

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBUKUAN DOKUMEN PEMAKAMAN DESA KALIKOA BERBASIS ANDROID

Cep Lukman Rohmat¹, Pungky Permata Gusti²

¹ Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak S1, STMIK IKMI Cirebon

² Program Studi Manajemen Informatika D3, STMIK IKMI Cirebon

Jln Perjuangan No 10 B Karyamulya Kesambi Kota Cirebon Jawa Barat Indonesia

ceplukmanrohmat@gmail.com, pungskipermata16@gmail.com.

Sistem Pembukuan merupakan suatu proses pencatatan transaksi keuangan kedalam catatan akuntansi, transaksi meliputi penjualan, pendapatan, pembelian dan pengeluaran oleh perorangan maupun organisasi. Dari permasalahan ini, di desa Kalikoa sendiri masih menggunakan sistem pembukuan manual, sehingga konsep tersebut kurang begitu efisien, tidak terstruktur, serta memerlukan buku fisik apabila ada penambahan dan perubahan data. Maka dari itu penulis membangun sistem pembukuan pemakaman di desa kalikoa berbasis android, dengan metode waterfall yang harus melalui proses perencanaan, analisa, desain serta pengimplementasian pada sistem, yang nantinya data akan direkap dalam database serta menggunakan sistem software kodular untuk mengimplemetasikan wadah android itu sendiri. Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh yang berbasis linux, dengan kelebihan sistem operasi android akan membantu dan mengembangkan pada keragaman menu aplikasi. Tujuan dibangunnya aplikasi ini, diharapkan untuk menganalisis penerapan sistem informasi akuntansi pada pembukuan dokumen pemakaman desa kalikoa, agar desa kalikoa mulai menerapkan sistem informasi yang lebih efisien dan tersusun, mudah dikelola, mengurangi kesalahan dalam input data serta mencegah terjadinya kehilangan data. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu menggunakan konsep CRUD (create, read, update, delete) yaitu suatu konsep aplikasi yang dapat menyimpan suatu database maupun biodata seseorang. Dengan adanya aplikasi tersebut, yang nantinya akan mempermudah perangkat desa kalikoa dalam menyusun laporan keuangan serta pendataan pemakaman. Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan wadah yang dibuat untuk melakukan intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga adanya proses input dan output dalam sebuah sistem.

Kata kunci: aplikasi keuangan, pembukuan, android

1. PENDAHULUAN

Sistem Android ialah suatu sistem operasi berbasis linux yang dapat dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel maupun smartphone dan juga PC tablet. Tujuan Android itu sendiri mengembangkan berbagai suatu sistem informasi yang canggih. Sistem ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, yang pastinya android ini tempat atau wadah yang terbuka (open source) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang nantinya akan dipergunakan. Maka dari itu penulis ingin membangun suatu sistem informasi yang nantinya akan membantu beberapa data yang akan terinput dan tersusun.

Sistem Pembukuan merupakan suatu proses pencatatan transaksi keuangan kedalam catatan akuntansi, transaksi meliputi penjualan, pendapatan, pembelian dan pengeluaran oleh perorangan maupun organisasi, yang nantinya akan dipergunakan oleh pembuat untuk tempat sistem informasi. Dari permasalahan ini, di desa Kalikoa sendiri masih menggunakan sistem pembukuan manual, sehingga metode tersebut kurang begitu efisien, tidak terstruktur, serta memerlukan buku fisik apabila ada penambahan dan perubahan data. Maka dari itu penulis membangun sistem pembukuan pemakaman di desa kalikoa berbasis android. Dengan ini Desa Kalikoa mulai menerapkan sistem informasi yang lebih efisien

dan tersusun, mudah dikelola, mengurangi kesalahan dalam input data serta mencegah terjadinya kehilangan data.

Pada saat ini sistem informasi di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat, sistem teknologi ini sudah mulai berevolusi. Dengan demikian sistem informasi yang digunakan mengedepankan sistem relasi catatan, serta pengarsipan dengan sebaik mungkin. Dalam penelitian yang menjadikan contoh penulisan tugas akhir ini ialah. Pelatihan Pembukuan Keuangan Sederhana Melalui Aplikasi “Buku Warung” Bagi UMKM Pegerajin Golok di Desa Wargasetra [1]. Salah satu kendala yang paling sering dihadapi oleh para pelaku usaha ini adalah masalah penyusunan laporan keuangan, hal ini bisa dimaklumi karena tidak semua pelaku bisnis usaha mikro memiliki latar belakang akuntansi sedangkan jika harus memperkerjakan seorang akuntan masih belum memungkinkan secara finansial, dengan ini metode yang digunakan yakni implikasi pengabdian yang menggunakan pelatihan dan diskusi. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembukuan keuangan sederhana melalui aplikasi “Buku Warung” dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2021 melalui aplikasi. Pelatihan pembukuan keuangan ini bertujuan untuk meningkatkan ketetampilan dan pengetahuan para UMKM dalam memanfaatkan adanya teknologi yang ada dan agar memiliki laporan keuangan yang

sistematis dan sesuai dengan standar akuntansi. Sistem ini dapat disimpulkan bawasanya sistem pembukuan merupakan suatu proses pencatatan transaksi keuangan kedalam catatan akuntansi, transaksi itu sendiri meliputi penjualan, pendapatan, pembelian dan pengeluaran. Dengan ini metode yang diambil yakni menggunakan konsep CRUD (creat, read, delete) yaitu suatu konsep aplikasi yang dapat menyimpan suatu database maupun biodata seseorang, yang nantinya akan mempermudah suatu instansi dari menganalisis data, menyusun laporan keuangan, serta tersusunya suatu data. Penelitian ini dilakukan adanya kendala yang paling sering dihadapi oleh para pelaku usaha ini adalah masalah penyusunan laporan keuangan dalam sistem bisnis usaha mikro,serta masih belum memungkinkan secara finansial [2].

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan didesa kalikoa terdapat beberapa data yang jelas sehingga dapat dijadikan penelitian dalam tugas ahkhir ini.

Berikut informasi dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Daftar identitas jenazah

NO	NAMA	ALAMAT	TANGGAL MENINGGAL
1	M.Noor	Rt 03 Rw 05	11/01/2021
2	Erwin Fauzi	Rt 01 Rw 04	11/01/2021
3	MAMI	Rt 03 Rw 01	11/01/2021
4	Teguh Permana	Rt 03 Rw 03	20/01/2021
5	Sukarya	Rt 01 Rw 01	26/01/2021
6	Aryati	Rt 03 Rw 01	26/01/2021
7	Ika Setiawati H	Rt 02 Rw 06	30/01/2021
8	Iwa Suryawan	Rt 03 Rw 03	03/02/2021
9	Andi Supandi	Rt 03 Rw 02	15/02/2021
10	Hakoori	Rt 02 Rw 01	01/03/2021
11	Siti Ngatiah	Rt 03 Rw 01	03/03/2021
12	Idah Faridah	Rt 04 Rw 06	11/03/2021
13	Mastoyo	Rt 01 Rw 06	15/03/2021
14	Kadmi	Rt 01 Rw 01	26/03/2021
15	Amira	Rt 02 Rw 04	25/03/2021

Adanya data yang disajikan dalam bentuk tabel guna mempermudah suatu instansi dalam mengumpulkan jenis informasi yang berbeda serta dapat disatukan sesuai kualifikasi guna mengetahui nama mana sajakah yang sudah terdata dan yang belum, dengan demikian data tersebut bisa menjadi acuan untuk membenarkan suatu pertanggung jawaban ketika sesuatu membutuhkan bukti data yang kuat.

Permasalahan ini, di desa Kalikoa sendiri masih menggunakan sistem pembukuan yang masih manual, sehingga metode tersebut kurang begitu efisien, tidak terstruktur,serta memerlukan buku fisik apabila ada penambahan dan perubahan data,maka dari itu penulis membangun sistem pembukuan pemakaman di desa kalikoa berbasis android dibangunnya aplikasi ini, diharapkannya untuk menganalisis penerapan sistem informasi akuntansi pada pembukuan dokumen pemakaman desa kalikoa, agar desa kalikoa mulai menerapkan sistem informasi yang lebih efisien dan tersusun, mudah dikelola, mengurangi kesalahan

dalam input data serta mencegah terjadinya kehilangan data.

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir yang akan dilakukan ialah untuk Membangun Suatu software yang dapat mengurangi ataupun membantu kelancaran pemerintahan desa dalam menelaah nilai ataupun data, serta membuat Aplikasi yang nantinya akan digunakan dalam pengaksesan data pembukuan desa.

Oleh karena itu penulis mengusulkan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembukuan Dokumen Pemakaman Desa Kalikoa Berbasis Android. Dengan judul tersebut menjadi alasan dilakukannya tugas akhir ini, judul tersebut bertujuan untuk meningkatkan sistem pelayanan yang ada di desa kalikoa yang diharapkan bisa membawa pemerintah desa kalikoa menuju desa digital dan lebih baik lagi sitem teknologinya

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Perancangan

Sugiyono (2010: 54) mengatakan bahwa landasan teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis. Adapun data yang diambil dalam penelitian ini adalah sistem informasi yang nantinya akan memudahkan pengguna dalam menjalankan suatu sistem. Perancangan adalah segala proses pemilihan dan pengembangan dari pada tindakan yang paling baik untuk pencapaian tugas. Perencanaan juga dapat di artikan sebuah proses pemikiran dalam menentukan hal yang akan di kerjakan untuk masa yang akan datang dalam rangka mencapai suatu hasil [3]

2.2. Pengertian Sistem Informasi

Merupakan kumpulan dari beberapa orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal lain Sistem Informasi juga mampu mendukung dalam pengambilan keputusan. Dalam pengertian lain juga menyebutkan yaitu suatu kombinasi terartur perorangan, hardware (perangkat keras), software (piranti lunak) [4].

2.3. Pengertian Rancang Bangun

Merancang suatu sistem agar membuat suatu organisasi atau perusahaan menjadi lebih baik dan berkembang untuk menimalisir kesalahan yang terjadi dengan komponen yang terpadu untuk suatu tujuan. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan hasil analisa kedalam bentuk perangkat lunak kemudian menciptakan sistem [5]

2.4. Aplikasi Keuangan

Aplikasi adalah suatu perangkat yang terdapat pada smartphone yang berguna untuk melakukan pencatatan serta pengolahan keuangan. Aplikasi keuangan juga merupakan sebuah program komputer yang dapat mengatur keuangan baik keuntungan maupun kerugian.

2.5. Android

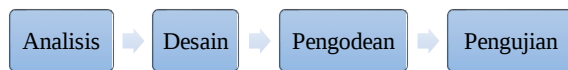
Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh yang berbasis linux, dengan kelebihan sistem operasi android akan membantu dan mengembangkan pada keragaman menu aplikasi. Android juga bersifat opensource atau bebas yang dapat digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang perangkat lunak [4].

2.6. Pembukuan

Pembukuan merupakan hal yang harus diterapkan oleh para pelaku mitra maupun UMKM. Pembukuan juga dapat dilakukan baik secara manual maupun komputerisasi [6]. Oleh karena itu dalam penelitian tugas akhir ini terdapat beberapa tahapan yang nantinya menjadikan proses pembukuan manual akan menjadi lebih baik dengan terbangunnya suatu aplikasi sederhana yang cukup membantu penggunaanya.

2.7. Perancangan model Waterfall

Menurut [7] bahwa metode perancangan Waterfall merupakan metode yang memiliki pendekatan alur hidup perangkat lunak sekuensial atau bertahap dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian serta tahap pendukung. Siklus perancangan sistem menggunakan metode waterfall sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Waterfall

3. METODE PENELITIAN

3.1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam peneliti ini secara langsung melalui tangan pertama ialah data yang dapat dikumpulkan secara rutin dengan iuran uang perawatan kepada pihak lebe desa kalikoa diserahkan melalui ketua Rt 01/Rw 06 dengan perihal setoran iuran uang perawatan makam (Edaran Kuwu No.145/445-kik/IV/2020). Dengan hasil anggaran tersebut terbagilah beberapa anggaran yang telah dijadwalkan dalam pemerintahan desa itu sendiri ialah tukang bersih-bersih, adanya santunan kifayah serta pemeliharaan oprasional pemakaman. Dalam konsep tersebut kegiatan terbagi menjadi 5 tahap yakni meliputi survey awal, pembuatan aplikasi android, pembuatan modul, percobaan dan tahap evaluasi seperti gambar dibawah.



Gambar 2. Alur Tahapan Kegiatan

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data itu sendiri melalui metode data dengan cara pengamatan objek penelitian secara

langsung pada Desa Kalikoa guna untuk mendapatkan data-data dengan cara berikut:

3.3. Pengamatan Observasi

Bentuk kegiatan yang dilakukan dengan memahami pembukuan pemakaman yang masih belum begitu efisien maka dalam studi kasus ini peneliti datang langsung untuk melihat bagaimana kondisi intansi yang akan dijadikan peneliti dalam melakukan tugas ahir ini. Observasi itu sendiri dilakukan di desa kalikoa kecamatan kedawung kabupaten Cirebon yang nantinya membuahkan hasil dengan membangun suatu aplikasi keuangan sebagai penginputan data ataupun pembukuan.

3.4. Pengamatan Hasil Wawancara

Suatu pembiayaan yang dilakukan setiap rumah ialah sebesar Rp 3000 (tiga ribu rupiah) yang nantinya akan diproses oleh pihak Rt masing-masing, hingga hasil iuran pemakaman tersebut mewajibkan setiap rumah untuk mengangsur secara rutin. Dengan demikian hasil tersebut diserahkan oleh pihak pemerintahan desa dengan jumlah yang terkumpul serta estimasi yang telah ditetapkan, dengan hasil anggaran itulah terbagilah beberapa yang telah sudah ditetapkan dalam pemerintahan desa itu sendiri misal tukang bersih-bersih serta dilaksanakannya santunan kifayah serta pemeliharaan oprasional.

3.5. Pengamatan Hasil Dokumentasi

Dokumentasi Merupakan suatu analisa yang menggapai suatu informasi berupa pengumpulan suatu data serta teori-teori yang nantinya akan dijadikan landasan penelitian ini.

3.6. Tahapan Perancangan

Dalam menunjang penyusunan penelitian dan pengembangan sistem aplikasi pembukuan dokumen pemakaman desa kalikoa berbasis android ini maka metode yang digunakan yaitu metode perancangan Waterfall. Metode ini sebagai cara untuk perancangan suatu proses sistem baru maupun untuk mengembangkan sistem yang sudah ada. Dengan alur proses yang bertahap dan dipandang sebagai alur mengalir kebawah (air terjun) melewati beberapa tahapan diantaranya, Analisis, desain, pembuatan program, dan pengujian [8]. Adapun tahapan-tahapan pada perancangan ini yaitu:

3.7. Analisis kebutuhan sistem

Teknik yang dilakukan dalam proses ini ialah pengumpulan suatu data identitas yang menjelaskan suatu informasi dari sistem pembukuan pemakaman desa kalikoa dengan pencatatan dan penyimpanan masih menggunakan manual. Dengan demikian pemerintahan membutuhkan suatu media penyimpanan berbasis aplikasi dan database yang digunakan untuk menyimpan suatu data maupun transaksi.

3.8. Desain Sistem

Sutau penggambaran dengan perencanaan dan pembuatan pengaturan dari beberapa elemen yang mungkin satu kesatuannya utuh dan berfungsi. Dengan ini suatu sistem informasi yang diambil ialah pembukuan aplikasi sederhana yang berbasis android, yang nanti akan berguna membantu untuk proses pengolahan data keuangan menjadi suatu sistem kepada pengguna khususnya pemerintahan desa kalikoa.

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan untuk tugas akhir ini dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang tentunya metode ini menggunakan waterfall dan untuk merancang suatu sistemnya dibutuhkan jaringan sistem internet serta menggunakan DFD, UML dan spreadsheet untuk databasenya.

3.9. Pembuatan program

Suatu sitem yang dibangun pada penelitian tugas akhir ialah menggunakan metode block programming atau biasa disebut dengan block-based, yang menampilkan suatu kode program yang tersusun didalam kodular. Dengan metode ini perangkat menggunakan sistem perangkat lunak yang berbasis web. Tahap ini pengodean menggunakan Bahasa pemograman java yang dirilis dalam bentuk google spreadsheet yang menjadi sistem database.

