

Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis *Web* Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang

Randi V. Palit.⁽¹⁾, Yaulie D.Y. Rindengan, ST.,MM.,MSc.⁽²⁾, Arie S.M. Lumenta, ST., MT.⁽³⁾
 (1)Mahasiswa, (2)Pembimbing 1, (3)Pembimbing 2

E-Mail : Randi.Palit@Gmail.com

Jurusan Teknik Elektro-FT. UNSRAT, Manado-95115

Abstrak

Komputer merupakan bukti dari perkembangan teknologi ini, hampir setiap bidang kehidupan telah menggunakan komputer sebagai alat bantu kerja, mulai dari bidang pendidikan, pemerintahan, serta dunia bisnis dan maupun dalam organisasi. Gereja GMIM Bukit Moria salah satu jemaat yang bernaung dibawah sinode GMIM dari sekian gereja GMIM. Sistem informasi keuangan Gereja berbasis komputer, terutama pada bagian pengolahan data keuangan Gereja. Adapun sistem yang dirancang dapat berfungsi dalam membantu proses pendaftaran dan administrasi menjadi lebih efektif dan efisien. Pembuatan sistem ini menggunakan aplikasi PHP dan MySQL diintegrasikan dengan PHPMyAdmin dengan XAMP sebagai web server. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengolah data dan laporan data keuangan.

Kata Kunci : *Gereja, Laporan, Sistem Informasi Keuangan, Website.*

Abstract

Computer is a testament to the development of this technology , almost every realm of life has using computers as tools auxiliary verb , start from education , government , and the business world and and in organization .The gmim (church ad evangelical in minahasa) hill moria malalayang is one of the congregation of which are protected by the structure of the organization a synod gmim and only is on the ground minahasa ,north sulawesi .Financial information system the church computer-based , especially on the financial data processing the church .As for system designed can serve in helping the registration process and administration becomes effective and efficient .Making this system uses application php and mysql be integrated with phpmyadmin with xamp as web server .This application can be used to cultivate data and reports financial data .Password: the church , report , financial information system , website.

Keyword : *Church, Financial Information Systems, Report, Website*

I. PENDAHULUAN

Perubahan zaman telah mendorong manusia untuk selalu berkembang, tidak terkecuali teknologi. Seiring dengan berkembangnya teknologi, teknologi komputer menjadi suatu hal yang sangat lumrah dewasa ini. Komputer merupakan bukti dari perkembangan teknologi ini. Hampir setiap bidang kehidupan telah menggunakan komputer sebagai alat bantu kerja, mulai dari bidang pendidikan, pemerintahan, serta dunia bisnis

dan maupun dalam organisasi. Diperlukannya suatu strategi untuk bisa terus maju dan berkembang, salah satunya yaitu penggunaan sistem informasi. Penggunaan sistem informasi yang tepat guna tentu akan menghasilkan ke-efektifan serta ke-efisienan dalam dunia menjalankan sebuah organisasi.

Dalam hal ini, penulis berinisiatif untuk membantu merancang sebuah sistem informasi keuangan Gereja berbasis komputer, terutama pada bagian pengolahan data keuangan Gereja tersebut. Dengan demikian penulis berharap sistem yang dirancang dapat berfungsi dalam membantu proses pendaftaran dan administrasi menjadi lebih efektif dan efisien.

II. LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem

Asal kata Sistem berasal dari bahasa Latin *systema* dan bahasa Yunani *sustema*. Pengertian sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Atau dapat juga dikatakan bahwa Pengertian Sistem adalah sekumpulan unsur / elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian Informasi

Informasi adalah Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, melakukan keputusan berdasarkan informasi tersebut dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap kembali sebagai *input*, diproses kembali melalui suatu model dan seterusnya yang merupakan suatu siklus.

Karakteristik dari Informasi yang Baik

Information must be pertinent

Informasi harus berhubungan. Pernyataan informasi harus berhubungan dengan urusan dan masalah yang penting bagi penerima informasi (orang yang membutuhkan informasi tersebut).

Information must be accurate

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak memiliki bias atau menyesatkan. Informasi yang dihasilkan

harus mencerminkan maksudnya. Keakuratan informasi seringkali bergantung pada keadaan.

Information must be timely

Informasi harus ada ketika dibutuhkan. Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.

Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang yang satu dengan yang lainnya pasti berbeda.

Nilai Informasi

Kemudahan dalam memperoleh

Informasi memperoleh nilai yang lebih sempurna apabila dapat diperoleh secara mudah. Informasi yang penting dan sangat dibutuhkan menjadi tidak bernilai jika sulit diperoleh.

Sifat luas dan kelengkapannya

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila mempunyai lingkup/ cakupan yang luas dan lengkap. Informasi sepotong dan tidak lengkap menjadi tidak bernilai, karena tidak dapat digunakan secara baik.

Ketelitian (accuracy)

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila mempunyai ketelitian yang tinggi/ akurat. Informasi menjadi tidak bernilai jika tidak akurat, karena akan mengakibatkan kesalahan pengambilan keputusan.

Kecocokan dengan pengguna (relevance)

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Informasi berharga dan penting menjadi tidak bernilai jika tidak sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, karena tidak dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan.

Ketepatan waktu

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila dapat diterima oleh pengguna pada saat yang tepat. Informasi berharga dan penting menjadi tidak bernilai jika terlambat diterima/ usang, karena tidak dapat dimanfaatkan pada saat pengambilan keputusan.

Kejelasan (clarity)

Informasi yang jelas akan meningkatkan kesempurnaan nilai informasi. Kejelasan informasi dipengaruhi oleh bentuk dan format informasi.

Fleksibilitas/ keluwesannya

Nilai informasi semakin sempurna apabila memiliki fleksibilitas tinggi. Fleksibilitas informasi diperlukan oleh para manajer/ pimpinan pada saat pengambilan keputusan.

Dapat dibuktikan

Nilai informasi semakin sempurna apabila informasi tersebut dapat dibuktikan kebenarannya. Kebenaran informasi bergantung pada validitas data sumber yang diolah.

Tidak ada prasangka

Nilai informasi semakin sempurna apabila informasi tersebut tidak menimbulkan prasangka dan keraguan adanya kesalahan informasi.

Dapat diukur

Informasi untuk pengambilan keputusan seharusnya dapat diukur agar dapat mencapai nilai yang sempurna.

Pengertian Sistem Informasi Keuangan

Sistem Informasi Keuangan adalah sistem informasi yang dirancang untuk menyediakan informasi mengenai arus uang bagi para pemakai di seluruh organisasi perusahaan. Sistem informasi keuangan merupakan bagian dari SIM yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah keuangan. Secara umum sistem informasi keuangan memiliki sistem pemasukan yang terdiri dari subsistem data processing didukung oleh internal audit subsystem yang menyediakan data dan informasi internal. Untuk perusahaan besar biasanya memiliki staf internal auditors yang bertanggungjawab terhadap perawatan integritas sistem keuangan perusahaan. Orang yang ahli dalam bidang ini disebut EDP auditors. Sebagaimana subsistem lainnya, sistem ini juga dilengkapi financial intelligence subsystem, yang mengumpulkan informasi dari lingkungan. Dibawah ini adalah Bagan Sistem Informasi Keuangan secara umum pada perusahaan yang terdiri dari Sub System Input dan Sub System Output.

Web

World wide web atau sering di kenal sebagai *web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan surfer (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet). Keistimewaan inilah yang telah menjadikan web sebagai service yang paling cepat pertumbuhannya. Web mengijinkan pemberian *highlight* (penyorotan atau penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar dalam sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjuk ke media lain seperti dokumen, *frase*, *movie clip*, atau file suara. Web dapat menghubungkan dari sembarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke sembarang tempat di dokumen lain. Dengan sebuah browser yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), link-link dapat di hubungkan ke tujuannya dengan menunjuk link tersebut dengan mouse dan menekannya.

Penemu Situs Web.

Penemu situs Web adalah Sir Timothy Jhon Berners-Lee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Maksud dari timothy ketika merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbaharui informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 april 1993, CERN (tempat dimana timothy bekerja) mengumumkan bahwa www dapat digunakan secara gratis oleh public. (YM Khosuma Ardana, F.T., *Pho menyelesaikan website 30juta, Jasa Kom.*).

XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk

mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bias digunakan pada *HTML*. *PHP* merupakan singkatan dari "*PHP : Hypertext Preprocessor*", dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen *HTML*, sekaligus bekerja di sisi server (*server-side HTML-embedded scripting*). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman *HTML* biasa, sehingga script-nya tak tampak disisi client.

PHP dirancang untuk dapat bekerja sama dengan database server dan dibuat sedemikian rupa sehingga pembuatan dokumen *HTML* yang dapat mengakses *database* menjadi begitu mudah. Tujuan dari bahasa *scripting* ini adalah untuk membuat aplikasi di mana aplikasi tersebut yang dibangun oleh *PHP* pada umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *server*.

MySQL

Kustiyahningsih (2011:145), "MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah table. Table terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel".

Menurut Wahana Komputer (2010:21), MySQL adalah database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas API (*Application Programming Interface*) yang dimiliki oleh Mysql, memungkinkan bermacam-macam aplikasi Komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL.

Metode Waterfall

Pressman(2010, p39), (Gambar 1), *Waterfall Model* menyarankan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan piranti lunak.yang dimulai dari spesifikasi kebutuhan pelanggan dan dilanjutkan dengan perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan pemeliharaan.

System / Information Engineering and Modeling.

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

Analysis.

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

Design.

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk

"*blueprint*" *software* sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

Code.

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

Testing.

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

III. METODE PENELITIAN

Objek dan Lokasi Penelitian.

Adapun penelitian yang dilakukan untuk menyusun tugas akhir ini dilaksanakan berdasarkan studi literature dan penelitian. Penelitian akan di lakukan di Jemaat GMIM Bukit Moria , Kota Manado, Jl. Sea Kec. Malalayang 1 Barat.

Metode Perancangan Sistem.

Perancangan sistem informasi yang sedang di bangun menggunakan Metode *Waterfall*. Gambar 1 merupakan kerangka dalam membangun sistem dimulai dari Observasi, Wawancara, Studi Literatur, dan yang terakhir proses perilsian sistem. Gambar 2 merupakan metode perancangan sistemnya.

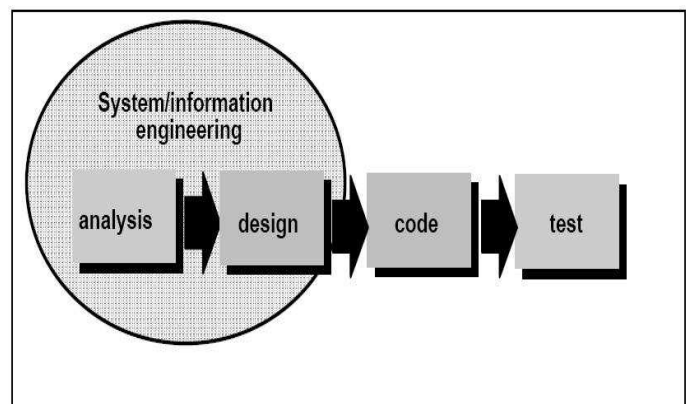
Pengumpulan Data.

Observasi.

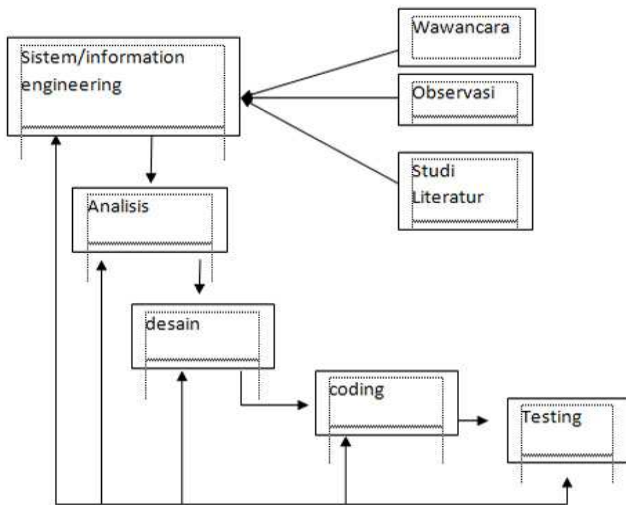
Selain wawancara langsung dengan *owner*, penulis juga mengamati secara langsung proses penyeteroran uang persembahan ibadah minggu maupun uang persembahan tiap UPK dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen seperti laporan keuangan serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

Wawancara.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sedemikian. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang nantinya dibangun serta kelayakan dari sistem yang di bangun.



