

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam dunia usaha dan kerja, informasi merupakan bagian yang penting dan berharga. Informasi yang jelas dan akurat akan membantu manajer atau pengelola dalam mengambil keputusan dan menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempertahankan dan mengembangkan usahanya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pengolahan data yang akurat, jelas, dapat memproses dan menampilkan dengan mudah apabila setiap kali diperlukan.

Toko Hj.Kosasih merupakan toko yang menjual sembako dan beberapa lapak jajanan. Beralamatkan Jl. Lintas Liwa, Pura Laksana, Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Lampung. Proses pencatatan uang kas tidak diterapkan pada Toko Hj.Kosasih, proses mengelola uang hanya memasukan uang yang didapat kedalam kotak atau tabungan tanpa perlu menghitungnya. Sehingga menyulitkan pemilik dalam mendata dan memperoleh informasi keuangan dalam waktu yang cepat. Dan tidak dapat menjamin bahwa keuangan selalu sesuai dalam satu bulan/tahun dikarenakan dapat saja hilang ataupun rugi. Karena disebabkan kurangnya pengetahuan tentang ilmu tata buku yang didapatkan ketika sekolah.

Kebutuhan pengusaha atau wiraswasta terhadap penerapan system informasi/aplikasi merupakan sebuah keniscayaan yang tidak dapatdipungkiri. Penerapan sistem informasi/aplikasi dimaksudkan untuk mempermudah berbagai macam proses pencatatan yang cepat dan akurat serta kesempatan meraih peluang-peluang yang dapat meningkatkan pertumbuhan usaha tersebut. Teknik Informatika merupakan Program Studi di Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan yang selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan akan aplikasi/sistem informasi yang dapat meningkatkan proses kinerja akademik. Dan kerja praktek merupakan matakuliah wajib ditempuh oleh mahasiswa teknik pada universitas manapun, yang dapat membantu mahasiswa lebih terjun kedunia luar untuk menerapkan ilmu nya secara praktik.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Laporan pemasukan tidak diterapkan untuk toko Hj. Kosasih, hal ini akan menyulitkan pemilik untuk memperoleh informasi tiap harinya.
2. Sistem pemasukan hanya dengan disimpan saja dapat mengakibatkan suatu akan terjadi kehilangan atau kerugian akibat kurangnya informasi.

C. Batasan Masalah

Aplikasi uang kas toko Hj. Kosasih dilihat dari uraian identifikasi masalah Oleh karena itu, diberi batasan aplikasi yaitu:

1. Menyimpan data input pemasukan dan pengeluaran sesuai tanggal.
2. Menampilkan informasi data pemasukan, pengeluaran dan saldo sesuai tanggal.
3. Menampilkan statistik data pemasukan dan pengeluaran berdasarkan jenisnya.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian pada bagian latar belakang, sehingga dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi uang kas yang dapat menampilkan data pemasukan, pengeluaran dan saldo?
2. Bagaimana perancangan aplikasi uang kas berbasis mobile yang sesuai untuk toko Hj. Kosasih?

E. Tujuan KP

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan KP adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu masyarakat terutama pengusaha untuk mempermudah dalam urusan pengeluaran dan pemasukan keuangan.
2. Untuk merancang aplikasi uang kas sesuai dengan kebutuhan toko Hj. Kosasih.
3. Mendapatkan pengalaman bekerja dan menerapkan ilmu yang didapatkan.

F. Manfaat KP

Adapun manfaat yang dapat diambil dari KP/kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Instansi

- a. Mempermudah pengusaha menghitung saldo dari pemasukan dan pengeluaran.
- b. Mempermudah peluang usaha agar memperoleh informasi saldo lebih jelas.
- c. Dapat membandingkan penghasilan perminggu.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menambahkan wawasan pengetahuan mengenai pembuatan aplikasi berbasis mobile dan pengalaman baru diluar kampus.
- b. Dapat membuat aplikasi sederhana berbasis mobile.
- c. Dapat menerapkan apa yang sudah dipelajari.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

Toko sembako H. Aje Kosasih mulai aktif berjualan mulai tahun 2003, setelah H.Aje Kosasih membeli dan berpindah ke toko tersebut. Pada awal perjalanan karier nya H. Aje Kosasih memulai dari awal butuh modal dana sebesar Rp. 300.000,00 s/d Rp.500.000,00 . berjualan layaknya warung kecil. Toko yang terkenal sebagai icon atau penanda jalan gang Hj. Boin ini, dikarenakan terletak pada depan jalan gang Hj. Boin. Seiring waktu berjalan bisnis toko ini semakin berkembang. Sekarang bisnis ini sudah dapat mencakupi semua kebutuhan sembako.

Visi misi toko sembako ini hanya satu yakni memudahkan para konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari hari seperti: beras, minyak makan, makanan ringan, aneka bumbu racik, dan masih banyak lainnya.

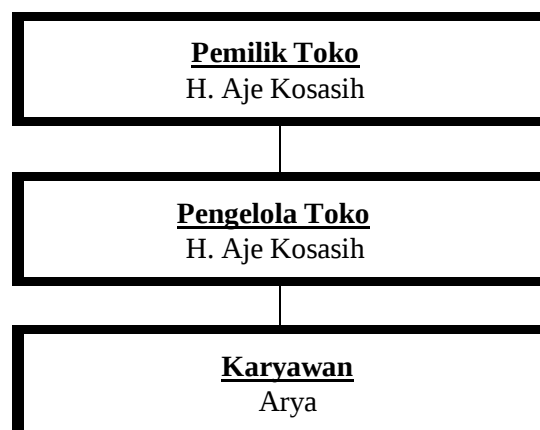
Alamat Toko Sembako H. Aje Kosasih terletak di Jl. Lintas Liwa, Pura Laksana, Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Lampung.

Kontak pemilik usaha : 085769590085 (H. Aje Kosasih)

B. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi yang ada pada toko sembako H. Aje Kosasih seperti gambar 2.1

Struktur Organisasi Toko Sembako H. Aje Kosasih



Tabel 2.1 Struktur Organisasi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber daya Fisik lainnya

Dari beberapa informasi yang didapat setelah melakukan wawancara pada pemilik toko sembako H. Aje Kosasih, sehingga dapat diperoleh data sebagai berikut :

1. Sumber daya manusia

- H. Aje Kosasih : Pemilik sekaligus pengelola
- Arya : Karyawan

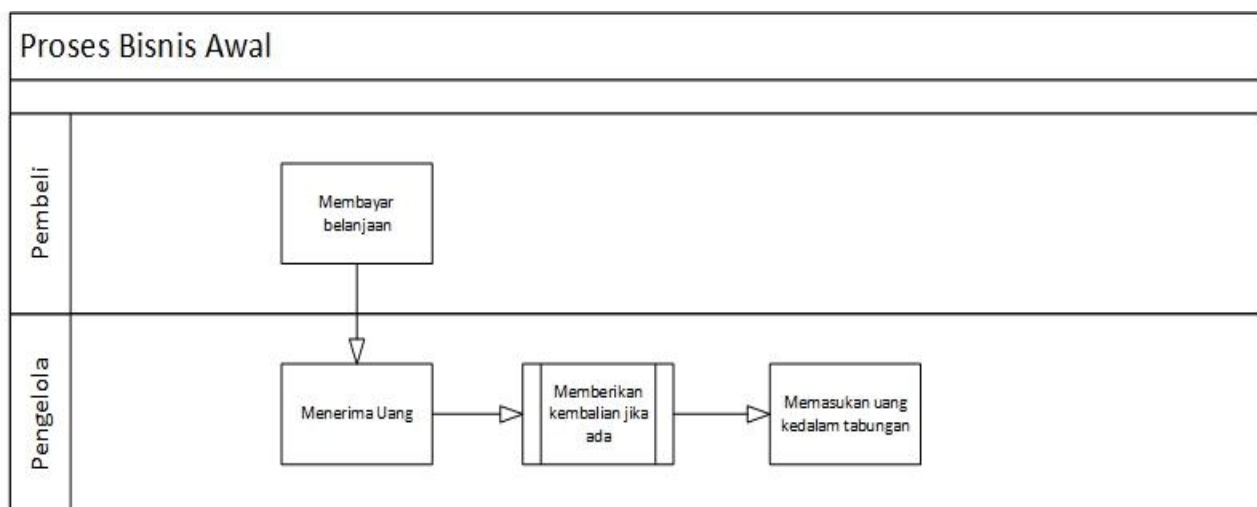
2. Sumber daya fisik

- Pintu toko 3 buah
- Drum minyak makan 12 buah
- Timbangan beras 1 unit
- Kasir 1 unit
- Trolley 1 buah

D. Proses bisnis saat ini

Proses pengelolaan keuangan pada toko sembako H. Aje Kosasih kurang bisa dikatakan aman. Dikarenakan toko ini tidak menerapkan pembukuan keuangan, sehingga tidak dapat mengetahui pemasukan, pengeluaran bahkan omset dari hasil penjualan. Bisa kapan pun toko ini mengalami kerugian.

Sehingga saya berinisiatif untuk membantu dalam hal dengan memberikan pengarahan sekaligus mencoba mengimplementasikan kasus ini kedalam sebuah aplikasi sederhana pada android. Berikut merupakan tabel proses bisnis awal pada toko sembako H. Aje Kosasih.



Tabel 2.2 Proses Bisnis Awal

BAB III

METODOLOGI

KP

A. Lokasi KP, Alamat KP

Lokasi KP di Toko Sembako H. Aje Kosasih yang berada di Jl. Lintas Liwa, Pura Laksana, Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Lampung.



<https://www.google.com/maps/place/toko+sembako+H.AJE+KOSASIH/@-5.0337391,104.4089894,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2e477a459e1bf7c3:0x40e5973d3d3b71db!8m2!3d-5.0337391!4d104.4111781>

B. Metode pengambilan data KP

Dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data yang akurat mengenai informasi dan mengenai pembuatan aplikasi dengan cara tanya jawab langsung kepada pemilik toko.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung bagaimana cara aplikasi bekerja dan bagaimana penerapannya pada sistem keuangan toko tersebut.

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

Rencana dan Realisasi Kegiatan Kerja Praktik

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan								Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	Ya/Tidak	%
1.	Diskusi awal project kp	√								Ya	100
2.	Analisis requirement		√							Ya	100
3.	Membuat desain UI			√						Ya	100
4.	Membuat database				√					Tidak	50
5.	Membuat program xml					√				Tidak	50
6.	Membuat program java						√			Tidak	50
7.	Membuat tampilan lebih indah							√		Tidak	50
8.	Memperbaiki error								√	Tidak	50

Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Kegiatan KP

D. Rancangan Sistem

Rancangan sistem didapatkan dari hasil observasi dan wawancara data yang telah dilakukan pada pemilik toko yang menghasilkan dasar untuk membangun suatu aplikasi buku kas keuangan. Membuat sebuah aplikasi buku kas dan sistem informasi yang baik dan benar, diperlukan rancangan sesuai kebutuhan toko sembako H. Aje Kosasih.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu. Dalam pembuatan aplikasi buku kas keuangan kebutuhan fungsional diantaranya sebagai berikut :

- a. Aplikasi dapat menampilkan informasi pemasukan dan pengeluaran
- b. Aplikasi dapat menampilkan details data dari pemasukan dan pengeluaran
- c. Aplikasi dapat menampilkan statistik data pemasukan dan pengeluaran
- d. Aplikasi dapat melakukan penambahan data input pemasukan pengeluaran
- e. Aplikasi dapat melakukan pengeditan data yang sudah di inputkan
- f. Aplikasi dapat melakukan penghapusan data yang sudah di inputkan

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan non fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain. Dalam pembuatan aplikasi buku kas keuangan kebutuhan non fungsional diantaranya sebagai berikut :

- a. Aplikasi hanya dapat diakses melalui platform android
- b. Hanya dapat di akses jika device sudah terinstal aplikasi

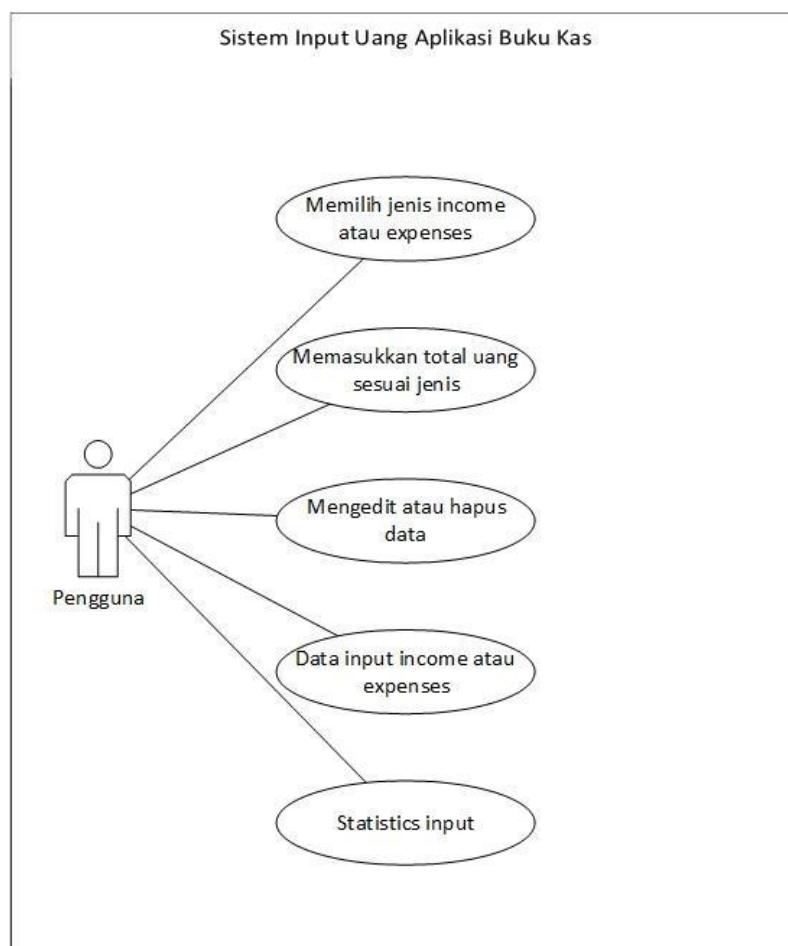
3. Perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap lanjutan dari analisa sistem yang sedang berjalan, dengan tujuan untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses pendataan pada aplikasi buku kas. Berikut merupakan perancangan sistem aplikasi buku kas yaitu :

- a. Pengguna membuka aplikasi buku kas dan pilih menu add atau tambah
- b. Pengguna memilih jenis-jenis pemasukan atau pengeluaran dan inputkan nilainya kemudian tekan done.
- c. Sistem secara otomatis akan menyimpan data dan menampilkan pada menu home.
- d. Pengguna memilih menu home untuk melihat data yang sudah diinputkan.
- e. Pengguna memilih menu statistics untuk melihat statistik data yang sudah diinputkan dalam satu bulan sesuai jenisnya.

4. Diagram Use Case

Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Diagram Use Case aplikasi buku kas keuangan toko sembako H. Aje Kosasih seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Diagram Use Case

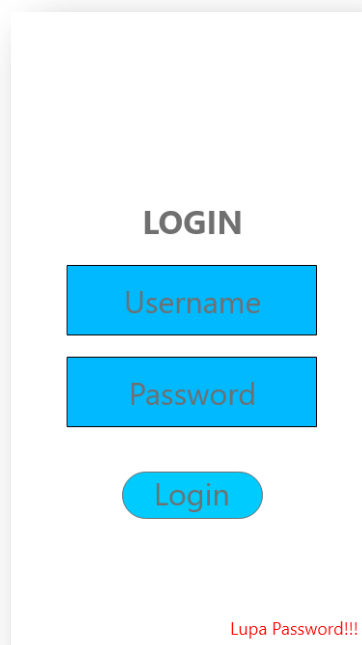
Pada gambar 3.1 merupakan diagram use case pada aplikasi buku kas yang memiliki satu aktor yaitu pengguna, dan beberapa use case yang pada umumnya menggunakan kata kerja. Antara actor dan use case tersebut dihubungkan sebuah simbol yang disebut asosiasi atau penghubung antar link elemen. Pengguna dapat memilih jenis, memasukkan total uang, mengedit atau menghapus, melihat data yang sudah diinput, melihat statistik inputan.

5. Rancangan User Interface

User interface merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Desain interface aplikasi buku kas keuangan terdiri dari menu login, lupa password, menu home, menu add, menu statistics.

a. Menu Login

Rancangan tampilan menu login ini adalah layout dimana pengguna dapat login atau masuk kedalam aplikasi untuk melakukan proses input data atau melihat informasi data. Rancangan tampilan menu login dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut



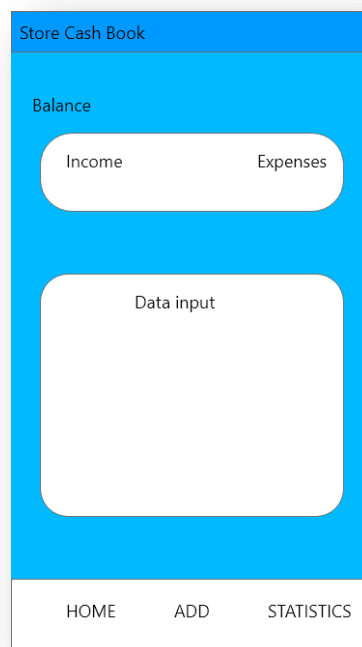
The image shows a login form with a white background and a light gray border. At the top, the word "LOGIN" is centered in bold black text. Below it are two rectangular input fields with blue borders and light blue backgrounds. The first field is labeled "Username" and the second is labeled "Password". Below these fields is a rounded rectangular button with a blue border and light blue background, labeled "Login". At the bottom right of the form, there is a red text link that says "Lupa Password!!!".

Gambar 3.2 Menu Login

Pada gambar 3.2 merupakan rancangan tampilan menu login, pada tampilan ini terdapat dua input text yang digunakan untuk memasukan username dan password yang sudah dibuat sehingga ketika user menekan tombol login akan langsung masuk ke dalam menu home aplikasi. Selain itu terdapat tombol text untuk mengakses menu lupa password dengan menekan tombol “lupa password!!!”.

b. Menu Home

Rancangan tampilan menu home pengguna dapat melihat informasi data yang sudah di inputkan sesuai tanggal inputnya. Rancangan tampilan menu home seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.3 berikut.

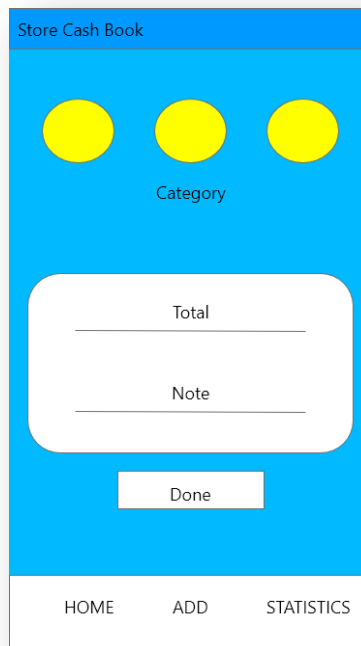


Gambar 3.3 Menu Home

Pada gambar 3.3 merupakan rancangan tampilan menu home, untuk tampilan ini aplikasi menyajikan data informasi yang sudah di inputkan dari pemasukan, pengeluaran bahkan saldo.

c. Menu Add

Rancangan tampilan menu Add merupakan tampilan aplikasi yang penting bagi pengguna agar dapat menginputkan data pemasukan dan pengeluaran. Rancangan tampilan menu add seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.4.

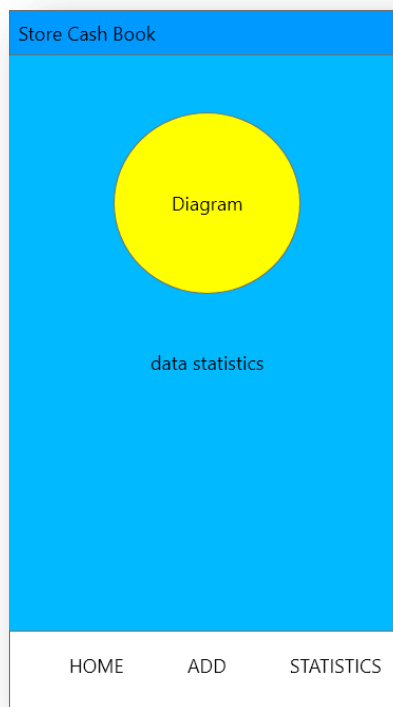


Gambar 3.4 Menu Add

Pada gambar 3.4 merupakan tampilan dari menu add, dimana terdapat button category yang merupakan jenis dari pemasukan atau pengeluaran, dan terdapat dua input number dan text untuk memasukan datanya, serta button done untuk submit data.

d. Menu Statistics

Rancangan tampilan menu statistics merupakan tampilan jika pengguna ingin melihat diagram data yang sudah di inputkan. Rancangan tampilan menu statistics seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.5 berikut.



Gambar 3.5 Menu Statistics

Pada gambar 3.5 ini merupakan tampilan menu add dimana terdapat sebuah diagram lingkaran untuk membandingkan pemasukan atau pengeluaran sesuai jenisnya dan juga terdapat data persentasenya.

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KP

A. Deskripsi Sistem yang dibangun

Sistem yang dibuat adalah sistem yang dapat memberikan informasi data saldo, pemasukan dan pengeluaran yang telah di inputkan. Sistem pada aplikasi ini juga dapat menampilkan persentase pemasukan atau pengeluaran dalam satu bulan. Dengan sistem ini akan lebih memudahkan pengguna dalam urusan pencatatan. Pengguna menginputkan penghasilannya perminggu, dan untuk pengeluaran pengguna dapat menginputkannya sesuai dengan jenis pengeluarannya, kemudian sistem aplikasi akan menghitung saldo akhir. Dan semua data yang sudah di inputkan dapat dilihat pada menu utama dengan menggunakan viewlist, untuk jumlah penghitungan pemasukan, pengeluaran dan saldo dapat dilihat pada menu utama juga. Sistem aplikasi ini dibangun untuk membantu usaha Toko H. Kosasih.

Sistem yang dibangun juga merupakan sebuah system yang membantu pengguna dalam melakukan input data pemasukan dan pengeluaran pada toko, hasil analisis penulis terhadap pengumpulan data pengujian pemilik toko dapat disimpulkan bahwa sebuah aplikasi buku kas keuangan berbasis mobile dapat membantu memudahkan pengguna baik dalam proses pencatatan keuangan pada toko.

B. Pembahasan sistem yang dibangun

a. Hasil Analisis

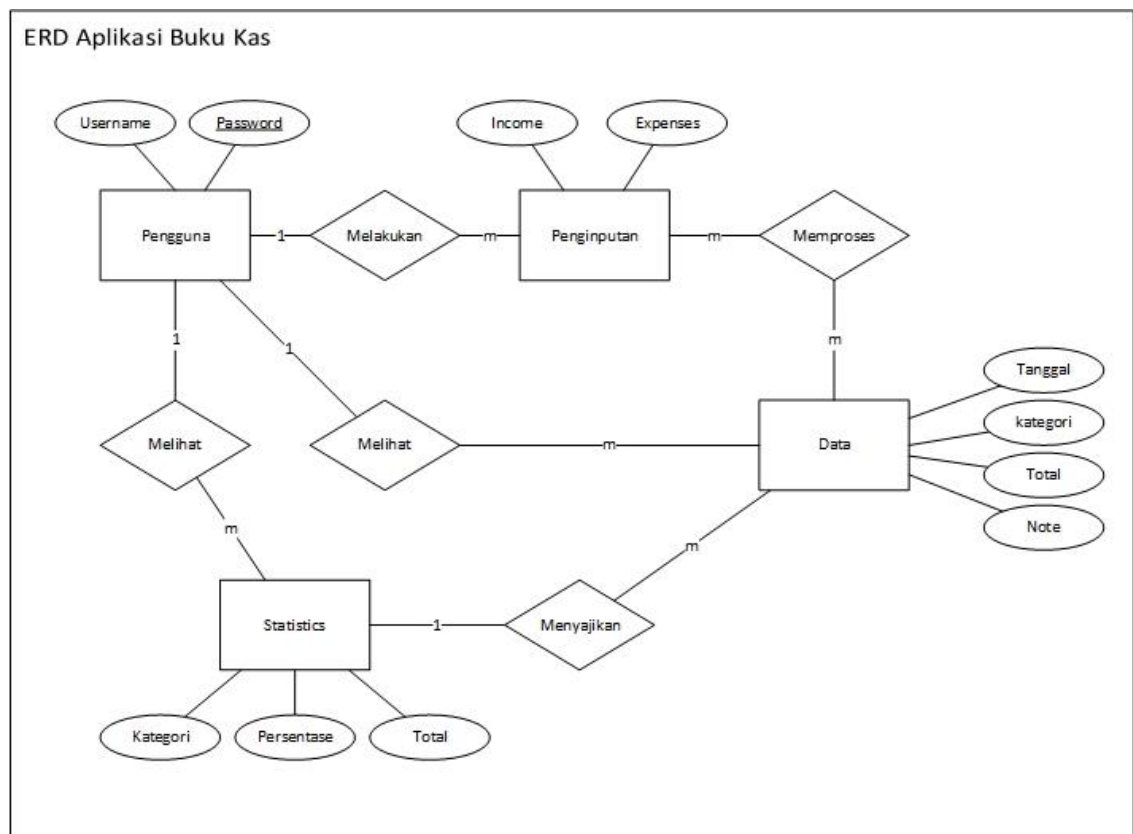
Analisis terhadap suatu sistem merupakan suatu langkah penting dalam pemahaman permasalahan yang ada, sebelum dilakukannya pengambilan keputusan atau tindakan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan di Toko H. Kosasih, diperoleh penjelasan mengenai proses pencatatan keuangan pada toko ini tidaklah diterapkan. Oleh sebab itu permasalahan toko ini, membutuhkan arahan mengenai tata buku atau pencatatan keuangan, sehingga pemilik dalam mengetahui maju tidaknya bisnis tersebut.

b. Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut merupakan rancangan dari bentuk Entity Relationship Diagram (ERD) yang menggambarkan hubungan atau relasi yang terjadi antar entitas di dalam

basis data untuk perancangan sistem seperti yang diperlihatkan pada gambar 4.1.

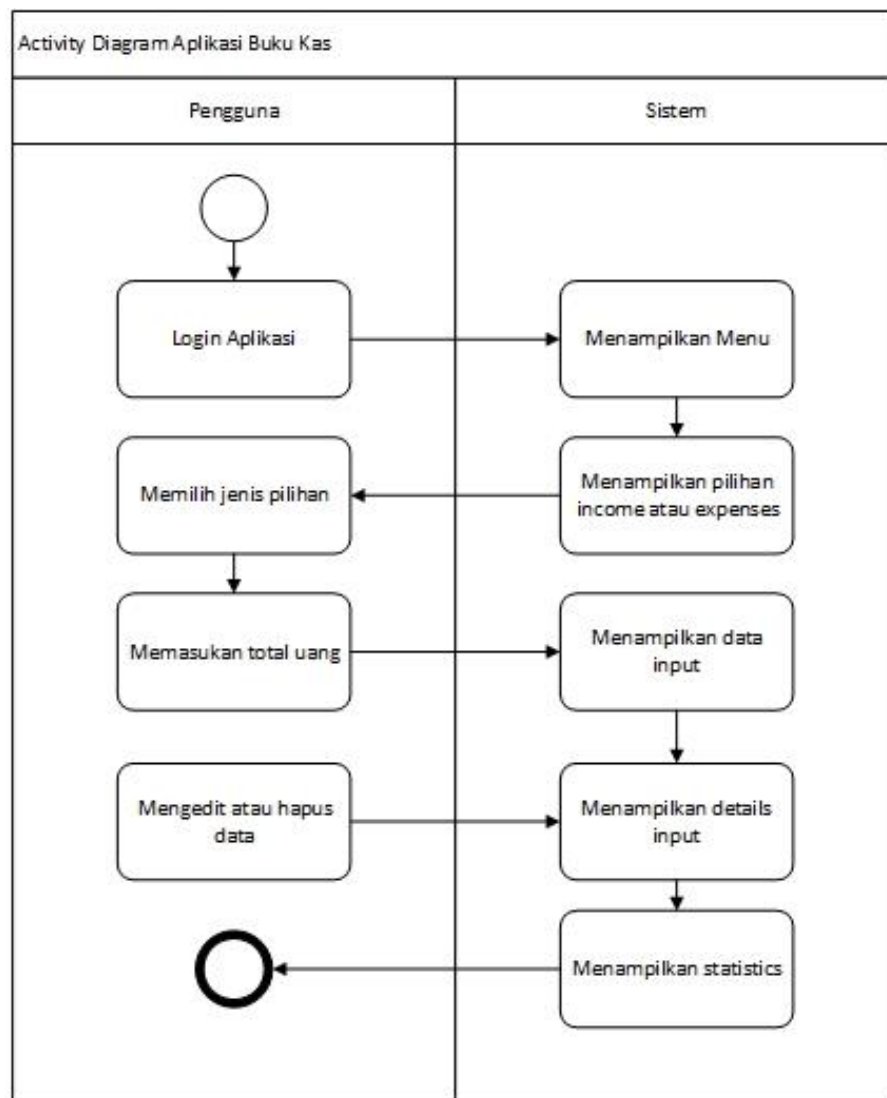


Tabel 4.1 Rancangan ERD

Pada tabel 4.1 merupakan rancangan ERD aplikasi buku kas yang terdapat empat buah entitas yaitu : pengguna, penginputan, data, statistics. Pada masing masing entitas memiliki atributnya. Pengguna dengan atribut username dan password. Penginputan dengan atribut income dan expenses. Data dengan atribut tanggal, kategori, total, note. Statistics dengan atribut kategori, persentase, total.

c. Diagram Aktifitas

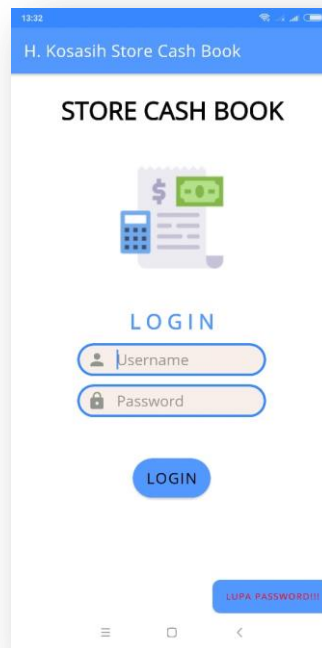
Diagram aktifitas menggambarkan berbagai aliran aktifitas dalam sebuah sistem yang sedang dirancang dan bagaimana masing-masing aliran berawal, keputusan yang mungkin dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir. Berikut activity diagram pada aplikasi buku kas seperti yang diperlihatkan pada tabel 4.2.



