



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN DAN PENGELOLAAN KEUANGAN DI ARC GROUP

Nurul Muhammad Jamil Ikhsan Harahap¹, Andre Saputra², Risnal Diansyah³

^{1, 2, 3}Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau
Pekanbaru, Riau, Indonesia 28290

230402118@student.umri.ac.id, 230402112@student.umri.ac.id, risnal@umri.ac.id

Abstract

An information system integrates data transformed and managed into good, clear and useful information for its users. Designing a system requires processes and data that will be determined by the design. Unified Modeling Language (UML) is a standard language widely used in the industrial world in graphical modelling, which aims to analyze, visualize and explain how a system works. This research focuses on designing payment and managing finance information systems at ARC Group (PT. An cipta Wisata Riau branch). The main objective is to simplify the ordering, payment, and financial management process, which is done manually. The design of this system will make it easier for customers to order tour services and make payments. It will make it easier for administrators to manage finances at ARC Group (PT. An cipta Wisata Riau branch). This research uses a linear sequential method (waterfall) for system development, using HTML, CSS, PHP, JavaScript, and Visual Studio Code text editor for database management and includes rigorous testing to ensure quality. The expected result is an effective and easy-to-use system to support the operational activities of ARC Group (PT. An cipta Wisata Riau branch).

Keywords: Design, Finance, Information System, Payment, Website

Abstrak

Sistem Informasi merupakan pengintegrasian data yang diubah dan dikelola menjadi informasi yang baik, jelas dan berguna bagi penggunanya. Perancangan sebuah sistem membutuhkan proses dan data yang akan di tentukan oleh perancangan. *Unified Modeling Language (UML)* merupakan sebuah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri dalam pemodelan grafis yang bertujuan menganalisis, memvisualisasikan serta menjelaskan bagaimana cara kerja dari sebuah sistem. Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem informasi pembayaran dan kelola keuangan pada ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau). Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah pemesanan, pembayaran dan pengelolaan keuangan yang masih di lakukan secara manual. Perancangan sistem ini akan memudahkan pelanggan dalam memesan layanan *tour* serta melakukan pembayaran, dan untuk administrator akan memudahkan dalam mengelola keuangan pada ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau). Penelitian ini menggunakan metode sekuensial linear (*waterfall*) untuk pengembangan sistem, dengan menggunakan HTML, CSS, PHP, *JavaScript*, dan *text editor Visual Studio Code* untuk manajemen basis data serta mencangkup pengujian yang ketat untuk memastikan kualitas. Hasil yang didapatkan adalah sebuah sistem yang efektif dan mudah digunakan yang mendukung dalam operasional ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau).

Kata kunci: Desain, Keuangan, Pembayaran, Sistem Informasi, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi membuat saat ini kebutuhan bagi manusia semakin meningkat. Penggunaan teknologi seperti komputer akan memudahkan pekerjaan manusia bahkan dalam bidang keuangan. Kemudahan dari dampak perkembangan teknologi ini membuat pengelolaan keuangan pada saat zaman ini memudahkan perusahaan, seperti mengelola data pembayaran, data keuangan perusahaan, dan mengelola serta menyimpan data sehingga terlihat rapi [1] [2].

Sistem Informasi saat ini memiliki dampak yang cukup signifikan dalam suatu organisasi, baik swasta maupun sektor pemerintahan. Dengan maksud tersebut, maka perlu menjadi perhatian untuk terus mengembangkan beberapa proses bisnis dengan mengimplementasikan sistem informasi. Informasi yang terdapat pada suatu bidang dapat diperoleh dari pengintegrasian semua komponen dari pembentuk sistem [3] [4].

Perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang perjalanan

wisata yang berada di kota Pekanbaru, dimana pencatatan pembayaran pelanggan masih dilakukan secara manual dan rata-rata pembayarannya secara berangsur-angsur dan pengelolaan keuangan perusahaannya masih dikelola melalui *excel*.

Jenis kegiatan operasional yang masih dilakukan secara manual ini, berdampak pada seringnya terjadi *human error*, seperti data pembayaran pelanggan yang kurang tepat, kesusahan dalam mencari data pembayaran, data keuangan yang tidak rapi dan masih banyak lagi.

Seperti contoh, pelanggan yang melakukan pemesanan dan pembayaran hasil transaksi tersebut akan dikelola oleh administrator pada ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) dan akan dimasukkan dan dikelola ke dalam *excel*, terkadang peng-*input*-an transaksi oleh administrator ini mengalami kesalahan. Ketika *owner* atau pemilik dari perusahaan ingin meminta hasil laporan harian, bulanan, dan tahunan yang sudah dikelola, administrator terkadang kesulitan dalam membuat laporan untuk *owner* dan membutuhkan waktu yang lama.

Melihat hal ini, penulis bertujuan untuk membantu dalam memudahkan kegiatan operasional pada perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau). Oleh karena itu penulis akan merancang sebuah sistem informasi pemesanan, pembayaran dan kelola keuangan pada perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau).

Sistem ini nantinya akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pembayaran dan mengakses kontak perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) serta membantu perusahaan dalam mengelola data pembayaran yang melakukan angsuran dan mengelola data keuangan [5]. Sedangkan Manfaat dari sistem ini meliputi kemudahan transaksi pembayaran bagi pembeli, pengelolaan data pembayaran pelanggan yang berangsur-angsur [6].

Sistem Informasi

Pengintegrasian semua data dan dikelola menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya adalah arti dari sistem informasi. Berdasarkan definisi ini dapat disimpulkan bahwa sistem Informasi merupakan data yang dikumpul dan diolah menjadi baik dan berfungsi untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam berbagai bidang [7] [8].

Perancangan

Tahapan analisis akan diperjelas dan dikembangkan lebih lanjut dalam tahapan perancangan ini. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memvisualisasikan alur dari sistem yang nantinya akan dikembangkan oleh *programmer* [9].

Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan pemodelan berbentuk diagram yang digunakan dalam menjelaskan dan memvisualisasikan suatu sistem dan sering digunakan dalam bidang sistem informasi [10].

Website

Website adalah platform untuk mendapatkan informasi yang berbentuk digital dan bisa diakses menggunakan jaringan internet [11]. Sumber untuk mendapatkan informasi sekarang lebih sering menggunakan *website*, karena proses interaksi antara satu orang dengan yang lainnya sangat mudah dan cepat.

2. METODE PENELITIAN

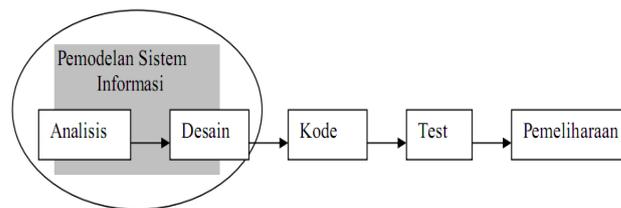
2.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi dan data yang penting bagi penulis, digunakan beberapa langkah yaitu:

- Melakukan proses wawancara kepada pemilik ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) yaitu Ibu Yenni. Proses wawancara di sini adalah tanya jawab terkait perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau).
- Melakukan studi pustaka untuk memperdalam pengetahuan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau).

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Sistem informasi pada ARC Group (PT. An cipta Wisata) dikembangkan dengan menggunakan metode Sekuensial (*Waterfall*). Metode dari Sekuensial Linear (*Waterfall*) memiliki tahapan yang dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Metode Sekuensial Linier

Pada gambar 1 di atas ini menggambarkan bagaimana proses metode sekuensial linier ini yaitu metode pengembangan sistem yang terdiri dari langkah-langkah yang berurutan dimulai dari proses analisis, lalu proses desain, kemudian pembuatan kode, selanjutnya melakukan *test* dan terakhir pemeliharaan.

Sekuensial Linear (*Waterfall*) sangat cocok dalam perancangan suatu sistem. Kelebihan dari Sekuensial Linear ini yaitu biaya yang diperlukan cukup sedikit, tahap

pengembangan tidak memakan banyak waktu yang akhirnya pembuatan aplikasi cepat terselesaikan [12].

2.2.1 Analisis

Perancangan sistem ini diawali dengan tahap analisis, yang digunakan dalam penumpulan dan pengidentifikasian data informasi yang berfungsi sebagai acuan dalam merancang sistem [13].

2.2.2 Desain

Struktur dan susunan sistem diidentifikasi pada bagian desain ini. Struktur dan susunan sistem diidentifikasi melalui hasil dari analisis data. Setelah struktur dan susunan sistem ditentukan hasilnya nanti akan menjadi acuan dalam membuat desain sistem yang diinginkan.

2.2.3 Implementasi

Kegiatan menerapkan rancangan sistem menjadi perangkat lunak adalah tahapan dari implementasi. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *HTML*, *CSS*, *PHP*, *JavaScript*, dan *text editor Visual Studio Code* [14].

2.2.4 Pengujian

Tahap ini akan mengintegrasikan semua hasil rancangan dan desain sistem, sehingga bisa dilakukan pengujian yang mempunyai tujuan agar sistem terhindar dari masalah atau *bug*, dan mengetahui bagian sistem apa yang tidak berfungsi [15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis

Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai Ibu Yenni, yang merupakan pemilik ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau). Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi sistem apa yang berjalan pada perusahaan saat ini. Data-data kebutuhan perusahaan yang diperoleh ini akan menjadi acuan dalam perancangan sistem informasi pembayaran dan manajemen keuangan pada ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau).

Wawancara terhadap Ibu Yenni ini memperoleh hasil yaitu rata-rata pembayaran pelanggan saat ini masih secara mengangsur. Data pembayaran pelanggan yang secara angsur-angsur ini kerap kali membuat kesulitan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) dalam mengelolanya yang membuat data keuangan perusahaan susah untuk dikelola dan dirapikan. Untuk mengatasi itu perlu sebuah sistem yang bisa mengatur transaksi pembayaran pelanggan dan mengelola keuangan.

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

a. Sistem harus memungkinkan pendaftaran pelanggan yang terdiri dari data pribadi dan kontak pelanggan.

- b. Sistem harus mencatat semua pembayaran yang diterima dari pelanggan, termasuk rincian seperti tanggal, jumlah, dan metode pembayaran.
- c. Sistem harus mencatat data hutang dari pelanggan dan angsuran dari pelanggan.

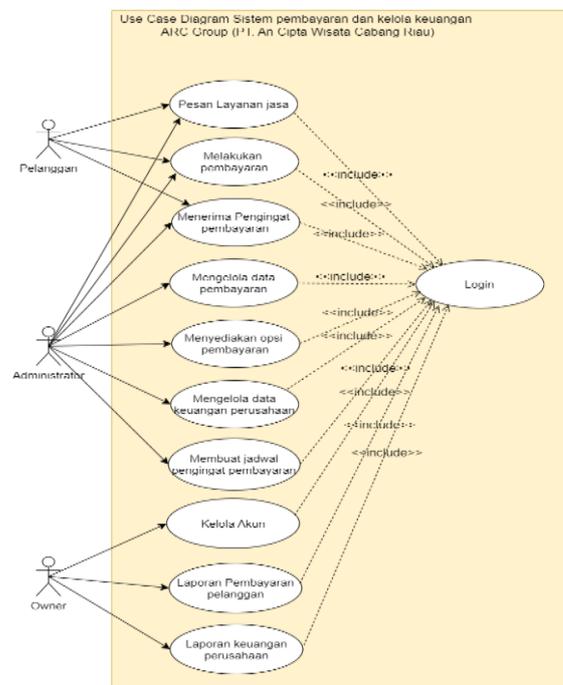
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

- a. Sistem harus bisa mengamankan data sensitif pelanggan dengan menggunakan enkripsi, autentikasi dan otorisasi pelanggan, dan deteksi akses yang tidak sah.
- b. Sistem harus mempunyai respons yang cepat terhadap permintaan pelanggan dan mampu menangani peningkatan jumlah transaksi dari pelanggan tanpa ada kesalahan.

3.2 Desain

3.2.1 Desain Use Case

Desain *use case diagram* akan menjelaskan bagaimana kebutuhan fungsional pada ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau). *Use case diagram* akan memvisualisasikan apa saja fungsi yang bisa dilakukan aktor dalam penggunaan sistem di ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau). Berikut ini *use case diagram* sistem informasi pembayaran dan kelola keuangan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) dapat dilihat pada gambar 2 di bawah.



Gambar 2. Desain Use Case Diagram

Berdasarkan visualisasi dari *use case* ini, dapat terlihat ada tiga aktor yang terlibat pada sistem ini, yaitu Pelanggan, Administrator, dan Owner. Dapat dijelaskan masing-masing peran dari aktor ini. Pelanggan berperan

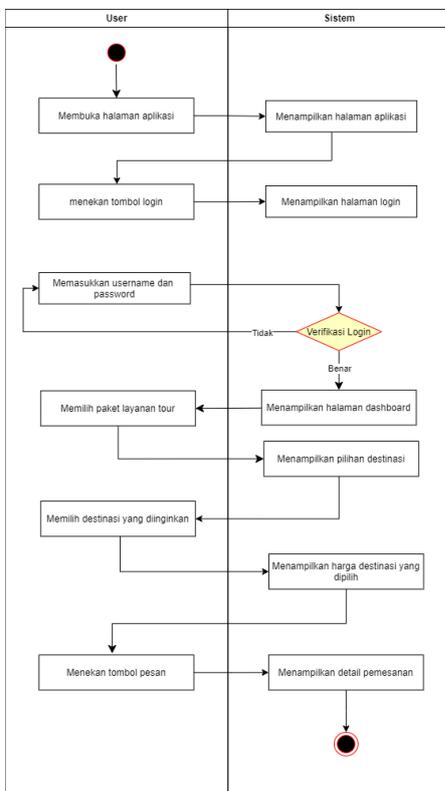
sebagai pengguna atau *user* yang nantinya akan melakukan pemesanan dan pembayaran layanan jasa pada sistem ini.

Untuk aktor administrator akan mengatur dan mengelola semua manajemen dari perusahaan seperti mengelola data pembayaran yang dilakukan pelanggan dan mengelola data keuangan perusahaan. Untuk aktor terakhir yaitu *owner*, *owner* ini nantinya akan mengelola semua akun dari pengguna sistem dan melihat laporan pembayaran pelanggan serta laporan keuangan perusahaan yang sudah dikelola oleh administrator.

Untuk kelola akun pada *use case* tidak diberikan kepada administrator dikarenakan mempunyai risiko yang sangat krusial bagi perusahaan, oleh karena itu kelola akun hanya bisa dilakukan oleh pemilik perusahaan atau *owner*.

3.2.2 Desain Activity Diagram

Activity Diagram merupakan desain *UML* yang bertujuan dalam memvisualisasikan alur kerja dari sebuah sistem dan rangkaian aktivitas dalam suatu proses yang berurutan. Pemakaian simbol-simbol seperti panah, membuat *activity diagram* bisa memvisualisasikan semua aktivitas dari aktor ketika menggunakan sistem. Penggambaran desain *activity diagram* ini membantu dalam proses pemahaman bagaimana aktor sebagai pengguna sistem melakukan aktivitas dan interaksinya kepada sistem. Berikut ini *activity diagram* sistem informasi pembayaran dan kelola keuangan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

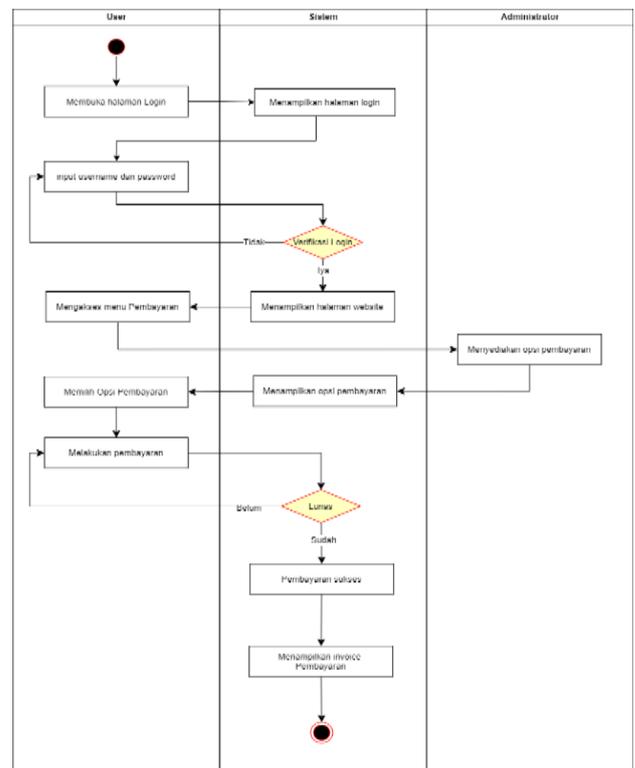


Gambar 3. Activity Diagram Pesan Layanan

Dapat dilihat dari gambar 3 di atas yang menggambarkan bagaimana aktivitas pelanggan dalam melakukan pesan layanan. Pertama, pelanggan membuka halaman *website*, setelah itu pelanggan melakukan *login* terhadap sistem terlebih dahulu. *Login* ini berfungsi agar pelanggan dapat mengakses menu-menu yang ada pada sistem *website* ini.

Login yang dilakukan berhasil maka sistem akan menampilkan halaman *website* kepada pelanggan, jika *login* yang dilakukan oleh pelanggan tidak berhasil seperti *password* yang diberikan salah maka pelanggan harus meng-input *username* dan *password* sampai *login* berhasil dilakukan. Setelah halaman *website* muncul, pelanggan selanjutnya mengakses menu pesan layanan.

Setelah mengakses menu pesan layanan, selanjutnya sistem akan menampilkan halaman pesan layanan. Aktivitas selanjutnya yaitu pelanggan memilih layanan yang akan dipesan dan sistem akan menampilkan detail layanan yang dipesan oleh pelanggan.

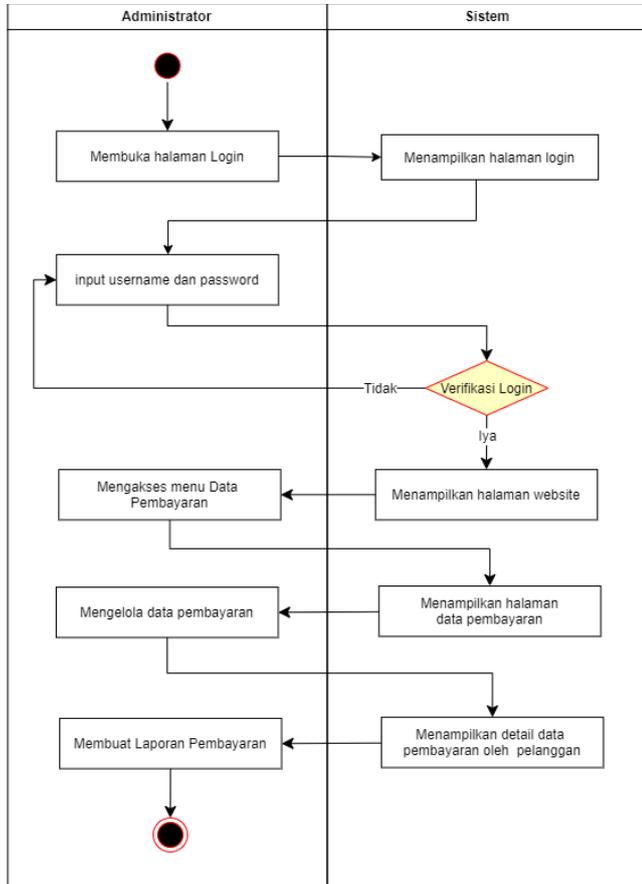


Gambar 4. Activity Diagram Pembayaran

Gambar 4 di atas menggambarkan bagaimana aktivitas pelanggan dalam melakukan pembayaran. Pertama, pelanggan membuka halaman *website*, setelah itu pelanggan melakukan *login* terhadap sistem terlebih dahulu. Setelah itu pelanggan mengakses menu pembayaran, administrator di sini melakukan aktivitasnya yaitu menyediakan opsi pembayaran yang bisa dilakukan oleh pelanggan.

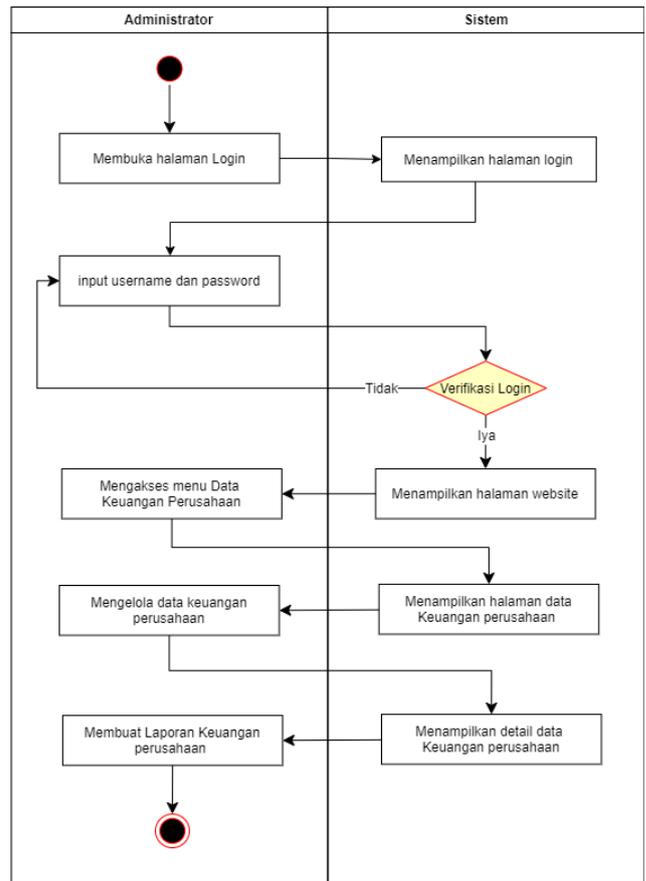
Selanjutnya sistem akan menampilkan opsi pembayaran yang bisa dipilih oleh pelanggan. Setelah memilih opsi pembayaran yang diinginkan selanjutnya pelanggan

membayar layanan yang dipesan. Jika pembayaran yang dilakukan pelanggan itu secara lunas, pembayaran sukses dan sistem akan menampilkan *invoice* pembayaran. Jika pelanggan membayar secara angsur maka, pelanggan harus melakukan pembayaran lagi.



Gambar 5. Activity Diagram Kelola Data Pembayaran

Gambar 5 di atas menggambarkan bagaimana aktivitas administrator dalam mengelola data pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Pertama, administrator membuka halaman *website*, setelah itu melakukan *login* terhadap sistem terlebih dahulu. Setelah sistem menampilkan halaman *website*, selanjutnya administrator mengakses menu data pembayaran. Setelah mengakses, sistem akan menampilkan halaman data pembayaran pelanggan. Selanjutnya administrator akan mengelola data pembayaran tersebut, setelah selesai mengelola data pembayaran pelanggan sistem akan menampilkan detail dari hasil kelola data pembayaran yang nantinya dijadikan sebuah laporan pembayaran oleh administrator yang akan dilihat oleh *owner*.



Gambar 6. Activity Diagram Kelola Data Keuangan

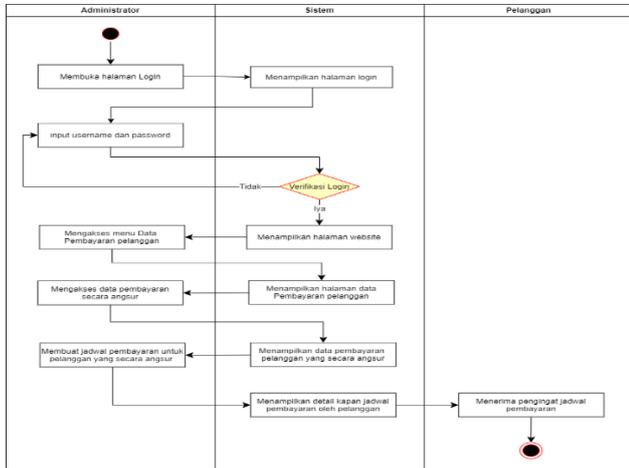
Gambar 6 di atas menggambarkan bagaimana aktivitas administrator dalam mengelola data keuangan perusahaan. Pertama, administrator membuka halaman *website*, setelah itu melakukan *login* terhadap sistem terlebih dahulu. Setelah sistem menampilkan halaman *website*, selanjutnya administrator mengakses menu data keuangan perusahaan.

Setelah mengakses, sistem akan menampilkan halaman data keuangan perusahaan. Selanjutnya administrator akan mengelola data pembayaran tersebut, setelah selesai mengelola data pembayaran pelanggan sistem akan menampilkan detail dari hasil kelola data keuangan perusahaan yang nantinya akan dijadikan sebuah laporan keuangan perusahaan oleh administrator yang akan dilihat oleh *owner*.

Gambar 7 di bawah menggambarkan bagaimana aktivitas administrator dalam membuat jadwal pengingat pembayaran bagi pelanggan yang membayar secara angsur.

Aktivitas pertama yaitu administrator membuka halaman *website*, setelah itu melakukan *login* terhadap sistem terlebih dahulu. Setelah sistem menampilkan halaman *website*, selanjutnya administrator mengakses menu data pembayaran pelanggan. Setelah mengakses, sistem akan menampilkan halaman data pembayaran pelanggan. Selanjutnya administrator akan mengakses data pembayaran secara angsur oleh pelanggan.

Setelah itu sistem akan menampilkan data pelanggan yang membayar secara angsur. Selanjutnya administrator membuat jadwal pembayaran untuk pelanggan yang membayar secara angsur, setelah membuat jadwal sistem akan menampilkan detail kapan jadwal pembayaran yang akan diterima oleh pelanggan.

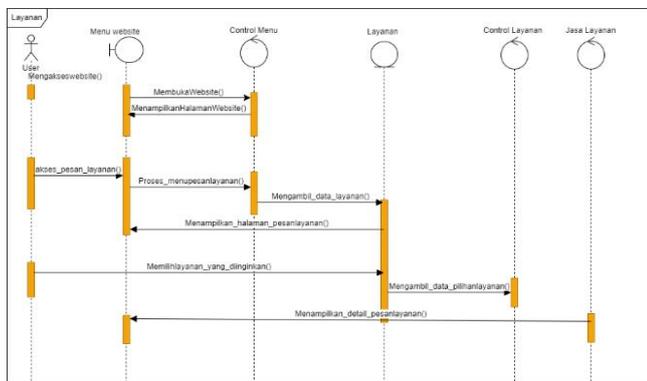


Gambar 7. Activity Diagram Pengingat Data Pembayaran

3.2.3 Desain Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan penggambaran aktor yang mengoperasikan atau menggunakan sebuah sistem dalam urutan waktu kejadian. Pada sequence diagram semua objek yang ada pada use case akan digambarkan dan divisualisasikan dengan cara menjelaskan masa waktu atau urutan pada objek yang ada.

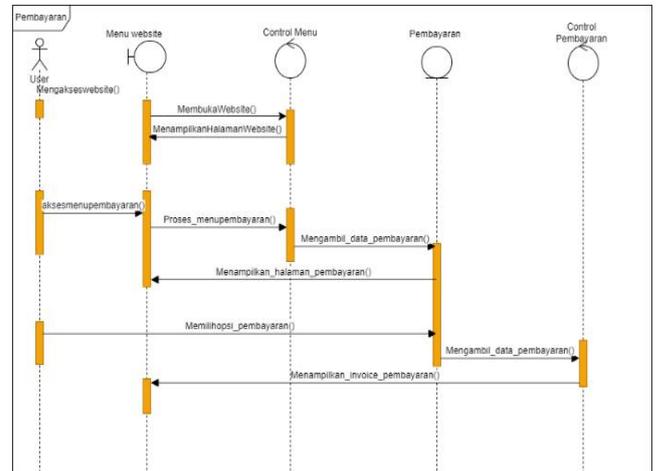
Jadi dapat disimpulkan bahwa penggambaran aktor yang menjalankan sebuah sistem secara berurut membuat visualisasi yang mudah dicerna dan dimengerti pada sequence diagram ini. Berikut ini sequence diagram sistem informasi pembayaran dan kelola keuangan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8. Sequence Diagram Pesan Layanan

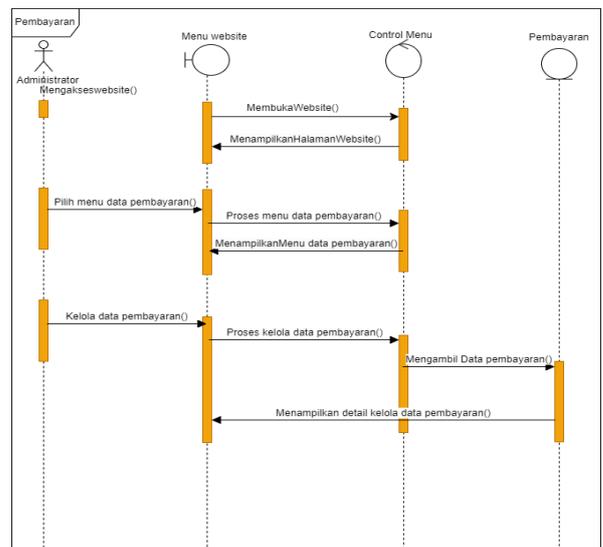
Gambar 8 Sequence Diagram Pesan Layanan menggambarkan interaksi antara lima komponen, yaitu menu website, control menu, layanan, control layanan, dan

jasa layanan. Pertama-tama, pengguna mengakses website. Kemudian mengakses pesan layanan, control menu akan memproses permintaan akses dari pengguna dan menampilkan layanan tour. Selanjutnya pengguna memilih layanan yang diinginkan, dan layanan melakukan pemanggilan ke control layanan. Setelah itu akan diproses dan nantinya akan ditampilkan detail pesan layanan tour melalui interface pengguna.



Gambar 9. Sequence Diagram Pembayaran Layanan

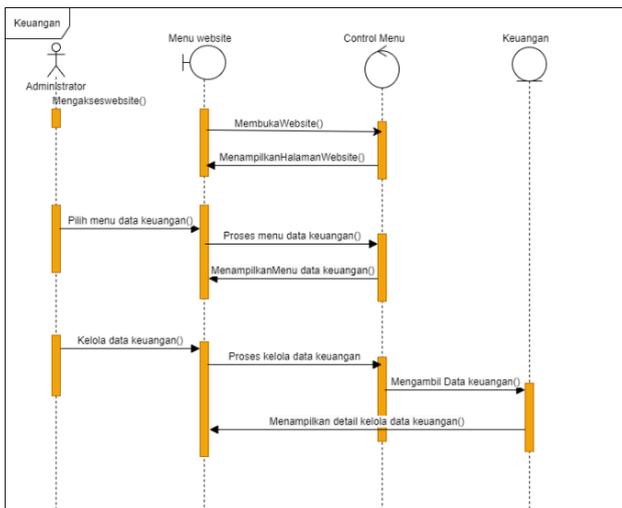
Gambar 9 Sequence Diagram Pembayaran Layanan menggambarkan interaksi antara empat komponen, yaitu menu website, control menu, pembayaran, dan control pembayaran. Pertama-tama, pengguna mengakses website. Kemudian mengakses menu pembayaran, control menu akan memproses permintaan akses dari pengguna dan menampilkan halaman pembayaran. Selanjutnya pengguna memilih opsi pembayaran yang diinginkan, dan pembayaran melakukan pemanggilan ke control pembayaran. Setelah itu akan diproses dan nantinya akan ditampilkan invoice pembayaran layanan tour melalui interface pengguna.



Gambar 10. Sequence Diagram Kelola Pembayaran

Gambar 10 *Sequence Diagram* Kelola Pembayaran menggambarkan interaksi antara tiga komponen, yaitu menu *website*, *Control* Menu, dan pembayaran. Pertama-tama, administrator mengakses *website*. Kemudian mengakses menu data pembayaran, *control* menu akan memproses permintaan akses menu data pembayaran dari administrator dan menampilkan data pembayaran.

Selanjutnya administrator melakukan kelola data pembayaran, *control* menu akan memproses permintaan kelola data pembayaran dan akan mengambil data pembayaran dari administrator, setelah itu akan diproses dan nantinya detail dari kelola data pembayaran akan ditampilkan.



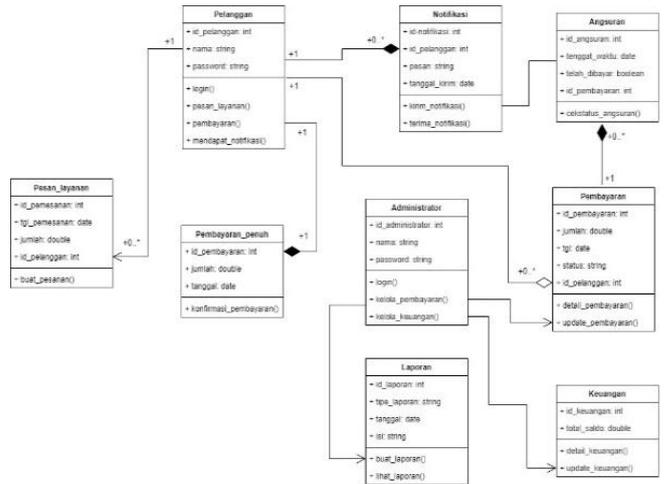
Gambar 11. *Sequence Diagram* Kelola Keuangan

Gambar 11 *Sequence Diagram* Kelola Keuangan menggambarkan interaksi antara tiga komponen, yaitu menu *website*, *control* Menu, dan keuangan. Pertama-tama, administrator mengakses *website*. Kemudian mengakses menu data keuangan perusahaan, *control* menu akan memproses permintaan akses menu data keuangan perusahaan dari administrator dan menampilkan data keuangan perusahaan. Selanjutnya administrator melakukan kelola data keuangan, *control* menu akan memproses permintaan kelola data keuangan dari administrator dan akan mengambil data keuangan, setelah itu akan diproses dan nantinya detail dari kelola data keuangan perusahaan akan ditampilkan.

3.2.4 Desain *Class Diagram*

Desain *class diagram* merupakan representasi yang menggambarkan dan menjelaskan berbagai jenis objek dalam suatu sistem serta hubungan relasi yang ada di antara objek-objek tersebut. *Class diagram* juga menunjukkan atribut, komponen dan metode atau operasi yang bisa dilakukan masing-masing kelas pada sistem yang akan dibuat. Dapat disimpulkan bahwa *class diagram* adalah diagram yang memvisualisasikan *class* yang dimiliki oleh sistem sehingga dapat mempermudah dalam memahami

bagaimana operasi antara objek dalam *class* tersebut serta apa saja tipe data objek pada *class* yang dimiliki sistem.



Gambar 12. *Class Diagram*

Gambar 12 *class diagram* ini menjelaskan terdapat beberapa jenis relasi antara kelas-kelas yang ada. Untuk kelas pelanggan memiliki relasi *one to many* kepada kelas notifikasi, yang berarti satu pelanggan dapat menerima banyak notifikasi. Kelas pelanggan memiliki relasi *one to many* kepada kelas pembayaran, yang berarti satu pelanggan dapat melakukan banyak pembayaran.

Kelas pelanggan memiliki relasi *one to many* kepada kelas pesan layanan, yang berarti satu pelanggan dapat membuat banyak pesan layanan. Kelas pembayaran memiliki relasi *one to one* kepada kelas pembayaran penuh atau lunas yang berarti pembayaran penuh atau lunas merupakan jenis dari kelas pembayaran. Kelas pembayaran memiliki relasi *one to many* kepada kelas angsuran, yang berarti satu pembayaran dapat dipecah menjadi beberapa angsuran

3.2.5 Desain *Interface*

Sebuah bisnis bisa memberikan *experience* kepada pengguna dalam mempermudah penggunaan sistem melalui *user interface*. Dapat disimpulkan desain *user interface* ini berguna dalam mempermudah pengguna dalam mengoperasikan sebuah sistem guna mendukung kegiatan mereka.

Desain *interface* pada sistem informasi ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) diimplementasikan dan dibuat dengan bantuan aplikasi *canva*. Berikut ini desain *interface* pada sistem informasi ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 13. Tampilan Dashboard

Gambar 13 merupakan gambar tampilan *dashboard* pada sistem yang berisi bagian jasa layanan perjalanan *tour* yang di tawarkan.



Gambar 14. Tampilan Pemesanan

Gambar 14 merupakan gambar tampilan pemesanan destinasi perjalanan yang disediakan. Terdiri dari 2 bagian yaitu gambar destinasi dan harga tiap masing-masing destinasi.



Gambar 15. Tampilan Detail Pemesanan

Gambar 15 merupakan gambar tampilan detail pemesanan yang terdiri dari 3 bagian yaitu nama pelanggan, *email*, dan total biaya jasa layanan *tour* yang dipesan.



Gambar 16. Tampilan Kontak

Gambar 16 merupakan gambar tampilan kontak yang berkaitan dari perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) yang dapat dihubungi.



Gambar 17. Tampilan Notifikasi

Gambar 17 merupakan gambar tampilan notifikasi seputar info mengenai perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau).



Gambar 18. Tampilan Kelola Keuangan

Gambar 18 merupakan gambar tampilan kelola keuangan perusahaan ARC Group (PT. An cipta Wisata cabang Riau) yang terdiri dari beberapa tabel yang berisi data uang masuk, data uang keluar, total semua pendapatan, dan tombol untuk menambahkan data bagi administrator yang akan mengelola.

3.3 Implementasi

Implementasi dalam tahapan ini bahasa yang digunakan adalah HTML, CSS, PHP dan *Java Script*. Untuk *text editor* yang digunakan adalah *Visual Studio Code*.

3.4 Pengujian

Pada tahap ini, sistem yang telah dikembangkan diuji untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan atau bug sebelum diluncurkan. Pengujian ini mencakup aspek keamanan serta berbagai fitur yang tersedia dalam sistem. Setelah dipastikan bahwa semua kesalahan telah diperbaiki, tahap selanjutnya adalah mengenalkan dan melatih calon pengguna akhir agar mereka dapat menggunakan sistem

dengan benar dan memastikan sistem beroperasi dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari Penelitian ini telah menghasilkan hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Hasil dari rancangan ini adalah sebuah sistem informasi yang akan menampilkan secara langsung data keuangan secara *real-time* yang hanya bisa diakses oleh pihak Perusahaan yang terkait, selain itu sistem ini dapat digunakan oleh pelanggan dalam memesan layanan dan melakukan pembayaran dimana pun dan kapan saja.
2. Dalam rancangan sistem yang sudah dikembangkan ini manfaat yang didapatkan pada Perusahaan adalah mempermudah pihak terkait untuk mengetahui tentang kinerja dari pengelolaan data dan keuangan yang telah terkomputerisasi di perusahaan sehingga menjadi lebih efisien dan akurat dalam menampilkan data-datanya.
3. Pada sistem ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dalam menganalisis dan menggambarkan alur kerja dari sistem informasi pembayaran dan keuangan yang telah dirancang sebelumnya, yang bisa menjadi sistem berbasis web sebagai platform dalam mengakses informasi di dalamnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT karena berkat-Nya penulis bisa menyelesaikan jurnal penelitian ini dengan baik dan tepat waktu. Penulisan jurnal ini bertujuan dalam memenuhi tugas mata kuliah Perancangan Sistem Informasi dan Analisis Sistem Informasi.

Penulis mengerti bahwa penulisan jurnal ini bisa terselesaikan dengan tepat waktu dikarenakan bantuan dari berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada.

1. Ibu Yenni selaku pemilik *ARC Grup* (PT. An cipta Wisata cabang Riau) yang sudah mau membantu kami dalam wawancara.
2. Talitha Dhela Nadhilah (NIM: 230402017), Tsaniya Salsabilla (NIM: 230402049), dan Zeldi Firman (NIM: 230402183) selaku rekan sekelompok yang sudah membantu dalam pengerjaan jurnal ini.
3. Rekan mahasiswa/i Sistem Informasi yang sudah terlibat dalam membantu.

Kami mengharapkan kritikan dan saran yang membangun terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Ali *et al.*, “Perancangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus: Madrasah Aliyah Al-Mansyuriyah Kanza

Mekarjaya Tangerang,” Perancangan Sistem Informasi ..., 2016

- [2] A. Midi, “Perancangan Sistem Informasi Keuangan Boutique,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 33–45, Jan. 2020, doi: 10.47233/jteksis.v2i1.86
- [3] A. Syarifudin, “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.641
- [4] W. Mulyana, S. Kom, S. Sawitri, and M. D. Syahara, “Audit Sistem Informasi Menggunakan Standar Kerangka Kerja Cobit 5.0 Di Rumah Sakit,” 2021
- [5] E. Hutabri, R. A. Darman, and D. R. Efendi, “Jurnal Politeknik Caltex Riau,” 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [6] E. Edi and E. A. Wahyuningrum, “Manfaat Sistem Informasi Akuntansi Untuk Efektivitas Keuangan, Manajemen, dan Organisasi,” *Jurnal Benefita*, vol. 2, no. 2, pp. 110–121, Jul. 2017, doi: 10.22216/jbe.v2i2.1437
- [7] M. Danny, “Sistem Informasi Pemesananan Tiket Tour And Travel Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall pada Camelia Travel,” vol. 13, 2022
- [8] Y. Ramanda and S. Abdullah, “Sistem Informasi Persediaan Alat Tulis Kantor Berbasis Web Pada Koperasi Baytul Ikhtiar Cabang Cicurug,” 2022
- [9] H. Purwanto, “Perancangan Sistem Informasi Jadwal Pelatihan Karyawan PT. XYZ”, 2021
- [10] A. Fu’adi, A. Prianggono, A. Komunitas, N. Pacitan, A. A. Id, and A. A. Id, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol. 16, no. 1, 2022
- [11] R. Hidayat *et al.*, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall*, 2017
- [12] S. Adam Hanansyah and W. Purnomo, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akademik dan Keuangan TK Tunas Bangsa,” 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [13] . S., W. Hadikristanto, and N. T. Kurniadi, "Implementasi Pengembangan Aplikasi Sistem Manajemen Aset Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Untuk Mengoptimalkan Penggunaan Aset Pada PT. Utama Karya (Persero)," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 401–408, Oct. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i4.948
- [14] P. Bantuan *et al.*, "Implementasi Sistem Pendukung Keputusan," 2018
- [15] R. Hafsari, E. Aribé and A. Fernando "Analisis dan perancangan sistem informasi pendaftaran online pt. Medianusa permana net," vol. 07, no. 01, pp. 66–78, 2024, doi: 10.32502/digital.v7i1.6613