

**SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA DENDIS PRODUCTION BATURAJA  
MENGUNAKAN EMBARCADERO XE2 BERBASIS DESKTOP**

**Nur Fadhilla<sup>1</sup>, Taufik Sobri<sup>2</sup>, Sri Hartati<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

<sup>123</sup>Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 267, Tj. Baru, Kec. Baturaja Timur, Kab. Ogan Komering Ulu,  
Sumatera Selatan 32121

Korespondensi Email : [nurfadhilla512@gmail.com](mailto:nurfadhilla512@gmail.com)<sup>1</sup>, [sobritaufik.75@gmail.com](mailto:sobritaufik.75@gmail.com)<sup>2</sup>, [hartatiakmi1984@gmail.com](mailto:hartatiakmi1984@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Sistem informasi merupakan bagian yang cukup penting dalam kebutuhan manusia di era digital saat ini dengan adanya sistem informasi akan memudahkan proses pekerjaan manusia, saat ini pencatatan keuangan pada Dendis Production Baturaja masih menggunakan pencatatan secara manual. Seperti pencatatan piutang, pemasukan dan pengeluaran sehingga mengalami kendala yaitu kesulitan dalam pengecekan data sehingga memakan waktu yang cukup lama. Dengan adanya sistem informasi keuangan ini akan memberi kemudahan dalam proses pendataan dan pengecekan laporan keuangan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi dan metode studi dokumen. Dalam pembuatan sistem ini digunakan juga alat bantu pengembangan sistem yaitu *Data Flow Diagram* (DFD), Diagram Konteks, *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta *Embarcadero XE2* dan *Microsoft Access* sebagai *database* nya.

Dari penelitian ini dihasilkan sebuah sistem informasi yang dirancang untuk mempermudah mengelola data pemasukan, pengeluaran dan data piutang. Aplikasi ini terdiri dari beberapa menu, yaitu : *input* data, Transaksi dan laporan.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Keuangan, Embarcadero Xe2, Dendis Production

***THE FINANCIAL INFORMATION SYSTEM AT DENDIS PRODUCTION BATURAJA  
USES A EMBARCADERO XE2 BASED DESKTOP***

***Abstract***

*The information system is an important part of human needs in the current digital era with an information system that will facilitate human work processes. Checking data so that it takes quite a long time. The existence of this financial information system will provide convenience in the process of data collection and checking of financial reports.*

*In this study, researchers used data collection methods, namely the observation method and the document study method. In making this system, system development tools are also used, namely Data Flow Diagrams (DFD), Context Diagrams, Entity Relationship Diagrams (ERD), as well as Embarcadero XE2 and Microsoft Access as databases.*

*This research resulted in an information system designed to make it easier to manage income, expenditure and accounts receivable data. This application consists of several menus, namely: data input, transactions and reports.*

**Keywords:** *Information System, Finance, Embarcadero Xe2, Dendis Production*

**PENDAHULUAN**

**1. Latar Belakang Masalah**

Sistem informasi merupakan salah satu bagian yang cukup penting dalam kebutuhan manusia di era digital saat ini, dengan adanya sistem informasi akan meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat dan akurat. Dilihat dari perkembangan kemajuan teknologi informasi pada saat ini sangat cepat dan berpengaruh besar terhadap kegiatan masyarakat terutama dalam kegiatan bisnis. Tentunya hal ini juga Harus dilakukan para usaha bisnis dalam

mengembangkan usaha yang dimilikinya agar tetap berkembang sesuai zaman yang semakin berkembang terutama dalam usaha bisnis.

Dendis Production Baturaja yang merupakan usaha bisnis yang bergerak dalam bidang jasa konveksi baju seperti baju batik, baju olahraga dan pembuatan baju komunitas. Selama ini pendataan data dan keuangan pada usaha dendis production masih menggunakan pencatatan dalam bentuk lembaran kertas sehingga dalam merekap laporan data ataupun mencari data piutang sangat membutuhkan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, perlu adanya pengembangan sistem informasi pengelolaan data keuangan yang berguna untuk merekap keuangan data. Dengan ini penulis membuat tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan Embarcadero Xe2 Berbasis Desktop”.

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan diatas maka penelitian ini dibatasi dengan membahas tentang biaya pemasukan dan pengeluaran dan membatasi rancangan sistem keuangan pada Dendis Production Baturaja menggunakan *Embarcadero xe2* berbasis *desktop*.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diambil dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana cara membangun Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2* Berbasis *Desktop*?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2* Berbasis *Desktop*?

## 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan sebuah Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2* Berbasis *Desktop*.
2. Memberikan kemudahan dan mempercepat dalam hal rekap data pemasukan, pengeluaran keuangan dan data piutang konsumen pada Dendis Production Baturaja.

## 5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembuatan Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE 2* Berbasis *Desktop*.
  - b. Menambah pengalaman dan wawasan dalam hal pengembangan aplikasi dan penerapannya di dunia kerja.
2. Bagi Universitas Mahakarya Asia Baturaja
  - a. Untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa dalam menerapkan teori yang didapat di bangku kuliah untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan.
  - b. Menjalinkan hubungan baik antar instansi dan kampus.
  - c. Universitas Mahakarya Asia PSDKU Kab. Ogan Komering Ulu dapat meningkatkan kualitas lulusanya melalui skill yang dimiliki oleh

mahasiswa.

## 3. Bagi Dendis Production Baturaja

- a. Mempermudah dan mempercepat dalam pengecekan data pemasukan dan pengeluaran keuangan.
- b. Berkurangnya tingkat kesalahan dalam hal penginputan data yang terjadi di dendis production baturaja.

## KAJIAN TEORI

### 1. Sistem

Menurut Romney dan Steinbart dalam jurnal Penda Sudarto Hasugian, Dkk (2017:33) sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Sedangkan menurut Kristanto (2018:1) dalam tugas akhir putri anggreini pengertian sistem merupakan kumpulan elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

Dari dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan antara satu sama lain yang nantinya akan menghasilkan suatu *output*.

### 2. Informasi

Menurut Sutabri. (2016:22) Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:13) dalam tugas akhir putri anggreini informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.

Dari dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang diolah dengan cara tertentu untuk digunakan dalam pengambilan keputusan bagi penerimanya.

### 3. Sistem Informasi

Menurut Jeperson Hutahaeen (2015:13) Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Sedangkan menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:5) dalam tugas akhir Trigita Sonia Sistem informasi sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam pengambilan keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

Dari dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan beberapa komponen yang saling berhubungan untuk mengelola data yang nantinya akan menghasilkan sebuah *output* berupa informasi yang bakal digunakan dalam sebuah kelompok.

#### 4. Dendis Production Baturaja

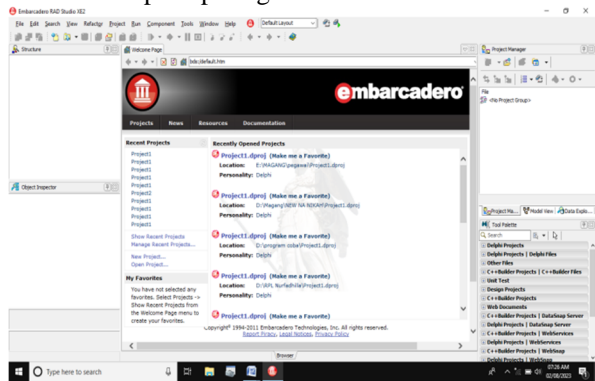
Dendis Production Baturaja merupakan suatu usaha yang bergerak di bagian jasa yang menyediakan layanan pembuatan kemeja, seragam kantor, baju batik, baju muslim, baju pramuka, baju pdh. Tidak hanya kemeja dan baju seragam sekolah maupun baju organisasi, Dendis Production juga melayani pembuatan berbagai seragam kaos seperti kaos komunitas, kaos kelas maupun kaos perusahaan, Alamat Dendis Production ini di Jalan Mts N Tanjung Agung Rt05/Rw03, Baturaja Barat, Kab Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan.

#### 5. Embarcadero Xe2

Menurut Jubilee Enterprise (2017:1) *Embarcadero Delphi* merupakan bahasa pemrograman sekaligus *Software Development Kit* (SDK) yang secara luas dapat digunakan untuk membuat berbagai aplikasi baik *desktop* maupun *mobile*.

Berikut cara memulai program *Embarcadero Delphi XE 2*:

1. Klik *icon* start pada Sistem Operasi *Windows*.
2. Klik Program, lalu Pilih *Embarcadero XE 2*, maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.



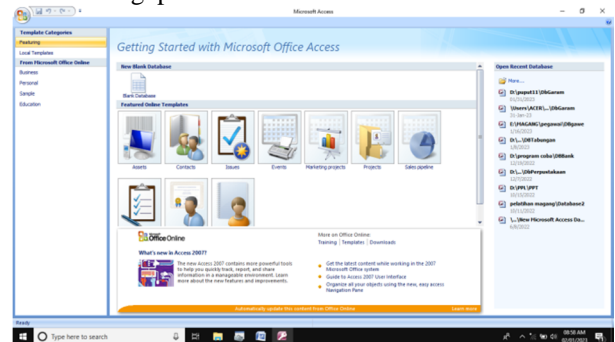
Gambar 1. Tampilan Dasar *Embarcadero Xe2*

3. Componen Tool Pallette, berisi daftar komponen yang di sediakan oleh Delphi.
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 prosedur yang dilakukan oleh object tersebut ketika suatu peristiwa terjadi.
7. Form Desainer, 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.

#### 6. Microsoft Access

*Microsoft Office Access* atau biasa disebut dengan *Microsoft Access*, merupakan sebuah program aplikasi basis data komputer relasional yang ditujukan untuk kalangan rumahan dan perusahaan kecil hingga menengah. Selain *Microsoft Word*, *Excel*, dan *PowerPoint*, *Microsoft Access* ini juga termasuk anggota dari beberapa aplikasi di *Microsoft Office*. Basis data atau *database* sendiri merupakan sebuah kumpulan data yang terorganisir, sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi. Tentu saja untuk menghasilkan sebuah informasi yang menarik, akan diperlukannya sebuah data untuk dijadikan sebagai masukannya. Selain itu aplikasi ini menggunakan mesin basis data *Microsoft Jet Database Engine*. *Microsoft Access* ini menggunakan tampilan grafis yang intuitif yang mana dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan.



Gambar 2. Tampilan *Database Microsoft Access*

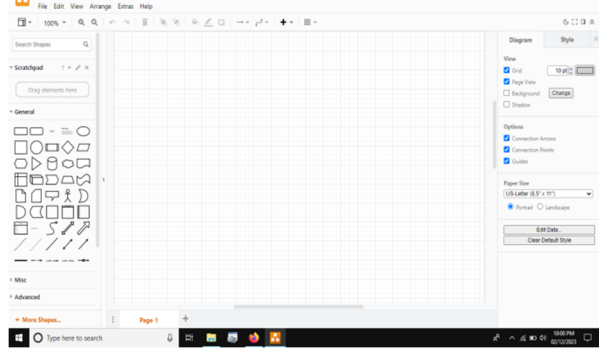
#### 7. Aplikasi Berbasis Desktop

Menurut Syafril, Diar dan Zamzam (2020:53) Desktop adalah aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat PC komputer atau laptop. Aplikasi berbasis *Desktop* berfungsi untuk efisiensi tinggi dan fleksibilitas antarmuka pengguna. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *Desktop* lebih stabil, aman dan umumnya tidak menggunakan jaringan Internet untuk menggunakannya.

#### 8. Draw Io

*Draw.io* menurut Seprida Hanum Harapan. (2018:102), *Draw.io* adalah sebuah aplikasi *opensource* yang berfungsi untuk membangun aplikasi diagram dan merupakan aplikasi berbasis *browser-base* paling banyak digunakan di dunia. Aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami jika sebelumnya pernah menggunakan *Microsoft Visio*. Dengan tampilan yang simple dan dengan icon-icon yang banyak menjadi pilihan untuk menyajikan diagram yang baik untuk pekerjaan sehari-hari. *Draw.io* dapat disimpan dalam format *HTML* dan *XML*. Selain itu, juga dapat langsung disimpan melalui media penyimpanan online (*Google Drive*, *Github*, *Dropbox*, *OneDrive*, Penyimpanan Lokal). Dengan

fungsinya yang powerfull sebagai aplikasi gratis



Gambar 3. Tampilan Aplikasi Draw Io

**9. Keuangan**

Menurut Dr. Wastam Wahyu Hidayat, SE., MM (2018:2) Laporan keuangan merupakan suatu informasi yang menggambarkan kondisi keuangan suatu perusahaan, dimana informasi tersebut dapat dijadikan sebagai gambaran kinerja keuangan suatu perusahaan.

**METODOLOGI PENELITIAN**

**1. Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah membuat Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2* Berbasis *Desktop*.

**2. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 sampai dengan Februari 2023, bertempat di Dendis Production Baturaja yang beralamatkan Jalan Mts N Tanjung Agung Rt05/Rw03, Kec. Baturaja Barat, Kab Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan.

**3. Alat Penelitian**

Alat penelitian yang digunakan adalah 1 buah laptop *Acer Aspire Es 14* dengan spesifikasi Sebagai Berikut :

1. Perangkat Keras
  - a. *Processor Intel Celeron N3350 1.10GHZ*
  - b. *Memory RAM 2GB*
  - c. *Hardisk 500GB*
2. Perangkat Lunak
  - a. Sistem Operasi Windows 10
  - b. Program Aplikasi : *Embarcadero XE2, Microsoft Acces 2007, Draw io, Microsoft Word 2007*

**4. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan penelitian ini penulis sangat membutuhkan banyak sekali data, untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Berbagai metode pengumpulan data yang digunakan antara lain sebagai berikut :

- a. Metode Observasi  
Melakukan pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap yang dapat dilihat dari data pengolahan Arsip.

- b. Metode Referensi  
Dalam Pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, atau buku-buku serta sumber lainnya yang berkaitan dengan pembuatan sistem informasi untuk dijadikan referensi.
- c. Metode Wawancara  
Melakukan wawancara atau tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan di Dendis Production Baturaja.

**5. Analisis Data**

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui semua tentang ruang lingkup dalam pembuatan sistem informasi keuangan di Dendis Production. Pembuatan sistem informasi keuangan ini data didapatkan langsung dari pemilik usaha Dendis Production. Pada sistem informasi keuangan ini dibatasi dengan input data barang, data konsumen, data biaya bahan baku, data biaya operasional, data pemasukan, data penerimaan pembayaran, data pengeluaran biaya bahan baku dan data pengeluaran biaya operasional.

**6. Perancangan Sistem**

Berikut ini merupakan perancangan diagram dalam membuat sistem informasi keuangan pada Dendis Production Baturaja.

**1. Perancangan Tabel**

**a. Tabel Admin**

Nama Database : DbKeuangan  
Nama Tabel : TLogin  
Fieldkey : Username

Field	Type	Size	Key
Username	Text	10	*
Password	Text	10	

Tabel 1. Tabel Login

**b. Tabel Barang**

Nama Database : DbKeuangan  
Nama Tabel : TBarang  
Fieldkey : Kode\_Barang

Field	Type	Size	Key
Kode_Barang	Text	10	*
Nama_Barang	Text	20	
Satuan	Text	10	
Harga	Currency	-	

Tabel 2. Tabel Barang

**c. Tabel Konsumen**

Nama Database : DbKeuangan  
Nama Tabel : TKonsumen  
Fieldkey : Kode\_Konsumen

Field	Type	Size	Key
Kode_Konsumen	Text	10	*
Nama_Konsumen	Text	20	
Alamat	Text	20	
No_Telpon	Text	10	

Tabel 3. Tabel Konsumen

d. Tabel Data Supplier

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TSupplier

Fieldkey : Kode\_Supplier

Field	Type	Size	Key
Kode_Supplier	Text	10	*
Nama_Supplier	Text	20	
Alamat	Text	20	
No_Telpon	Text	10	

Tabel 4. Tabel Supplier

e. Tabel Biaya Bahan Baku

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TBiayaBahanBaku

Fieldkey : Kode\_Bahan\_Baku

Field	Type	Size	Key
Kode_Biaya	Text	10	*
Nama_Biaya	Text	15	
Keterangan	Text	15	
Harga	Currency	-	

Tabel 5. Tabel Bahan Baku

f. Tabel Biaya Operasional

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TBiayaOperasional

Fieldkey : Kode\_Biaya\_Operasional

Field	Type	Size	Key
Kode_Biaya_Operasional	Text	10	*
Nama_Biaya	Text	15	
Keterangan	Text	15	

Tabel 6. Tabel Biaya Operasional

g. Tabel Pemasukan

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TPemasukan

Fieldkey : Kode\_Pemasukan

Field	Type	Size	Key
Kode_Pemasukan	Text	10	*
Tanggal_Pemasukan	Date/Time	-	
Kode_Konsumen	Text	10	

Kode_Barang	Currency	-	
Jumlah	Number	-	
Total_Pembayaran	Currency	-	
Pembayaran	Currency	-	
Sisa_Pembayaran	Currency	-	
Status	Text	10	

Tabel 7. Tabel Pemasukan

h. Tabel Penerimaan Pembayaran

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TPembayaran

Fieldkey : Kode\_Pembayaran

Field	Type	Size	Key
Kode_Pembayaran	Text	10	*
Tanggal_Pembayaran	Date/Time	-	
Kode_Pemasukan	Text	10	
Total_Pembayaran	Currency	-	
Penerima	Text	10	

Tabel 8. Tabel Pembayaran

i. Tabel Pengeluaran Biaya Bahan Baku

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TPBiayaBahanBaku

Fieldkey : Kode\_Pembayaran\_Op

Field	Type	Size	Key
Kode_Pengeluaran	Text	10	*
Tanggal_Pengeluaran	Date/Time	-	
Kode_Biaya_Hpp	Text	10	
Kode_Supplier	Text	10	
Jumlah	Text	15	
Total	Currency	-	

Tabel 9. Tabel Pengeluaran Bahan Baku

j. Tabel Pengeluaran Operasional

Nama Database : DbKeuangan

Nama Tabel : TPBiayaOperasional

Fieldkey : Kode\_Pengeluaran\_Operasional

Field	Type	Size	Key
Kode_Pengeluaran	Text	10	*
Tanggal_Pengeluaran	Date/Time	-	
Kode_Biaya_Operasional	Text	10	
Harga	Text	15	

Tabel 10. Tabel Pengeluaran Operasional

k. Tabel Kas

Nama Database : DbKeuangan  
 Nama Tabel : TKas  
 Fieldkey : Id\_Kas

Field	Type	Size	Size
Id_Kas	Text	5	*
Total_Kas_Masuk	Currency	-	
Total_Kas_Keluar	Currency	-	
Jumlah_Kas	Currency	-	

Tabel 11. Tabel Kas

## 2. Perancangan Intervice

### a. Halaman Utama

Gambar 4. Halaman Menu Utama

### b. Halaman Login

Gambar 5. Tampilan Login

### c. Halaman Data Barang

Gambar 6. Tampilan Data Barang

### d. Halaman Data Konsumen

Gambar 7. Tampilan Data Konsumen

### e. Halaman Data Supplier

Gambar 8. Tampilan Data Supplier

### f. Halaman Data Bahan Baku

Gambar 9. Tampilan Data Bahan Baku

### g. Halaman Data Operasional

Gambar 10. Tampilan Data Operasional

### h. Halaman Transaksi Pemasukan

Gambar 11. Tampilan Transaksi Pemasukan

### i. Halaman Transaksi Pembayaran

Gambar 12. Tampilan Transaksi Pembayaran

j. Halaman Transaksi Pengeluaran Bahan Baku

Gambar 13. Tampilan Pengeluaran Bahan Baku

k. Halaman Transaksi Pengeluaran Operasional

Gambar 14. Tampilan Pengeluaran Operasional

l. Halaman Kas

Gambar 15. Tampilan Kas

m. Halaman Pencarian Data Barang

Gambar 16. Tampilan Pencarian Barang

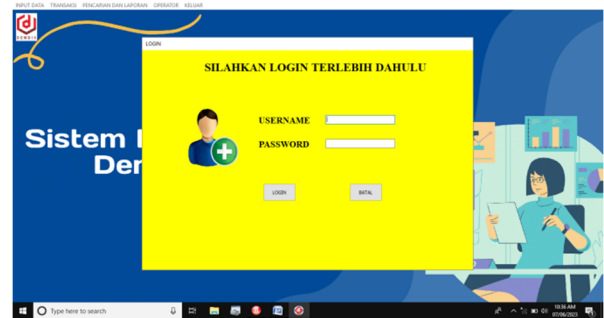
1. Hasil

Hasil yang didapat dari penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penyusun berupa Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero XE2* Berbasis *Desktop*. Sistem ini terdiri dari beberapa halaman sebagai berikut:

a. Operator

1) Tampilan Menu Login

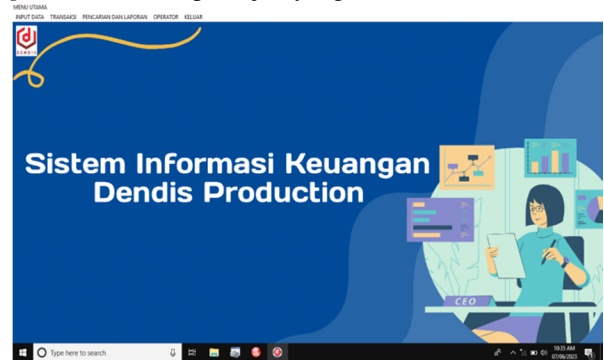
Menu login ini digunakan untuk mengaktifkan menu-menu yang ada seperti menu input data, menu proses dan menu pencarian dan laporan akan aktif jika memasukkan *username* dan *password* dengan benar.



Gambar 17. Tampilan Menu Login

2) Tampilan Menu Utama

Ketika sistem informasi dijalankan tampilan pertama yang akan tampil yaitu menu utama terdapat menu-menu seperti menu input data, transaksi, pencarian dan laporan, operator dan keluar. Untuk menggunakan menu-menu tersebut diharuskan *login* di menu *login* dengan memasukkan *username* dan *password* sesuai petunjuk yang ada.



Gambar 18. Tampilan Menu Utama

b. Input Data

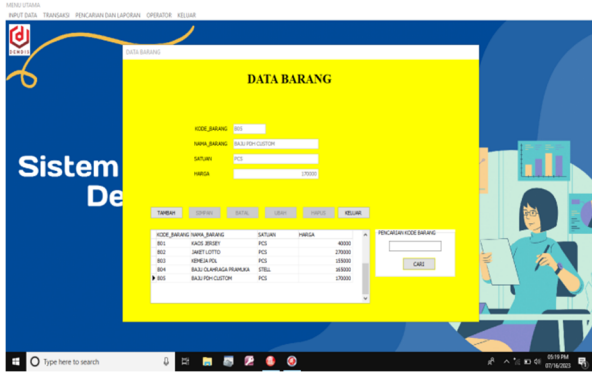
1) Data Barang

a) Untuk menambah data barang yang baru di klik tombol “Tambah”

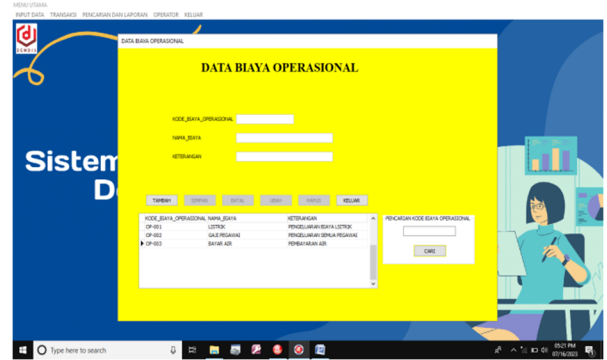
b) Jika ingin membatalkan proses penginputan data barang, maka klik tombol “Batal” pada *form*.

c) Jika ingin mengubah data klik di tombol pencarian lalu klik tombol ubah dan ketika ingin menghapus klik tombol hapus

d) Klik tombol “Keluar” untuk menutup *form* data barang dan kembali ke menu utama.

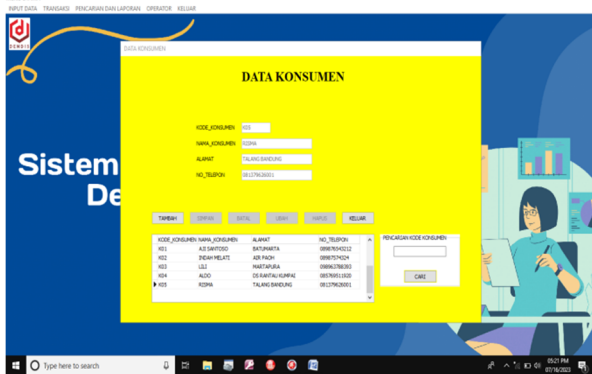


Gambar 19. Tampilan Data Barang



Gambar 23. Tampilan Data Operasional

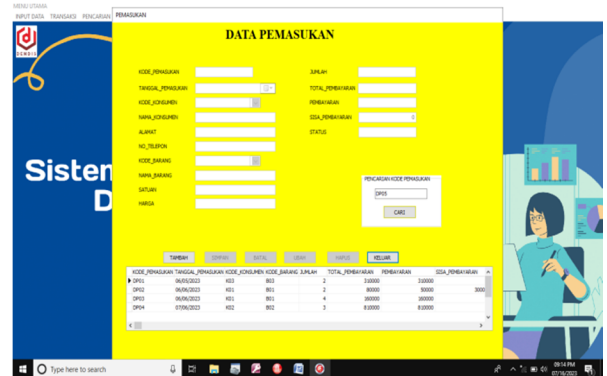
2) Data Konsumen



Gambar 20. Tampilan Data Konsumen

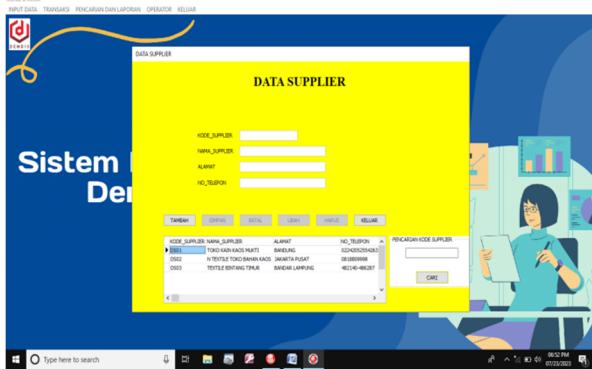
c. Transaksi

1) Pemasukan



Gambar 24. Tampilan Pemasukan

3) Data Supplier



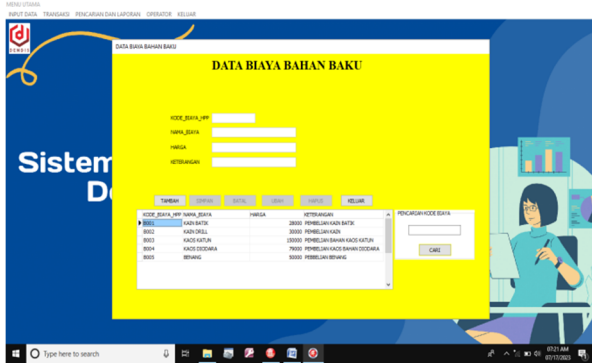
Gambar 21. Tampilan Data Supplier

2) Pembayaran



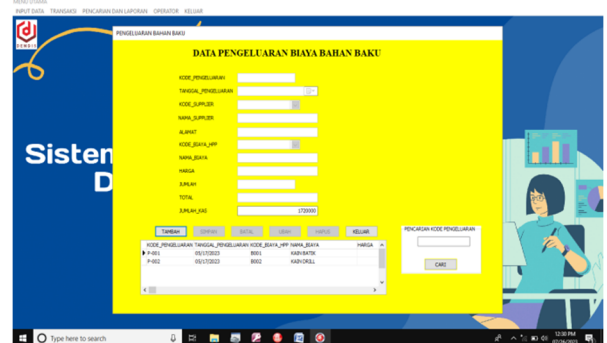
Gambar 25. Tampilan Pembayaran

4) Data Bahan Baku



Gambar 22. Tampilan Data Bahan Baku

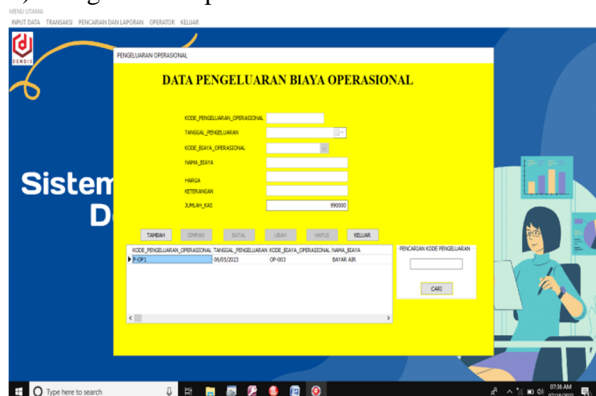
3) Pengeluaran Bahan Baku



Gambar 26. Tampilan Pengeluaran Bahan Baku

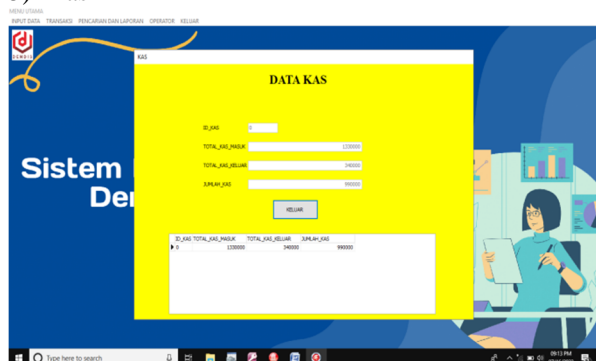
5) Data Operasional

4) Pengeluaran Operasional



Gambar 27. Tampilan Pengeluaran Operasional

5) Kas



Gambar 28. Tampilan Kas

6) Pencarian Data Barang



Gambar 29. Tampilan Pencarian Data Barang

2. Pembahasan

Langkah-langkah pembuatan sistem informasi keuangan pada dendis production baturaja adalah sebagai berikut:

a. Membuat Database

Langkah pembuatan database menggunakan Microsoft Access adalah sebagai berikut:

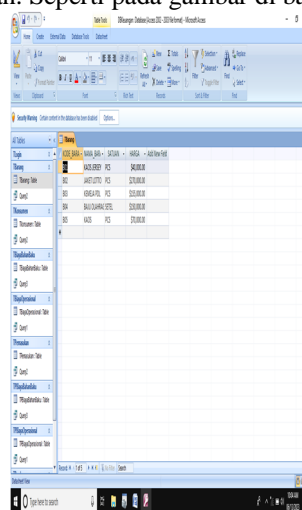
- 1) Buka Microsoft Acces kemudian klik Blank Database
- 2) Buat nama database yang akan di buat, lalu klik pilih penyimpanan pada folder yang diinginkan kemudian pilih tipe penyimpanan Microsoft Office Access Database (2002-2003 format) untuk menyimpan data lalu klik ok kemudian kembali ke Microsoft Office Access lalu klik create.

3) Lalu akan muncul tampilan untuk membuat database yang akan dibuat per field nya

b. Pembuatan Tabel

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

- 1) Pastikan jendela database DbKeuangan masih aktif, pilih Buat tabel lalu pilih tabel barang.
- 2) 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.
- 3) Jika field-field yang dibutuhkan telah selesai, klik Save, kemudian tentukan nama tabel yang akan digunakan. Seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 30. Tampilan Penyimpanan Tabel

c. Membuat Project Baru

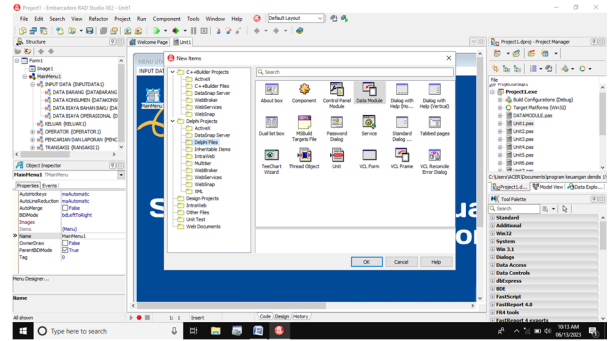
Langkah-langkah membuat project pada Embarcadero XE2 adalah sebagai berikut :

- 1) Jalankan aplikasi Embarcadero XE2 dengan memilih, menu Start-All Program, kemudian arahkan pointer pada Embarcadero RAD Studio XE2, kemudian klik Embarcadero RAD Studio XE2.
- 2) Selanjutnya akan terbuka halaman utama dari aplikasi Embarcadero RAD Studio XE2. Adapun tampilan halaman utama aplikasi Embarcadero XE2 terlihat seperti gambar berikut :



Gambar 31. Tampilan Halaman Utama Embarcadero

- 3) Halaman utama sudah terbuka, kemudian klik *File*, *New* kemudian pilih *VCL From Applicatio*.
- 4) 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.
- 5) Menyimpan project klik *file Save Project As* kemudian simpan di dalam folder sistem informasi keuangan.
- 6) 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.

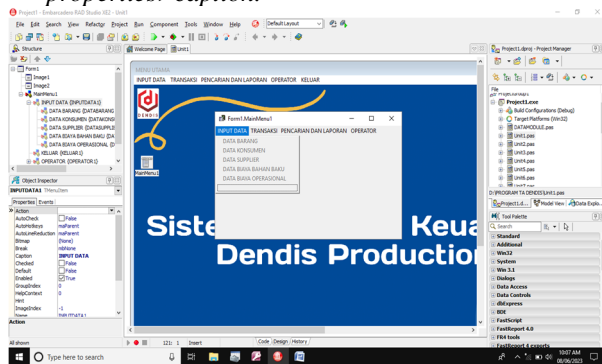


Gambar 33. Tampilan Membuat *DataModule*

d. Membuat Main Menu

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

- 1) Pilih komponen dengan menyetikkan *mainmenu* dibagian *Tab Standard Tool Palette* lalu *double* klik *Main Menu*.
- 2) Selanjutnya ketikkan nama-nama data sub menu yang akan ditampilkan dengan menginputkannya di *properties>caption*.



Gambar 32. Tampilan Pembuatan *Sub-Menu* Pada Menu Utama

- 3) 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*.

e. Membuat *Datamodule*

Setelah membuat *Form Menu* Utama, selanjutnya membuat *form datamodule*, *datamodule* sendiri digunakan untuk penghubung antara semua *form* agar saling terhubung satu sama lain, adapun cara membuat *datamodule* sebagai berikut :

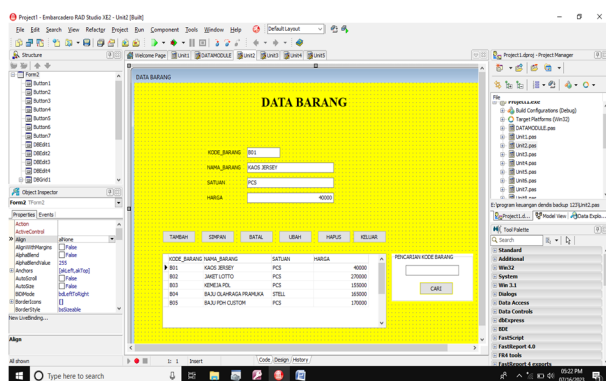
- 1) Klik *File>New>Others*
- 2) Setelah terbuka maka akan muncul tampilan sebagai berikut

- 3) Lalu pilih *Data Module* klik *Ok*

f. Pembuatan *Form* Input Data

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

- 1) Pilih pada menu *File-Vcl Form Delphi* untuk membuat form baru, kemudian hubungkan form pada *datamodule* dengan cara pilih menu *file-use unit-datamodule*.
- 2) Tambahkan 7 komponen *Button* didalam form, kemudian ubah *Properties Name* dan *Caption* masing-masing menjadi: tambah, simpan, hapus, batal, edit, keluar dan cari.
- 3) Tambahkan komponen *TDBGrid* yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan dengan mengatur *Properties* kemudian pilih *Datasource* sesuai dengan *form* lalu tambahkan komponen *groupbox* untuk membuat kriteria pencarian dan tambahkan komponen edit didalam *groupbox*.
- 4) Lalu kembali ke *datamodule* untuk memasukkan komponen *ADOTable* lalu hubungkan ke *adoconnection*, pilih table name dibagian *properties* untuk memasukkan table yang sudah dibuat di *Microsoft access* lalu ubah nama *adotable* di *properties-name* dengan nama *AdoBarang* kemudian *active* di *true* dan buat komponen *datasource* untuk menghubungkan ke *adotable*.
- 5) Drag field yang ada pada komponen *ADOBarang* dengan cara klik ganda pada *ADOBarang* kemudian klik kanan *Add All Field* kemudian masuk ke form barang. Setelah itu pilih semua *field* dengan klik kanan *select all field* dan drag semua *field* kedalam form.
- 6) Atur *properties* dan posisi dari masing-masing komponen, selanjutnya adalah memasukkan kode program. Caranya dengan mengklik dua kali pada komponen atau button.
- 7) Untuk membuat validasi kode sama tambahkan komponen *AdoQuery* dan *Datasource* didalam *datamodule* lalu masukkan kode program dengan cara klik *dbedit1* lalu pilih *properties-event-onexit*.
- 8) Lanjutkan dengan kode program untuk komponen-komponen yang terdapat pada form.
- 9) Setelah kode program selesai dimasukkan, kemudian menyimpan form dengan cara *file Save As*, kemudian jalankan aplikasi dengan cara mengklik *Run*.



Gambar 34. Tampilan Pembuatan Form Input

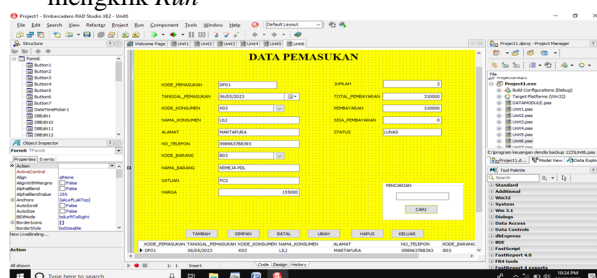
g. Pembuatan Form Transaksi

Langkah-langkah pembuatan form transaksi adalah sebagai berikut :

- 1) Pilih pada menu *File-Vcl Form Delphi* untuk membuat form baru, kemudian hubungkan form pada *datamodule* dengan cara pilih menu *file-use unit-datamodule*.
- 2) Tambahkan 7 komponen Button, kemudian ubah *Properties Name* dan *Caption*. Masing-masing menjadi: tambah, simpan, hapus, batal, edit, keluar dan cari.
- 3) Tambahkan komponen TDBGrid yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan dengan mengatur *Properties* kemudian pilih *Datasource* sesuai dengan form yang kita buat lalu tambahkan komponen *groupbox* untuk membuat kriteria pencarian dan tambahkan komponen edit didalam *groupbox*.
- 4) Lalu kembali ke *datamodule* untuk memasukkan komponen ADOTable lalu hubungkan ke *adoconnection*, pilih table name dibagian *properties* untuk memasukkan table yang sudah dibuat di *Microsoft access* lalu ubah nama *adotable* di *properties-name* dengan nama *Adopemasukan* kemudian *active* di true dan buat komponen *datasource* untuk menghubungkan ke *adotable*.
- 5) Drag *field* yang ada pada komponan ADOPemasukan dengan cara klik ganda pada ADOPemasukan kemudian klik kanan *Add All Field* kemudian masuk ke form pemasukan. Setelah itu pilih semua *field* dengan klik kanan *select all field* dan drag semua *field* kedalam form.
- 6) Tambahkan komponen *dblookupcombobox* untuk membuat lookup pada field kode barang dan kode konsumen, lalu setting pada bagian *Properties* atur *Datasource*, *DataField*, *ListSource*, *ListField* dan *Keyfield*. Dan Tambahkan komponen *datetimepicker* untuk membuat tanggal.
- 7) Atur *properties* dan posisi dari masing-masing komponen, selanjutnya adalah memasukkan kode program. Caranya dengan mengklik dua kali pada komponen atau button.
- 8) Untuk membuat validasi kode sama tambahkan komponen *AdoQuery* dan *Datasource* didalam *datamodule* lalu masukkan kode program dengan cara klik *dbedit1* lalu pilih *properties-events-onexit*. Dan untuk membuat status bayar otomatis

masukkan kode program dengan cara klik *dbedit8* lalu pilih *properties-event-onkeypress* adapun untu kode program bisa dilihat di lampiran.

- 9) Untuk membuat total pembayaran otomatis maka klik komponen *dbedit5* lalu pilih *event-onkeypress*. Dan untuk membuat total pembayaran otomatis masuk kedalam form kas dengan cara memasukkan rumus jumlah di dalam button simpan adapun listing program dapat dilihat di lampiran.
- 10) Lanjutkan dengan kode program untuk komponen-komponen yang terdapat pada *form*. Adapun kode program dari *form* input data pemasukan dapat dilihat dalam lampiran
- 11) Setelah kode program selesai dimasukkan, kemudian menyimpan form dengan cara *file Save As*, kemudian jalankan aplikasi dengan cara mengklik *Run*



Gambar 35. Tampilan Pembuatan Form Transaksi

h. Pembuatan Form Pencarian Data

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

- 1) Pilih pada menu *File-Vcl Form Delphi* untuk membuat form baru, kemudian hubungkan form pada *datamodule* dengan cara pilih menu *file-use unit-datamodule*.
- 2) Tambahkan komponen TDBGrid yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan dan tambahkan komponen *groupbox*.
- 3) Tambahkan *RadioButton* dan *TEdit* untuk membuat kriteria pencarian data kemudian tambahkan komponen *button*, yaitu cari, tampilkan dan keluar lalu tambahkan komponen *Frxdataset1*.
- 4) Setelah selesai mengatur *properties* dan posisi masing-masing komponen. Selanjutnya masukkan kode program.

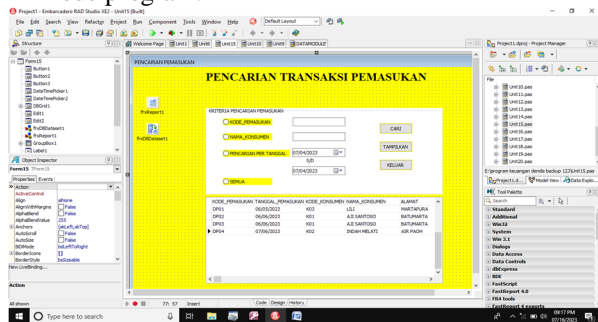


Gambar 36. Tampilan Form Pencarian Input Data

i. Pembuatan Form Pencarian Transaksi

Langkah-langkah pembuatan form pencarian transaksi adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih pada menu *File-Vcl Form Delphi* untuk membuat form baru, kemudian hubungkan form pada *datamodule* dengan cara pilih menu *file-use unit-datamodule*.
- 2) Tambahkan komponen *TDBGrid* yang berfungsi untuk menampilkan semua data yang tersimpan dan tambahkan komponen *groupbox*.
- 3) Tambahkan *RadioButton*, *Datetimepicker* dan *TEdit* untuk membuat kriteria pencarian data kemudian tambahkan komponen *button*, yaitu cari, tampilkan dan keluar.
- 4) Setelah selesai mengatur *properties* dan posisi masing-masing *komponen*. Selanjutnya masukkan kode program.



Gambar 37. Tampilan Form Pencarian Transaksi

## KESIMPULAN

Dari hasil perancangan sampai dengan pembuatan Sistem Informasi Keuangan Pada Dendis Production Baturaja Menggunakan *Embarcadero Xe2* Berbasis *Desktop* dapat disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi ini dibuat untuk memudahkan proses pendataan barang, konsumen, bahan baku, biaya operasional, pemasukan, pengeluaran dan data kas dalam 1 sistem.
2. Sistem informasi keuangan ini dilengkapi dengan menu *login* yang terdiri dari *username* dan *password* sehingga hanya bisa di akses oleh admin sehingga keamanan data terjamin.
3. Sistem informasi keuangan ini tersedia pembuatan laporan sehingga memudahkan dalam proses pembuatan dan pengecakan laporan dalam kurun waktu tertentu.
4. Sistem informasi keuangan ini dibuat menggunakan *datamodule* yang menghubungkan seluruh *form-form* yang ada.

## SARAN

Sebagai penutup dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk peneliti selanjutnya yaitu:

1. Sistem informasi keuangan pada dendis production baturaja ini masih menggunakan aplikasi berbasis desktop sehingga diharapkan selanjutnya sistem keuangan dapat dikembangkan menggunakan *software* aplikasi lain.
2. Sistem informasi keuangan dendis production saat ini belum dilengkapi dengan neraca saldo, nota transaksi konsumen dan laba rugi
3. Sistem informasi keuangan dendis production saat ini masih sederhana dan terbatas sehingga

diharapkan kedepannya dapat dikembangkan secara lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afyeni. 2014. *Perancangan data flow diagram untuk sistem informasi sekolah*, Teknoif, vol. 2 No 1-3. Dalam Jurnal afyeni.
- Anggraeni, E, Y. & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Enterprise Jubilee., 2017, *Pemrograman Delphi Untuk Pemula*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Hanum Harapan, Seprida., 2018, *Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.io Sebagai Perancangan Diagram Alir*, Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan 2018, Universitas Asahan:Kisaran.
- Hutahaen, Jeperson., 2015, *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta, Depublish.
- Kristanto, Andri., 2018, *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*, Vol. 1, Ed.Revisi, Yogyakarta.
- Pane, F, S, Zamzam, M, Fadillah, M, D. 2020. *Membangun Aplikasi Peminjaman Online Menggunakan Aplikasi Oracle Apex*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Romney, Steinbart., 2017, *Sistem Informasi*. Dalam Jurnal Penda Sudarto Hasugian, dkk.
- Setia Bintara, Wahyu., 2023, *Pengertian Microsoft Access-Sejarah, Fungsi, Manfaat, Fitur*. <https://dianisa.com/pengertian-microsoft-access/>, Diakses tanggal 15 Maret 2023.
- Sutabri Tata, 2016. *Analisis Sistem Informasi*, CV Andi Offset:Yogyakarta.
- Wahyu Hidayat Wastam., Dr, SE., MM. 2018. *Dasar-dasar Analisa Laporan Keuangan*, Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.