

RANCANG BANGUN APLIKASI PENERIMAAN DAN PENGELURAN KAS PADA LKP FRANSEVA *EDUCATION* CENTER BERBASIS WEB

Dedy Satriatama^{*1}, Ariansyah², Jepri Yandi³

^{1,2,3}Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih

e-mail : ^{*1}dedysatriatama2002@gmail.com, ²ayielubai@gmail.com, ³yhandijefry@gmail.com

LKP Franseva Education Center merupakan salah satu Lembaga Kursus dan Pelatihan yang membuka kursus kelas musik, vokal, dan bahasa inggris yang berdiri sejak tahun 2011 di Kota Prabumulih yang beralamat di Jalan. Merpati, No. 15, Kelurahan. Tugu Kecil, Kecamatan. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Provinsi Sumatera Selatan. LKP Franseva Education Center dalam proses pencatatan administrasi masih tergolong kurang efektif dan efisien, terutama pada bidang administrasi yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena masih dilakukan dengan pencatatan pada sebuah buku yang menyebabkan sering terjadinya kesalahan pada proses pencatatan laporan keuangan yang manual. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut peneliti mencoba membangun aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada LKP Franseva Education Center Berbasis Web untuk memudahkan tugas pimpinan dan administarsi dalam melakukan pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas menjadi lebih baik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan UML sebagai alat bantu perancangan dengan metode Waterfall sebagai metode pengembangan sistem.

Kata Kunci: Penerimaan dan Pengeluaran Kas, Metode Waterfall, Web.

I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi (TI) pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat pada era globalisasi saat ini. Penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk menyelesaikan pekerjaan dibidang teknologi pada umumnya. Komputer sangat membantu karena banyak keunggulan, alasannya komputer dapat diprogram sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan penggunanya yang tentu hasilnya sangat baik, serta dapat memudahkan pekerjaan khususnya kemudahan dalam bidang pekerjaan pemrograman.

Serta dengan kemajuan teknologi informasi menjadi Salah satu faktor yang dipertimbangkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya adalah kemudahan dan kualitas yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi informasi, yang menjadi nilai tambah baik di mata

masyarakat. Dengan adanya teknologi informasi pada dasarnya adalah mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal terutama dalam bidang pengelolaan administrasi serta laporan keuangan. Teknologi informasi sudah banyak digunakan untuk memproses, mengelolah data, menganalis data dan juga untuk menghasilkan data atau informasi yang lebih relevan, cepat, jelas, dan akurat.

Kemudahan dalam pemrograman komputer yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan bahasa HLL (*High Level Language*). Telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat penunjang pekerjaan manusia pada umumnya. Bahasa pemrograman yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan pada *programer* untuk memilih bahasa mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi yang diinginkan oleh pengguna.

LKP (Lembaga Kursus dan Pelatihan) adalah jenis lembaga pendidikan nonformal yang dirancang untuk masyarakat yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk tujuan pengembangan diri, pengembangan profesi, pekerjaan, usaha mandiri, atau melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

LKP Franseva *Education Center* merupakan Lembaga Kursus dan Pelatihan yang membuka kursus kelas musik yang terdiri dari musik piano, gitar, biola, drum, vokal, dan bahasa Inggris. Permasalahan sistem pada bidang administrasi yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena masih dilakukan dengan pencatatan pada sebuah buku yang menyebabkan sering terjadinya kesalahan pada proses pencatatan laporan keuangan yang manual.

Dilihat dari sistem yang berjalan saat ini, laporan penerimaan dan pengeluaran kas pada LKP Franseva *Education Center* saat ini masih kurang efektif dan efisien dimana dalam pencatatan terutama dalam laporan penerimaan dan pengeluaran kas dilakukan secara manual sehingga menyebabkan proses yang lama pada waktu pengelolaan data dalam pembuatan laporan keuangan yang menghabiskan waktu yang tidak sedikit dan sering kali terjadinya kesalahan dan kekeliruan.

Dengan diusulkannya aplikasi laporan penerimaan dan pengeluaran kas berbasis *web* ini kepada pihak LKP Franseva *Education Center*, diharapkan dapat membantu LKP Franseva *Education Center* dalam proses pengumpulan, pencatatan, penerimaan dan pengeluaran kas serta data laporan keuangan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada LKP Franseva *Education Center* Berbasis *Web*”.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data kualitatif dan menjelaskan temuan secara rinci, dengan tujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan hasil penelitian secara mendalam. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan di lingkungan alami dengan tujuan untuk memahami dan menafsirkan fenomena yang terjadi. Penelitian ini melibatkan berbagai metode untuk mendapatkan informasi yang mendalam [1].

Penelitian Deskriptif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk Menguraikan atau menjelaskan suatu fenomena atau kondisi yang ada dengan cara yang terstruktur, berdasarkan fakta, dan tepat.

A. Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan (*Observasi*)

Dengan menggunakan metode observasi, penulis mengamati secara langsung suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan melalui pengamatan langsung di lokasi. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan observasi langsung di LKP Franseva *Education Center*, sehingga memperoleh data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh informasi langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada responden. Proses ini melibatkan interaksi tatap muka antara pewawancara dan responden, serta dilakukan secara verbal. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam, dalam wawancara ini peneliti melakukan sesi tanya jawab langsung pada Pimpinan LKP Franseva *Education Center*.

3. Dokumentasi

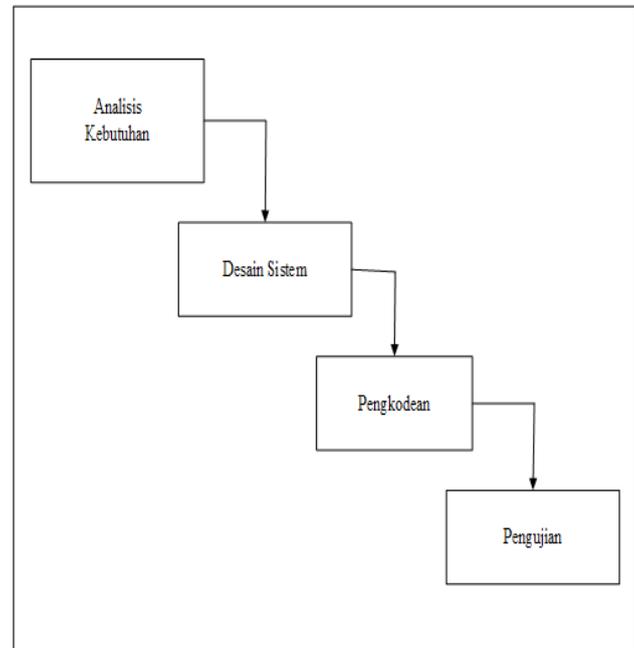
Dokumentasi merupakan suatu cara yang dilakukan Untuk mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, teks, angka, dan gambar yang disajikan dalam laporan serta keterangan yang dapat menunjang penelitian.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan suatu cara pengumpulan data melalui sumber-sumber tertulis, dengan membaca dan mencari referensi dari buku, jurnal, dan dari teori-teori yang didapat diperkuliahan yang berkaitan sebagai bahan perlengkapan dan penyusunan Tugas Akhir.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang akan penulis gunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* memiliki beberapa kelebihan, yaitu mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode *Waterfall* adalah model yang menyediakan pendekatan alur pengembangan perangkat lunak secara berurutan, dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean, hingga pengujian [2].



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisis (*Analysis*)

Melakukan analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak, fungsi dan proses dari web yang akan dibuat, mengidentifikasi kendala dalam pengembangan web, serta menganalisis keandalan, kelemahan, dan teknologi yang dipakai.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses yang melibatkan beberapa langkah dalam perancangan program perangkat lunak, mencakup struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak yang diperoleh dari analisis kebutuhan ke dalam bentuk rancangan yang dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap berikutnya. Di tahap ini, hasil dari desain perangkat lunak yang sudah dibuat dikokumentasikan.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan kedalam program Perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, penulis mulai menulis kode menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, HTML, .scc dan lain-lain.

4. Pengujian

Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah dikembangkan untuk mengidentifikasi kekurangan yang mungkin ada.

Misalnya, memeriksa validasi halaman login untuk memastikan apakah sesuai dengan harapan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada Bab IV ini, penulis membahas hasil dan pembahasan terkait perancangan Aplikasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas menggunakan *Visual Studio Code* sebagai bahasa pemrograman, dengan *MySQL* sebagai *database*, serta *XAMPP* sebagai *server*. Aplikasi ini juga terdiri dari 12 halaman, termasuk halaman *login*, halaman *home*, halaman data akun, halaman data kas masuk, halaman data kas keluar, halaman data persediaan barang, halaman data penjumlahan seluruh transaksi masuk dan keluar, halaman laporan jurnal, halaman laporan laba/rugi, halaman laporan periodik kas masuk dan kas keluar, halaman data *user*, dan *logout*.

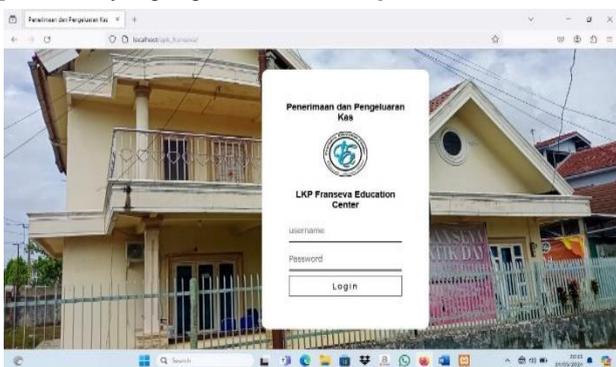
B. Pembahasan

Dalam pembahasan pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan perangkat lunak untuk mendukung pembuatan serta pengembangan aplikasi ini. Perangkat lunak pendukung tersebut seperti *MySQL* adalah sebuah Sistem Manajemen Basis Data (*DBMS*) yang menggunakan perintah *SQL (Structured Query Language)* dan saat ini banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *web* [3], *database* merupakan kumpulan data yang digunakan untuk mendukung aplikasi atau sistem agar dapat berfungsi secara dinamis. *xampp* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak komputer yang sistem penamaannya serta *database* yang mencakup berbagai aplikasi pemrograman seperti *Apache*, *HTTP*, *MySQL*, *database*, serta bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl* [4], serta *Website* adalah sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses dari seluruh dunia selama terhubung ke jaringan internet [5].

C. Halaman Aplikasi

1. Tampilan Login

Pada gambar dibawah adalah halaman *login* dalam sistem aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas, yang dimana halaman *login* ini terdapat *form username* dan *password* yang digunakan untuk *login* ke halaman *home*.



Gambar 2. Tampilan login

2. Tampilan Home

Pada gambar dibawah menampilkan halaman *home* setelah *user* Berhasil masuk ke aplikasi. Pada halaman ini terdapat beberapa sub-menu yang dapat digunakan oleh *user*.



Gambar 3. Tampilan Home

3. Tampilan Data Akun

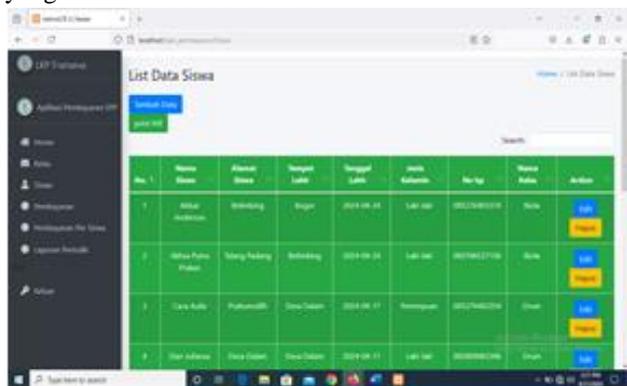
Pada dibawah menampilkan data akun dengan kolom no urut, kode akun, nama akun dan *action* yang akan dikelola oleh *user*.



Gambar 4. Tampilan Data Akun

4. Tampilan Data Kas Masuk

Pada gambar dibawah ini menampilkan data kas masuk dengan kolom no urut, tanggal, no kwitansi, kode akun, diterima dari, keterangan, jumlah, nama akun, dan *action* yang akan dikelola oleh *user*.



