

**APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN SEHARI – HARI  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH LITE UNTUK PONSEL**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika**



**DISUSUN OLEH:**

**Nama : Sandi Fajar Setiawan**

**No.Mahasiswa : 06523095**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2012**

**APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN SEHARI – HARI  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH LITE UNTUK PONSEL**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika**



DISUSUN OLEH:

**Nama : Sandi Fajar Setiawan**

**No.Mahasiswa : 06523095**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2012**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN SEHARI – HARI  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH LITE UNTUK PONSEL**

**TUGAS AKHIR**



**PEMBIMBING**

**Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom,**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**  
**APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN SEHARI – HARI**  
**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH LITE UNTUK PONSEL**  
**TUGAS AKHIR**



*oleh :*  
**Nama : Sandi Fajar Setiawan**  
**No. Mahasiswa : 06523095**

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta,

**Tim Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom**

.....

**Hendrik, ST., M.Eng.**

.....

**Lizda Iswari, ST., M.Sc.**

.....

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Islam Indonesia

**( Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom )**

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**  
**HASIL TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Sandi Fajar Setiawan

No. Mahasiswa : 06 523 095

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Juni 2012

( Sandi Fajar Setiawan )

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Tugas Akhir Ini Untuk:*

*Ibuku dan bapak ku Tercinta Yang Memberikan Dukungan moril maupun materil, serta Doa dan Menghadapi dengan penuh kesabaran, keikhlasan, ketulusan dalam membimbingku hingga aku bisa menyelesaikan masa kuliah ku.*

*Kedua adikku aldi dan wira yang selalu mengingatkan dan memberi semangat agar aku cepat menyelesaikan kuliah ku*

*Semangat dan kerja keras ku terinspirasi oleh kalian semua*

*Terima kasih.*

## HALAMAN MOTTO

“Hendaklah kamu menjadi orang-orang rabbani, karena kamu selalu mengajarkan Al Kitab dan disebabkan kamu tetap mempelajarinya.”

(QS. Ali-Imram : 79)

“ Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya “

(QS. Al Baqarah : 256)

“ Sesungguhnya dibalik setiap kesukaran pasti ada kemudahan. Sungguh dibalik setiap kesukaran, pasti ada kemudahan.“

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“...Sesungguhnya Allah tidak mengubah nasib suatu kaum sampai mereka sendiri mengubah dirinya... “

(QS. Ar-Ra`d : 11)

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan segala hormat, penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul “APLIKASI PENCATATAN KEUANGAN SEHARI – HARI MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH LITE UNTUK PONSEL”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana S-1 di Universitas Islam Indonesia.

Dalam Tugas Akhir ini penulis telah dibantu oleh berbagai pihak, baik berupa bimbingan, semangat, maupun kerjasamanya. Oleh karena itu dalam kesempatan ini ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga yang tercinta atas kasih sayang, perhatian, baik moril maupun materiil yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Ir. Gumbolo HS., MSc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UII.
4. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UII sekaligus selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, atas waktu dan kesabaran, serta pengertiannya dalam membantu penulis.
5. Seluruh staf pengajar FTI UII, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu.
6. Teman-teman Asrama “GAWI SABARATAAN” BANJARBARU seperti fezzi, sahi, mbeng, beng, awir atas semangat dan masukan yang diberikan.



7. Teman-teman mahasiswa Teknik Informatika dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas semangat dan doa kepada penulis.
8. Serta semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dari awal hingga akhir.

Tak ada yang gading yang tak retak, oleh karena itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, sehingga segala kritik dan saran akan penulis terima dengan rendah hati.

Penulis sangat berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 12 November 2011

Penulis,

## **ABSTRAKSI**

*Banyak hal yang menjadi permasalahan mahasiswa, salah satunya dalam hal keuangan bulanan. Pencatatan keuangan diperlukan agar sewaktu waktu diperlukan untuk melihat kembali pengeluaran yang telah dilakukan dan mencari bagian mana yang menjadi pengeluaran terbesar akan bisa menjadi koreksi di bulan kemudian sehingga tidak akan terjadi lagi kesalahan yang sama dalam pengaturan keuangan*

*Pada Tugas Akhir ini dibangun Aplikasi Pencatatan Keuangan sehari-hari menggunakan flash lite untuk memainkan flash file (.swf) yang dirancang dan desain terlebih dahulu pada laptop menggunakan software adobe flash cs 5, sehingga flash lite yang digunakan pun menggunakan versi terbaru yaitu flash lite 4. Pada aplikasi ini penyimpanan catatan keuangannya menggunakan memori handphone dan juga pada aplikasi ini selain berupa laporan catatan keuangan, dapat juga ditampilkan berupa grafik. Meskipun terlihat sederhana tetapi aplikasi ini dapat membantu seseorang khususnya mahasiswa yang masih bermasalah dalam pencatatan keuangan.*

*Hasil yang didapat setelah selesainya pembuatan aplikasi masih dirasa kurang dalam hal kelengkapan menu aplikasi sehingga pada kesimpulannya aplikasi ini masih dirasa sederhana tetapi mudah untuk dipahami.*

Kata kunci : Aplikasi, laporan pencatatan keuangan, grafik

## **TAKARIR**

### ***Aplikasi***

penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

### ***Keuangan***

ilmu yang mempelajari bagaimana salah satu bagian tubuh berhubungan dengan bagian tubuh yang lainnya.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAKSI.....	ixx
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xivv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Review Penelitian.....	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Metodologi Penelitian.....	3
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7.3 Perancangan Aplikasi.....	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Laporan Keuangan.....	6
2.2 Tujuan Laporan Keuangan.....	8
2.3 Jenis – Jenis Laporan Keuangan.....	9

BAB III METODOLOGI.....	13
3.1 Analisis Masalah .....	13
3.2 Hasil Identifikasi Masalah.....	13
3.3 Hasil Analisis Kebutuhan Sistem .....	14
3.3.1 Analisis Konten .....	14
3.3.2 Analisis Kebutuhan Data .....	15
3.3.3 Analisis Kebutuhan Masukan.....	15
3.3.4 Analisis Kebutuhan Proses .....	15
3.3.5 Analisis Kebutuhan Keluaran.....	15
3.3.6 Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	16
3.4 Perancangan Sistem.....	16
3.4.1 Metode Perancangan.....	16
3.4.2 Perancangan Hierarki Proses .....	17
3.4.3 Perancangan Antarmuka.....	20
3.4.4 Perancangan Konten .....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	28
4.1 Implementasi Sistem .....	28
4.1.1 Batasan Implementasi.....	28
4.1.2 Implementasi Pembuatan Program.....	28
4.1.3 Implementasi Antarmuka .....	29
4.2 Respon Dari Pengguna .....	43
4.2 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuisisioner .....	43
---	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Diagram HIPO .....	18
<b>Gambar 3.2</b> Rancangan Antarmuka Pembuka.....	20
<b>Gambar 3.3</b> Rancangan Antarmuka Menu Buat Kode Akses .....	21
<b>Gambar 3.4</b> Rancangan Antarmuka Menu Akses .....	21
<b>Gambar 3.5</b> Rancangan Antarmuka Ubah Kode Akses .....	22
<b>Gambar 3.6</b> Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	23
<b>Gambar 3.7</b> Rancangan Antarmuka Menu Pemasukan dan Pengeluaran .....	23
<b>Gambar 3.8</b> Rancangan Antarmuka Menu Proses Penyimpanan .....	24
<b>Gambar 3.9</b> Rancangan Antarmuka Data Pemasukan dan Pengeluaran .....	25
<b>Gambar 3.10</b> Rancangan Antarmuka Menu Laporan Pemasukan, Pengeluaran .	25
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan Antarmuka Menu Grafik Pemasukan, Pengeluaran....	26
<b>Gambar 4.0</b> Halaman Pembuka .....	29
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Buat Kode Akses .....	30
<b>Gambar 4.2</b> Halaman Menu Akses.....	31
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Ubah Kode Akses .....	31
<b>Gambar 4.4</b> Halaman Menu Awal .....	32
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Menu Pemasukan Simpan Sendiri .....	32
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Proses Penyimpanan .....	33
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Data Pemasukan .....	34
<b>Gambar 4.8</b> Halaman Menu Pemasukan Melalui Bank .....	35
<b>Gambar 4.9</b> Halaman Proses Penyimpanan .....	35
<b>Gambar 4.10</b> Halaman Menu Pengeluaran Simpan Sendiri .....	36

<b>Gambar 4.11</b> Halaman Proses Penyimpanan Pengeluaran.....	36
<b>Gambar 4.12</b> Halaman Data Pengeluaran.....	37
<b>Gambar 4.13</b> Halaman Menu Pengeluaran Melalui Bank.....	38
<b>Gambar 4.14</b> Halaman Proses Penyimpanan .....	38
<b>Gambar 4.15</b> Halaman Menu Laporan Pemasukan Harian .....	39
<b>Gambar 4.16</b> Halaman Menu Laporan Pemasukan Bulanan .....	39
<b>Gambar 4.17</b> Halaman Menu Laporan Pemasukan Tahunan .....	40
<b>Gambar 4.18</b> Halaman grafik .....	41
<b>Gambar 4.19</b> Halaman Menu Laporan Pengeluaran Harian .....	41
<b>Gambar 4.20</b> Halaman Menu Laporan Pengeluaran Bulanan .....	42
<b>Gambar 4.21</b> Halaman Menu Laporan Pengeluaran Tahunan .....	42



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi komputer terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman, saat ini hampir seluruh aspek kehidupan manusia didukung dengan teknologi komputer, mulai dari bidang industri, hiburan, ekonomi, pendidikan hingga merambah ke dunia politik. Sebagai alat bantu, komputer telah terbukti kehandalannya untuk meningkatkan kinerja manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan secara efektif dan efisien. Komputer didukung berbagai macam perangkat lunak yang memiliki kemampuan yang berbeda dalam membantu pekerjaan manusia.

Banyak hal yang menjadi permasalahan mahasiswa, salah satunya dalam hal keuangan bulanan. Pencatatan keuangan diperlukan agar sewaktu waktu diperlukan untuk melihat kembali pengeluaran yang telah dilakukan dan mencari bagian mana yang menjadi pengeluaran terbesar akan bisa menjadi koreksi di bulan kemudian sehingga tidak akan terjadi lagi kesalahan yang sama dalam pengaturan keuangan. Hal yang tidak mudah jika berulang kali setiap waktu melakukan pencatatan apalagi tidak terbiasa. Hal ini menyebabkan tidak nyamannya dalam melakukan pencatatan apalagi melalui lembaran buku atau pada program laptop, selain harus menyalakan terlebih dahulu juga waktu hidup baterai yang lebih singkat.

Hal tersebut yang menjadi bahan pertimbangan penulis membuat aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari untuk ponsel yang memanfaatkan teknologi animasi grafis berbasis multimedia untuk memudahkan mahasiswa melakukan pencatatan dan menyimpannya hanya melalui sebuah ponsel sehingga menjadi lebih efisien tanpa membolak – balik halaman seperti pada sebuah buku.

Aplikasi ini dibuat sesederhana mungkin agar lebih mudah dipahami dalam penggunaannya dan tidak membingungkan dalam fitur yang ada sehingga diharapkan tidak ada kendala berarti dalam menggunakan aplikasi pencatatan keuangan yang dibuat ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu membuat aplikasi keuangan untuk mencatat pemasukan dan pengeluaran uang sehari - hari.

## 1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Aplikasi ini berbasis sistem operasi *Symbian*.
- b. Terbatas hanya pada pemasukan dan pengeluaran keuangan.
- c. Tidak ada fungsi mencetak pada aplikasi.

## 1.4 Review Penelitian

Aplikasi ini bukan yang pertama, melainkan ada beberapa aplikasi pencatatan keuangan yang sudah ada sebelumnya. Beberapa contoh aplikasi pencatatan keuangan yang sudah ada antara lain perancangan program aplikasi pencatatan keuangan pribadi berbasis Pocket PC (Wijaya, 2006), tetapi tidak menemukan *software* aplikasinya. Dan yang terakhir yaitu aplikasi *AH financial record* untuk android (Haryanto, 2010).

Aplikasi *AH financial record* untuk android ini tidak tahu memakai software apa dalam pembuatannya, tetapi fungsinya hampir mirip dengan tugas akhir aplikasi pencatatan keuangan sehari-hari menggunakan adobe flash lite untuk ponsel. Akan tetapi, kekurangan yang ada pada aplikasi *AH financial record* yaitu tidak memakai bahasa indonesia, sehingga mungkin kurang *familiar* untuk pengguna yang kurang mengerti bahasa inggris.

Tidak adanya kejelasan apakah yang lebih besar itu pemasukan atau pengeluarannya dengan kata lain tidak ada saldo totalnya. Perbedaan aplikasi pencatatan keuangan sehari-hari dengan aplikasi *AH financial record* adalah melengkapi yang tidak ada, seperti adanya saldo berupa grafik yang warna berubah-ubah tergantung pada saldo itu apakah pemasukannya yang lebih besar atau sebaliknya. Dan juga pada aplikasi pencatatan keuangan sehari - hari adanya

perbedaan warna antara laporan pemasukan dan pengeluaran yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melihat apakah itu pemasukan atau pengeluaran.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

- a. Merancang aplikasi keuangan sederhana menggunakan *Adobe Flashlite*.
- b. Menghasilkan sebuah aplikasi pencatatan keuangan yang penggunaannya bisa dilakukan dimana saja.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

- a. Untuk memberikan tambahan pilihan atau alternatif dari aplikasi keuangan yang sudah ada.
- b. Memudahkan mahasiswa untuk melakukan pencatatan keuangan dimana saja dan kapan saja.

### **1.7 Metodologi Penelitian**

#### **1.7.1 Analisis Masalah**

Tahapan analisis terhadap suatu masalah adalah suatu kegiatan untuk menentukan spesifikasi yang layak bagi perangkat lunak yang diinginkan sehingga komunikasi antara pembuat sistem dengan pengguna sistem terjadi dengan baik. Komunikasi tersebut meliputi beberapa spesifikasi kemampuan atau fasilitas yang diinginkan serta informasi yang diinginkan.

Beberapa tahapan tersebut adalah membuat analisis masalah yang ada dalam mengimplementasikan aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari menggunakan macromedia flash lite untuk ponsel, yaitu:

1. Diperlukan suatu aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari menggunakan macromedia flash lite untuk ponsel yang interaktif dan efektif serta mudah dalam menggunakannya yang kemudian disesuaikan dengan teknologi yang akan digunakan.
2. Diperlukan suatu penyajian catatan laporan keuangan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mudah dipahami.

3. Diperlukan suatu layanan yang memudahkan pemakai untuk menuju pada proses selanjutnya seperti penggunaan tombol.

### **1.7.2 Hasil Identifikasi Masalah**

Aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari diharapkan mampu memberikan solusi mengenai masalah keuangan yang kerap di alami oleh sebagian besar mahasiswa.

### **1.7.3 Perancangan Aplikasi**

Ada beberapa hal yang dibuat dalam perancangan aplikasi, yaitu :

1. Perancangan Sistem.
2. Perancangan Antarmuka.
3. Perancangan Konten.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Berikut ini adalah sistematika penulisan tugas akhir:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang pembuatan aplikasi pencatatan keuangan sehari - hari disertai dengan rumusan masalahnya, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Membahas landasan teori yang dapat membantu para pembaca dalam memahami implementasi yang berupa aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari menggunakan *adobe flash lite* untuk ponsel. Landasan teori mencakup penjelasan tentang aplikasi, keuangan, dan ponsel.

### **BAB III : METODOLOGI**

Mengenai metode-metode yang dipakai pada analisis kebutuhan aplikasi pencatatan keuangan yang berisi analisis masalah, hasil

identifikasi masalah, hasil analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas implementasi aplikasi pencatatan keuangan, respon pengguna terhadap penggunaan aplikasi tersebut serta kelebihan dan kekurangannya.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran setelah dilakukan pengujian terhadap aplikasi pencatatan keuangan yang telah dikembangkan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Laporan Keuangan**

Laporan keuangan adalah ringkasan dari proses akuntansi selama tahun buku yang bersangkutan yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi antara data keuangan atau aktivitas suatu perusahaan dengan pihak-pihak yang berkepentingan terhadap data atau aktivitas perusahaan tersebut.

Pada umumnya laporan keuangan terdiri dari neraca dan perhitungan rugi laba serta laporan perubahan modal, dimana neraca menggambarkan jumlah aktiva, hutang dan modal dari suatu perusahaan pada tanggal tertentu, sedangkan laporan rugi laba memperlihatkan hasil- hasil yang telah dicapai oleh perusahaan serta biaya yang terjadi selama periode tertentu dan laporan perubahan modal menunjukkan sumber dan penggunaan atau alasan-alasan yang menyebabkan perubahan modal perusahaan. Selain diatas laporan keuangan juga sering mengikut sertakan laporan lain yang sifatnya membantu untuk memperoleh keterangan lebih lanjut, diantara laporan tersebut adalah laporan perubahan modal kerja, laporan sumber dan penggunaan kas (laporan arus kas), laporan sebab-sebab perubahan laba kotor, laporan biaya produksi serta daftar-daftar lainnya.

Media yang dapat dipakai untuk meneliti kondisi kesehatan perusahaan adalah laporan keuangan. Laporan keuangan berisikan data-data yang menggambarkan keadaan keuangan suatu perusahaan dalam suatu periode tertentu sehingga pihak-pihak yang berkepentingan terhadap perkembangan suatu perusahaan dapat mengetahui keadaan keuangan dari laporan keuangan yang disusun dan disajikan oleh perusahaan. Pihak-pihak yang berkepentingan terhadap laporan keuangan anatara lain para pemilik perusahaan, manajer perusahaan yang bersangkutan, para kreditur, bankers, investor, karyawan, dan masyarakat.

laporan keuangan menggambarkan kondisi keuangan dan hasil usaha suatu perusahaan pada saat tertentu atau jangka waktu tertentu. Adapun jenis laporan keuangan yang lazim dikenal adalah Neraca, Laporan rugi Laba, Laporan Arus Kas dan Laporan Perubahan posisi Keuangan (Harahap, 2004). Sedangkan (Riyanto, 2001) menyatakan laporan keuangan memberikan ikhtisar mengenai adanya keuangan suatu perusahaan, dimana neraca mencerminkan nilai aktiva, nilai hutang, dan modal sendiri pada suatu saat tertentu dan laporan keuangan laba/rugi mencerminkan hasil-hasil yang dicapai selama periode tertentu biasanya dalam satu tahun.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa laporan keuangan adalah hasil dari proses akuntansi yang berisi data-data keuangan. Data-data keuangan ini digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak-pihak yang berkepentingan dengan data atau aktivitas perusahaan tersebut.

#### Sifat Laporan Keuangan

Laporan keuangan dibuat dengan maksud memberikan gambaran kemajuan (*progress report*) perusahaan secara periodik. Jadi laporan keuangan bersifat histories serta menyeluruh dan sebagai suatu progress report. Laporan keuangan terdiri dari data-data yang merupakan hasil dari kombinasi antara fakta yang telah dicatat, prinsip-prinsip dan kebiasaan-kebiasaan dalam akuntansi serta pendapat pribadi.

Fakta-fakta yang telah dicatat, laporan keuangan dibuat berdasarkan fakta dari catatan akuntansi, pencatatan dari pos-pos ini merupakan catatan histories dari peristiwa yang telah terjadi dimasa lampau dan jumlah uang yang tercatat dinyatakan dalam harga pada waktu terjadinya peristiwa tersebut. Dengan sifat yang demikian maka laporan keuangan tidak dapat mencerminkan posisi keuangan dari suatu perusahaan dalam kondisi perekonomian paling akhir.

Prinsip dan kebiasaan di dalam akuntansi, data yang dicatat didasarkan pada prosedur maupun anggapan-anggapan tertentu yang merupakan prinsip-prinsip

akutansi yang lazim, di dalam akutansi juga digunakan prinsip atau anggapan-anggapan yang melengkapi konvensi-konvensi atau kebiasaan yang digunakan antara lain : bahwa perusahaan akan tetap berjalan sebagai suatu yang going concern, konsep ini menganggap bahwa perusahaan akan berjalan terus, konsekwensinya bahwa jumlah-jumlah yang tercantum dalam laporan merupakan nilai-nilai untuk perusahaan yang masih berjalan yang didasarkan pada nilai atau harga pada terjadinya peristiwa itu. Jadi jumlah uang yang tercantum dalam laporan bukanlah nilai realisasi jika aktiva tersebut dijual.

Pendapat pribadi, dimaksudkan bahwa walaupun pencatatan akutansi telah diatur oleh dalil-dalil dasar yang telah ditetapkan yang sudah menjadi standar praktek pembukuan, namun penggunaan tersbut tergantung oleh akuntan atau pihak manajemen perusahaan yang bersangkutan missal dalam menentukan nilai persediaan itu tergantung pendapat pribadi manajemen serta berdasar pengalaman masa lalu

## **2.2 Tujuan Laporan Keuangan**

Tujuan laporan keuangan menurut (Sawir, 2005) adalah sebagai berikut:

- a. menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi sejumlah besar pemakai dalam pengambilan keputusan ekonomi,
- b. laporan keuangan disusun untuk memenuhi kebutuhan bersama oleh sebagian besar pemakainya, yang secara umum menggambarkan pengaruh keuangan dari kejadian masa lalu,
- c. laporan keuangan juga menunjukkan apa yang dilakukan manajemen atau pertanggungjawaban manajemen atas sumber daya yang dipercayakan kepadanya.

Laporan keuangan digunakan untuk mengevaluasi kondisi keuangan perusahaan saat ini dan untuk memperkirakan hasil operasi serta arus kas di masa depan. Dari pengertian di atas tujuan laporan keuangan adalah memberikan



informasi keuangan yang dapat dipercaya mengenai sumber-sumber ekonomi dan kewajiban serta modal suatu perusahaan.

### **2.3 Jenis-jenis Laporan Keuangan**

Pada waktu tertentu manajemen suatu perusahaan harus menyusun dan menyajikan laporan keuangan guna memenuhi kebutuhan para pihak yang berkepentingan atas suatu perusahaan ini. Mengenai laporan keuangan yang disajikan dan disusun oleh manajemen sesuai (Indonesia, 2007) menyatakan “laporan keuangan yang lengkap terdiri atas komponen-komponen berikut ini: neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan arus kas dan catatan atas laporan keuangan.”

#### **a. Neraca (*Balance Sheet*)**

Pendapat (Skousen, 2001) yang dimaksud dengan neraca adalah “laporan sumber-sumber dari suatu perusahaan (harta), kewajiban perusahaan (hutang), dan perbedaan antara yang dimiliki (harta) dan apa yang dipinjam (hutang) yang disebut ekuitas”. Dalam pengertian aktiva tidak terbatas pada kekayaan perusahaan yang berwujud saja, tetapi juga termasuk pengeluaran-pengeluaran yang belum dialokasikan pada penghasilan yang akan datang, serta aktiva yang tidak berwujud lainnya (*intangible assets*) misalnya *goodwill*, hak patent, hak menerbitkan dan sebagainya.

Pada dasarnya aktiva dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian utama yaitu aktiva lancar dan aktiva tidak lancar. Aktiva juga dapat digolongkan seperti di bawah ini.

- 1) Harta lancar yaitu harta yang berupa uang tunai yang dapat digunakan dalam jangka pendek
- 2) Investasi jangka panjang yaitu penyertaan atau penanaman modal pada perusahaan lain dalam jangka panjang untuk memperoleh pendapatan

- 3) Harta tetap yaitu kekayaan perusahaan yang pemakainya dalam waktu lama serta mempunyai nilai material.
- 4) Harta tetap tidak berwujud yaitu hak istimewa yang dimiliki oleh perusahaan yang mempunyai nilai tetapi tidak mempunyai nilai fisik
- 5) Harta lain-lain yaitu harta yang tidak dapat dikelompokkan dalam empat jenis aktiva di atas.

## 2. Laporan Rugi Laba

Laporan Rugi Laba merupakan suatu laporan yang sistematis tentang penghasilan, biaya, rugi-laba yang diperoleh dari satu perusahaan selama periode tertentu. Prinsip-prinsip yang umumnya diterapkan sebagai berikut:

- a. Bagian yang pertama menunjukkan penghasilan yang diperoleh dari usaha pokok perusahaan (penjualan barang dagangan atau memberikan service) diikuti dengan harga pokok dari barang/service yang dijual, sehingga diperoleh laba kotor.
- b. Bagian kedua menunjukkan biaya-biaya operasional yang terdiri dari biaya penjualan dan biaya umum/ administrasi.
- c. Bagian ketiga menunjukkan hasil-hasil yang diperoleh diluar operasi pokok perusahaan yang diikuti dengan biaya-biaya yang terjadi diluar usaha pokok perusahaan
- d. Bagian keempat menunjukkan laba atau rugi yang insidental sehingga akhirnya diperoleh laba bersih sebelum pajak pendapatan.

Bentuk laporan rugi-laba yang biasa digunakan adalah sebagai berikut:

- Bentuk *single step*, yaitu dengan menggabungkan semua penghasilan menjadi satu kelompok dan semua biaya dalam satu kelompok sehingga

untuk menghitung rugi/laba bersih hanya memerlukan satu langkah yaitu mengurangi total biaya terhadap total penghasilan.

- Bentuk *multiple step*, dalam bentuk ini dilakukan pengelompokan yang lebih teliti sesuai dengan prinsip yang digunakan secara umum

Menurut (Skousen, 2001) "Hutang adalah kewajiban untuk membayar kas, pemindahan asset lain atau memberikan jasa-jasa ke orang lain." Sedangkan menurut (Munawir, 2004) "Hutang adalah kewajiban keuangan perusahaan kepada pihak lain yang belum terpenuhi, di mana hutang ini merupakan sumber dana atau modal perusahaan yang berasal dari kreditur". Hutang atau kewajiban perusahaan dapat dibedakan ke dalam hutang lancar (hutang jangka pendek) dan hutang jangka panjang. Hutang lancar meliputi semua kewajiban yang akan dilunasi dalam periode jangka pendek (satu tahun atau kurang tanggal neraca atau dalam siklus kegiatan normal perusahaan) dengan cara mengurangi aktiva yang dikelompokkan dalam aktiva lancar atau dengan cara menimbulkan hutang lancar. Penjualan kredit merupakan strategi yang digunakan perusahaan untuk mempertahankan langganan-langganan yang sudah ada dan untuk menarik langganan-langganan baru. Menurut (Riyanto, 2001) "penjualan kredit tidak segera menghasilkan penerimaan kas, tetapi menimbulkan piutang langganan dan barulah kemudian pada hari jatuh temponya terjadi aliran kas masuk (*cash inflows*) yang berasal dari pengumpulan piutang tersebut". Piutang secara umum dapat didefinisikan sebagai tagihan yang timbul atas penjualan barang atau jasa secara kredit. Istilah piutang (*receivable*) meliputi semua klaim dalam bentuk uang terhadap entitas lainnya, termasuk individu, perusahaan atau organisasi lainnya. Menurut (Wild, 2005) "Piutang (*receivable*) merupakan nilai jatuh tempo yang berasal dari penjualan barang atau jasa, atau dari pemberian pinjaman uang". Menurut (Mulyadi, 2002) "piutang merupakan klaim kepada pihak lain atas uang, barang atau jasa yang dapat diterima dalam jangka waktu satu tahun, atau dalam siklus kegiatan perusahaan". Jadi secara umum piutang timbul dari transaksi penjualan barang dagang atau jasa secara kredit. Piutang juga dapat timbul ketika

suatu perusahaan memberi pinjaman uang kepada perusahaan lain dan menerima promes/wesel, melakukan suatu jasa, ataupun beberapa tipe transaksi lainnya yang menciptakan suatu hubungan antara pihak yang memberi pinjaman dengan pihak yang berutang. Piutang mencatat dengan mendebet akun piutang usaha (*account receivable*) dan diklasifikasikan dalam neraca sebagai aktiva lancar. Menurut (Kieso, 2002) "piutang diklasifikasikan dalam neraca baik sebagai piutang dagang atau non dagang".

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1 Analisis Masalah**

Tahapan analisis terhadap suatu masalah adalah suatu kegiatan untuk menentukan spesifikasi yang layak bagi perangkat lunak yang diinginkan sehingga komunikasi antara pembuat sistem dengan pengguna sistem terjadi dengan baik. Komunikasi tersebut meliputi beberapa spesifikasi kemampuan atau fasilitas yang diinginkan serta informasi yang diinginkan.

Beberapa tahapan tersebut adalah membuat analisis masalah yang ada dalam mengimplementasikan aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari menggunakan macromedia flash lite untuk ponsel, yaitu:

1. Diperlukan suatu aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari menggunakan macromedia flash lite untuk ponsel yang interaktif dan efektif serta mudah dalam menggunakannya yang kemudian disesuaikan dengan teknologi yang akan digunakan.
2. Diperlukan suatu penyajian catatan laporan keuangan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah dipahami.
3. Diperlukan suatu layanan yang memudahkan pemakai untuk menuju pada proses selanjutnya seperti penggunaan tombol.

#### **3.2 Hasil Identifikasi Masalah**

Aplikasi pencatatan keuangan sehari – hari diharapkan mampu memberikan solusi mengenai masalah keuangan yang kerap di alami oleh sebagian besar mahasiswa.

Menu yang terdapat dalam aplikasi ini meliputi menu akses, menu buat kode akses, menu ubah kode akses, menu awal, menu pemasukan, menu pengeluaran, menu proses pemasukan, menu proses pengeluaran, menu laporan pemasukan, menu laporan pengeluaran, menu grafik pemasukan, dan menu grafik pengeluaran. Menu akses berisi kode akses yang berupa password dan menu ubah kode akses. Menu buat kode akses berisi pembuatan password untuk diisikan di

menu akses. Menu ubah kode akses berisi perubahan password yang telah di buat pada menu buat kode akses. Menu awal berisi menu pemasukan, menu pengeluaran, menu laporan pemasukan dan menu laporan pengeluaran. Menu pemasukan berisi pemasukan kegiatan yang menghasilkan uang. Menu pengeluaran berisi pemasukan nama barang yang di beli beserta harganya. Menu proses pemasukan berisi *review* pemasukan apa yang telah diisikan untuk kemudian di simpan. Menu proses pengeluaran berisi *review* pengeluaran apa yang telah diisikan untuk kemudian di simpan. Menu laporan pemasukan berisi catatan penyimpanan pemasukan dari pertama kali menyimpan sampai dengan yang terakhir kali. Menu laporan pengeluaran berisi catatan penyimpanan pengeluaran dari pertama kali menyimpan sampai dengan yang terakhir kali. Menu grafik berisi perbandingan antara pemasukan dan pengeluaran, baik itu penyimpanan harian maupun bulanan, selisih dari pemasukan dan pengeluaran yang akan menjadi hasilnya.

### **3.3 Hasil Analisis Kebutuhan Sistem**

#### **3.3.1 Analisis Konten**

Analisis konten digunakan sebagai acuan dalam mengisi isian yang diberikan dalam aplikasi. Berikut ini adalah rincian isian yang akan diberikan:

1. Buat password baru, bagi pengguna yang pertama kali menggunakan aplikasi pencatatan keuangan sehari-hari, akan disuruh untuk mengisi password baru yang pada selanjutnya digunakan untuk akses masuk ke dalam aplikasi.
2. Pada pilihan menu halaman pemasukan, user atau pengguna akan disuruh untuk mengisi pada form item dan nominal. Item mewakili nama barang atau kegiatan apa saja yang dilakukan dalam menghasilkan uang, sedangkan nominal mewakili besarnya jumlah uang yang diterima setelah melakukan pekerjaan tersebut. Begitu juga dengan menu halaman pengeluaran.

### **3.3.2 Analisis Kebutuhan Data**

Sistem ini membutuhkan data masukan agar dapat berfungsi sesuai dengan tujuan. Adapun data yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi ini adalah:

1. Data yang berisi kegiatan yang dilakukan selama satu bulan atau lebih, baik dalam pemasukan keuangan maupun pengeluaran keuangan.
2. Jumlah data tidak terbatas, termasuk banyaknya hari, bulan maupun tahun.

### **3.3.3 Analisis Kebutuhan Masukan**

Masukan yang dibutuhkan aplikasi ini hanya berupa klik *mouse* atau sentuhan pada handphone dari pengguna.

### **3.3.4 Analisis Kebutuhan Proses**

Adapun kebutuhan proses dalam aplikasi ini yaitu:

1. Proses menampilkan aplikasi.
2. Proses penyimpanan kode akses.
3. Proses penyimpanan ubah kode akses.
4. Proses pemilihan menu.
5. Proses menampilkan grafik.

### **3.3.5 Analisis Kebutuhan Keluaran**

Keluaran yang dihasilkan yaitu:

1. Menampilkan halaman buat kode akses.
2. Menampilkan halaman akses.
3. Menampilkan halaman ubah kode akses.
4. Menampilkan halaman pemasukan.
5. Menampilkan halaman pengeluaran.
6. Menampilkan halaman laporan pemasukan.
7. Menampilkan halaman laporan pengeluaran.
8. Menampilkan halaman laporan saldo.
9. Menampilkan halaman grafik.
10. Menampilkan halaman proses pemasukan

11. Menampilkan halaman proses pengeluaran

### **3.3.6 Analisis Kebutuhan Antarmuka**

Antarmuka dibuat dengan tombol navigasi dan *layout* yang sederhana agar mudah digunakan, namun tetap memuat unsur keindahan sehingga menarik untuk dilihat dan dipelajari. Antarmuka diharapkan dapat menghubungkan komunikasi antara pemakai dengan aplikasi.

Adapun kebutuhan antarmuka adalah sebagai berikut:

1. Antarmuka Pembuka.
2. Antarmuka Menu Buat Kode Akses.
3. Antarmuka Menu Akses.
4. Antarmuka Menu Ubah Kode Akses.
5. Antarmuka Menu Utama.
6. Antarmuka Menu Pemasukan.
7. Antarmuka Menu Pengeluaran.
8. Antarmuka Menu Proses Penyimpanan Pemasukan.
9. Antarmuka Menu Proses Penyimpanan Pengeluaran.
10. Antarmuka Data Pemasukan.
11. Antarmuka Data Pengeluaran.
12. Antarmuka Menu Laporan Pemasukan.
13. Antarmuka Menu Laporan Pengeluaran.
14. Antarmuka Menu Grafik

## **3.4 Perancangan Sistem**

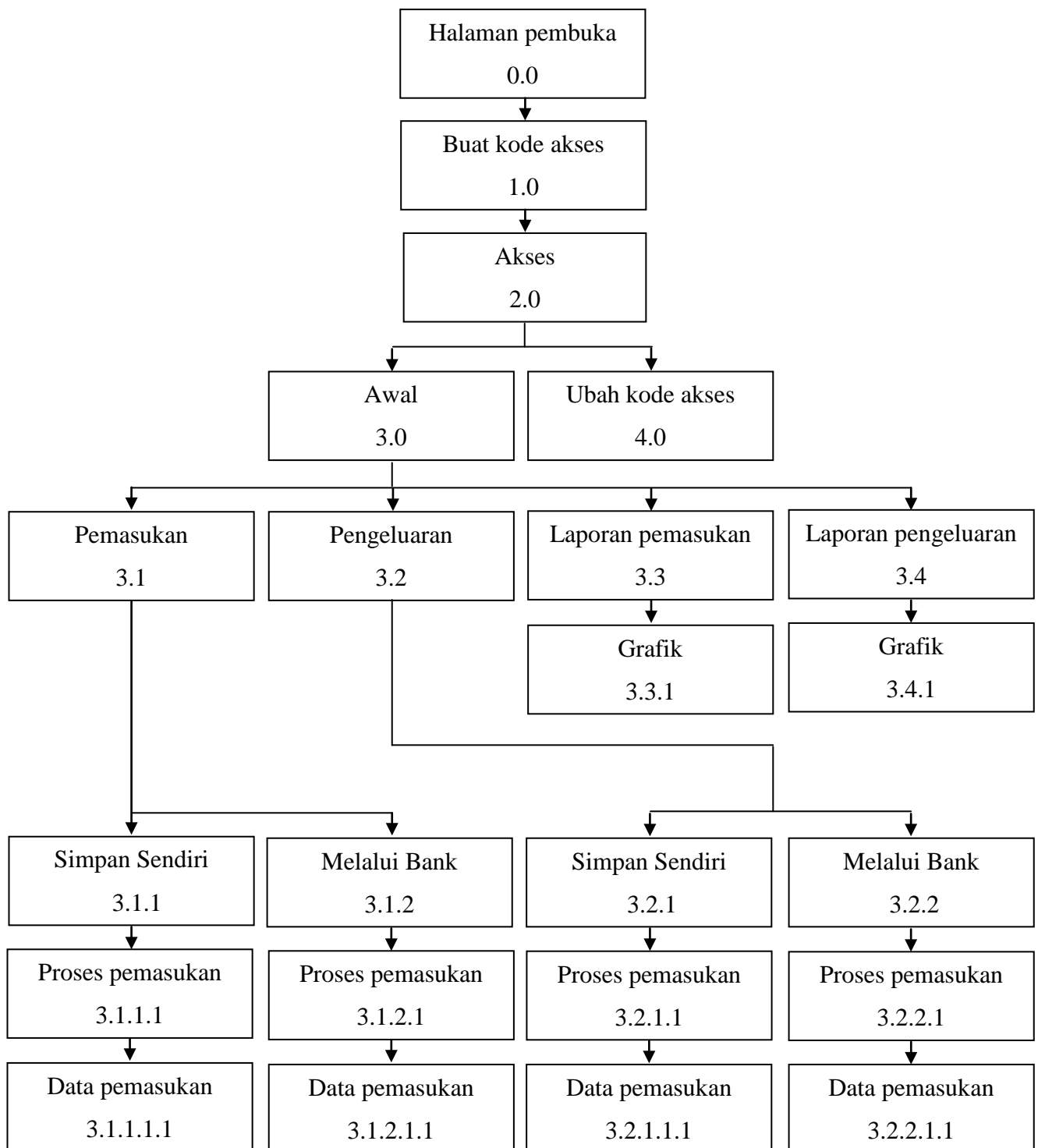
### **3.4.1 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan adalah metode hierarki (HIPO). Alasan mengapa menggunakan HIPO adalah karena proses yang terjadi dalam aplikasi ini tidak terlalu kompleks.



### **3.4.2 Perancangan Hierarki Proses**

Berdasarkan analisis yang dilakukan, untuk membangun aplikasi yang baik dan sesuai rencana, maka semua proses yang terjadi harus diketahui. Untuk itulah digunakan diagram HIPO agar dapat diketahui bagaimana alur dan proses yang terjadi dalam visualisasi. Diagram HIPO terdapat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1** Diagram HIPO

Berikut ini adalah penjelasan dari diagram HIPO:

**1. Skenario 0.0 Halaman Pembuka**

Halaman pembuka merupakan tampilan awal dari aplikasi ini. Hanya berupa tampilan sesaat, setelah itu akan langsung menuju halaman berikutnya.

**2. Skenario 1.0 Halaman Menu Buat Kode Akses**

Menu buat kode akses berisi pengisian password baru yang gunanya untuk akses ke dalam menu awal dan untuk penggunaan aplikasi seterusnya hanya bisa dipakai oleh user yang mengetahui password tersebut.

**3. Skenario 2.0 Halaman Menu Akses**

Menu akses berisi pengisian password untuk bisa masuk ke dalam menu awal, di dalam menu akses ini juga terdapat menu ubah kode akses.

**4. Skenario 3.0 Halaman Menu Awal**

Halaman ini bisa juga disebut sebagai halaman utama, berisi beberapa sub menu, yaitu:

a. Skenario 3.1 Pemasukan

Bagian ini berisi item dan nominal pemasukan, juga terdapat subsubmenu yaitu skenario 3.1.1 proses pemasukan yang akan menampilkan *review* apa yang telah dimasukkan sebelum disimpan.

b. Skenario 3.2 Pengeluaran

Bagian ini berisi item dan nominal pengeluaran, juga terdapat subsubmenu yaitu skenario 3.2.1 proses pengeluaran yang akan menampilkan *review* apa yang telah dimasukkan sebelum disimpan.

c. Skenario 3.3 Laporan Pemasukan

Bagian ini berisi catatan pemasukan dari hari pertama disimpan sampai terakhir kali, juga terdapat subsubmenu yaitu skenario 3.3.1 grafik yang akan menampilkan selisih antara pemasukan dalam sebulan dan pengeluaran dalam sebulan.

d. Skenario 3.4 Laporan Pengeluaran

Bagian ini berisi catatan pengeluaran dari hari pertama disimpan sampai terakhir kali, juga terdapat subsubmenu yaitu skenario 3.4.1 grafik yang akan menampilkan selisih antara pemasukan dalam sebulan dan pengeluaran dalam sebulan.

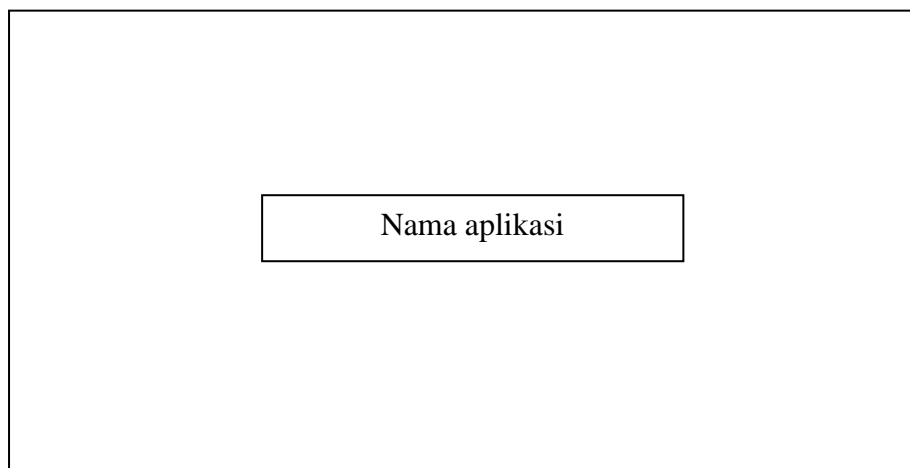
#### **5. Skenario 4.0 Halaman Menu Ubah Kode Akses**

Halaman ini berisi perubahan password bagi user yang ingin melakukan perubahan atau pembaruan pada password yang telah ada.

### **3.4.3 Perancangan Antarmuka**

#### **1. Rancangan Antarmuka Pembuka**

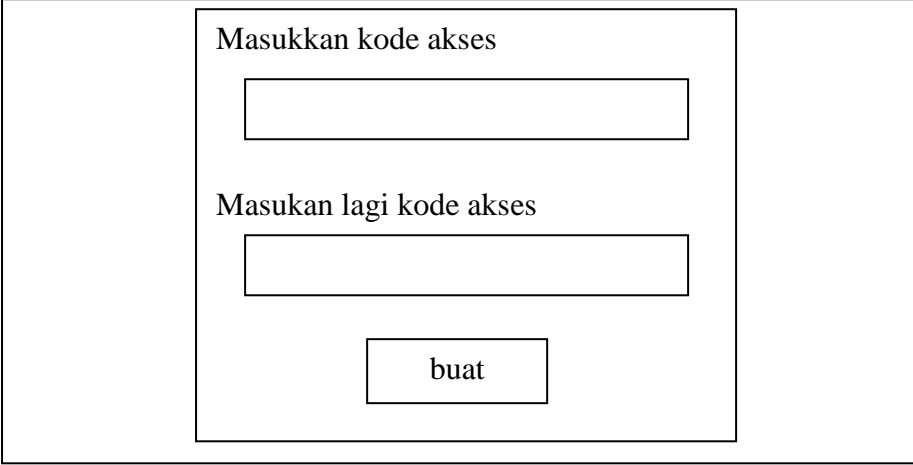
Pada halaman pembuka hanya ada tampilan sesaat yang berisi nama aplikasi. Rancangan antarmuka halaman pembuka mengacu pada Gambar 3.2.



**Gambar 3.2**Rancangan Antarmuka Pembuka

#### **2. Rancangan Antarmuka Menu Buat Kode Akses**

Sebelum memasuki halaman awal atau utama, dan juga sebagai user yang pertama kali memakai aplikasi ini, maka diwajibkan mengisi atau membuat kode akses baru untuk keamanan data – data keuangan yang dianggap bersifat pribadi.



Masukkan kode akses

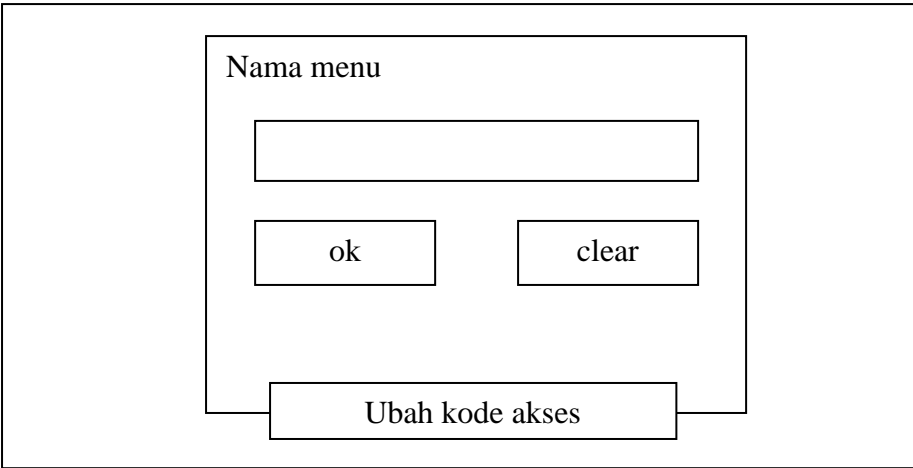
Masukan lagi kode akses

buat

**Gambar 3.3** Rancangan Antarmuka Menu Buat Kode Akses

Kode akses yang di masukkan harus sama, kalau tidak sama maka kode akses yang di masukkan tidak akan di proses dan akan ada tampilan yang menyatakan bahwa kode yang dimasukkan tidak sama.

### 3. Rancangan Antarmuka Menu Akses



Nama menu

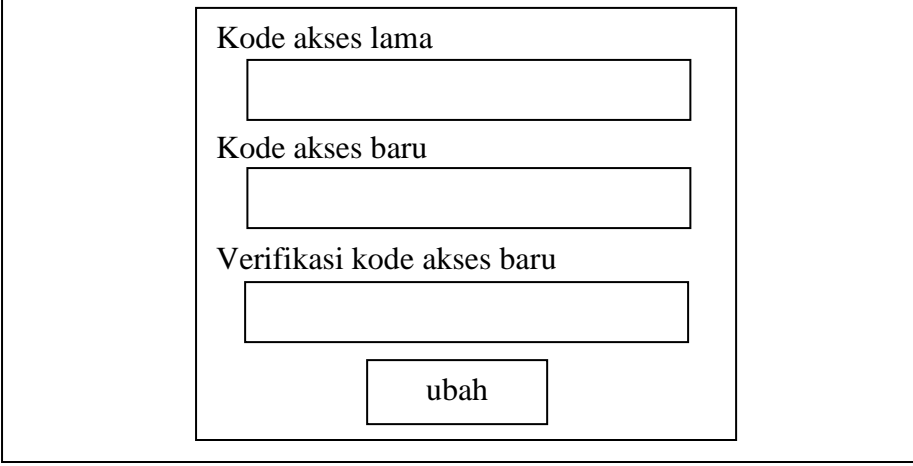
ok clear

Ubah kode akses

**Gambar 3.4** Rancangan Antarmuka Menu Akses

Ini adalah halaman yang akan muncul pertama kali untuk akses selanjutnya. Pada halaman ini diminta untuk memasukkan kode yang telah di buat sebelumnya, dan juga terdapat menu ubah kode akses yang dimaksudkan untuk mengubah kode bilamana dirasa perlu.

#### 4. Rancangan Antarmuka Ubah Kode Akses



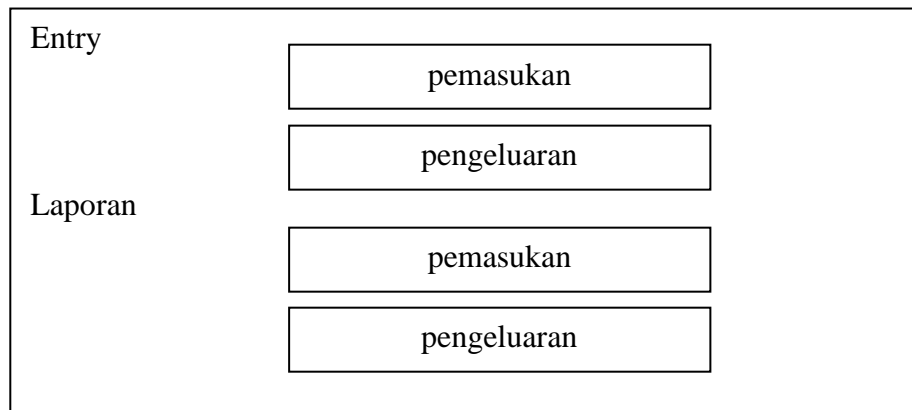
The image shows a wireframe for a 'Change Access Code' interface. It consists of a large outer rectangle containing a smaller inner rectangle. Inside the inner rectangle, there are three text labels stacked vertically: 'Kode akses lama', 'Kode akses baru', and 'Verifikasi kode akses baru'. Each label is followed by a horizontal rectangular input field. Below these three input fields, centered horizontally, is a button labeled 'ubah'.

**Gambar 3.5** Rancangan Antarmuka Ubah Kode Akses

Pada saat kode yang sudah dibuat ingin di ubah sewaktu – waktu, maka pada halaman ini lah di sediakan untuk pengubahan kode. Jika kode akses yang lama sama dengan yang baru, maka kode akses tidak bisa di ubah.

#### 5. Rancangan Antarmuka Menu Utama

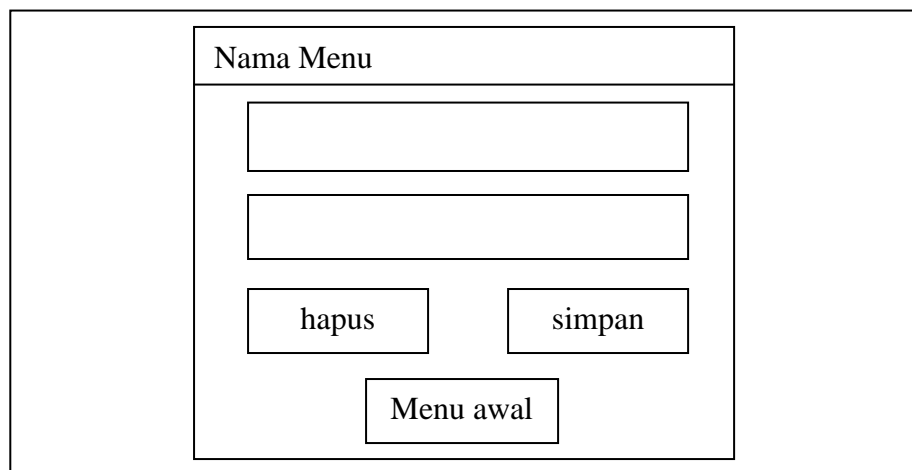
Pada halaman menu utama terdapat beberapa menu diantaranya, pemasukan, pengeluaran, laporan pemasukan, dan laporan pengeluaran. Rancangan menu utama mengacu pada Gambar 3.6.



**Gambar 3.6** Rancangan Antarmuka Menu Utama

#### 6. Rancangan Antarmuka Menu Pemasukan Simpan Sendiri dan Pengeluaran Simpan Sendiri

Pada halaman menu pemasukan berisi pemasukan nama item dan nominalnya sedangkan pada materi yang berkaitan dengan sejarah, halaman menu pengeluaran berisi pengeluaran nama item dan nominalnya. Rancangan antarmuka kedua menu ini adalah sama, yang mengacu pada Gambar 3.7

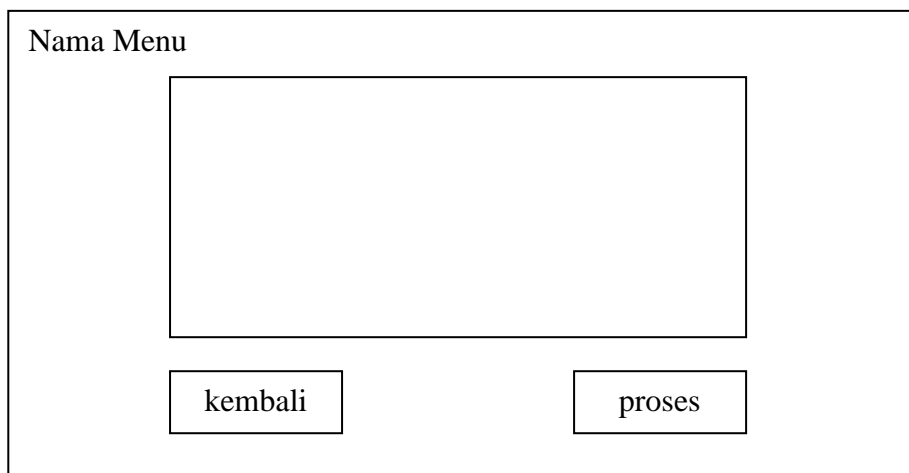


**Gambar 3.7** Rancangan Antarmuka Menu Pemasukan dan Pengeluaran

Proses yang terjadi di sini adalah nama item berupa huruf dan nominal berupa angka. Apabila hanya salah satu yang diisi maka akan ada keluar pesan peringatan yang menyatakan bahwa isian yang kosong belum diisi.

**7. Rancangan Antarmuka Menu Proses Penyimpanan Pemasukan dan Pengeluaran**

Rancangan antarmuka kedua menu ini adalah sama, yang mengacu pada Gambar 3.8



The image shows a wireframe for a menu interface. It consists of a large rectangular container. At the top left of this container, the text 'Nama Menu' is displayed. Below this text is a large, empty rectangular box, likely intended for a menu item name or description. At the bottom of the container, there are two smaller rectangular buttons. The button on the left is labeled 'kembali' (back) and the button on the right is labeled 'proses' (process).

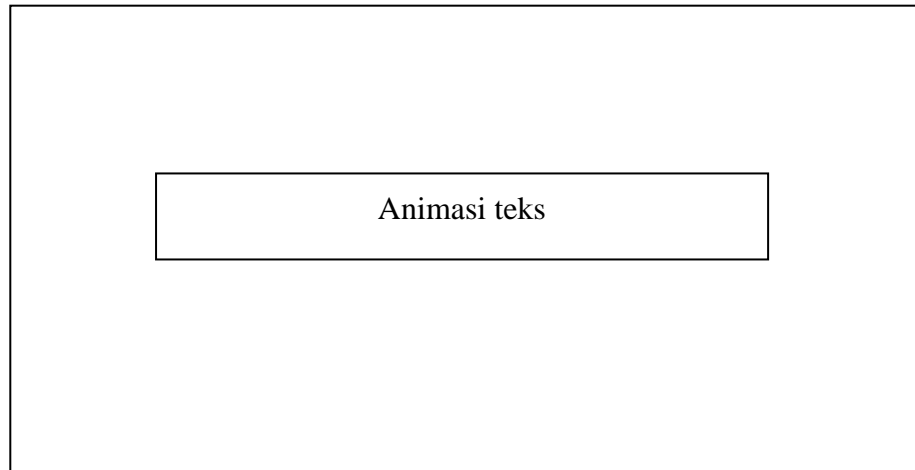
**Gambar 3.8** Rancangan Antarmuka Menu Proses Penyimpanan Pemasukan dan Pengeluaran

Proses yang terjadi adalah pada saat proses di klik maka data yang tampil akan disimpan ke dalam laporan yang kemudian otomatis kembali kepada menu sebelumnya.

**8. Rancangan Antarmuka Data Pemasukan dan Pengeluaran**

Pada halaman ini terdapat animasi gambar berupa teks yang menjelaskan bahwa data telah berhasil di simpan. Rancangan kedua menu tersebut adalah sama dan terdapat pada Gambar 3.9.

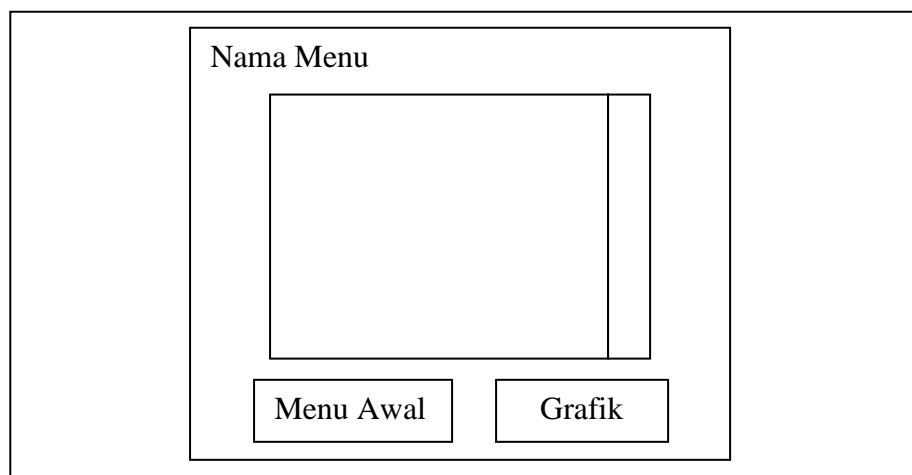




**Gambar 3.9** Rancangan Antarmuka Data Pemasukan dan Pengeluaran

### 9. Rancangan Antarmuka Menu Laporan Pemasukan, Pengeluaran

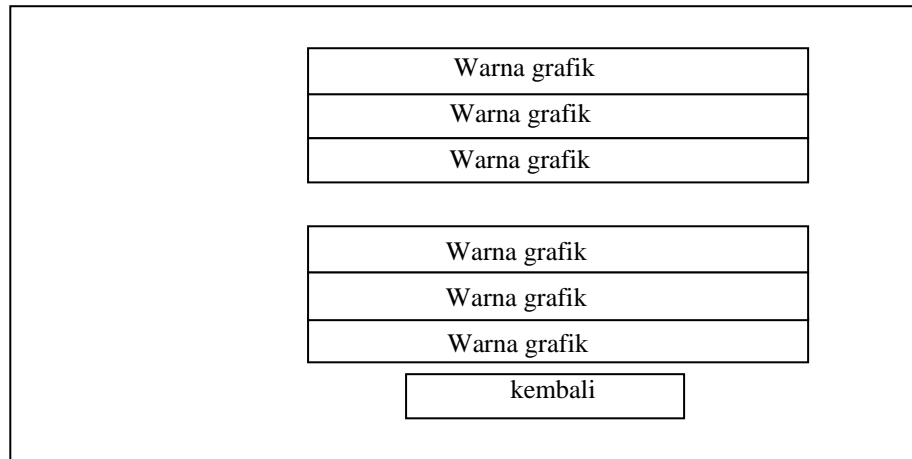
Pada halaman ini terdapat catatan yang berupa laporan baik itu laporan pemasukan maupun laporan pengeluaran yang telah di masukkan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya Lihat Gambar 4.0



**Gambar 3.10** Rancangan Antarmuka Menu Laporan Pemasukan, Pengeluaran

Proses yang terjadi adalah laporan yang ada di simpan secara permanen jadi apabila sewaktu – waktu ingin di akses kembali maka data tetap ada. Jika grafik di klik maka akan menampilkan grafik pemasukan, pengeluaran dan saldo secara keseluruhan.

## 10. Rancangan Antarmuka Grafik Pemasukan, Pengeluaran



**Gambar 3.11** Rancangan Antarmuka Menu Grafik Pemasukan, Pengeluaran

Ini adalah tampilan grafik yang berupa bar terdiri dari pemasukan berupa warna hijau, pengeluaran berupa warna jingga dan saldo yang berwarna merah muda jika pemasukan itu lebih besar dari pada pengeluaran, berwarna putih dan angkanya negatif jika pengeluaran itu lebih besar dari pada pemasukan.

Prosesnya adalah keseluruhan data yang telah masuk di kelompokkan terlebih dahulu. Pemasukan dibagi menjadi dua yaitu pemasukan simpan sendiri dan pemasukan melalui bank, sedangkan pengeluaran juga dibagi menjadi dua yaitu pengeluaran simpan sendiri dan pengeluaran melalui bank. Selanjutnya kemudian mengelompokkan bulan dan tahun, mana yang bulan pemasukan dan mana yang bulan keluar diurutkan yang tertinggi dan terendahnya kemudian di olah menjadi grafik yang telah di urutkan bulan dan tahunnya.

## 11. Rancangan Antarmuka Pemasukan melalui Bank dan Pengeluaran melalui Bank

Sebenarnya rancangan antarmuka ini sekilas tampak mirip dengan rancangan antarmuka Menu Pemasukan Simpan Sendiri dan Pengeluaran Simpan Sendiri.

### 3.4.4 Perancangan Konten

Aplikasi ini ditujukan khususnya kepada mahasiswa dan masyarakat pada umumnya.

#### a. Teks

Catatan keuangan diberikan dalam bentuk teks. Tidak ada variasi teks dalam aplikasi ini, hal ini dimaksudkan agar pengguna tidak merasa bingung dalam menggunakan aplikasi, hanya *background* halaman yang bervariasi dalam aplikasi ini.

#### b. Animasi

Animasi digunakan untuk memperindah antarmuka agar lebih menarik dan interaktif. Animasi yang digunakan:

- Animasi tombol, digunakan pada halaman proses pemasukan dan pengeluaran.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Implementasi Sistem**

Implementasi merupakan tahap dimana suatu sistem siap untuk dijalankan ke tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan tujuan pembuatannya.

##### **4.1.1 Batasan Implementasi**

Aplikasi pencatatan keuangan sehari-hari ini memiliki beberapa batasan dalam pengimplementasiannya, yaitu:

1. Belum disediakan menu cetak materi.
2. Perbandingan grafik hanya di sajikan dalam per bulan belum per hari maupun per tahun
3. Belum adanya fasilitas *upload* di internet yang bertujuan untuk menyimpan data-data yang telah tersimpan sehingga penyimpanan di dalam memori handphone bisa dikurangi.

##### **4.1.2 Implementasi Pembuatan Program**

Dalam implementasinya, visualisasi proses dan arah aliran refleksologi ini menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu:

1. Windows Vista (6.0, Build 6000)  
Windows Vista berfungsi sebagai sistem operasi untuk mengendalikan sistem komputer dan perangkat lunak yang berjalan di atasnya.
2. Adobe Flash Profesional CS 5  
Dalam merancang, melakukan pengujian dan membuat perubahan aplikasi pencatatan keuangan memakai flash lite 4.
3. OS Android  
Harus mendukung *flash lite 4*, karena *file .swf* nya tidak bisa jalan kalau *handphone* yang dipakai hanya mendukung *flash lite 3* ke bawah
4. SWF Player

Untuk memutar file .swf yang telah di *copy* kan ke dalam *handphone*.

#### 4.1.3 Implementasi Antarmuka

##### 1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan halaman yang pertama kali dilihat ketika aplikasi dijalankan. Halaman pembuka berisi animasi pembuka yang terdiri dari teks. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 4.0.



**Gambar 4.0** Halaman Pembuka

##### 2. Halaman Menu Buat Kode Akses

Halaman menu buat kode akses ditampilkan setelah halaman pembuka. Pada halaman menu buat kode akses berisi permintaan untuk mengisi kode akses baru. Hal ini hanya berlaku pada saat pertama kali penggunaan aplikasi, untuk penggunaan selanjutnya akan langsung masuk pada halaman menu akses. Tampilan halaman menu buat kode akses dapat dilihat pada Gambar 4.1



masukkan kode akses

masukkan lagi kode akses

buat

**Gambar 4.1** Halaman Buat Kode Akses

### 3. Halaman Menu Akses

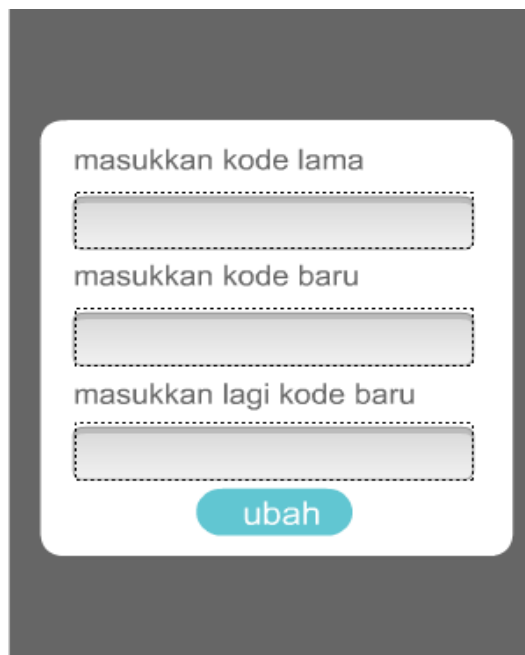
Pada saat selesai membuat kode akses baru maka selanjutnya akan masuk pada halaman menu akses. Disini akan diminta untuk memasukkan kode akses yang tadi baru saja di buat. Pada halaman menu akses juga terdapat menu ubah kode akses. Hal ini dimaksudkan untuk melakukan pengubahan kode akses apabila sewaktu – waktu dirasa sudah cukup lama menggunakan kode akses tersebut dan ingin merubahnya dengan alasan keamanan. Tampilan halaman menu mengacu pada Gambar 4.2.



**Gambar 4.2** Halaman Menu Akses

#### 4. **Halaman Menu Ubah Kode Akses**

Halaman ini akan muncul setelah menekan tombol ubah kode akses. Pada halaman ini diminta untuk memasukkan kode akses yang lama dan menggantinya dengan kode akses yang baru. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.3.



**Gambar 4.3** Halaman Ubah Kode Akses

## 5. Halaman Menu Awal

Dapat disebut juga sebagai halaman utama. Pada halaman utama berisi lima menu, yaitu menu pemasukan, menu pengeluaran, menu laporan pemasukan, menu laporan pengeluaran dan menu laporan saldo. Jika pengguna menekan salah satu menu, maka akan ditampilkan halaman berikutnya sesuai dengan menu yang dipilih. Tampilan halaman menu mengacu pada Gambar 4.4.



**Gambar 4.4** Halaman Menu Awal

## 6. Halaman Menu Pemasukan Simpan Sendiri

Halaman ini berisi pencatatan pemasukan item dan nominal. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.5.





✓ pemasukan

item

nominal (Rp)

hapus    simpan

menu awal

**Gambar 4.5** Halaman Menu Pemasukan Simpan Sendiri

Saat menekan tombol simpan, maka akan masuk pada submenu halaman proses penyimpanan pemasukan, dimana pada halaman ini merupakan penyimpanan sementara pemasukan item dan nominal yang telah di buat sebelumnya. Tampilan halaman ini mengacu pada Gambar 4.6.



⊙ pemasukan

anda memperoleh  
pemasukan sebesar  
Rp 200000 dari gaji  
nge les anak sd

kembali    proses

**Gambar 4.6** Halaman Proses Penyimpanan

Setelah menekan tombol proses, maka akan ada animasi pemberitahuan berupa teks, bahwa data pemasukan telah tersimpan dan akan otomatis kembali ke halaman menu pemasukan. Tampilan halaman ini terdapat pada Gambar 4.7



**Gambar 4.7** Halaman Data Pemasukan

#### **7. Halaman Menu Pemasukan Melalui Bank**

Halaman ini berisi pencatatan nama pemilik rekening, nomer rekening, nama bank, dan nominal. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.8.



melalui bank

nama pemilik rekening

nomer rekening

nama bank

nominal (Rp)

hapus simpan

menu awal

**Gambar 4.8** Halaman Menu Pemasukan Melalui Bank

Saat menekan tombol simpan, maka akan masuk pada submenu halaman proses penyimpanan pemasukan, dimana pada halaman ini merupakan penyimpanan sementara yang telah di buat sebelumnya. Tampilan halaman ini mengacu pada Gambar 4.9



pemasukan

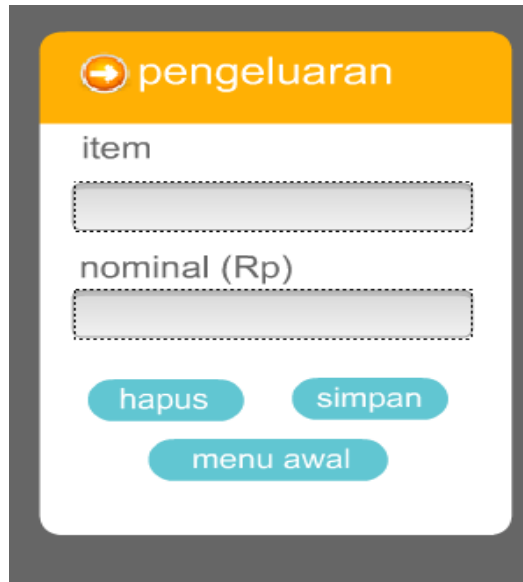
anda menyimpan uang sebesar Rp 2000000 dengan nomer rekening 132-564-765-564 bank mandiri syariah atas nama sandi

kembali proses

**Gambar 4.9** Halaman Proses Penyimpanan

## 8. Halaman Menu Pengeluaran Simpan Sendiri

Halaman ini berisi pencatatan pengeluaran item dan nominal. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.10



**Gambar 4.10** Halaman Menu Pengeluaran Simpan Sendiri

Saat menekan tombol simpan, maka akan masuk pada submenu halaman proses penyimpanan pengeluaran, dimana pada halaman ini merupakan penyimpanan sementara pengeluaran item dan nominal yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan halaman ini mengacu pada Gambar 4.11



**Gambar 4.11** Halaman Proses Penyimpanan Pengeluaran

Setelah menekan tombol proses, maka akan ada animasi pemberitahuan berupa teks, bahwa data pengeluaran telah tersimpan dan akan otomatis kembali ke halaman menu pengeluaran. Tampilan halaman ini terdapat pada Gambar 4.12



**Gambar 4.12** Halaman Data Pengeluaran

#### **9. Halaman Menu Pengeluaran Melalui Bank**

Halaman ini berisi pencatatan nama pemilik rekening, nomer rekening, nama bank, dan nominal. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.13.



melalui bank

nama pemilik rekening

nomer rekening

nama bank


nominal (Rp)

hapus simpan

menu awal

**Gambar 4.13** Halaman Menu Pengeluaran Melalui Bank

Saat menekan tombol simpan, maka akan masuk pada submenu halaman proses penyimpanan pemasukan, dimana pada halaman ini merupakan penyimpanan sementara yang telah di buat sebelumnya. Tampilan halaman ini mengacu pada Gambar 4.14



pengeluaran

anda mentransfer  
uang sebesar Rp  
2000000 dengan  
nomer rekening  
132-565-345-345  
bank mutiara atas  
nama aldi

kembali proses

**Gambar 4.14** Halaman Proses Penyimpanan

## 10. Halaman Menu Laporan Pemasukan

Pada saat selesai melakukan penyimpanan pemasukan, maka hasil pencatatannya dapat dilihat pada laporan pemasukan, dimana laporan tersebut dapat berupa laporan harian (gambar 4.15), laporan bulanan (gambar 4.16), dan laporan tahunan (gambar 4.17).



**Gambar 4.15** Halaman Menu Laporan Pemasukan Harian



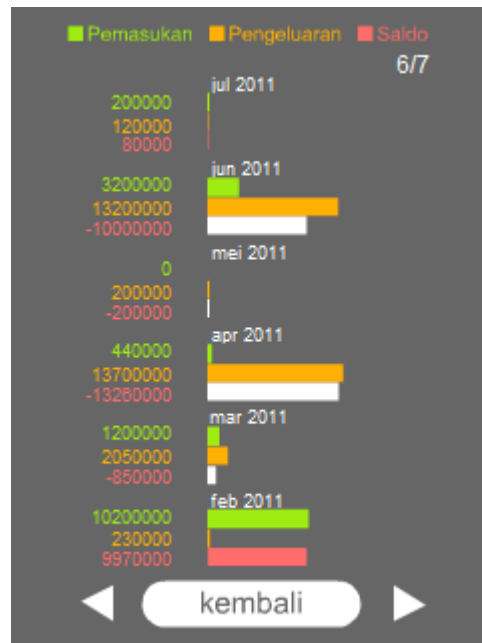
**Gambar 4.16** Halaman Menu Laporan Pemasukan Bulanan



**Gambar 4.17** Halaman Menu Laporan Pemasukan Tahunan

Saat menekan tombol grafik, maka akan ada tampilan submenu yaitu halaman menu grafik berupa bar pemasukan, bar pengeluaran dan bar saldo. Apabila pemasukan lebih besar daripada pengeluaran, maka warna bar saldo menjadi merah muda, akan tetapi apabila pengeluaran lebih besar daripada pemasukan, maka warna bar saldo menjadi putih dan angka yang tertera di samping bar saldo menjadi negatif. Tombol kembali pada halaman menu grafik apabila di tekan, maka akan kembali ke halaman menu awal / utama. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.18





Gambar 4.18 Halaman grafik

#### 11. Halaman Menu Laporan Pengeluaran

Halaman ini akan muncul setelah menekan tombol menu paling bawah pada halaman menu awal / utama, yaitu menu laporan pengeluaran. Pada halaman ini berisi laporan pencatatan pengeluaran berupa laporan harian (gambar 4.19), laporan bulanan (gambar 4.20) dan laporan tahunan (gambar 4.21).



Gambar 4.19 Halaman Menu Laporan Pengeluaran Harian



**Gambar 4.20** Halaman Menu Laporan Pengeluaran Bulanan



**Gambar 4.21** Halaman Menu Laporan Pengeluaran Tahunan

Penulis membagikan kuesioner kepada responden. Responden diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan setelah menggunakan Aplikasi Pencatatan Keuangan sehari-hari menggunakan *Adobe Flash Lite* untuk Ponsel. Metode yang digunakan untuk menghitung hasil dari kuesioner ini menggunakan metode statistika kuantitatif. Untuk setiap jawaban yang diberikan oleh responden diberikan jangkauan nilai sebagai berikut :

Nilai 1 untuk jawaban kurang

Nilai 2 untuk jawaban cukup

Nilai 3 untuk jawaban baik

Nilai tersebut nantinya akan digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata tersebut adalah sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban}}{\sum \text{responden}}$$

Berikut merupakan hasil dari jawaban kuesioner yang telah diisi oleh responden setelah sebelumnya mencoba menggunakan aplikasi :

Tabel 5.1 Tabel Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Kelengkapan menu Aplikasi	2	9	1
2	Tampilan Aplikasi		7	5
3	Kejelasan menu pada Aplikasi		5	7
4	Kemudahan menggunakan Aplikasi		6	6
5	Bermanfaat dalam memberikan kemudahan dalam pencatatan keuangan	1	2	9
6	Media alternatif dalam pencatatan keuangan		4	8

Dari kuesioner yang telah diberikan kepada konsumen, maka hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut :

1. Kelengkapan menu aplikasi

Dari pertanyaan yang diajukan kepada 12 responden, yang menjawab kurang ada 2 orang menjawab kurang, 9 orang menjawab cukup dan sisanya sebanyak 1 orang menjawab baik. Dengan nilai rata-rata 1,9, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini memberikan materi yang kurang.

2. Tampilan aplikasi

Dari pertanyaan yang diajukan kepada responden, tidak ada yang menjawab kurang, 7 orang menjawab cukup dan 5 orang menjawab baik. Dengan nilai rata-rata 2,4 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tampilan pada aplikasi ini cukup.

3. Kejelasan menu pada aplikasi

Dari pertanyaan yang diajukan kepada responden, tidak ada yang menjawab kurang, 5 orang yang menjawab cukup dan sisanya sebanyak 7 orang menjawab baik. Dengan nilai rata-rata 2,6 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kejelasan menu pada aplikasi ini dinilai dengan cukup.

4. Kemudahan menu pada aplikasi

Dari pertanyaan yang diajukan kepada responden, tidak ada yang menjawab kurang, 6 orang yang menjawab cukup dan sisanya sebanyak 6 orang menjawab baik. Dengan nilai rata-rata 2,5 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kejelasan menu pada aplikasi ini dinilai dengan cukup.

5. Manfaat aplikasi

Dari pertanyaan yang diajukan kepada responden, 1 orang yang menjawab kurang, 2 orang yang menjawab cukup dan sisanya sebanyak 9 orang menjawab baik. Dengan nilai rata-rata 2,7 maka

dapat ditarik kesimpulan bahwa kejelasan menu pada aplikasi ini dinilai dengan cukup.

6. Alternatif dalam pencatatan keuangan

Dari pertanyaan yang diajukan kepada responden, tidak ada yang menjawab kurang, 4 orang yang menjawab cukup dan sisanya sebanyak 8 orang menjawab baik. Dengan nilai rata-rata 2,7 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kejelasan menu pada aplikasi ini dinilai dengan cukup.

### **Kelebihan dan Kekurangan Sistem**

Secara umum, Aplikasi Pencatatan Keuangan sehari-hari menggunakan Adobe Flash Lite untuk ponsel memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu :

a. Kelebihan

- Mudah dalam menjalankan aplikasi karena navigasinya sederhana dan mudah dimengerti
- Menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah untuk dipelajari
- Bisa menjadi alternatif dalam pencatatan keuangan karena memerlukan waktu yang relatif singkat, tinggal diketikkan di *handphone* tanpa harus menyediakan kertas dan pulpen atau membuka laptop untuk mengetik pencatatan keuangan.
- Bisa digunakan dimana saja.

b. Kekurangan

- Kelengkapan pada menu aplikasi masih dirasa kurang
- Pencatatan keuangan ini tidak dapat dicetak
- Belum ada menu pencarian, sehingga catatan keuangan mau di cari terutama yang telah lama disimpannya butuh waktu yang relatif lama untuk mencarinya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melalui berbagai tahap dalam membangun Aplikasi Pencatatan Keuangan Sehari – hari Menggunakan Macromedia Flash Lite untuk Ponsel, maka dihasilkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi ini tidak hanya mampu menyimpan catatan keuangan sehari – hari tetapi juga dapat ditampilkan berupa grafik.
2. Aplikasi ini bermanfaat bagi seseorang khususnya mahasiswa yang ingin mengatur keuangannya sehari – hari sehingga pemasukan dan pengeluarannya dapat di ketahui secara mendetail.
3. Aplikasi ini memiliki interface yang sederhana dan mudah untuk di pahami.

#### **5.2 Saran**

Dengan adanya berbagai kekurangan setelah proses pengujian sistem dilakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai gambaran untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang yaitu sebagai berikut:

1. diharapkan pengembangannya di kemudian hari bisa di tambahkan untuk aplikasi pencatatan keuangan perusahaan skala menengah berbasis ponsel dengan fitur – fitur yang lebih lengkap.
2. Perlunya penambahan fitur pencarian, baik itu pencarian bulanan maupun tahunan sehingga waktu yang di perlukan menjadi lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, S. S. (2004). *Analisis Kritis atas Laporan Keuangan*. Jakarta: Rajawali pers.
- Haryanto, a. (2010). *AH financial record*. jakarta: telco.
- Indonesia, I. A. (2007). *Standar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: Salemba Emban Patria.
- Kieso, D. E. (2002). *Accounting Principles*. New York: John Wiley & Sons.
- Mulyadi. (2002). *Auditing*. Jakarta: Salemba Empat.
- Munawir, S. (2004). *Analisis Laporan Keuangan*. Yogyakarta: Liberty.
- Riyanto, B. (2001). *Dasar - Dasar Pembelanjaan Perusahaan*. Yogyakarta: BPEE-UGM.
- Sawir, A. (2005). *Analisis Kinerja Keuangan dan Perencanaan Keuangan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Skousen, K. F. (2001). *Akuntansi Keuangan I*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wijaya, I. (2006). *aplikasi pencatatan keuangan berbasis pocket pc*. jakarta: universitas tarumanegara.
- Wild, J. J. (2005). *Analisis Laporan Keuangan*. Jakarta: Salemba Empat.
- <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2011/12/definisi-laporan-keuangan/>
- <http://ilmumanajemen.wordpress.com/2008/12/11/arti-penting-laporan-keuangan/>



