

## **BAB V**

### **PENUTUP**

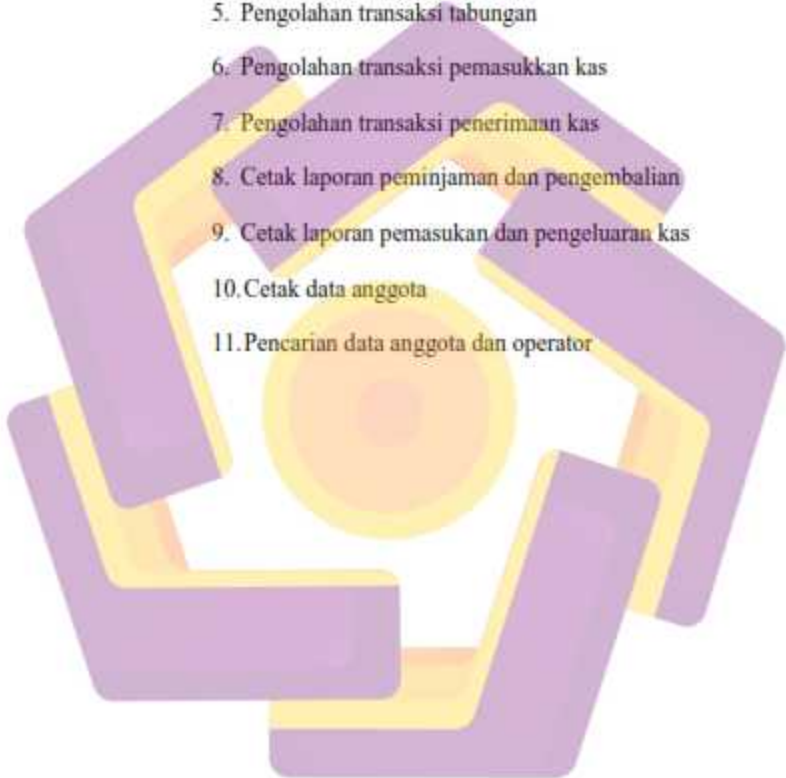
#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab-bab terdahulu dan pembuatan sistem, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan perbandingan dengan adanya sistem yang baru ini. “Bagaimana menganalisis dan merancang Sistem Informasi Keuangan Karang Taruna Rogobangsan Binormatani Ngemplak Sleman Yogyakarta yang dapat memberikan kemudahan bagi bendahara dalam pengolahan data, penyimpanan data serta pelaporan data di Karang Taruna Rogobangsan”.

Sistem yang diusulkan dapat memberikan layanan sebagai berikut :

1. Mampu memberikan pelayanan informasi kepada anggota.
2. Mampu memberikan kemudahan bagi bendahara untuk menyediakan data anggota serta pengolahan data yang diinginkan oleh bendahara karang taruna Rogobangsan.
3. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini adalah aplikasi sistem informasi keuangan untuk mengolah transaksi keuangan pada Karang Taruna Rogobangsan dengan fitur – fitur sebagai berikut :

1. Login admin dan operator
2. Pengolahan data anggota
3. Pengolahan transaksi peminjaman
4. Pengolahan transaksi pengembalian
5. Pengolahan transaksi tabungan
6. Pengolahan transaksi pemasukkan kas
7. Pengolahan transaksi penerimaan kas
8. Cetak laporan peminjaman dan pengembalian
9. Cetak laporan pemasukan dan pengeluaran kas
10. Cetak data anggota
11. Pencarian data anggota dan operator



## 5.2 Saran

Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian – penelitian berikutnya. Maka agar sistem ini dapat lebih sempurna lagi, pengembangan sistem ini disarankan agar menciptakan sistem informasi keuangan yang lebih kompleks dan fitur laporan yang lebih banyak, sehingga semakin banyak fasilitas dalam sistem ini yang bisa dinikmati kemudahannya bagi pengguna.

Saran yang diajukan adalah :

1. Untuk penyempurnaan perancangan sistem informasi keuangan Karang Taruna Rogobangsan ini perlu dikembangkan untuk lebih diimplementasikan langsung berdasarkan data keuangan kas Karang Taruna Rogobangsan.
2. Dilakukan penelitian tentang Interaksi Manusia dan Komputer, yang kemudian dapat diterapkan untuk membangun tampilan yang lebih *user friendly*.