Gambar 1. *Waterfall* model Pressman



Gambar 2. Metode Perancangan Sistem.

Studi Literatur.

Metode pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa referensi dan buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan acuan penelitian.

Analisa Sistem.

Analisis sistem adalah sebuah istilah yang secara kolektif mendefinisikan fase-fase awal pengembangan sistem. Analisis sistem adalah teknik memecahkan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka.

Identifikasi Masalah.

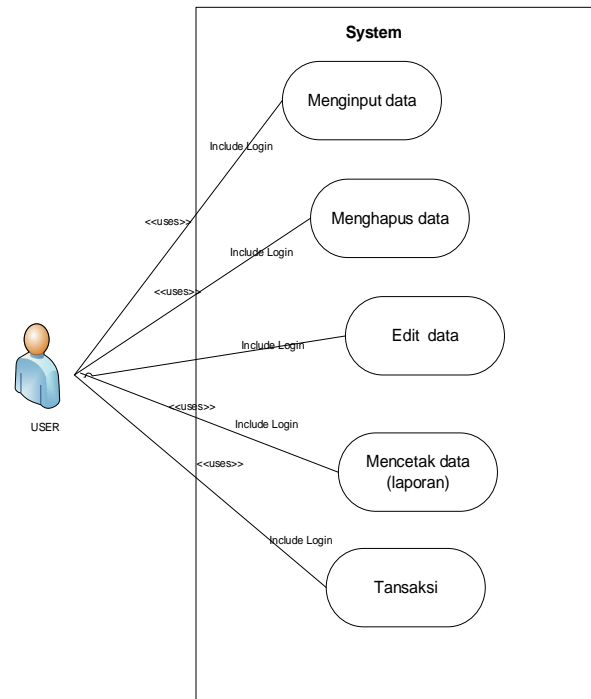
Langkah yang pertama yaitu mengidentifikasi setiap kendala atau masalah pada sistem informasi yang sedang berjalan. Sesuai dengan judul penelitian ini, maka analisa difokuskan pada pengembangan system informasi keuangan pada gereja tersebut. Permasalahan yang ada harus ditemukan cara pemecahannya agar sistem tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan sistem dapat tercapai. Kemampuan kerja sistem kurang efisien karena belum terkomputerisasi, karena pencatatan semua transaksi dalam gereja tersebut masih manual.

Analisa Kebutuhan Sistem.

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya maka untuk meningkatkan ketersediaan informasi diperlukan suatu sistem yang dibangun harus dapat diakses kapan saja dan dimana saja, maka dibutuhkan teknologi internet berbasis website yang digunakan sebagai media informasi bagi pemilik usaha untuk dapat mengetahui proses pengolahan data barang. Kebutuhan ini dapat di kategorikan sebagai kebutuhan fungsional dari aplikasi yang di bangun.

Analisis Kelayakan.

Pada tahap ini dilakukan analisis kelayakan dalam bidang teknis, untuk mendukung pendefinisian kebutuhan sistem bahwa sistem memang layak untuk dibangun. Kelayakan teknis menyoroti kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan *Familiarity with Application*, Aplikasi yang dibuat, sudah sering ditemui oleh user karena aplikasi yang di bangun tidak berbeda jauh dengan aplikasi website keuangan yang lainnya. *Familiarity with*



Gambar 3. Use Case Diagram

Technology pembuatan aplikasi ini akan dikembangkan dengan menggunakan XAMPP.

Desain Sistem.

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai.

Use Case.

Use Case menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem (dapat dilihat pada gambar 3).

Use Case Description.

Use case Description berisi seluruh informasi yang dibutuhkan untuk membuat *use case Description*. Tabel I *Use Case 1* menjelaskan *Login Admin* yang ada dalam *Website Sistem Keuangan Gereja*.

Tabel II *Use Case 2* menjelaskan alur dari admin yang akan menginput data keuangan dalam Sistem Keuangan Gereja.

Tabel III *Use Case 3* menjelaskan alur dari admin yang akan mencetak data keuangan dalam Sistem Keuangan Gereja.

Tabel IV *Use Case 4* menjelaskan alur admin mengedit data keuangan yang ada dalam Website Sistem Keuangan Gereja.

Tabel V *Use Case 5* menjelaskan alur admin yang akan menghapus data keuangan yang ada dalam Website *Sistem Keuangan Gereja*.

Tabel VI *Use Case 6* menjelaskan alur dari admin yang akan melakukan transaksi berita dalam Website *Sistem Keuangan Gereja*.

Tabel VII *Interaksi Entitas* menggambarkan bagaimana sistem berinteraksi dengan entitas lain dalam Website *Sistem Keuangan Gereja*.

Navigation Diagram Admin (gambar 4) berisi peta fitur-fitur yang ada dalam Website *Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis WEB Di Jemaat GMIM Bukit Moria*. Gambar 5 menunjukkan rancangan *layout login* dari user.

TABEL I USE CASE 1 LOGIN

Nama Use – Case	Login
Aktor	user
Deskripsi	memberikan input kode username dan password untuk proses validasi sebelum memasuki halaman utama.
Normal Course	-
Alternate Course	-
Pre-Condition	Sistem menyediakan halaman login yang terdiri dari inputan username dan password untuk di isi oleh admin
Post-Condition	Jika proses validasi berhasil, maka user akan memasuki halaman utama. Namun jika gagal, maka akan kembali kehalaman login.

TABEL II USE CASE 2 INPUT DATA

Nama Use – Case	Menginput data
Aktor	user
Deskripsi	user melakukan penginputan data yang telah disediakan oleh sistem.
Normal Course	Menginput data yang diperlukan. Data yang diinput berupa persembahan ibadah pagi, ibadah siang, ibadah malam, dan hari biasa diisi dengan mengisi form yang telah disediakan.
Alternate Course	-
Pre-Condition	Sistem menyediakan halaman penginputan data keuangan dengan form persembahan, kolom ,nama KK,nama jemaat, jumlah, nomor pundi, keterangan, tanggal.
Post-Condition	Sistem akan menampilkan pesan apakah proses yang dilakukan berhasil atau kah tidak (data yang tidak sesuai).

TABEL III. USE CASE 3

Nama Use – Case	Mencetak data
Aktor	user
Deskripsi	user melakukan kegiatan mencetak data yg ada
Normal Course	Hasil dari transaksi data keuangan ini dapat langsung ditampilkan dan dicetak yang ditampilkan oleh sistem yaitu seluruh hasil rekap data yang telah sebelumnya sehingga dalam proses mencetak user dapat mengoreksi lebih dahulu apabila ada kesalahan,.
Alternate Course	-
Pre-Condition	Sistem menyediakan icon print untuk mencetak data yang sudah di isi.
Post-Condition	Sistem akan menampilkan halaman print dan siap untuk di cetak.

