan dicetak
6	Klik menu data cetak Laporan Realisasi	√		Berhasil mencatak data ke pdf yang di filter

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

:

1. Sistem keuangan yang telah dibuat dapat mempermudah pekerjaan Wakil Direktur Keuangan AMIK Garut, sehingga dapat bekerja dengan efektif dan efisien.
2. Pengembangan program aplikasi keuangan berbasis web ini, didasarkan dari observasi lapangan yang telah dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework Bootstrap.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Heryandi, (2012). "Pembangunan Sistem Informasi Pengisian Survey Evaluasi Perkuliahan Online di Universitas Komputer Indonesia," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 4, pp. 85–88.
- I. Warman And R. Ramdaniansyah, (2018). "Analisis Perbandingan Kinerja Query Database Management System (DBMS) Antara Mysql 5.7.16 dan Mariadb 10.1," *J. Teknoif*, Vol. 6, No. 1, Pp. 32–41.
- J. Computech, (2008). "Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan PHP," vol. 2, no. 1, pp. 14–21.
- J. I. Maanari, R. Sengkey, F. Wowor, and Y. D. Y. Rindengan, (2013). "Perancangan Basis Data Perusahaan Distribusi dengan Menggunakan Oracle," *Tek. Elektro dan Komput.*, pp. 1–11.
- M. Zia, (2014). "Penerapan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Mendukung Pengelolaan Administrasi di Promusic Recording Studio Jepara," *Siadin.Dinus.Ac.Id*, pp. 1–10.
- Shalahuddin, M dan Rosa A.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.