Gambar 5. Tampilan Data Kas Masuk

5. Tampilan Data Cetak Kwitansi Kas Masuk

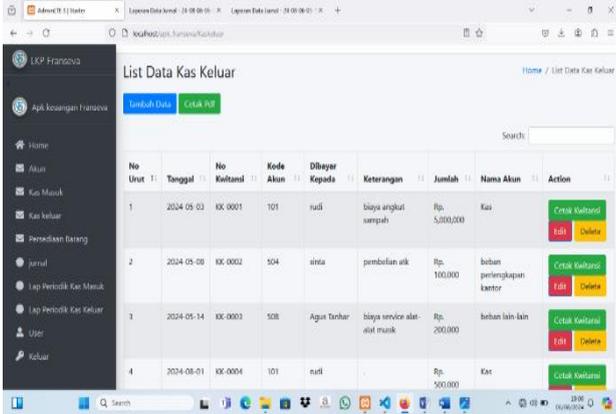
Pada gambar dibawah ini menampilkan cetak transaksi kas masuk yang bisa di cetak dalam bentuk pdf dan juga sebagai tanda bukti transaksi penerimaan atau kas masuk.



Gambar 6. Tampilan Data Cetak Kwitansi Kas Masuk

6. Tampilan Data Kas Keluar

Gambar di bawah ini menunjukkan data pengeluaran kas dengan kolom no urut, tanggal, no kwitansi, kode akun, dibayar kepada, keterangan, jumlah, nama akun, dan action yang akan dikelola oleh user.



Gambar 7. Tampilan Data Kas Masuk

7. Tampilan Data Cetak Kwitansi Kas Keluar

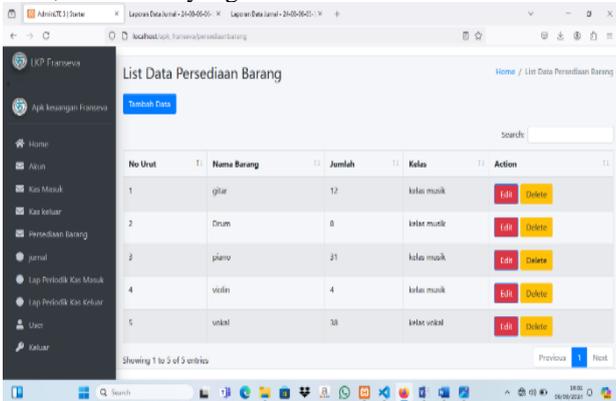
Pada gambar dibawah ini menampilkan cetak transaksi kas keluar yang bisa di cetak dalam bentuk pdf dan juga sebagai tanda bukti transaksi pengeluaran atau kas keluar.



Gambar 8. Tampilan Kwitansi Kas Keluar

8. Tampilan Data Persediaan Barang

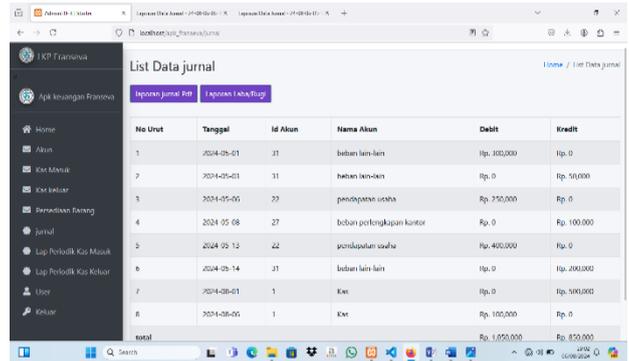
Pada gambar dibawah ini menampilkan data Persediaan Barang dengan kolom no urut, nama barang, jumlah, kelas, dan action yang akan dikelola oleh user



Gambar 9. Tampilan Data Persediaan Barang

9. Tampilan Data Jurnal

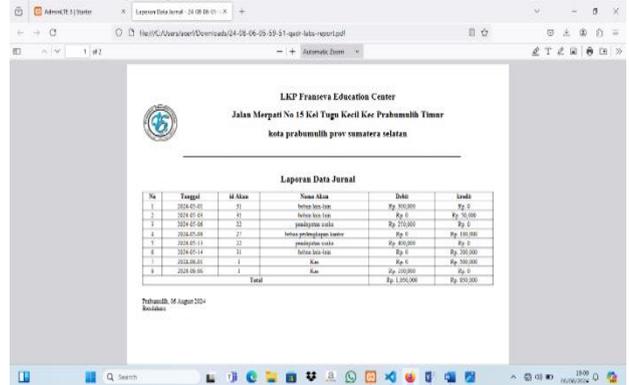
Pada gambar dibawah ini menampilkan data jurnal yang berupa hasil penjumlahan seluruh transaksi kas masuk dan kas keluar yang sekaligus sudah di pisahkan sesuai nama debit dan kredit dan juga sudah ditotalkan nominalnya yang dapat dikelola oleh user.



Gambar 10. Tampilan Data Jurnal

10. Tampilan Laporan Jurnal

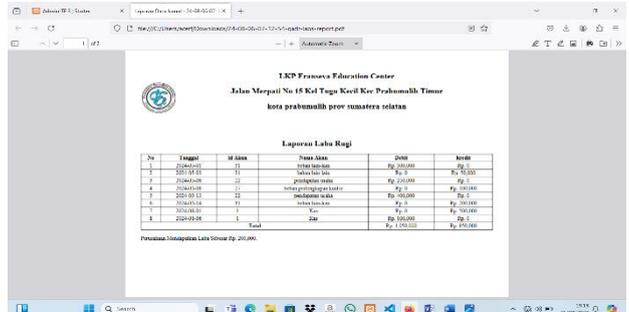
Pada gambar dibawah menampilkan laporan jurnal yang berisikan hasil penjumlahan seluruh transaksi masuk dan keluar yang telah ditotalkan.



Gambar 11. Tampilan Laporan Jurnal

11. Tampilan Laporan Laba/Rugi

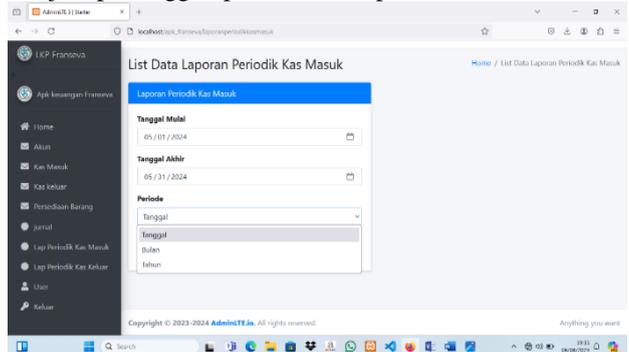
Pada gambar dibawah ini menampilkan laporan laba rugi yang dimana laporan ini pendapatan dikurangkan dengan beban-beban.



Gambar 12. Tampilan Laporan Laba/Rugi

12. Tampilan Lap Periodik Kas Masuk

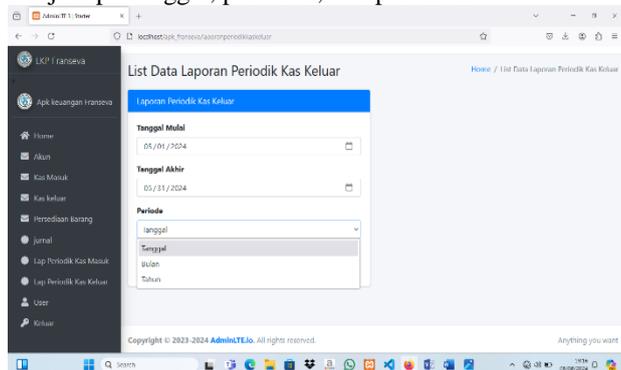
Pada gambar dibawah ini menampilkan laporan periodik kas masuk yang sudah di akumulasikan bisa menjadi pertanggal, perbulan, dan pertahun.



Gambar 13. Tampilan Lap Periodik Kas Masuk

13. Tampilan Lap Periodik Kas Keluar

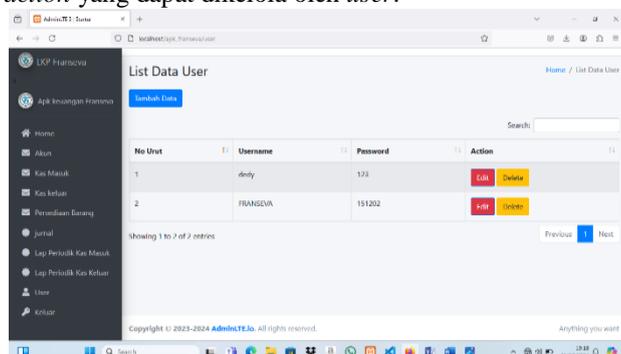
Pada gambar dibawah ini menampilkan laporan periodik kas keluar yang sudah di akumulasikan bisa menjadi pertanggal, perbulan, dan pertahun.



Gambar 14. Tampilan Lap Periodik Kas Keluar

14. Tampilan Data User

Pada gambar dibawah ini menampilkan halaman data user dengan kolom nomor urut, *username*, *password*, dan *action* yang dapat dikelola oleh user.



Gambar 10. Tampilan Data User

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan mulai dari Bab I hingga Bab IV pada Penelitian ini, maka ada beberapa hal yang dapat dijadikan kesimpulan bahwa.

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Proprocessor (PHP)*, database *Mysql*, dan aplikasi pendukung *Xampp V3.3.0* dan *Visual Studio Code*.
2. Metode pengembangan perangkat lunak yang penulis Metode yang digunakan adalah *waterfall*, sementara alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan adalah *UML (Unified Modeling Language)*, yang mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* untuk perancangan basis data (*database*) dan rancangan antar muka.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif, dan sumber datanya terdiri dari data primer dan data sekunder.
4. Pada aplikasi ini, yang ditampilkan adalah proses penginputan data-data serta cetak kwitansi kas masuk dan keluar, perjurnalan seluruh transaksi masuk dan keluar, laporan jurnal, laporan laba/rugi yang akan

berformat pdf, serta laporan periodik kas masuk dan keluar

5. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menghasilkan pengolahan data penerimaan dan pengeluaran kas dengan cepat, tepat, dan akurat serta mengurangi tingkat kesalahan dalam penerimaan dan pengeluaran kas dalam Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Franseva *Education Center* Kota Prabumulih.

B. Saran

Aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas sangat dibutuhkan guna menunjang kegiatan administrasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Franseva *Education Center* Kota Prabumulih dalam rangka efisiensi waktu dan memperkecil resiko kesalahan dalam memasukkan data-data penerimaan dan pengeluaran kas. Untuk itu diperlukan hal-hal sebagai berikut.

1. Sebaiknya dalam penggunaan aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas hanya digunakan oleh staf *user* dan pimpinan yang ada pada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Franseva *Education Center* Kota Prabumulih.
2. Perlu adanya evaluasi terhadap program aplikasi untuk pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Franseva *Education Center* Kota Prabumulih untuk melihat apakah aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan yang ada atau jika ingin diperbaiki kembali.
3. Halaman aplikasi ini masih sederhana hanya dibuat rapi dan teratur dan masih banyak saran yang penulis butuhkan sehingga dapat menjadi acuan untuk memperbaiki kekurangan pada aplikasi sehingga menjadi lebih baik lagi.
4. Adanya Pengembangan sistem di masa depan perlu dilakukan agar aplikasi ini dapat diperbarui dan ditingkatkan seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi yang semakin berkembang. Aplikasi masih bisa dikembangkan dengan bahasa pemrograman yang lain atau versi yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Anggito, A., “Eksplorasi Karakteristik Perilaku Pengguna Smartphone Dengan Pendekatan Penelitian Kualitatif “ *Jurnal Sistem Informasi (Jsi)*.”
- [2] & S. Sukanto, “Paradigma Filsafat Pendidikan Vokasi Pada Bidang Keilmuan Sistem Informasi: Tinjauan Filsafat Ilmu Dan Rekonstruksi Teori: Cv. Ruang Tentor.”
- [3] H. Remawati, D., & Wijayanto, “Buku Ajar Web Jsp Dengan Database Mysql, Semarang: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro,.” 2020. [Online]. Available: https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/download/164/136
- [4] D. Yusril Helmi, M, S., & Ayu, P, “Mengembangkan Sistem Gadai Online dengan CodeIgniter serta Mengelola Proses Pemberitahuan, Bandung: Kreatif Industri Nusantara.”
- [5] D. Sukri, H., “Pengembangan Aplikasi Berbasis Web, Malang: Media Nusa Creative.”