

SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENDAPATAN PADA TOKO MELOSA BANDAR LAMPUNG

Muhammad Ma'mur¹, Nurmaswan²

¹Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

²Jurusan Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung

E-mail: mc.moore.mail@gmail.com¹, nurmaswan96@gmail.com²

ABSTRAKS

Toko Melosa merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan, yang beralamat di depan Perum Bukit Kencana No.160 Bandar Lampung. Toko Melosa dalam pengolahan data pendapatan masih dilakukan dengan cara manual khususnya dalam bidang pencatatan pendapatan, pembuatan laporan dan penyimpanan laporan. Sehingga dibutuhkan sistem terkomputerisasi diharapkan tercapainya kegiatan yang tepat dan akurat. Metode pengembangan yang digunakan untuk pembuatan Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Pada Toko Melosa Bandar Lampung adalah eXtreme programming (XP). Perancangan sistem yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML), Class Diagram, Use Case, dan Activity Diagram. Serta metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, pengamatan, kepustakaan dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan Sistem Akuntansi yang dapat mempermudah dalam penginputan data pendapatan, mempermudah dalam melakukan pencarian data pendapatan, dan mempermudah admin dalam melakukan pengarsipan data pendapatan. Guna meningkatkan kinerja admin atau pengguna.

Kata Kunci: Sistem, Akuntansi, Pendapatan, eXtreme programming

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dalam dunia bisnis tak lepas dari perkembangan teknologi informasi, salah satunya sistem informasi. Sistem informasi dibangun dengan tujuan untuk mengerjakan berbagai macam proses pekerjaan manusia yang biasanya dikerjakan secara manual, sehingga dengan menggunakan sistem informasi dapat diselesaikan dengan lebih cepat.

Setiap badan usaha baik yang bergerak dibidang industri pabrikan (*manufaktur*), jasa konstruksi, perdagangan dalam aktivitas perusahaannya tidak lepas dari kegiatan pencatatan tentang semua kejadian atau transaksi keuangan untuk mengelola kegiatan usahanya. Aktivitas ini selalu terjadi secara terus menerus dan sistem pencatatannya disesuaikan dengan prosedur yang berlaku pada masing-masing perusahaan tersebut.

Pada Toko Melosa sistem penjualan maupun keuangannya masih dilakukan secara manual yaitu dicatat dibuku kemudian diinput ke Microsoft Excel sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama, dikarenakan setiap pegawai harus dengan teliti dan menghitung kembali agar tidak terjadi kesalahan fatal yang mengakibatkan toko merugi. Sehingga pelayanannya kurang cepat dan juga sering terjadi kesalahan pada saat inputan pendapatan maupun pada saat pembuatan laporan pendapatan

1.2 Referensi

1.2.1 Pengertian Sistem

Sistem menurut Romney B.Marshall dan Steinbeart John Paul (2015)

“Sistem (*system*) adalah serangkaian Dua atau lebih komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai sebuah tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar”.

1.2.2 Pengertian Informasi

Menurut Al. Haryono Jusup Informasi adalah Sekumpulan data/ fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi si penerima maksudnya yaitu dapat memberikan keterangan atau pengetahuan. Dengan demikian yang menjadi sumber informasi adalah data. Informasi dapat juga di katakan sebuah pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi.

Sedangkan menurut Al. Haryono Jusup (2012;20) “Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan”.

1.2.3 Akuntansi

Akuntansi adalah pengukuran, penjabaran, atau pemberian kepastian mengenai informasi yang akan membantu manajer, investor, otoritas pajak dan pembuat keputusan lain untuk membuat alokasi sumber daya keputusan di dalam perusahaan, organisasi, dan lembaga pemerintahan.

Menurut Drs. Ismail, MBA., AK. dalam buku Akuntansi (2013) mengemukakan :

“Akuntansi dapat diartikan sebagai seni dalam melakukan pencatatan, penggolongan dan pengikhtisaran yang mana hasil akhirnya tercipta

sebuah informasi seluruh aktivitas keuangan perusahaan”.

Menurut Nur Anifah dalam buku Akuntansi Keuangan (2012:5) mengemukakan :

“Akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pencatatan, pengukuran dan pelaporan transaksi ekonomi (keuangan) dari suatu organisasi/entitas yang dijadikan sebagai informasi dalam rangka pengambilan keputusan ekonomi oleh pihak-pihak yang memerlukan”.

Berdasarkan pengertian akuntansi yang telah dikemukakan dia atas maka dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, pencatatan kejadian-kejadian ekonomi suatu organisasi untuk membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang tepat bagi pemakai.

1.2.4 Pendapatan

Dalam sebuah bisnis, pendapatan merupakan jumlah uang yang didapat atau diterima oleh perusahaan dari suatu aktivitasnya, hampir semua dari penjualan produk ataupun jasa kepada pelanggan. Untuk investor, pendapatan tidak seberapa penting dibanding dengan keuntungan yang merupakan jumlah dari uang yang telah diterima setelah dikurangi pengeluaran.

a. Jenis-jenis Pendapatan

Pendapatan Operasi

Pendapatan operasi didapatkan dari dua sumber yakni:

1. Penjualan kotor

Penjualan kotor merupakan penjualan sebagaimana yang telah tercantum pada faktur atau jumlah awal pembebanan sebelum dikurangi penjualan return serta potongan penjualan.

2. Penjualan bersih

Penjualan bersih merupakan penjualan yang didapat dari penjualan kotor serta dikurangi return penjualan dan ditambah potongan penjualan lainnya.

Pendapatan non operasi

Pendapatan non operasi didapatkan dari dua sumber yakni :

1. Pendapatan sewa

Pendapatan sewa merupakan sebuah pendapatan yang didapatkan perusahaan sebab sudah menyewakan aktivasnya untuk perusahaan lain.

2. Pendapatan bunga

Pendapatan bunga merupakan suatu pendapatan yang didapat atau diterima sebab telah meminjamkan uangnya kepada pihak lainnya.

Menurut Henry Simamora dalam buku Akuntansi (2014:24) mengemukakan :

“Pendapatan adalah kenaikan aktiva perusahaan atau penurunan kewajiban perusahaan selama periode tertentu yang berasal dari pengiriman barang-barang, penyerahan jasa atau kegiatan-kegiatan lainnya yang merupakan kegiatan sentral atau perusahaan”.

Menurut Theodorus M.Tuankotta dalam buku Teori Akuntansi (2012:35) mengemukakan :

“Pendapatan adalah darah kehidupan dari suatu perusahaan. Mengingat pentingnya sangat sulit mendefinisikan pendapatan sebagai unsur akuntansi pada dirinya sendiri, pada dasarnya pendapatan adalah kenaikan laba”.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai pendapatan maka dapat disimpulkan bahwa pendapatan adalah pertambahan modal dari pemilik, melainkan dari kegiatan bisnis perusahaan kebanyakan aktivitas tersebut adalah aktivitas penjualan produk dan atau penjualan jasa kepada konsumen.

Laporan Pendapatan

1. Laporan Harian

Yaitu laporan penjualan barang dalam satu hari

2. Laporan Bulanan

Yaitu laporan penjualan barang dalam satu bulan

3. Laporan Tahunan

Yaitu laporan penjualan barang dalam waktu satu tahun dari bulan januari sampai dengan bulan desember kemudian dijumlahkan.

1.2.5 UML (Unified Modeling Language)

Dalam postingan “Aditya Rahmatuallah Pratama” UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, *artifact* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak)dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi *object*. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera *Rational Software Corps*. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai perspektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

Sedangkan Menurut Herlawati (2011:10), “Bahwa beberapa literature menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misalnya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi”.

1.2.6 Java

Java menurut Bambang Haryanto 2012 adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle. Bahasa pemrograman ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun sintaksis model objek yang lebih. Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat

umum/non-spesifik (general purpose), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya “Tulis sekali, jalankandi mana pun “. Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

1.2.7 Netbeans

Netbeans menurut Adhi Prasetyo 2012 merupakan sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari *Sun Microsystems* yang berjalan di atas *swing*. *Swing* merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi *desktop* yang dapat berjalan pada berbagai macam *platform* seperti *windows*, *linux*, *Mac OS X* dan *Solaris*. Sebuah IDE merupakan lingkup pemrograman yang di integrasikan.

1.2.8 MySQL

MySQL menurut Abdul Kadir 2013 adalah suatu perangkat lunak database relasi (Relation Database Management Sistem/RDMS) seperti halnya Oracle, PostgreSQL, Microsoft SQL. MySQL jangan sama diartikan dengan SQL (*Structure Query Language*) yang didefinisikan sebagai sintaks perintah-perintah tertentu dalam bahasa (program) yang digunakan untuk mengelola suatu database. Kelebihan MySQL :

1. MySQL Merupakan sebuah *database* yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran *gigabyte* sekalipun.
2. MySQL didukung oleh *sever ODBC*, artinya *database MySQL* dapat di akses membangun aplikasi apa saja termasuk berupa *visual JavaNetbeans*.
3. MySQL adalah *database* dapat menggunakan *enkripsi password*
4. MySQL merupakan server database multi user artinya database ini dapat digunakan oleh banyak orang.

1.2.9 Xampp

Menurut Nugroho 2013 Xampp adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database MySQL dan *support PHP* Pemrograman. Xampp merupakan software yang mudah digunakan karena sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP support dan beberapa modul lainnya. Xampp merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak kedalam satu buah paket. Dengan menginstal xampp maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi Web Server Apache, PHP dan MySQL secara manual. Xampp akan menginstalasi dan mengkonfigurasi secara otomatis.

Menurut (Jogiyanto 2013) dalam jurnal Neyfa Bella Chintya bahwa: Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

1.2.10 Akuntansi

Menurut (Syaiful Bahri, S.E, MSA dalam buku Pengantar Akuntansi, 2016), bahwa: Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan atas transaksi dengan cara sedemikian rupa, sistematis dari segi isi, dan berdasarkan standar yang diakui umum.

Menurut (Thomas Sumarsan dalam buku Pengantar Akuntansi, 2016:3), bahwa: Akuntansi adalah “suatu seni untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mencatat transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan, sehingga dapat menghasilkan informasi, yaitu laporan keuangan yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.”

1.2.11 Ecommerce

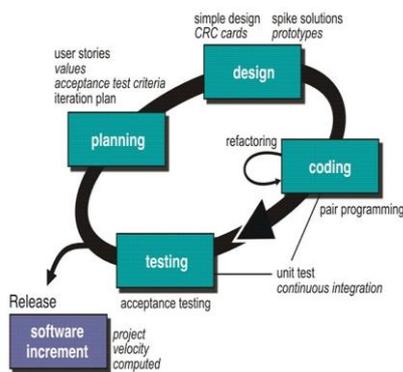
Menurut (Bonne dan Kurtz, 2015) adalah salah satu komponen dalam e-commerce dengan kepentingan khusus oleh marketer, yakni strategi proses pembuatan, pendistribusian, promosi, dan penetapan harga barang dan jasa kepada pasar internet atau melalui peralatan digital lain.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Extreme Programming

Pada penelitian ini menggunakan Extreme Programming (XP) yaitu sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih *adaptif* dan *fleksibel*. XP pertama kali diusulkan oleh Kent Beck dan Ward Cunningham pada bulan maret 1996. Tujuan XP adalah meminimalisir biaya yang diperlukan jika ada perubahan dalam pengembangan perangkat lunak.

Model ini cenderung menggunakan pendekatan objek-oriented. Sasaran XP adalah tim yang dibentuk berukuran antara sampai medium saja, tidak perlu menggunakan sebuah tim yang besar. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi requirements yang tidak jelas maupun terjadinya perubahan-perubahan requirements yang sangat cepat. Extreme Programming merupakan agile methods yang paling banyak digunakan dan menjadi sebuah pendekatan yang sangat terkenal.



Gambar 1 Kerangka kerja XP

Tahapan-tahapan dalam Extreme Programming

a. Planning

Perencanaan dalam XP mengemukakan dua pertanyaan kunci dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu memprediksi apa yang akan dicapai pada waktu tertentu, dan menentukan apa yang harus dilakukan setelah itu.

b. Design

Design yang dimaksud dalam metode ini adalah desain sistem yang meliputi : alur kerja sistem, cara pengoperasian sistem, hasil keluaran (output) dengan menggunakan metode-metode seperti UML (Unified Modeling Language) tampilan sistem dan lain-lain yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan pada tahap awal untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga programmer atau pihak yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada didalam sistem maupun diluar sistem.

c. Coding

Bagian pengodean merupakan bagian para programmer untuk memasukan script kode pemrograman kedalam sebuah software programming untuk menghasilkan aplikasi yang telah di desain, software programming yang dapat digunakan harus disesuaikan dengan desain sistem yang dibuat (misal : untuk ponsel, Desktop, Website, anginer dan lain-lain). Untuk software programming dapat menggunakan Borland C++, Dev C++, Delphi, Visual Basic, NetBeans dan lain-lain.

d. Testing

Tahap ini adalah tahap pengujian dan tahap pendukung yang artinya sistem yang telah dibuat dari hasil analisis masalah yang telah melalui tahap-tahap perencanaan, desain, dan pengodean barulah masuk kedalam pengujian sistem, sehingga akan dapat diketahui seperti apa hasil kinerja sistem yang baru ini dibandingkan dengan sistem yang lama, kemudian dapat diketahui pula apakah dalam sistem yang baru ini masih ada kelemahan yang kemudian akan dikembangkan oleh peneliti berikutnya.

2.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan pengumpulan data-data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka yang dilakukan pada Toko Melosa Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengumpulan data maka dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi dimana dengan penggunaan sistem yang lama informasi data penjualan yang diperoleh kurang akurat, dalam pengolahan datanya masih menggunakan cara ditulis dan kemudian di ketik di excel sehingga membutuhkan waktu yang lama. Dalam pembuatan laporannya sering terjadi kesalahan dan tidak tepat waktu.

Dengan masalah yang dihadapi dari hasil penelitian maka dibutuhkan sebuah Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan yang dapat membantu dalam kelangsungan operasional Toko dalam transaksi Pendapatan dan Pengeluaran pada Toko Melosa Bandar Lampung.

1. Kebutuhan Fungsional

2. Kebutuhan *Input*

Adapun kebutuhan input yang diperlukan dalam aplikasi ini antara lain:

- a. Input data *login*
- b. Input data pengguna
- c. Input data barang
- d. Input data pendapatan

3. Kebutuhan *Output*

- a. Kertas kerja daftar barang
- b. Kertas kerja pendapatan
- c. Laporan pendapatan perhari, perbulan, dan pertahun

4. Kebutuhan Non Fungsional

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Sistem informasi yang terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah dilakukan beberapa hal, yaitu proses instalasi sudah dilakukukan serta hardware yang mendukung dalam menjalankan program ini.

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat sistem pengolahan data Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan ini antara lain:

1. Processor Intel Core 2 Duo 2,4 Ghz
2. Memori 2 GB
3. Hard Disk 12 GB
4. Memori VGA 256 MB
5. VGA nvidia GeForce 8600 Mouse, keyboard, dan printer.
6. Monitor

b. Perangkat Lunak yang Dibutuhkan

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini antara lain:

1. Xampp
2. Php My Admin
3. Netbeans 8.0.2
4. Java Develoment Kit 1.8.0_45

c. Perangkat Pikir yang Dibutuhkan

Perangkat pikir yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem ini adalah:

1. Memiliki kemampuan dan terampil dengan penggunaan komputer

2. Memiliki kemampuan tentang Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan

2.2 Perancangan Sistem

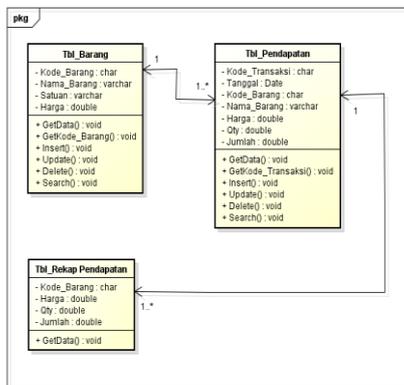
2.2.1 Design Basis Data (Class Diagram)

Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron.

Adapun Class Diagram yang terdapat dalam sistem yang akan dirancang.

a. Rancangan Use Case

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Administrasi, dan Pimpinan.

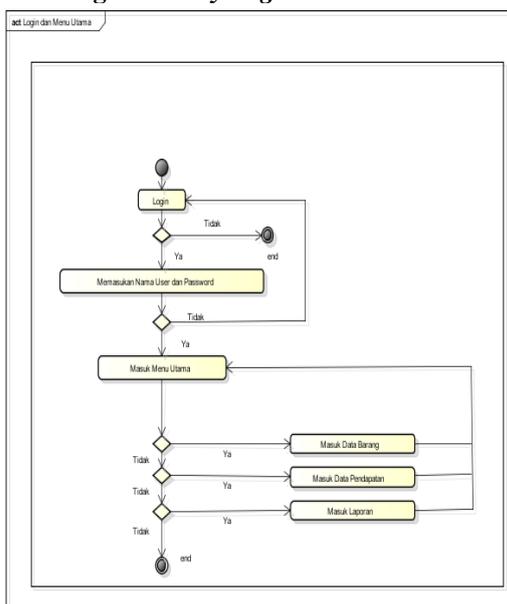


Gambar 2 Use Case Sistem Informasi

b. Rancangan Diagram Activity

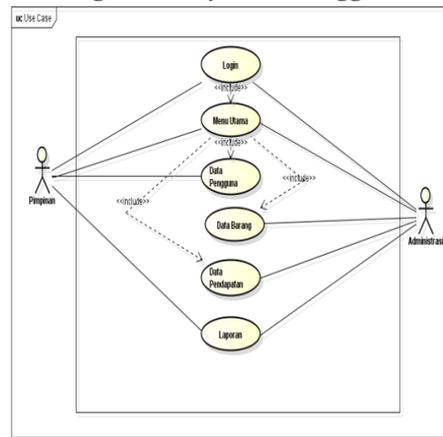
Activity Diagram menggambarkan bagan alir aktivitas dalam sebuah sistem yang dirancang, dengan aliran berawal dari decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir.

a. Rancangan Activity Login dan Menu Utama

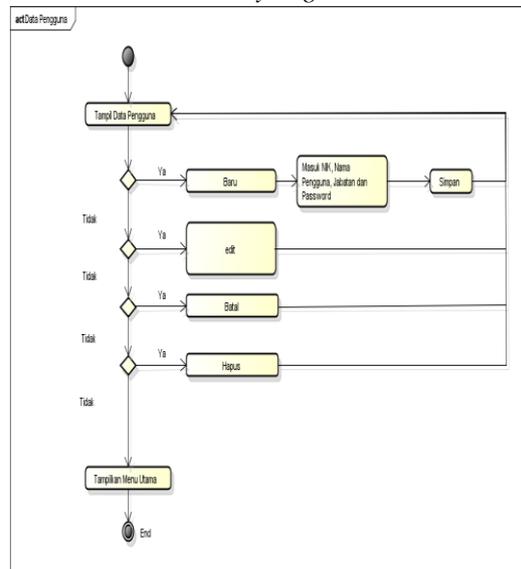


Gambar 3 Activity Login dan Menu Utama

b. Rancangan Activity Data Pengguna

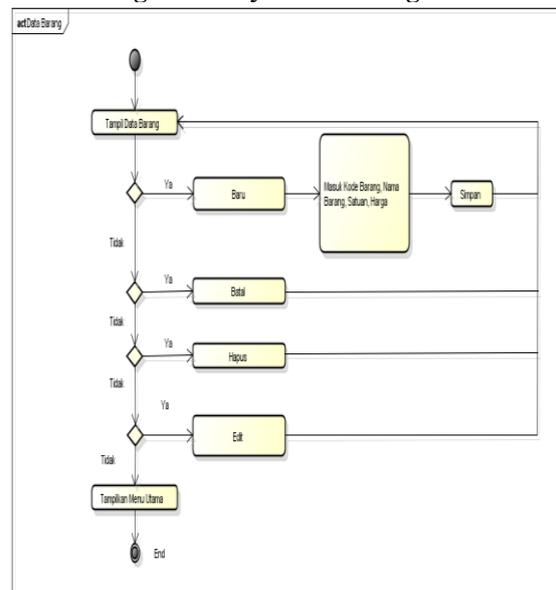


Gambar 4 Activity Login dan Menu Utama



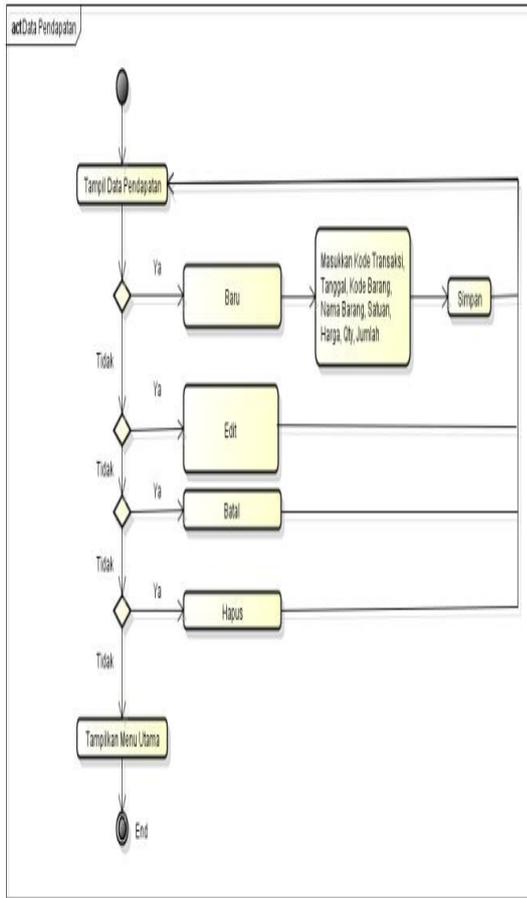
Gambar 5 Activity Form Pengguna

c. Rancangan Activity Data Barang



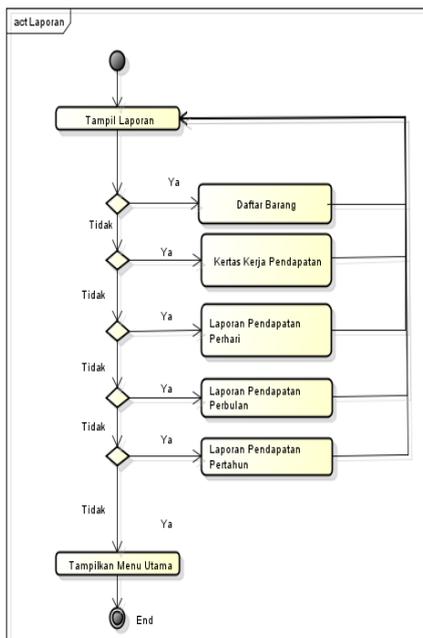
Gambar 6 Activity Form Data Barang

d. Rancangan Activity Data Pendapatan



Gambar 7 Activity Form Data Pendapatan

e. Rancangan Activity Laporan



Gambar 8 Activity Laporan

2.2.2 Design Aplikasi

a. Rancangan Input

1. Rancangan Menu Login

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
BANDAR LAMPUNG

Login Pengguna

Nama User

Password

Gambar 9 Menu Login

2. Rancangan Menu Utama

SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENDAPATAN
TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
BANDAR LAMPUNG

CALENDER

GAMBAR

Tanggal : Jam :

Gambar 10 Menu Utama

3. Rancangan Menu Pengguna

TOKO MELOSA
BANDAR LAMPUNG

DATA PENGGUNA

NIK

Nama Pengguna

Jabatan

Password

Cari NIK/ Nama

TABEL

Gambar 11 Form Data Pengguna

4. Rancangan Data Barang

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
BANDAR LAMPUNG

DATA BARANG

Kode Barang

Nama Barang

Satuan

Harga

Cari Kode/ Nama

TABEL

Gambar 12 Form Data Barang

5. Rancangan Data Pendapatan

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
BANDAR LAMPUNG

Data Pendapatan

Kode Transaksi Satuan

Tanggal Harga

Kode Barang Cari Qty

Nama Barang Jumlah

Cari Kode Transaksi

TABEL

Gambar 13 Form Data Pendapatan

6. Rancangan Menu Laporan

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
BANDAR LAMPUNG

Laporan

Daftar Barang

Kertas Kerja Pendapatan

Laporan Pendapatan Perhari

Laporan Pendapatan Perbulan

Laporan Pendapatan Pertahun

Gambar 14 Form Laporan

2.2.3 Rancangan Output

1. Rancangan Kertas Kerja Pendapatan

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
Bandar Lampung
Kertas Kerja Pendapatan

No	Kode Transaksi	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga	Qty	Jumlah
1	xxxxxxx	xxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxx	xxxxx	xx	xxxxx
2	xxxxxxx	xxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xx	xxxxx
3	xxxxxxx	xxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xx	xxxxx
Total								xxxxxxxxx

Yang membuat _____ Bandar Lampung,...

Mengetahui _____

(.....)

Gambar 15 Kertas Kerja Pendapatan

2. Rancangan Laporan Pendapatan Perhari

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
Bandar Lampung
Laporan Pendapatan Perhari

No	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga	Qty	Jumlah
1	xxxxxxx	xxxxx	xxx	xxxxx	xx	xxxxx
2	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xx	xxxxx
3	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xx	xxxxx
Total						xxxxxxxxx

Yang membuat _____ Bandar Lampung,...

Mengetahui _____

(.....)

Gambar 16 Laporan Pendapatan perhari

3. Rancangan Laporan Pendapatan Perbulan

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
Bandar Lampung
Laporan Pendapatan Perbulan

No	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga	Qty	Jumlah
1	xxxxxxx	xxxxx	xxx	xxxxx	xx	xxxxx
2	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xx	xxxxx
3	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xx	xxxxx
Total						xxxxxxxxx

Yang membuat _____ Bandar Lampung,...

Mengetahui _____

(.....)

Gambar 17 Laporan Pendapatan Perbulan

4. Rancangan Laporan Pendapatan Pertahun

TOKO MELOSA Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana Bandar Lampung Laporan Pendapatan Pertahun			
No	Bulan	Tahun	Jumlah
1	XXXXXX	XXXXX	XXXXXX
2	XXXXXX	XXXXX	XXXXXX
3	XXXXXX	XXXXX	XXXXXX
	Total		XXXXXXXX

Yang membuat Bandar Lampung...
Mengetahui
(.....) (.....)

Gambar 18 Laporan Pendapatan Pertahun

Gambar 19 Tampilan Form Login

2.3 Rancangan Pengkodean

1. Pengkodean pada Data Barang

Pada Kode Barang menggunakan kode varchar yang terdiri dari 8 (tiga) digit. 3 Digit pertama adalah Kode Barang dan 5(lima) digit merupakan nomor urut Barang.

Contoh : BR.00001
Keterangan :
BR. : Sebagai Kode Barang
00001 : Nomor Urut Barang

2. Pengkodean pada Pendapatan

Pada Kode Pendapatan menggunakan kode varchar yang terdiri dari 18 (lima belas) digit. 3 (tiga) digit pertama menyatakan kode Pendapatan, 10 digit di tengah merupakan tanggal transaksi dan 5 digit terakhir merupakan nomor urut Pendapatan.

Contoh : KT.2018-06-1000001
Keterangan :
KT : Menyatakan Nomor Pendapatan
2018-06-10 : Menyatakan Tanggal Pendapatan
01 : Nomor Urut Pendapatan

3. PEMBAHASAN

a. Form Login

Tampilan form ini, berfungsi untuk keamanan data di mana administrator diminta untuk memasukan Nama User, dan Password yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Tampilan Form Utama

Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari Tambah Pengguna, Data Akun, Pendapatan, Pengeluaran dan Laporan. Form Menu Utama dapat dilihat pada gambar berikut ini: Tampilan form menu utama

Gambar 20 Tampilan Form Utama

c. Tampilan Form Pengguna

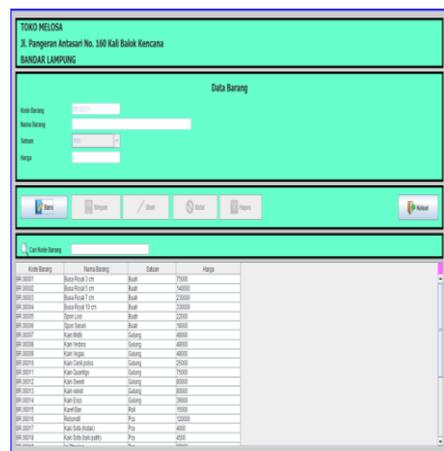
Form Data Pengguna merupakan form yang berisikan tentang data Pengguna. Form ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pengguna. Adapun data yang terdapat dalam Form Data Pengguna adalah NIK, Nama Pengguna, Jabatan, dan Password. Form Data Pengguna dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 21 Tampilan Form Data Pengguna

d. Tampilan Form Data Barang

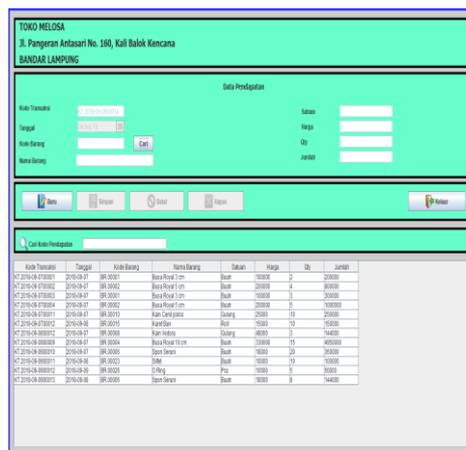
Form Data Barang merupakan form yang berisikan tentang data Barang. Form ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Barang. Adapun data yang terdapat dalam Form Data Barang adalah Kode Barang, Nama Barang, Satuan, Jumlah. Form Data Barang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 22 Tampilan Form Data Barang

e. Tampilan Form Data Pendapatan

Form Data Pendapatan merupakan form yang berisikan tentang data Pendapatan. Form ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pendapatan. Adapun data yang terdapat dalam Form Data Pendapatan Kode Transaksi, Tanggal, Kode Barang, Nama Barang, Satuan, Harga, Qty, Jumlah. Form Data Pendapatan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 23 Tampilan Form Data Pendapatan

f. Tampilan Form Cetak Laporan

Form Cetak Laporan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 24 Tampilan Form Cetak Laporan

g. Tampilan Daftar Barang

Tampilan Daftar Barang dapat dilihat pada gambar berikut ini.

TOKO MELOSA
Jl. Pangeran Antasari No. 160 Kali Balok Kencana
BANDAR LAMPUNG

DAFTAR BARANG

No	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga
1	BR.0001	Busa Royal 3 cm	Buah	75.000
2	BR.0002	Busa Royal 5 cm	Buah	140.000
3	BR.0003	Busa Royal 7 cm	Buah	220.000
4	BR.0004	Busa Royal 10cm	Buah	330.000
5	BR.0005	Spun Lock	Buah	22.000
6	BR.0006	Spun Sunati	Buah	18.000
7	BR.0007	Kain Midil	Galung	48.000
8	BR.0008	Kain Nodora	Galung	48.000
9	BR.0009	Kain Vegas	Galung	48.000
10	BR.0010	Kain Candi jaks	Galung	25.000
11	BR.0011	Kain Quango	Galung	75.000
12	BR.0012	Kain Sawa	Galung	80.000
13	BR.0013	Kain vekat	Galung	80.000
14	BR.0014	Kain Bazo	Galung	39.000
15	BR.0015	Kain Ban	Roll	15.000
16	BR.0016	Rebozidi	Pcs	120.000
17	BR.0017	Kaki Sdu (Notak)	Pcs	4.000
18	BR.0018	Kaki Sdu (Jaki putih)	Pcs	4.900
19	BR.0019	Isi Simplex	Pcs	22.000

Gambar 25 Tampilan Daftar Barang

h. Tampilan Kertas Kerja Pendapatan

Kertas Kerja Pendapatan dapat dilihat pada gambar berikut ini

No	Kode Transaksi	Tempo	Foto Barang	Nama Barang	Satuan	Harga	Qty	Jumlah
1	KT.2019-09-070001	07/09/12:01 AM	ER.0001	Busa Ripol 3 cm	Buah	100,000	2	200,000
2	KT.2019-09-070002	07/09/12:03 AM	ER.0002	Busa Ripol 5 cm	Buah	200,000	4	800,000
3	KT.2019-09-070003	07/09/12:01 AM	ER.0001	Busa Ripol 3 cm	Buah	100,000	3	300,000
4	KT.2019-09-070004	07/09/12:01 AM	ER.0002	Busa Ripol 5 cm	Buah	200,000	5	1,000,000
5	KT.2019-09-090009	09/09/12:01 AM	ER.0004	Busa Ripol 10 cm	Buah	300,000	15	4,500,000
6	KT.2019-09-070011	07/09/12:01 AM	ER.0010	Kan Cerek plastik	Galang	25,000	10	250,000
7	KT.2019-09-090011	09/09/12:01 AM	ER.0023	SIM	Buah	10,000	10	100,000
8	KT.2019-09-090011	09/09/12:01 AM	ER.0008	Spon Serasi	Buah	18,000	20	360,000
9	KT.2019-09-090012	09/09/12:01 AM	ER.0008	Kan Wedas	Galang	48,000	3	144,000
10	KT.2019-09-070012	07/09/12:01 AM	ER.0015	Kawat Ban	Rol	15,000	10	150,000
11	KT.2019-09-090012	09/09/12:01 AM	ER.0029	O Ring	Pcs	10,000	5	50,000
12	KT.2019-09-090013	09/09/12:01 AM	ER.0008	Spon Serasi	Buah	18,000	8	144,000
							Totol	8,440,000

Bandar Lampung 09 September 2019

Yang Membuat, _____ Mengahli, _____

Gambar 26 Tampilan Kertas Kerja Pendapatan

Nur Anifah. 2012 Akuntansi : Implementasi Akuntansi Keuangan. Jakarta: Kencana
Nugroho, 2013. Mengenal Xampp Awal. Yogyakarta: MediaKom.
Romney B. Marshall, dan Steinbart John Paul. 2015. Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
Theodorus M. Tuanakotta. 2011, Teori Akuntansi. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tentang Sistem Informasi Akuntansi Pada Toko Melosa, maka diambil kesimpulan :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Akuntansi yang dihasilkan dapat mempermudah dalam menyajikan data laporan pendapatan yang tepat dan akurat.
2. Mempermudah dalam melakukan pencarian data pendapatan Toko Melosa.
3. Mempermudah dalam menginput data-data pendapatan Toko Melosa.

PUSTAKA

Al Haryono, Jusup. 2012. Dasar-dasar Akuntansi. Yogyakarta, Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.
[Aditya](#) Rahmatuallah Pratama. 2016. Belajar Unified Modeling Language (UML) – Pengenalan
A.S Rosa, dan M. Shalahuddin.2014. Rekayasa perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Object. Bandung : Informatika
Adhi Prasety 2012, Buku Pintar Programan HTML, PHP MySQL dan NetBeans. Jakarta: Media Kita
Bambang Haryanto 2012, Esensi-esensi Bahasa Pemograman Java. Yogyakarta: Andi
Drs.Ismail, MBA., AK.2013, Akuntansi , Jakarta : Kencana
Guru pendidikan.com, 2014
Henry Simamora. 2014, Akuntansi Manajemen. Jakarta: Star Gate Publisher
Iyan Pasqualine. 2017. Pengertian Menurut Para Ahli