Tabel 4.2 Activity Diagram

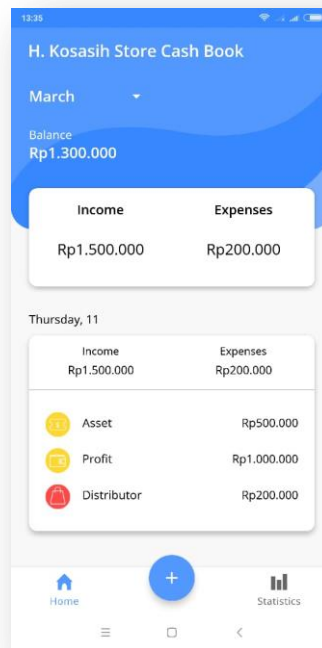
Pada tabel 3.2 diagram aktifitas aplikasi buku kas dimulai saat pengguna melakukan login aplikasi dengan memasukkan username dan password, setelah login pengguna akan masuk ke dalam menu, dan sistem menampilkan pilihan income atau expenses pengguna dapat memilih jenis pemasukan atau pengeluaran, kemudian pengguna memasukkan total uang dan note, maka sistem akan otomatis menyimpan dan menampilkan data input, sistem juga menampilkan details data, pengguna dapat mengedit atau menghapus data yang sudah di inputkan, kemudian sistem menampilkan statistics data input.

Berikut hasil implementasi sistem berupa screenshoot gambar aplikasi yang sudah dibangun.



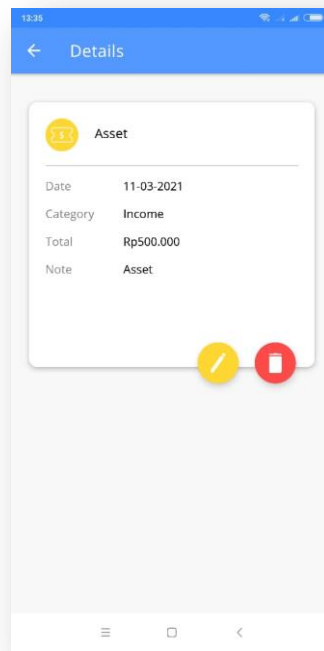
Gambar 4.1 Tampilan Login

Pada gambar 4.1, tampilan login berisi inputan username dan password. Selain itu terdapat tombol button Lupa Password!!! yang berfungsi untuk membuat username dan password baru. Untuk tombol button login berfungsi untuk masuk ke tampilan berikutnya jika user memasukkan username dan password dengan benar.



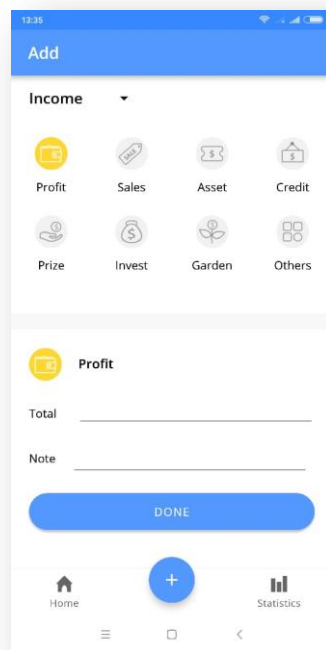
Gambar 4.2 Tampilan Home

Untuk gambar 4.2 merupakan tampilan utama atau home pada aplikasi berguna untuk menampilkan informasi terkait pembukuan, yakni: Balance(saldo), income(pemasukan), Expenses(pengeluaran). Pemasukan dan pengeluaran bisa dapat dibedakan dengan melihat warna icon, jika icon berwarna kuning berarti pemasukan dan apabila berwarna merah berarti pengeluaran. Inputan pengeluaran dan pemasukan disesuaikan dengan tanggal.



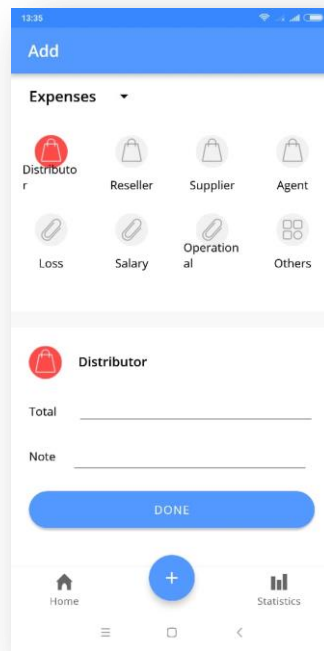
Gambar 4.3 Tampilan Details

Pada gambar 4.3 merupakan details rincian dari data inputan pemasukan atau pengeluaran yang dapat bisa diubah atau dihapus. Terdiri dari beberapa atribut yaitu : Date, Category, Total, Note. Menu ini dapat ditampilkan jika menekan data inputan yang sudah dimasukan pada menu home.



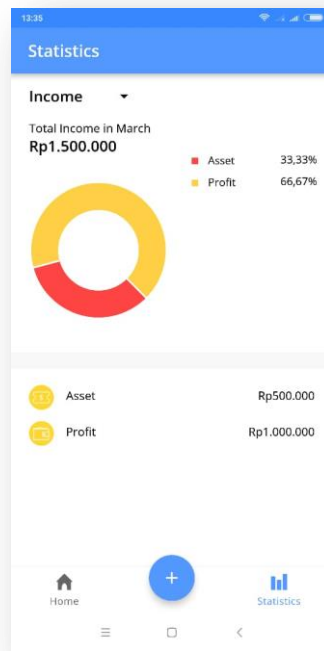
Gambar 4.4 Tampilan Add Income

Gambar 4.4 di atas merupakan tampilan sistem inputan jumlah pemasukan pada aplikasi. Terdapat banyak pilihan sesuai pengkelompokan inputan tersebut, pada pemasukan terdapat profit(laba), sales(penjualan), asset(modal), credit(piutang), prize(hadiah), invest(investasi), garden(kebun) dapat dipilih jika ada pemasukan dari hasil kebun kopi atau lainnya sesuai keinginan pengguna, others(lain lain). Dengan memasukan jumlah total pemasukan dan memberikan note(keterangan) kemudian klick done maka data akan tersimpan dalam database yang akan ditampilkan pada home dan statistics.



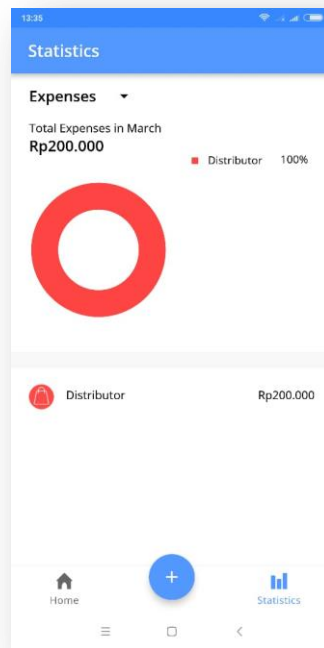
Gambar 4.5 Tampilan Add Expenses

Pada gambar 4.5 di atas merupakan tampilan sistem inputan jumlah pengeluaran pada aplikasi. Dalam fitur ini terdapat berbagai atribut jenis pengeluaran yaitu terdapat distributor, reseller, supplier, agent, loss(kerugian), salary(gaji karyawan), operational, others(lain lain). Dengan memasukan jumlah total pengeluaran dan memberikan note(keterangan) kemudian klick done maka data akan tersimpan dalam database yang akan ditampilkan pada home dan statistics.



Gambar 4.6 Tampilan Statistics Income

Pada gambar 4.6 merupakan tampilan untuk menganalisis persentase dari pemasukan dengan menggunakan diagram lingkaran. Dengan membandingkan pemasukan perminggunya atau pemasukan jenis lainnya sesuai bulan. Pada tampilan ini pengguna dapat mengetahui perbandingan dari pemasukan yang telah pengguna inputkan dan juga mendapat informasi semua data pemasukan dalam satu bulan.



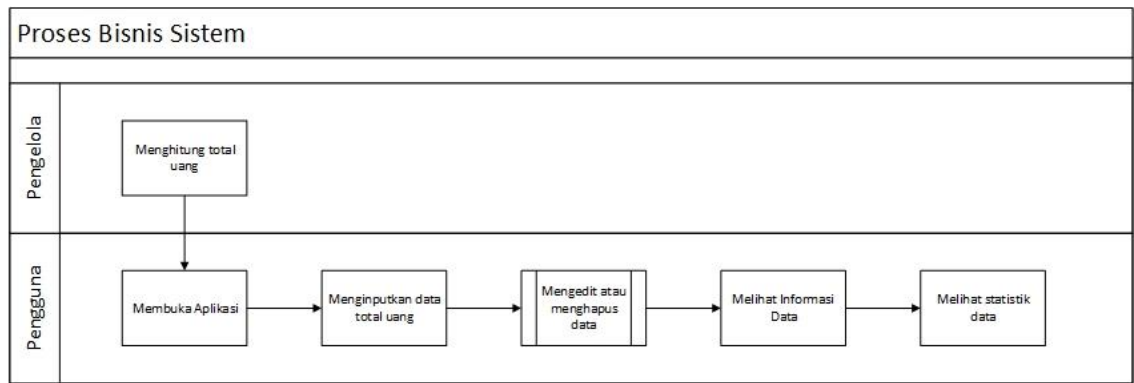
Gambar 4.7 Tampilan Statistics Expenses

Pada gambar 4.7 berfungsi hampir sama dengan penjelasan gambar sebelumnya. Akan tetapi yang membedakan fungsi tampilan ini yaitu kebalikan dari pemasukan yaitu untuk menganalisis persentase dari pengeluaran dengan menggunakan diagram lingkaran. Dan membandingkan pengeluaran berdasarkan jenisnya sesuai bulan. Di tampilan ini pengguna dapat mengetahui perbandingan dari pengeluaran yang telah pengguna inputkan dan juga mendapat informasi semua data pengeluaran dalam satu bulan.

C. Hasil Capaian Kerja Praktik

a. Proses bisnis sistem

Berikut merupakan proses bisnis sistem yang sudah dibangun dengan menggunakan aplikasi buku kas berbasis mobile untuk toko sembako H. Aje Kosasih.



Tabel 4.3 Proses Bisnis Sistem

b. Pengujian Aplikasi

Pada aplikasi buku kas ini menggunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan kuisioner dan memiliki 5 pilihan jawaban yaitu skor 1 dengan jawaban sangat tidak setuju, skor 2 dengan jawaban tidak setuju, skor 3 dengan jawaban netral, skor 4 dengan jawaban setuju, dan skor 5 dengan jawaban sangat setuju. Pernyataan dan pilihan jawaban kuisioner SUS yang diajukan kepada responden seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut.

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini secara berkala					
2	Saya menilai aplikasi ini terlalukompleks (terdapat beberapa yang tidak penting)					
3	Saya berfikir bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan					

4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini					
5	Saya menilai aplikasi ini cukup simple					
6	Saya menilai aplikasi ini kurang memenuhi kebutuhan					
7	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan aplikasi ini dengan cepat					
8	Saya menilai aplikasi ini sulit dimengerti					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					
10	Saya merasa tampilan pada aplikasi ini kurang menarik					

Tabel 4.4 Pernyataan dan pilihan jawaban

Pada tabel 4.1 memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Kemudian dilakukan pengujian kepada 2 responden, setelah itu data tersebut dihitung. Dalam menggunakan metode System Usability Scale (SUS), terdapat beberapa aturan dalam penghitungan skor SUS. Berikut aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuisioner :

- a. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7,9), penghitungannya adalah skor pada tiap pertanyaan yang didapat dari responden akan dikurangi 1.
- b. Untuk setiap pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8,10), penghitungannya adalah skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pada tiap pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- c. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor tiap pertanyaan lalu dikali 2,5.

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2
2	Responden 2	5	2	5	1	4	2	4	2	5	3
3	Responden 3	5	1	4	1	4	3	4	1	5	2

Tabel 4.5 Data Responden

Setelah mendapat jawaban dari responden yang dapat dilihat pada tabel 4.5, maka penulis dapat menghitung dengan aturan SUS. Kemudian jumlahkan hasil skor dari masing-masing responden mulai dari Q1 sampai Q10. Lalu jumlah total masing masing responden dikali dengan 2,5 untuk mendapat nilai akhir. Seperti pada tabel 4.6 merupakan hasil hitungan dari data diatas.

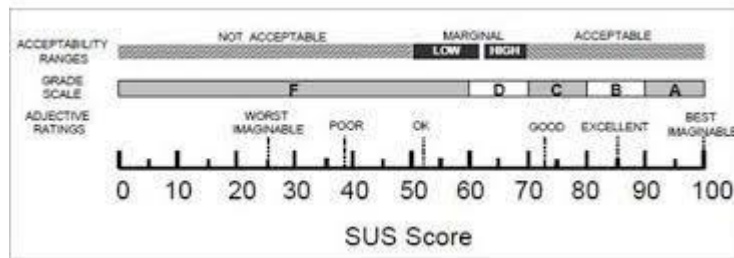
No	Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Jml	Nilai (jml x 2,5)
1	Responden 1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,5
2	Responden 2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	33	82,5
3	Responden 3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	34	85,0

Tabel 4.6 Hasil Hitung Data Responden

Jika sudah pada tahap tabel 4.6, maka penulis dapat spesifikasikan hasil akhir tersebut masuk pada penilaian SUS yang mana. Untuk mendapatkan hasil dari data diatas, maka gunakan rumus penjumlahan nilai dari semua responden lalu dibagi jumlah responden. Jika dari data diatas, hasil skor rata-rata SUS adalah 86,7.

Untuk hasil penilaian dari kuisioner SUS dibagi menjadi 4 penilaian sebagai berikut :

- a. Skor SUS 0 sampai dengan 50 dikatakan Not Acceptable
- b. Skor SUS 50,01 sampai dengan 62 dikatakan Marginal Low
- c. Skor SUS 62,01 sampai dengan 70 dikatakan Marginal High
- d. Skor SUS 70.01 sampai dengan 100 dikatakan Acceptable



Gambar 4.8 Penilaian skor SUS

Setelah didapat skor rata-rata SUS dari semua responden dan dari hasil tersebut disesuaikan dengan penilaian SUS, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut masuk pada kategori Excellent dengan grade scale B atau dapat dikatakan Acceptable, artinya secara usability berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian diterima atau layak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi Buku Kas Keuangan bertujuan untuk mempermudah pengguna atau pengelola keuangan dalam mendata pemasukan dan pengeluaran toko Sembako H. Aje Kosasih.

Aplikasi Buku Kas Keuangan ini mampu untuk memberikan efektif kerja. Secara garis besar, berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan aplikasi untuk Buku Kas Keuangan pada toko Sembako H. Aje Kosasih yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan aplikasi ini, diharapkan semakin memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi data pembukuan pemasukan dan pengeluaran.
2. Dengan menggunakan aplikasi ini, maka proses pembukuan akan lebih terorganisir dengan baik oleh pengguna.
3. Aplikasi memberikan kemudahan pengguna dimana proses pencatatan akan lebih efektif dan efisien.
4. Pada hasil tahap pengujian aplikasi dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) telah menghasilkan Skor rata rata SUS sebesar 86,7 maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat diterima atau layak.

B. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan pada saat pengembangan aplikasi buku kas selanjutnya yaitu:

- a. Aplikasi ini dapat digunakan dalam seluruh sistem operasi android.
- b. Tampilan aplikasi semakin menarik dan memudahkan pengguna.
- c. Diperbaharui pada sistem agar dapat mencetak pemasukan atau pengeluaran perbulannya.

Lampiran

i. Surat Rekomendasi KP



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Jl. Ahmad Yani (Ringroad Selatan), Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul,
Yogyakarta 55191 Telp. 0274-511830 ext. 4211 www.fti.uad.ac.id

**REKOMENDASI
MELAKSANAKAN KERJA PRAKTIK**

Ketua Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini sudah dapat melaksanakan Kerja Praktik

Nama lengkap Mhs : Aji Nugroho Liwanto

Nomor Induk Mhs : 1800018237

No HP/WA : 081271409237 E-mail : aji1800018237@webmail.uad.ac.id

Program Studi : Teknik Informatika

Nama Instansi : Toko Sembako H. Aje Kosasih

Alamat lengkap dan jelas

Jl. Lintas Liwa, Pura Laksana, Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Lampung 34884

Demikian harap maklum, kepada Ketua Tata Usaha Fakultas Teknologi Industri, mohon dibuatkan surat pengantar

Mengetahui,
Dosen Wali

Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs.
NIY. 60150773

Dosen Pembimbing,

Persetujuan
Pelaksanaan KP

13/02/2021

Ika Arfiani, S.T., M.Cs.
NIY. 60160951

Yogyakarta, 29 Januari 2021
Koordinator KP

Nuril Anwar, S.T., M.Kom
NIY. 60160980

ii. Log Book sudah terisi minimal 12 minggu

**LOG BOOK KERJA PRAKTIK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2020 / 2021**

Nim : 1800018237
 Nama Mahasiswa : Aji Nugroho Liwanto
 Judul Kerja Praktik : Aplikasi Buku Kas Toko Hj. Kosasih Berbasis Android
 Dosen Pembimbing : Ika Arfiani, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : -

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing KP
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 7 minggu

Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1.	Menentukan ide project KP	Rabu/21 Oktober	07.00	Mendapatkan ide project KP yang akan dibuat			
2.	Observasi awal	Selasa/3 November	16.00	Object mengetahui apa itu KP dan konsep pembuatan project KP			
3.	Merancang system aplikasi	Rabu/4 November	08.00	Rancangan system aplikasi			
4.	Menyusun laporan KP (Bab 1)	Sabtu/7 November	06.30	Tersusun nya laporan KP (Bab 1)			
5.	Menyusun laporan KP (Bab 4, 5)	Senin/28 Desember	07.00	Kurangnya data untuk Bab 4 dan 5, dikarnakan program masih terjadi error			
6.	Pengecekan program	Selasa/29 Desember	20.00	Masih terjadinya error pada program			
7.	Memperbaiki error	Selasa/ 2 Desember	07.00	Program dapat bisa dijalankan			

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

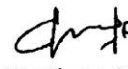
.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP


 Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.
 (.....NIY. 60090586.....)

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Mahasiswa


 (Aji Nugroho Liwanto)

**LOG BOOK KERJA PRAKTIK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2020 / 2021**

Nim : 1800018237
 Nama Mahasiswa : Aji Nugroho Liwanto
 Judul Kerja Praktik : Aplikasi Buku Kas Toko Hj. Kosasih Berbasis Android
 Dosen Pembimbing : Ika Arfiani, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : -

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 5 minggu

Logbook Minggu 8 sd 12 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1.	Membuat database pada program	Senin/23 November	09.00	Terbuatnya database pada program			
2.	Lanjut membuat program agar dapat memasukan input/ output	Selasa/1 Desember	14.00	Program dapat memasukan dan menampilkan output			
3.	Observasi kedua	Senin/21 Desember	16.00	Mendapatkan data untuk menyelesaikan Bab 2 dan 3			
4.	Menyusun laporan KP (Bab 2, 3)	Selasa/22 Desember	14.00	Tersusun nya laporan KP (Bab 2, 3)			
5.	Merancang design prototype	Senin/23 November	19.00	Rancangan design			

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

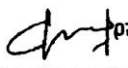
.....

.....

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Dosen Pengampu Kelas KP

Mahasiswa


 Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.
 (.....NIY. 60090586.....)


 (Aji Nugroho Liwanto)

iii. Foto Dokumentasi Kegiatan KP

Adapun beberapa foto dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan selama kp adalah sebagai berikut:



