

APLIKASI LAPORAN ARUS KAS PADA PT. SARITAMA CIPTA USAHA BANDAR LAMPUNG

Mika Yulisma¹, Verawati²

¹ Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK Dian Cipta Cendikia

² Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK Dian Cipta Cendikia

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

Email: mikayulisia2727@gmail.com¹, vera@dcc.ac.id²

ABSTRAK

Dalam era globalisasi sekarang ini teknologi informasi melaju dengan cepatnya. Adapun komputer yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia dan mendapatkan informasi dengan cepat, tepat, akurat dan tanpa batas. Pada saat ini sistem yang ada pada PT. Saritama Cipta Usaha ini masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan proses penerimaan kas, pengeluaran kas sampai pembuatan laporan, sehingga memungkinkan terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan terlambatnya dalam pencarian data-data yang diperlukan. Penulis mengadakan penelitian di PT. Saritama Cipta Usaha dengan tujuan untuk membangun sebuah software (aplikasi) yang dapat mengolah data penerimaan dan pengeluaran kas, sehingga data penerimaan dan pengeluaran kas dapat disajikan dengan cepat, tepat, dan akurat. Dalam membangun aplikasi yang di butuhkan, penulis menggunakan Metodologi *Extreme Programming*, serta *Use Case* dan *Activity Diagram* sebagai alat pengembangan sistemnya. Software yang digunakan yaitu Xampp dan Mysql sebagai pengolahan database, Netbeans sebagai *framework* untuk bahasa pemrogramannya java. Penelitian ini menghasilkan suatu sistem informasi yang dapat mengolah data penerimaan dan pengeluaran kas serta laporan arus kas.

Kata Kunci : Laporan Arus Kas, Extreme Programming, Java, Netbeans

1. Pendahuluan

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang semakin pesat, perubahan yang terjadi baik di bidang teknologi, komunikasi, maupun di bidang informasi. Perubahan-perubahan itu disebabkan karena kemampuan dan potensi teknologi informasi itu sendiri, keterbatasan yang dahulu ada dalam komunikasi yang meliputi waktu dan kecepatan sekarang dapat diatasi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan mendapatkan informasi dengan cepat, tepat, akurat dan tanpa batas.

PT. Saritama Cipta Usaha Bandar Lampung adalah perusahaan yang menjual bahan makanan dan minuman baik secara tunai maupun kredit untuk Provinsi Lampung dan Pulau Jawa. PT Saritama Cipta Usaha Bandar Lampung Membangun laporan arus kas PT. Saritama Cipta Usaha diperlukan ketelitian, karena memiliki banyak departemen (bagian) yakni departemen *Warehouse*, QA/QC, Produksi, Teknik, HR serta Administrasi Kantor Utama.

Laporan Arus Kas adalah laporan yang menyajikan aliran kas perusahaan dari aktivitas operasi investasi dan pendanaan. Perusahaan perlu Melaorkan informasi tentang

peristiwa yang menyebabkan perubahan kas selama periode waktu tertentu dalam laporan arus kas.

Di setiap harinya PT. Saritama Cipta Usaha dalam mengolah penerimaan dan pengeluaran laporan arus kas masih menggunakan cara manual, yaitu dengan cara membukukan setiap penerimaan dan pengeluaran kas. Permasalahan muncul ketika manager ingin mengecek penerimaan dan pengeluaran apa saja yang terjadi setiap hari, bulan, atau tahunnya. Dikarenakan transaksi yang semakin padat, menyebabkan perhitungan jumlah laporan arus kas menjadi tidak tepat dan akurat, serta dalam penyajian tidak dapat dilakukan dengan cepat.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengambil judul "Aplikasi Laporan Arus Kas pada PT. Saritama Cipta Usaha Bandar Lampung".

2. Kajian Pustaka

2.1. Aplikasi

Aplikasi merupakan sistem yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan informasi yang terpadu dengan menggunakan sarana komputer sebagai sarana penunjangnya.

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

2.2. Pengolahan

Merupakan manipulasi data ke bentuk yang lebih informatif atau berupa informasi. Informasi merupakan hasil dari kegiatan pengolahan suatu data dalam bentuk tertentu yang lebih berarti dari suatu kegiatan atau suatu peristiwa. Dalam kasus ini pengolahan yang dimaksud adalah pengolahan data yang terjadi pada kas kecil, dimana semua pengisian dan pengeluaran kas kecil dicatat berdasarkan keakuratan data yang diperoleh. Sehingga data yang disajikan lebih mudah untuk dipahami.

2.3. Data

Pengertian data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta), dapat berupa angka-angka, huruf, simbol-simbol khusus, atau gabungan dari ketiganya. Data masih belum dapat 'bercerita' banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Pengertian data juga bisa berarti kumpulan file atau informasi dengan tipe tertentu, baik suara, gambar atau yang lainnya. Menurut kamus oxford definisi data adalah "*facts or information used in deciding or discussing something*". Terjemahan bebasnya: "fakta atau informasi yang digunakan dalam menentukan atau mendiskusikan sesuatu". Juga bisa berarti "*information prepared for or stored by a computer*" dalam bahasa Indonesia berarti "informasi yang disiapkan untuk atau disimpan oleh komputer". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian data adalah keterangan yang benar dan nyata. Atau keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan bahan kajian (analisis atau kesimpulan).