TABEL IV USE CASE 4

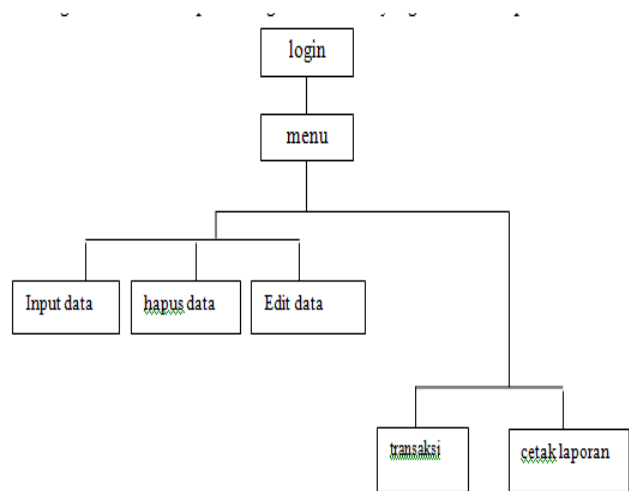
Nama Use – Case	Mengedit data
Aktor	user
Deskripsi	user melakukan edit data yang telah diisi sebelumnya yang di disediakan oleh sistem.
Normal Course	edit data yang diperlukan. Edit Data yang telah diinput sebelumnya berupa master pendapatan, master lines pendapatan, master detail pendapatan, master user, dan master jemaat ini diisi dengan mengisi form yang telah disediakan.
Alternate Course	-
Pre-Condition	Sistem menyediakan halaman edit data dengan form berupa master pendapatan, master lines pendapatan, master detail pendapatan, master user, dan master jemaat.
Post-Condition	Sistem akan menampilkan pesan apakah proses yang dilakukan berhasil atau kah tidak (data yang tidak sesuai).

TABEL V USE CASE 5

Nama Use – Case	Menghapus data
Aktor	user
Deskripsi	user melakukan hapus data yang telah diisi sebelumnya yang di disediakan oleh sistem.
Normal Course	Hapus data yang diperlukan. Hapus data barang yang telah diinput sebelumnya.
Alternate Course	-
Pre-Condition	Sistem menyediakan halaman hapus data
Post-Condition	Sistem akan menampilkan pesan apakah proses yang dilakukan berhasil atau kah tidak (data yang tidak sesuai).

TABEL VI. USE CASE 6

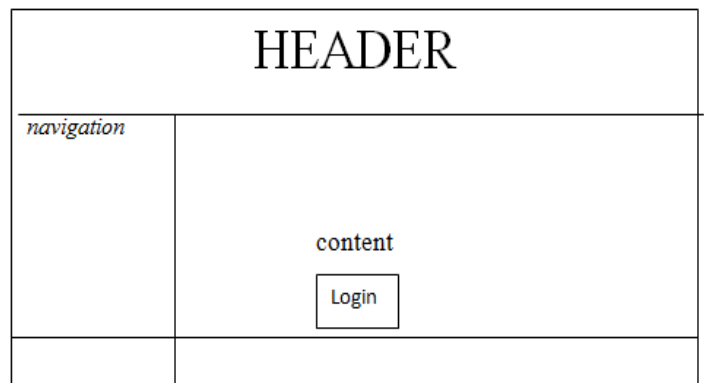
Nama Use – Case	Transaksi
Aktor	user
Deskripsi	user melakukan transaksi data keuangan yang di disediakan oleh sistem.
Normal Course	edit data yang diperlukan. Edit Data yang telah diinput sebelumnya berupa master pendapatan, master lines pendapatan, master detail pendapatan, master user, dan master jemaat. ini diisi dengan mengisi form yang telah disediakan.
Alternate Course	-
Pre-Condition	Sistem menyediakan halaman edit data dengan form berupa master pendapatan, master lines pendapatan, master detail pendapatan, master user, dan master jemaat.
Post-Condition	Sistem akan menampilkan pesan apakah proses yang dilakukan berhasil atau kah tidak (data yang tidak sesuai).



Gambar 4. Navigation Diagram Admin

TABEL VII INTERAKSI ENTITAS

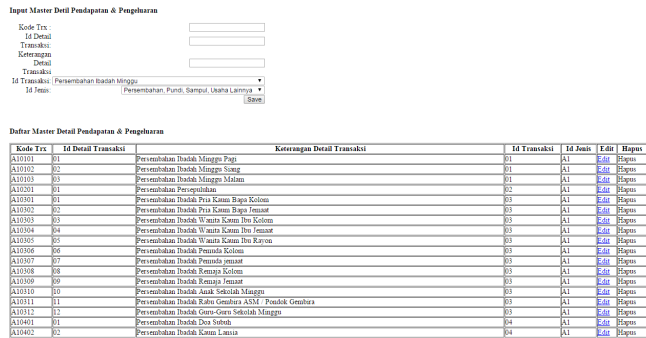
No	Pengguna	Tugas
1.	user	<ul style="list-style-type: none"> - Input data - Hapus data - Edit data - Cetak laporan - Transaksi



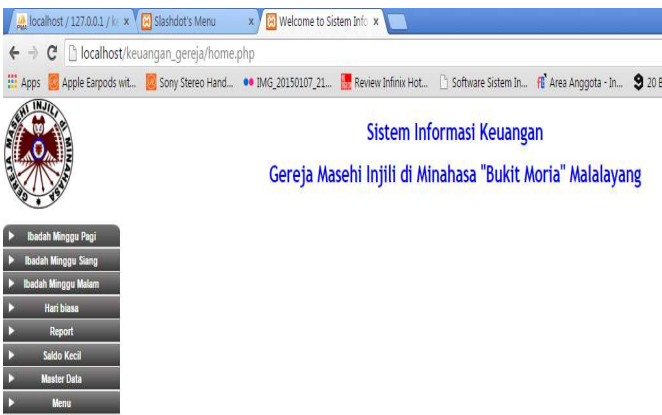
Gambar 5. Desain Layout login user.



Gambar 7. Halaman Login Admin



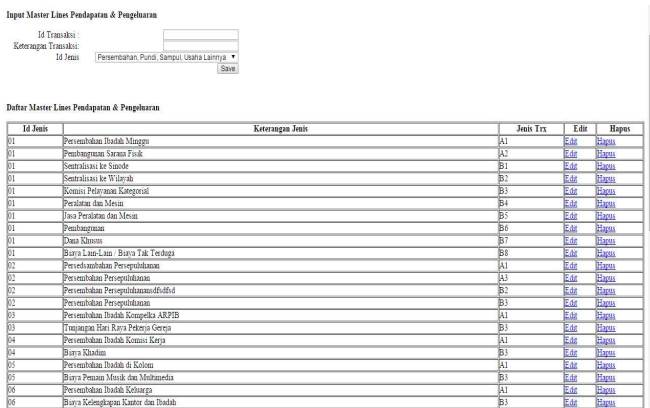
Gambar 10. Halaman Input Master Detil Pendapatan dan Pengeluaran



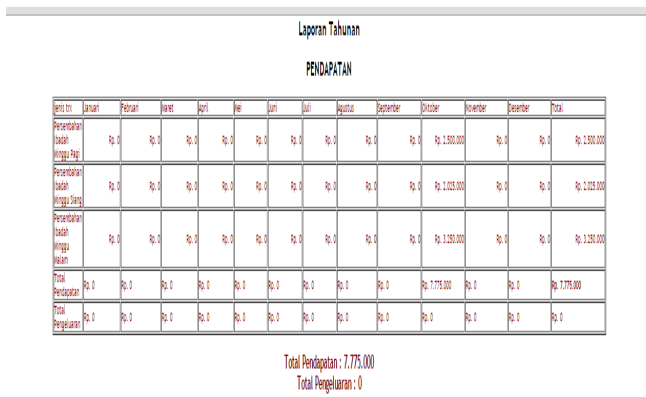
Gambar 8. Halaman Utama



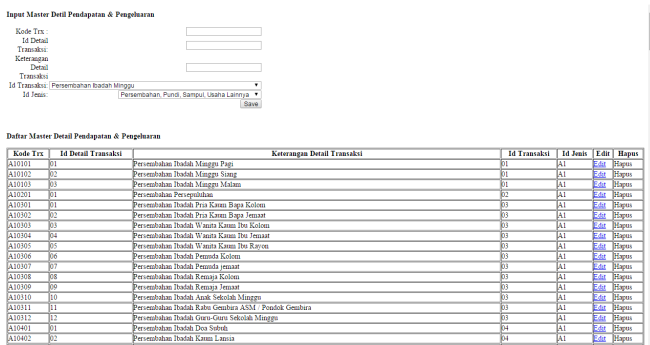
Gambar 11. Halaman Input Master Jemaat



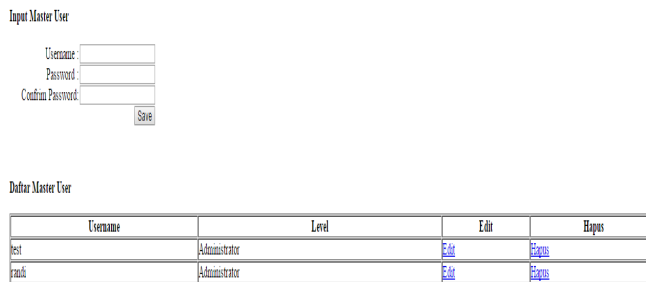
Gambar 9. Halaman Input Master Pendapatan dan Pengeluaran



Gambar 12. Halaman Laporan Tahunan



Gambar 10. Halaman Input Master Lines Pendapatan dan Pengeluaran



Gambar 13. Halaman Input Master Data

IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Halaman login bertujuan agar aplikasi hanya dapat diakses oleh orang yang memiliki hak untuk menggunakan aplikasi. Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan sistem saat user mengakses pertama kali dapat dilihat pada gambar 7. Halaman yang ditampilkan pertama kali saat user melakukan login. Halaman ini menampilkan menu yang dapat diakses oleh user. Halaman ini berisi menu yang dapat diakses oleh user yaitu ibadah minggu pagi, ibadah minggu siang, ibadah minggu malam, hari biasa, report, saldo kecil, master data, serta menampilkan menu dapat dilihat pada gambar 8. Pada halaman input master pendapatan & pengeluaran ini terdapat id jenis, keterangan jenis, jenis transaksi, dan menu save untuk menyimpan data transaksi dapat dilihat pada gambar 9. Pada halaman input master lines pendapatan & pengeluaran ini terdapat id transaksi, keterangan transaksi, id jenis serta menampilkan menu save untuk menyimpan data transaksi dapat dilihat pada gambar 10.

Halaman input master detail pendapatan dan pengeluaran ini menampilkan kode transaksi, id detail, transaksi, keterangan, detail, transaksi, id transaksi, id jenis, serta menampilkan menu save untuk menyimpan data transaksi dapat dilihat pada gambar 11. Halaman input master user ini menampilkan *username*, *password*, *confirm password*, serta daftar master user dapat dilihat pada gambar 12. Pada halaman input master jemaat ini menampilkan nama jemaat, kartu keluarga, menu *save*, serta menampilkan daftar master jemaat dapat dilihat pada gambar 13.

V. KESIMPULAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Sistem Pengolahan Data keuangan gereja yang terkomputerisasi akan lebih memudahkan pekerjaan dan dapat meningkatkan kelancaran proses input data keuangan. Dengan proses komputerisasi dapat mempercepat pengolahan data dan pembuatan laporan, serta informasi yang dihasilkan lebih akurat, cepat lengkap, sehingga terjadinya kesalahan dapat diperkecil. Penggunaan teknologi komputerisasi membantu dalam menghasilkan keputusan – keputusan yang akurat dan cepat, sehingga proses pengolahan data keuangan dapat meningkat dan semakin membaik.

SARAN

Sistem aplikasi pengelolaan data keuangan gereja ini tentunya masih mempunyai banyak kelemahan dan kekurangan, maka dari itu untuk mengatasi kelemahan dan kekurangan tersebut. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut, seperti tingkat keamanan sistem mengingat sistem dibuat berbasis web. Perlu adanya pemeliharaan untuk menentukan fungsi-fungsi yang mungkin perlu untuk ditambahkan pada sistem informasi administrasi keuangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kristanto, *Kupas Tuntas PHP dan MySQL*, Klaten: penerbit cable book, 2010.
- [2] A. Naili, *Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi dan Administrasi Keuangan Berbasis Web Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.
- [3] Anhar, *Panduan menguasai PHP & Mys*, Jakarta: Media kita, 2010.
- [4] B. Raharjo, I. Heryanto, E. Rosdiana K., *Modul Pemrograman Web HTML, PHP & MySQL*, Bandung: Modula, 2010.
- [5] H. Jefferly, *Praktis dan mudah mendesain website, langkah-langkah mudah membuat web profesional dengan mudah dan praktis*, Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2013.