3.10. Pengujian

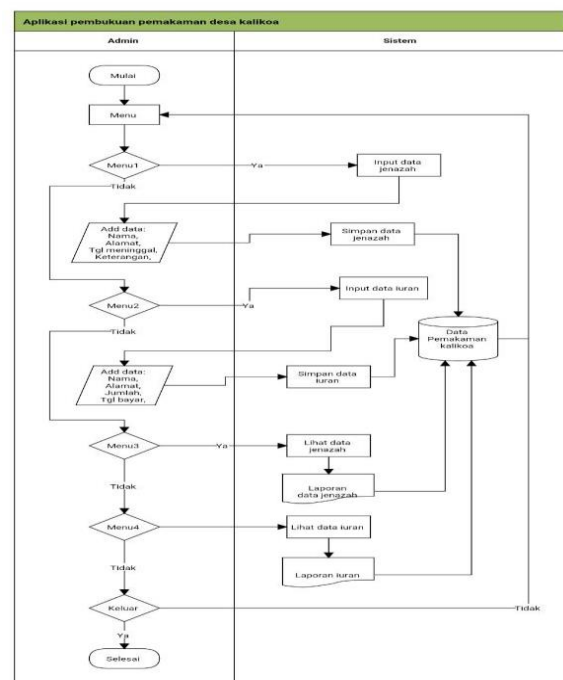
Metode pengujian yang termasuk perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi atau struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus.[9]. Dalam penelitian tugas akhir ini suatu pengujian menggunakan metode blackbox testing yang bertujuan untuk mengetahui suatu hasil input dan output dari sistem tanpa harus mengamati struktur kode dan hanya berfokus pada sudut pandang pengguna saja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Flowchart Aplikasi Pembukuan

Pada gambar 3 menjelaskan bagaimana proses tentang aplikasi yang berjalan untuk pengguna. Diawali dengan membuka aplikasi lalu diarahkan admin kedalam menu pertama, sehingga admin dapat menginput suatu sistem data yang nantinya akan dihasilkan oleh sistem, dimenu tersebut sistem menjelaskan bagaimana hasil data yang telah dilakukan oleh admin. Dimenu kedua suatu admin mengarahkan bagaimana cara mengetahui apa saja inputan yang sudah tersambung oleh sistem dengan begitu dilakukan terus secara berulang dengan menu yang akan digunakan oleh admin pada sistem yang nanti akan mengetahui hasil laporan data. Pada

menjelaskan bagaimana tentang alur aplikasi yang sedang berjalan. dengan membuka aplikasi, admin akan diarahkan langsung untuk memilih keempat menu yang akan dihasilkan oleh sistem, dengan admin menampilkan menu kesatu yang berisikan tentang inputan data jenazah yang berisikan nama, alamat, tanggal meninggal, keterangan setela admin melakukan penginputan, sistem akan menampilkan hasil simpan data jenazah dengan begitu data sudah tersimpan dan sudah bisa dilihat. Setela itu admin masuk ke menu kedua untuk menginput data iuran yang berisikannama, alamat, jumlah, tanggal bayar dan sistem akan mengarahkan admin untuk menyimpan data pada sistem yang berjalan. Pada menu ke tiga admin akan diarahkan ke sistem untuk melihat hasil data yang telah diinput sebelumnya yaitu lihat data jenazah serta laporan iuran jenazah, dengan menu ke empat admin diarahkan sistem untuk melihat data iuran dan laporan iuran. Dengan demikian admin berjalan dengan sistem yang akan menghasilkan data data inputan pemakaman kalikoa, setela itu diarahkannya admin untuk keluar pada sistem penginputan dan selesai.



Gambar 3. Flowchart Aplikasi Pembukuan

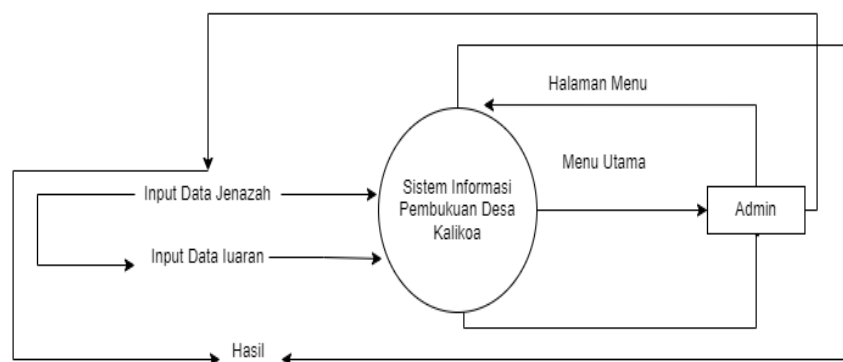
Pada gambar 3 menjelaskan bagaimana proses tentang aplikasi yang berjalan untuk pengguna. Diawali dengan membuka aplikasi lalu diarahkan admin kedalam menu pertama, sehingga admin dapat menginput suatu sistem data yang nantinya akan dihasilkan oleh sistem, dimenu tersebut sistem menjelaskan bagaimana hasil data yang telah dilakukan oleh admin. Dimenu kedua suatu admin mengarahkan bagaimana cara mengetahui apa saja inputan yang sudah tersambung oleh sistem dengan begitu dilakukan terus secara berulang dengan menu

yang akan digunakan oleh admin pada sistem yang nanti akan mengetahui hasil laporan data. Pada menjelaskan bagaimana tentang alur aplikasi yang sedang berjalan. dengan membuka aplikasi, admin akan diarahkan langsung untuk memilih keempat menu yang akan dihasilkan oleh sistem, dengan admin menampilkan menu kesatu yang berisikan tentang inputan data jenazah yang berisikan nama, alamat, tanggal meninggal, keterangan setelah admin melakukan penginputan, sistem akan menampilkan hasil simpan data jenazah dengan begitu data sudah tersimpan dan sudah bisa dilihat. Setelah itu admin masuk ke menu kedua untuk menginput data iuran yang berisikan nama, alamat, jumlah, tanggal bayar dan sistem akan mengarahkan admin untuk menyimpan data pada sistem yang berjalan. Pada

menu ke tiga admin akan diarahkan ke sistem untuk melihat hasil data yang telah diinput sebelumnya yaitu lihat data jenazah serta laporan iuran jenazah, dengan menu ke empat admin diarahkan sistem untuk melihat data iuran dan laporan iuran. Dengan demikian admin berjalan dengan sistem yang akan menghasilkan data data inputan pemakaman kalikoa, setelah itu diarahkannya admin untuk keluar pada sistem penginputan dan selesai.

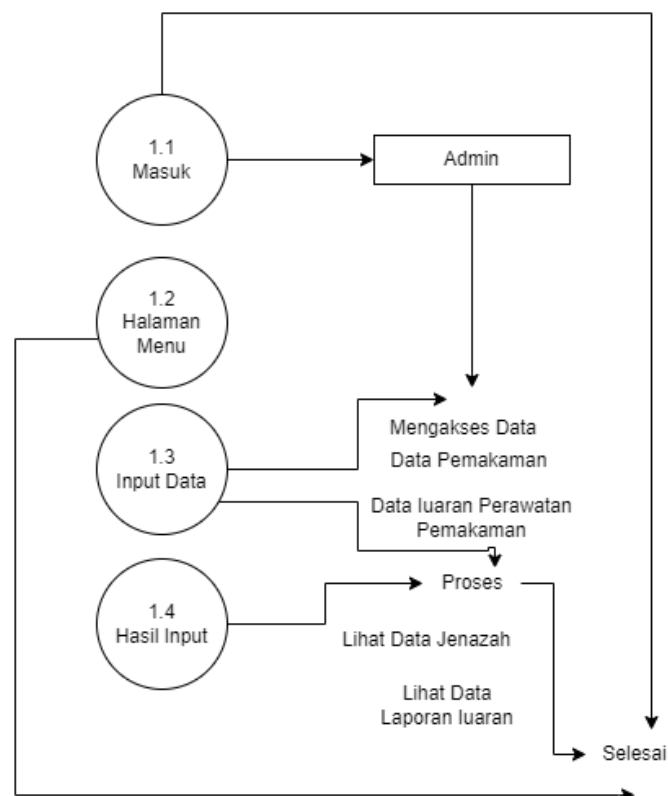
4.2. DFD Level 0

Penelitian ini menggambarkan seluruh bagian diagram sesuai dengan konteks yang berhubungan dengan lainnya, bertujuan untuk mencapai suatu sistem yang bekerja sesuai dengan cara kerjanya sendiri pada Desa Kalikoa.



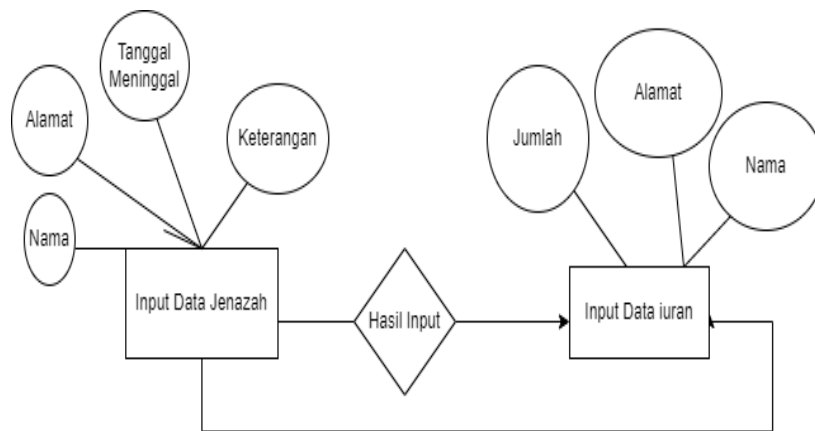
Gambar 4. DFD Level 0

4.3. DFD Level 1



Gambar 5. DFD Level 1

Pada gambar 5 Menjelaskan bagaimana alur jalan menjalankan sistem pengguna sesuai dengan apa yang dijalankan oleh pihak peneliti tugas akhir ini.



Gambar 6. ERD

4.5. Perancangan Tabel

Pengelompokan suatu data yang memiliki satu ataupun dua yang saling berhubungan bisa disebut dengan perancangan suatu tabel. Setiap penggunaannya memiliki hak dalam mengakses sesuai program yang dibuat oleh pengguna, pengguna dapat menghapus mengedit serta mengubah suatu sistem informasi perencanaan yang akan dibangun dalam aplikasi pembukuan android didesa kalikoa.

a. Tabel jenazah

Nama Tabel : DataJenazah
 Nama Database : Data Pemakaman Kalikoa
 Metode Penyimpanan : Google Spreedshet

Tabel 2. Data jenazah

Field name	type	ukuran field	ket
Id	int	11	primary key
Nama	varchar	25	
alamat	varchar	225	
tgl_meninggal	date		
Ket	varchar	225	

b. Tabel jenazah

Nama Tabel : Dataiuran
 Nama Database : Data Pemakaman Kalikoa
 Metode Penyimpanan : Google Spreedshet

Tabel 3. Data iuran

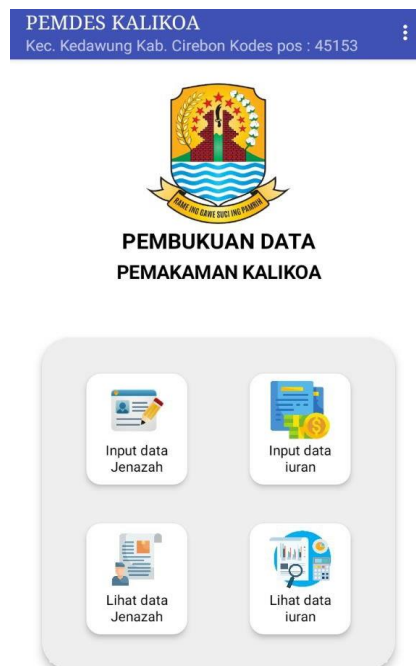
Field name	type	ukuran field	ket
Id	int	11	primary key
Nama	varchar	25	
Alamat	varchar	225	
jumlah_rp	varchar	25	
tgl_bayar	date		
Ket	varchar	225	

4.4. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram Menjelaskan suatu diagram yang dirancang suatu data yang memperlihatkan hubungan entisitas objek.

4.6. Tampilan Halaman Menu

Pada halaman menu ini terdapat paling utama untuk menjalankan suatu program yang dimana sistem informasi terletak pada menu tampilan. Sebuah user harus memilih data mana yang akan dijadikan acuan untuk penginputan data sehingga nanti akan menghasilkan data yang telah diinput sebelumnya.



Gambar 7. Halaman Menu Utama

4.7. Tampilan Input Data Jenazah

Pada halaman menu input data jenazah ini pengguna akan menjalankan sistem sesuai dengan apa yang dipilih untuk menginput suatu data yang akan disimpan.

Gambar 8. Tampilan Input DataTampilan Input Data Iuran

Pada halaman input data iuran ini yakni suatu sistem akan menampilkan sebuah form yang harus diisi oleh pengguna apabila hendak menambahkan suatu data keuangan.

Gambar 9. Tampilan Input Data Iuran

4.8. Tampilan Halaman Data Jenazah

Tampilan ini menampilkan beberapa data informasi keluarga mengenai nama jenazah yang telah melakukan konfirmasi kepada pihak pemerintahan desa untuk mendatanya.

Gambar 10. Identitas Jenazah

4.9. Tampilan Halaman Data Iuran

Tampilan yang menjelaskan suatu sistem informasi biaya perawatan pemakaman desa kalikoa.

Gambar 11. Tampilan Data Iuran

4.10. Evaluasi Sistem

Suatu pengujian yang digunakan untuk memastikan sistem program yang harus dilakukannya ujicoba dengan mengevaluasi secara individual. Pengujian dapat dilakukan untuk mengurangi suatu kesalahan yang mungkin saja bisa terjadi.

Dalam penelitian tugas akhir ini pengujian menggunakan metode blackbox untuk mencari sautu data dalam aplikasi pemak aman desa kalikoa

4.11. Hasil Pengujian Halaman menu Aplikasi

Tabel 4. Hasil pengujian halaman menu

No	Aktifitas Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka Aplikasi	Menampilkan halaman menu	Tampil menu	Berhasil
2	Membuka input data jenazah	Menampilkan form input data jenazah	form input tampil	Berhasil
3	Membuka input data iuran	Menampilkan form input data iuran	form input tampil	Berhasil
4	Melihat data jenazah	Menampilkan data jenazah	Tampil data jenazah	Berhasil
5	Melihat data iuran	Menampilkan data iuran	Tampil data iuran	Berhasil

Tabel 5. Hasil pengujian menyimpan data

No	Aktifitas Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Menyimpan hasil input data jenazah	Data tersimpan ke dalam database	Proses berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Berhasil
2	Menyimpan hasil input data iuran	Data tersimpan ke dalam database	Proses berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian dilakukan didesa Kalikoa Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon ini ialah: Suatu sistem informasi pembukuan android ini akan membantu pihak pemerintahan desa dalam melakukan pencatatan maupun transaksi. Proses pembuatan Pembukuan Pemakaman berbasis android tentunya menggunakan beberapa tahapan Waterfall, DFD, ERD untuk pemograman menggunakan software kodular serta disimpan dengan penyimpanan google sredsheets. Tampilan isi menu pada aplikasi pembukuan pemakaman android ini adalah, Nama Alamat Tanggal Keterangan. Perangkat sistem menggunakan blackbox guna suatu pengujian mengetahui proses mana yang terjadi pada kesalahan. Sistem akan berjalan dengan aman jika suatu pengguna menggunakan sesuai dengan arahan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Studi *et al.*, "Pelatihan Pembukuan Keuangan Sederhana Melalui Aplikasi 'Buku Warung' Bagi Umkm Pegerajin Golok Di," pp. 2196–2203, 2022.
- [2] Jessica G. Elvira, "Analisis Penerapan Aplikasi Akuntansi Berbasis Android Si Apik Untuk Memenuhi Kebutuhan Sistem Informasi Akuntansi Pada Usaha Mikro Kecil Menengah," *Universitas Sanata Dharma*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [3] E. Pattanang, M. Limbong, and W. Tambunan, "Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada Smk Kristen Tagari," *Jurnal Manajemen Pendidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 112–120, 2021, doi: 10.33541/jmp.v10i2.3275.
- [4] L. Ariyanti, M. Najib, D. Satria, and D. Alita, "Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020.
- [5] A. Suryadi, "Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 13–21, 2019, doi: 10.31294/jki.v7i1.36.
- [6] X. Legina and I. P. Sofia, "Pemanfaatan Software Pembukuan Akuntansi Sebagai Solusi Atas Sistem Pembukuan Manual Pada Umkm," *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, vol. 4, no. 2, p. 172, 2020, doi: 10.31851/neraca.v4i2.4771.
- [7] S. Wulandari, J. Jupriyadi, and M. Fadly, "Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq)," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 11–16, 2021.
- [8] D. S. Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2019*, pp. 1–7, 2019.
- [9] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, T. D. M. Harti, and W. P. Sari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing," *Jurnal Bina Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i1.757.