2.4 Arus Kas

Laporan Arus Kas adalah laporan yang menyajikan aliran kas perusahaan dari aktivitas operasi, investasi, dan pendanaan. Perusahaan perlu melaporkan informasi tentang peristiwa yang menyebabkan perubahan kas selama periode waktu tertentu dalam laporan arus kas.

2.5 Bahasa Pemrograman

Java

Java adalah sebuah teknologi yang diperkenalkan oleh Sun Microsystems pada pertengahan tahun 1990. Menurut Nofriadi (2015:1) : Bahasa Pemrograman Java Merupakan Salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai sistem operasi termasuk telepon genggam.

Netbeans

Netbeans adalah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java Menurut Nofriadi (2015:4): Netbeans Merupakan Sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang Menggunakan Bahasa Pemrograman Java dari Sun Microsystems yang berjalan diatas swing.

NetBeans IDE adalah sebuah lingkungan pengembangan, sebuah kaskas untuk pemrogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam Java, namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain. Netbeans IDE adalah sebuah produk bebas dengan tanpa batasan bagaimana digunakan. NetBeans IDE mendukung pengembangan semua tipe aplikasi Java (J2SE, web, EJB, dan aplikasi mobile). Fitur lainnya adalah sistem proyek berbasis Ant, kontrol versi, dan refactoring.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif karena dalam pelaksanaannya meliputi data, analisis dan interpretasi tentang arti dan data yang diperoleh. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung. Fenomena disajikan secara apa adanya hasil penelitiannya diuraikan secara jelas dan gamilang oleh karena itu penelitian ini tidak adanya suatu hipotesis tetapi adalah pertanyaan penelitian Metode penelitian meliputi analisa, arsitektur, metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah, implementasi.

3.1. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik yang dilakukan dengan datang secara langsung dan mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Rumah Makan Mba Tuti.

2. Wawancara,

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik Rumah Makan Mba Tuti.

3. Dokumentasi

merupakan salah satu langkah yang ditempuh untuk melengkapi data dalam penulisan. Langkah-langkah dalam tahap dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen-dokumen yang memuat informasi .

4. Kepustakaan

Pada tahap ini penulis mempelajari literatur-literatur yang mendukung dan berhubungan dengan pokok pembahasan penulisan yang dikaji, serta berupaya untuk menemukan teori dan konsep yang relevan yang dapat dijadikan landasan dalam pelaksanaan penulisan ini.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

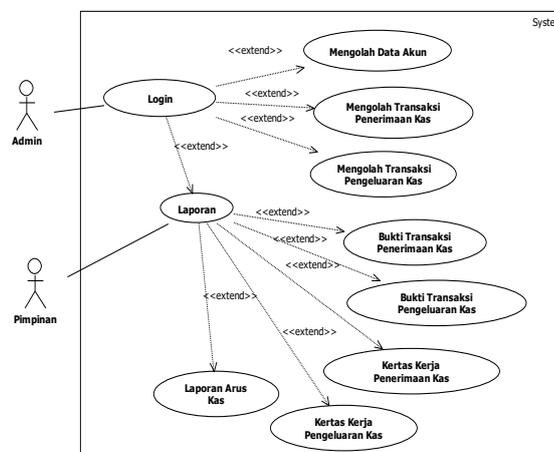
Extreme Programming (XP), merupakan salah satu metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan satu dari beberapa asile software development methodologies yang berfokus pada coding sebagai aktivitas utama di semua tahap pada siklus pengembangan perangkat lunak (software development lifecycle). Metodologi ini mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan customer (“ahile”) dibandingkan dengan metode-metode tradisional sambil membangun suatu software dengan kualitas yang lebih baik.

3.3 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah setelah tahap analisa sistem selesai dilakukan, maka analisa sistem dapat mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang harus dilakukan, selanjutnya analisa memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Adapun tahap perancangan sitem mempunyai dua tujuan utama yaitu :

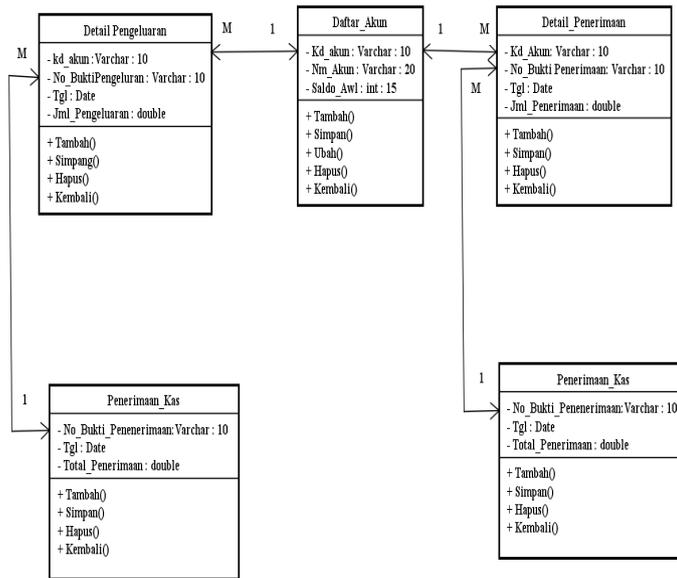
- 1) Untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistem
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan yang lengkap kepada pemograman komputer dan ahli-ahli tekhnik lainnya yang terlihat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

Rancangan Usecase Diagram



Gambar 1. Rancangan Use Case

Rancangan Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

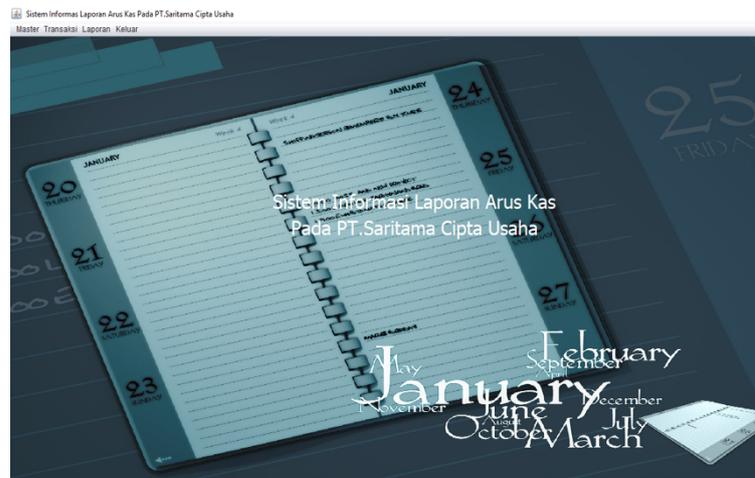
Login Admin



Gambar 3. Login Admin

Jika kita ingin menjalankan program yang sudah dibuat terlebih dahulu kita masuk ke aplikasi *Netbeans*, setelah itu klik kanan pada *mouse* lalu pilih *run*, selanjutnya akan keluar menu login, masukkan nama dan *password* pengguna lalu pilih *Ok*.

Menu Utama



Gambar 4. Menu Utama

Jika pengguna berhasil login maka akan tampil form menu utama aplikasi Sistem Informasi Laporan Arus Kas pada PT. Saritama Cipta Usaha di Bandar Lampung. Dalam menu utama terdapat beberapa menu diantaranya adalah master data akun yang berisi kode akun, nama akun dan saldo awal. Transaksi penerimaan dan pengeluaran kas, serta laporan penerimaan kas, pengeluaran kas dan laporan arus kas. Yang terakhir yaitu menu keluar.

Master Akun

Kode Akun	Nama Akun	Saldo
10001	saldo awal	50000
10002	peralatan kantor	90000
10003	Penjualan	80000
20001	gaji karyawan	70000

Gambar 5. Master Akun

Didalam form master akun terdapat beberapa menu yaitu kode akun, nama akun dan saldo awal. Terdapat juga tombol tambah, edit, simpan, hapus, kembali. Jadi pengguna dapat melakukan tambah akun.

Transaksi Penerimaan Kas

Gambar 7. Transaksi Penerimaan Kas

Transaksi Pengeluaran Kas

Gambar 8. Transaksi Pengeluaran Kas

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Berdasarkan penelitian, pada bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian ini memudahkan karyawan dalam mendata penerimaan kas dan pengeluaran kas.
- b. Dengan adanya sistem komputerisasi dapat memudahkan dalam pembuatan laporan data penerimaan kas dan pengeluaran kas serta laporan arus kas.

Berdasarkan dari kesimpulan yang ada, maka dapat diusulkan beberapa Keterbatasan yaitu :

- a. Pada PT. Saritama Cipta Usaha dapat mengimplementasikan program untuk memudahkan pekerjaan dan mempercepat pembuatan laporan penerimaan kas dan pengeluaran kas serta laporan arus kas.
- b. Untuk mengoptimalkan sistem informasi yang baru ini sebaiknya mengadakan pelatihan-pelatihan pada bagian tertentu untuk dapat mengoperasikan sistem yang

baru ini. Serta diperlukan adanya dukungan dan kerja sama yang baik dari semua pihak.

Referensi

- [1] Ahmad Nazir 2018, "Peran Badan Keswadayaan Masyarakat (Bkm) Dalam Pembangunan Daerah Di Kota Tangerang. " Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi, Vol. 2, No. 2, Desember 2018: 425 – 440
- [2] Buana, I Komang Setia. 2014, *Jago Pemrograman PHP*. Jakarta: Dunia Komputer.
- [3] Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2
- [4] Nofriadi. 2015. *Java Fundamental dengan Netbeans 8.0.2*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- [5] Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta : Gava Media.
- [6] Safaat. Nazruddin, "Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android", 2th ed, Bandung : Informatika Bandung, 2015.
<http://onlyhadi.wordpress.com/2010/02/26/soft-system-methodology/> Retrieved 03,05,2019
- [7] Santoso, Singgih. (2018). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo