

Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian, dan Penjualan, serta Pinjaman Karyawan Berbasis Web pada Koperasi

Haikal Muhammad Rafi¹, Rochmawati², Monterico Adrian³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

haikalmuhammadrafi@student.telkomuniversity.ac.id¹, rochmawati@telkomuniversity.ac.id²,

montericoadrian@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak - Bank Perkreditan Rakyat (BPR) Kota Bandung adalah lembaga yang bergerak di bidang jasa keuangan dengan kegiatan utama yaitu menghimpun dana dan penyaluran kredit kepada masyarakat. Aktivitas utama Koperasi di Bank BPR Bandung ini yaitu membeli dan menjual barang dagang. Kendala yang dihadapi yaitu tidak adanya aplikasi untuk mengelola pencatatan pembelian, penjualan barang, penyimpanan data karyawan yang melakukan kasbon atau pinjaman karyawan untuk membeli barang di koperasi masih secara manual dengan buku catatan dan di akhir bulan akan dilaporkan untuk dilakukan pemotongan gaji sesuai dengan harga barang yang dibeli dikoperasi. Maka solusi yang diperlukan oleh perusahaan adalah membuat aplikasi yang bisa menangani pembelian, penjualan dan pinjaman karyawan di koperasi ini. Tujuan aplikasi ini adalah menangani pencatatan transaksi pembelian barang, transaksi penjualan barang, menampilkan kartu stok, jurnal, buku besar, menangani pinjaman karyawan atau kasbon untuk membeli barang di koperasi, menghasilkan laporan pembelian, laporan penjualan koperasi serta laporan neraca saldo dan laporan laba rugi, untuk diinformasikan kepada pemilik. Untuk metode yang digunakan yaitu System Development Life Cycle (SDLC). Untuk tahap bahasa pemrograman menggunakan bahasa Hypertext Preprocessor (PHP). Untuk database web framework Codeigniter menggunakan MYSQL. Untuk pengembangan aplikasi menggunakan Unifed Modeling Language (UML) dan Entity Relationship Diagram (ERD).

Kata Kunci: aplikasi berbasis web, pembelian dan penjualan, PHP, MYSQL

Abstract - Bank Perkreditan Rakyat (BPR) Bandung City is an institution engaged in financial services with the main activity of collecting funds and distributing credit to the public. The main activity of the Cooperative at Bank BPR Bandung is buying and selling merchandise. The obstacles faced are the absence of an application to manage the recording of purchases, sales of goods, storing data for employees who make cash services or employee loans to buy goods in the cooperative, still manually using a notebook and at the end of the month a salary deduction will be made according to the price of the goods purchased in the cooperative. So the solution needed by the company is to create an application that can handle purchases, sales and employee loans in this cooperative. The purpose of this application is to handle the recording of goods purchase transactions, sales of goods transactions, display stock cards, journals, ledgers, handle employee loans or cashews to buy goods in cooperatives, produce purchase reports, cooperative sales reports and balance sheet reports and income statements, to be informed to the owner. The method used is the System Development Life Cycle (SDLC). The programming language stage uses the Hypertext Preprocessor (PHP) language. For the Codeigniter web database framework using MYSQL. For application development using Unifed Modeling Language (UML) and Entity Relationship Diagram (ERD).

Keywords: web-based applications, buying and selling, PHP, MYSQL

I. PENDAHULUAN

Bank Perkreditan Rakyat (BPR) Bandung berdiri 1 Agustus 1968 dengan modal awal yaitu Rp.200.000,-. BPR Bandung adalah salah satu Lembaga yang bergerak di bidang perbankan. BPR Bandung ini merupakan salah satu badan usaha milik pemerintah kota Bandung dengan tujuan yaitu menghimpun dana dan penyaluran kredit dari masyarakat di Bandung. BPR Bandung memiliki sebuah koperasi yang bergerak di bidang perdagangan yang dibutuhkan oleh karyawan ataupun pelanggan selain karyawan. Koperasi BPR Bandung ini berdiri sejak 1 Januari 2013. Modal koperasi pada saat pendirian yang berasal dari simpanan pokok para anggota yang jumlahnya 98 orang dan besarnya Rp.9.800.000,- dan sekarang karyawan di koperasi ini sudah berjumlah 118 orang, tidak termasuk *Security* 7 orang, *Office Boy* (OB) 4 orang, pegawai koperasi 1 orang. Koperasi ini banyak menjual barang, makanan dan minuman. Koperasi ini mempunyai jumlah pembelian perbulannya tidak tentu tergantung barang yang habis di koperasi yang perlu dilakukan pembelian untuk mengisi stok kembali. Pembelian koperasi ini biasanya 50 sampai 80 item per bulan, sedangkan penjualan barang di koperasi ini bisa mencapai 50 sampai 100 item per bulan yang di beli oleh pelanggan dan penjualan di koperasi ini menghasilkan kurang lebih Rp.1.000.000,- sampai Rp.1.700.000,- per minggu dan per bulan kurang lebih biasanya menghasilkan penjualan sebesar Rp.4.000.000,- sampai Rp.5.000.000,-. Koperasi ini masih menggunakan pencatatan pemasukan dan pengeluaran serta kasbon karyawan menggunakan pencatatan manual sehingga laporan setiap bulannya untuk menghitung jumlah kasbon dan penjualan dan pembelian sering terdapat kendala baik dari kerusakan pembukuan sehingga catatan yang telah di buat tidak dapat di lihat dengan jelas dan ada kemungkinan catatan bisa hilang. Dengan demikian solusi yang di lakukan yaitu menggunakan aplikasi pencatatan melalui komputer sehingga laporan setiap bulannya dapat dengan mudah di laporkan serta adanya kemudahan menggunakan aplikasi dalam menghitung pembelian, penjualan dan persediaan yang tersisa serta kasbon karyawan koperasi.

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini merupakan perbandingan dari proyek akhir setahun lalu dengan beberapa tahun sebelumnya. Karena dari beberapa judul yang sudah diteliti semuanya memiliki perbedaan masing-masing dari topik pembahasan proyek akhir dan tujuan dari masing masing proyek akhir tersebut.

Pada proyek akhir Zakil Fawazi membahas mengenai pencatatan transaksi pembelian barang di CV.Nindya yang diperoleh dari beberapa tempat berbeda di kota Bukittinggi. Pembelian barang di CV.Nidya mempunyai 5 *reseller* yang masih aktif dan pencatatan di CV.Nidya itu pada awalnya masih secara manual yang di catat di sebuah buku biasa. Transaksi penjualan barang yang digunakan yaitu metode perpetual. Persediaan barang yang menampilkan kartu stok menggunakan metode *average*, pada aplikasi proyek akhir Zakil Fawazi ini dapat menampilkan jurnal, buku besar, laporan-laporan yang dapat dikirim ke pemilik atau *owner* dengan aplikasi *whatsapp*, pada proyek akhir ini juga dapat menampilkan grafik penjualan dan pembelian yang terjadi setiap hari untuk dapat menginformasikan peningkatan penjualan ataupun pembelian. Aplikasi zakil fawazi ini tidak menangani pembelian dan penjualan kredit dan tidak menangani laporan laba rugi. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) yang dianalisis dengan menggambarkan *rich picture* dan BPMN. Tahap Kode menggunakan aplikasi sublime text dengan Bahasa pemrograman yaitu *Hypertext Preprocessor* (PHP). Tahap *test* dilakukan dengan metode *black box testing* [1].

Pada proyek akhir Windiya Setiawati membahas mengenai penjualan barang dagang yaitu berbagai macam pisang. Proses pencatatan pembelian ataupun penjualan masih di catat di buku secara manual dan di sertai bukti yaitu dengan nota pembelian atau nota penjualan. Proyek akhir Windiya Setiawati ini membahas aplikasi yang dapat menghitung penjualan dan pembelian pisang secara tunai, dapat menampilkan kartu stok, metode persediaan barangnya menggunakan metode *First In First Out* (FIFO) dan menampilkan catatan akuntansi beserta laporan pembelian dan penjualan. Metode yang digunakan untuk pengujian aplikasi ini adalah metode *black box testing*, metode pencatatan pembelian dan penjualan di aplikasi menggunakan metode perpetual, aplikasi nya tersebut tidak menangani retur pembelian dan retur penjualan, tidak menangani potongan dan diskon, tidak menangani penjualan dan pembelian [2].

Pada proyek akhir Hayu Gomgom P Sibarani membahas mengenai pembelian dan penjualan di TB Sinar Jaya yang merupakan perusahaan dagang meliputi bahan bangunan. Aplikasi pembelian dan penjualan ini dibuat untuk menangani pencatatan yang sebelumnya masih di sebuah buku. Aplikasi proyek akhir Hayu Gomgom P Sibarani ini dapat mengelola pembelian dan penjualan barang secara tunai dan kredit. Pembayaran barang

secara kredit dapat dilakukan apabila pelanggan melakukan banyak pembelian bahan bangunan dan membayar 30% dari harga jual. Pembelian barang ke *supplier* tidak dengan pembayaran langsung lunas tetapi harus dengan perjanjian yaitu pemilik harus membayar 50% dari harga jual dahulu kepada *supplier*. Aplikasi ini menangani catatan dan laporan penjualan perbulan. Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode *waterfall model* dan untuk pencatatan persediaan menggunakan metode perpetual. Metode yang di gunakan untuk pengujian yaitu *black box testing*. Aplikasi proyek akhir Hayu Gomgom P Sibarani tidak menangani piutang tak tertagih, tidak menangani retur penjualan dan retur pembelian, tidak menangani perhitungan pajak dan diskon [3].

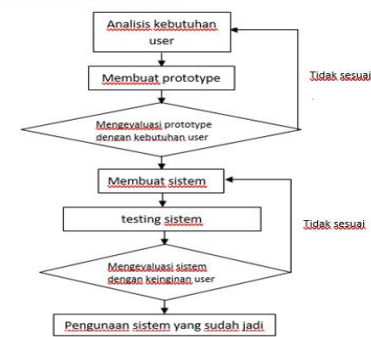
Pada proyek akhir Erry Iman Vianto membahas mengenai pencatatan pembelian dan penjualan dan juga persediaan obat yang dijual di Apotek Alin masih secara manual. Pada aplikasi tersebut dapat mengelola pembelian dan penjualan, dapat mengelola harga pokok penjualan, dapat menghitung PPH badan, serta dapat mengelola catatan akuntansi seperti jurnal, buku besar, laporan harga pokok penjualan, laporan laba rugi, laporan pembelian dan laporan penjualan. Aplikasi proyek akhir Erry Iman Vianto ini tidak menangani perhitungan piutang, tidak menangani pembelian dan penjualan kredit, tidak menangani retur, tidak menangani persediaan, hanya menangani pph *final*, tidak menangani beban. Metode yang di gunakan untuk pengerjaan proyek akhir Erry Iman Vianto ini adalah metode *waterfall* [4].

Pada proyek akhir Linta Amalia Chasana membahas mengenai Koperasi Bhakti Makmur yang merupakan Primer Koperasi Mabes TNI Angkatan Udara, aplikasi proyek akhir Linta Amalia Chasana ini dapat mengelola pencatatan data anggota toko, mengelola transaksi penjualan langsung dan penjualan konsinyasi, mengelola persediaan barang dalam bentuk kartu stok produk jadi, menangani transaksi pembayaran beban operasional yang ada, menghasilkan catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan, laporan laba rugi. Aplikasi tersebut tidak menangani penggajian tetapi hanya menangani penginputan gaji, tidak menangani PPN, pencatatannya dengan metode perpetual, kartu stoknya menggunakan metode FIFO, untuk anggota yang telah terdaftar di Unit Toko Koperasi Bhakti Makmur dalam melakukan transaksi kredit syaratnya anggota TNI yang bertugas di area kantor. Jika tidak segera membayarkan utang pada

Unit Toko maka akan unit akan memotong langsung dari gaji pegawai sesuai total harga yang di sisi kredit [5].

II. METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan untuk pengerjaan proyek akhir ini adalah dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) atau bisa disebut dengan siklus hidup pengembangan system. Metode *System Development Life Cycle* (SDLC) ini adalah metode yang dibuat untuk menghasilkan system yang berkualitas sesuai dengan keinginan pelanggan. Metode *System Development Life Cycle* (SDLC) menjadi kerangka dari setiap Langkah yang harus dikerjakan untuk memproses pengembangan dari system tersebut [6]. Adapun metode yang digunakan untuk pengembangan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan salah satu metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu metode *prototype*. Dalam metode *prototype* ini perangkat lunak yang dihasilkan dapat dipresentasikan atau diberitahukan kepada pelanggan dan pelanggan tersebut diberikan kesempatan untuk menginformasikan masukan agar perangkat lunak yang dikembangkan dapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan *user* [7].



Gambar 1 Ilustrasi Metode Prototype

Metode *requirement prototype* ini memiliki tahapan seperti berikut:

a. Analisis Kebutuhan User

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan wawancara kepada pengguna agar dapat mengidentifikasi sistem yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna sistem tersebut [7].

b. Membuat *prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan pembuatan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan yang sudah dijelaskan oleh pengguna sistem [7].

c. Mengevaluasi *prototype* dengan kebutuhan *user*

Pada tahap ini pengembang memberitahukan *prototype* yang sudah dibuat kepada pengguna agar pengguna dapat memberikan tanggapan serta masukan mengenai kesesuaian *prototype* dengan sistem yang dibutuhkan pengguna [7].

d. Membuat sistem

Pada tahap ini pengembang melakukan pembuatan sistem dari *prototype* yang sudah disetujui oleh pengguna [7].

e. *Testing* sistem

Pada tahap ini pengembang dan pengguna melakukan pengujian sistem perangkat lunak yang sudah dibuat dan dikembangkan [7].

f. Mengevaluasi sistem dengan keinginan *user*

Pada tahap ini sistem perangkat lunak yang sudah dibuat dan dikembangkan akan dilakukan evaluasi oleh pengguna apakah sudah sesuai dengan yang pengguna inginkan [7].

g. Penggunaan sistem yang sudah jadi

Pada tahap ini sistem perangkat lunak yang sudah di uji coba dan di evaluasi serta sudah disetujui oleh pengguna siap untuk digunakan [7]

III. HASIL

A. Rich Picture

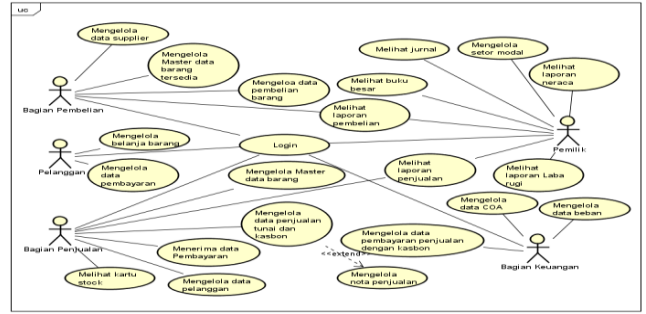
Rich picture ini akan mengkomunikasikan proses bisnis yang terjadi dan situasi permasalahan yang di hadapi secara keseluruhan dengan menggunakan gambar tersaji yang dapat memudahkan pembaca agar bisa mengetahui situasi yang terjadi di Bank BPR Bandung.



Gambar 2 Ilustrasi rich picture

B. Diagram Use Case

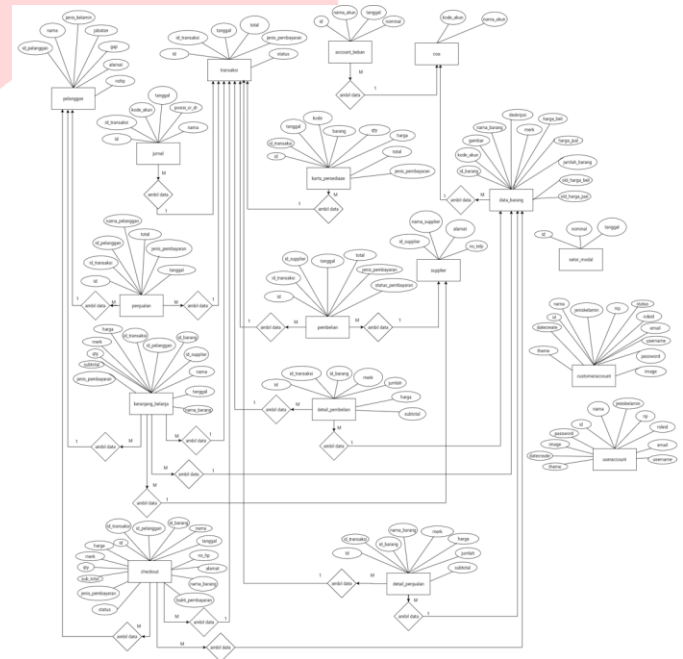
Berikut ini merupakan *usecase diagram* yang menggambarkan perancangan sistem berdasarkan interaksi dari setiap aktor yang terlibat dalam penggunaan aplikasi yang di buat.



Gambar 3 Ilustrasi Use Case Diagram

C. Entity Relationship Diagram

Berikut ini adalah Entity Relationship Diagram (ERD) secara keseluruhan yang digunakan sebagai perancangan basis data dari aplikasi yang dijelaskan dengan gambar berikut.



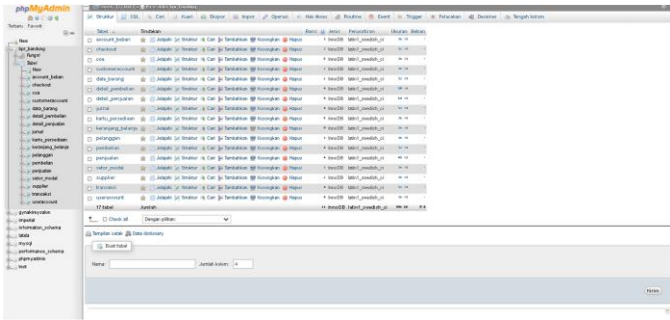
Gambar 4 Entity Relationship Diagram (ERD)

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi merupakan suatu gambaran dari sistem yang telah dibangun. Dalam pengimplementasian terbagi menjadi 3 jenis yaitu implementasi basis data, implementasi proses, dan implementasi transaksi.

A. Implementasi Basis Data

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan MySQL dengan nama basis data yaitu bpr_bandung dan memiliki 17 tabel.



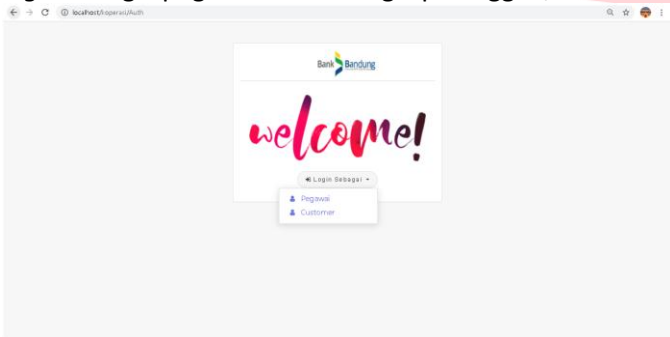
Gambar 5 Implementasi Basis Data

B. Implementasi Proses

Halaman master data ini dapat mengelola data dengan melihat, menambah, mengubah suatu data.

1. Proses halaman awal sebelum login

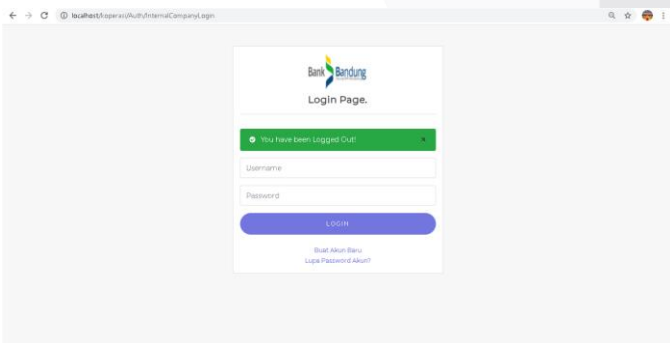
Halaman awal sebelum login ini di buat agar dapat memilih pengguna aplikasi yang akan melakukan proses login sebagai pegawai atau sebagai pelanggan/customer.



Gambar 6 Implementasi Proses Halaman Awal

2. Proses Login

Halaman login ini merupakan halaman masuk aplikasi dengan pengkonfirmasi pengguna aplikasi dari salah satu bagian koperasi, pada proses ini harus menginputkan *username* dan *password*.



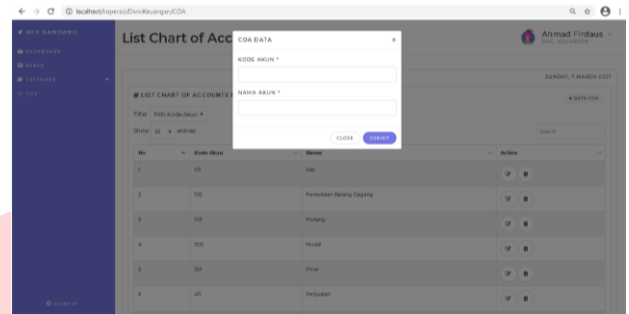
Gambar 7 Implementasi Proses Login

3. Master Data Chart of Account (COA)

Master data *Chart of Account* ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat melihat, menambahkan dan mengubah serta menghapus.

4. Proses Menambah Data COA

Proses menambah data *COA* adalah dengan menginputkan kode akun dan nama akun *COA*, kemudian setelah diinput maka klik *submit*. Tampilannya seperti gambar berikut ini.



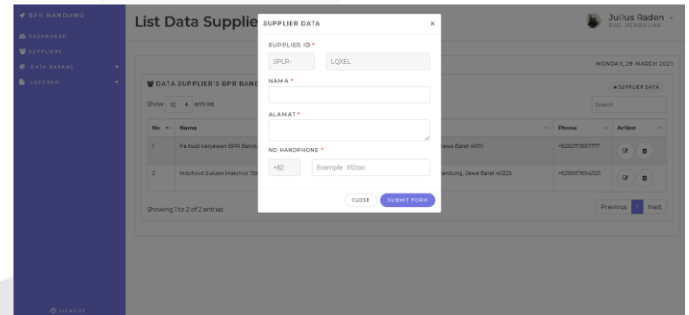
Gambar 8 Implementasi Menambah Chart of Account (COA)

5. Master Data Supplier

Master data *supplier* ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat melihat, menambahkan dan mengubah serta menghapus.

6. Proses Menambah Master Data Supplier

Proses menambah master data *supplier* adalah dengan menginputkan *Supplier Id*, Nama, Alamat, No *HandPhone*, kemudian setelah diinput maka klik simpan. Tampilannya seperti gambar berikut ini.



Gambar 9 Implementasi Menambah Master Data Supplier

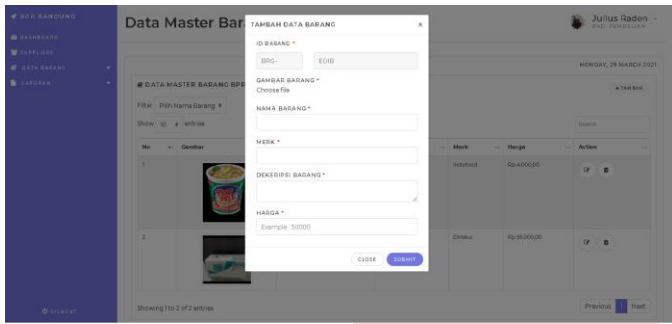
7. Master Data Barang di Pembelian

Master data barang ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat melihat, menambahkan dan mengubah serta menghapus. Berikut master data barang.

8. Proses Menambah Master Data Barang di Pembelian

Proses menambah master data barang dengan menginputkan nama barang, merk, *choose file* gambar, deskripsi, harga disini adalah harga beli, kemudian

setelah diinput maka klik *submit*. Maka Tampilannya akan seperti gambar berikut ini.



Gambar 10 Implementasi Menambah Master Data Barang di Pembelian

9. Proses Barang Tersedia di Pembelian

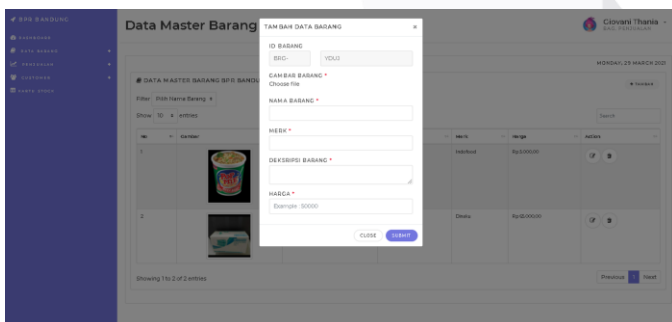
Proses barang tersedia ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat melihat data barang yang masih tersedia di gudang.

10. Proses Master Data Barang Di Penjualan

Master data barang ada 2 yaitu master data di penjualan dapat menginput harga jual dan master data di pembelian dapat menginput harga beli. Harga beli dan harga jual berbeda tergantung barangnya, serta master data barang ini memiliki fungsionalitas untuk melihat, menambah, mengubah, serta menghapus.

11. Proses Menambah Master Data Barang di Penjualan

Proses menambah master data barang dengan menginputkan nama barang, merk, *choose file* gambar, deskripsi, harga disini adalah harga jual, setelah diinput maka klik *submit*. Maka Tampilannya akan seperti gambar berikut ini.



Gambar 11 Implementasi Menambah Master Data Barang di Penjualan

12. Proses Barang Tersedia di Penjualan

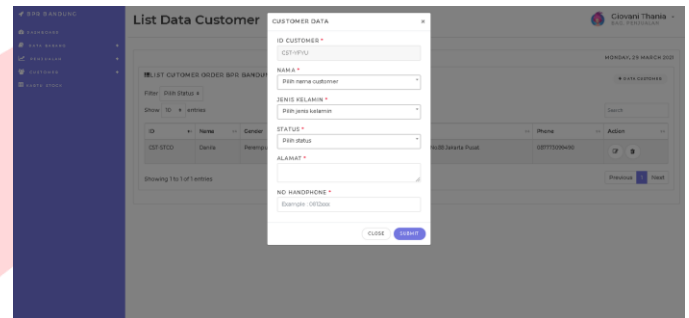
Proses barang tersedia ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat melihat jumlah barang yang sudah siap untuk di jual.

13. Proses Master data Customer

Master data pelanggan atau *customer* ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat melihat, menambahkan dan mengubah serta menghapus.

14. Proses Menambah Master Data Customer

Proses menambah master data *customer* dengan menginputkan id *customer*, nama *customer*, jenis kelamin, status, gaji, alamat, no *handphone* kemudian setelah diinput maka klik *submit*. Maka Tampilannya akan seperti gambar berikut ini.



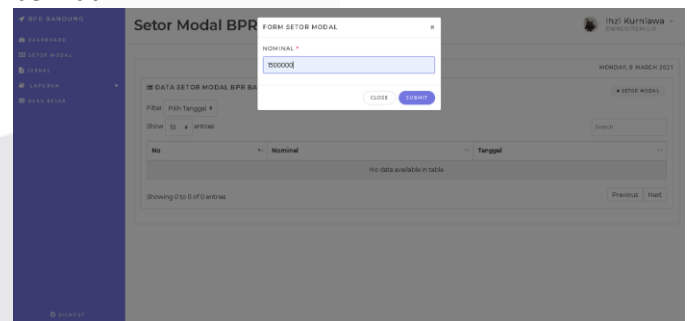
Gambar 12 Implementasi Menambah Master Data Customer

C. Implementasi proses transaksi

Berikut ini merupakan implementasi transaksi dari aplikasi proyek akhir yang telah dibangun.

1. Proses Menambah Setor Modal Ke Koperasi

Halaman ini dapat melakukan penginputan modal yang akan di masukkan ke perusahaan dengan menginput nominal dan melakukan *submit*, tampilan seperti berikut.

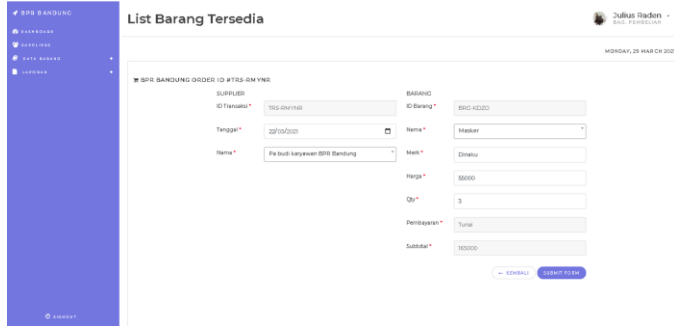


Gambar 13 Implementasi Menambah Setor Modal Ke Koperasi

2. Proses Menambah Transaksi Pembelian ke Supplier

Proses barang menambah transaksi pembelian ke *supplier* di masukkan di barang tersedia ini mempunyai fungsionalitas untuk dapat menambahkan data yang diinput ke dalam tabel data barang tersedia dan tabel data selanjutnya yaitu daftar pembelian barang ke *supplier* dan proses ini dapat menambahkan transaksi pembelian dengan menginputkan tanggal, pilihan

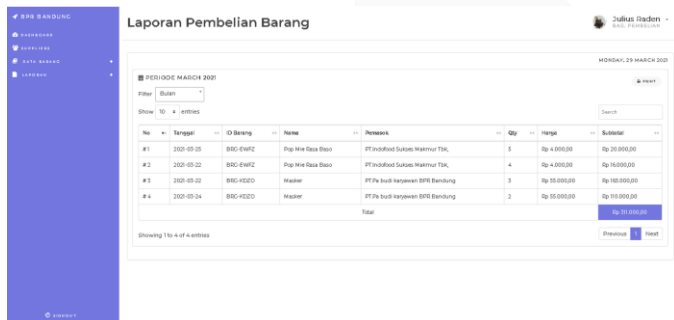
supplier, pilihan barang yang akan di beli, merk, harga satuan, jumlah barang, jenis pembayaran, total harga bayar, kemudian klik *submit*, Berikut ini tampilannya.



Gambar 14 Implementasi Menambah Pembelian di Barang Tersedia

3. Laporan Pembelian

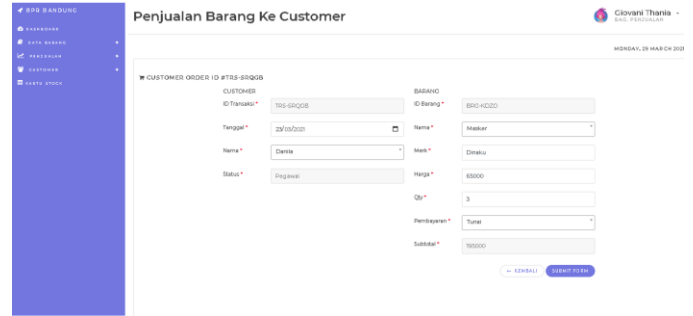
Halaman ini menampilkan laporan pembelian yang dapat dilihat oleh bagian pembelian dan pemilik. Laporan Pembelian ini menampilkan tanggal, id barang, nama, pemasok, *quantity* (QTY), harga dan subtotal, dan total. Berikut ini tampilan laporan pembelian tersebut.



Gambar 15 Implementasi Laporan Pembelian

4. Menambah Transaksi Penjualan

Pada Halaman Transaksi Penjualan ini dapat melihat Transaksi Penjualan dan menginputkan tanggal, nama pelanggan/customer, nama barang, merk, harga, *quantity* (QTY), jenis pembayaran, subtotal setelah menggimputkan transaksi penjualan maka bagian penjual dapat melihat detail penjualan dengan tampilan seperti berikut.



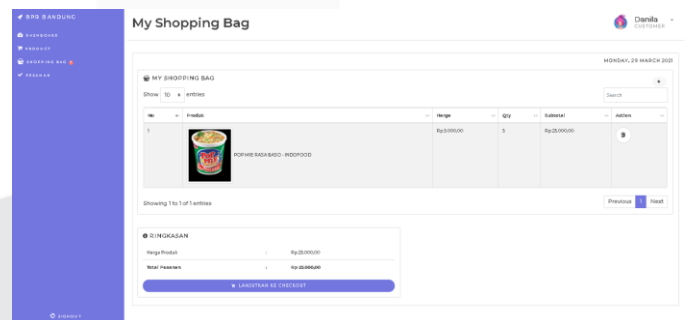
Gambar 16 Implementasi Transaksi Penjualan



Gambar 17 Implementasi Transaksi Penjualan 2

5. Menambah Transaksi Penjualan Melalui Pesanan Pelanggan

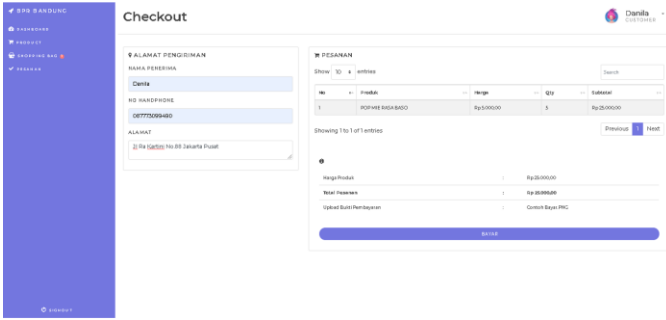
Menambah Transaksi Penjualan Melalui Pesanan Pelanggan Proses ini menginputkan transaksi penjualan melalui pesanan pelanggan dengan menginputkan barang yang ingin di beli dan memilih jumlah barang yang ingin di beli, kemudian klik *submit*, tampilan seperti berikut.



Gambar 18 Implementasi Tambah Transaksi Penjualan

6. Checkout Pesanan Pelanggan

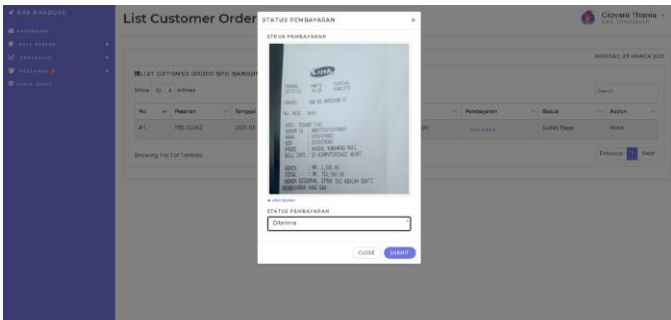
Proses ini melakukan penginputan *checkout* pesanan pelanggan dengan menginputkan nama penerima, no *handphone*, alamat, dan bukti pembayaran kemudian klik *submit*, tampilan seperti berikut.



Gambar 19 Implementasi Checkout Pesanan Pelanggan

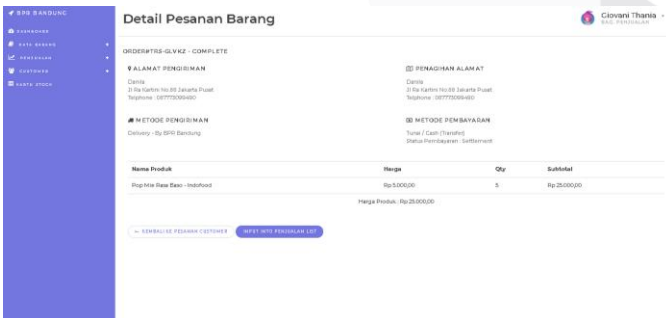
7. Menerima *List Customer Order* yang sudah di Pesan oleh Pelanggan

Proses ini melakukan penginputan *list customer order* yang sudah di pesanan oleh pelanggan dengan menginputkan struk pembayaran dan status pembayaran kemudian klik *submit*, tampilan seperti berikut.



Gambar 20 Implementasi Menerima *Customer Order* yang sudah di Pesan oleh Pelanggan

Kemudian input ke penjualan *list*, seperti tampilan berikut ini.

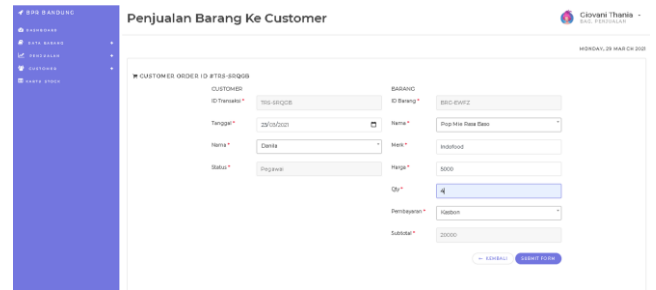


Gambar 21 Implementasi Menambahkan Detail Pesanan ke Penjualan

8. Menambah Transaksi Penjualan dengan Kasbon

Pada halaman transaksi penjualan ini dapat melihat semua transaksi penjualan dan menginputkan tanggal, nama pelanggan/*customer*, nama barang, status, id

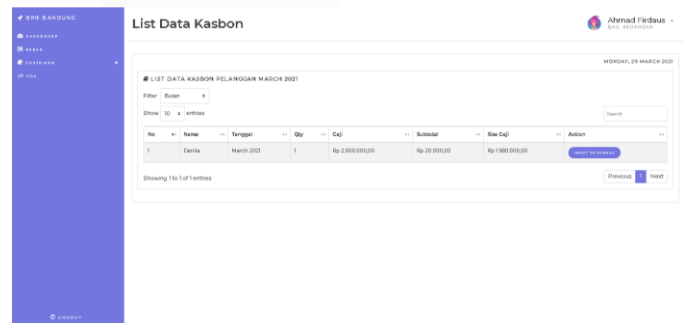
barang, nama barang, merk, harga, *quantity* (QTY), jenis pembayaran, subtotal dengan tampilan seperti berikut



Gambar 22 Implementasi Menambahkan Transaksi Penjualan dengan Kasbon

9. Pembayaran Kasbon

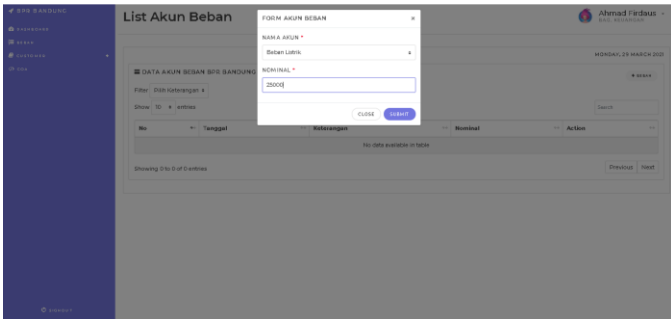
Halaman pembayaran kasbon ini di ambil dari penjualan barang dengan metode pembayaran kasbon yang menyesuaikan dengan gaji pelanggan dan di bayar dengan cara memotong gaji pelanggan di akhir bulan tetapi pelanggan yang bisa melakukan kasbon hanya karyawan yaitu anggota selain karyawan atau anggota koperasi. Pembayaran dilakukan dengan melakukan *input to jurnal*, maka pembayaran kasbon akan di terima dan jurnal pembayaran kasbon akan muncul.



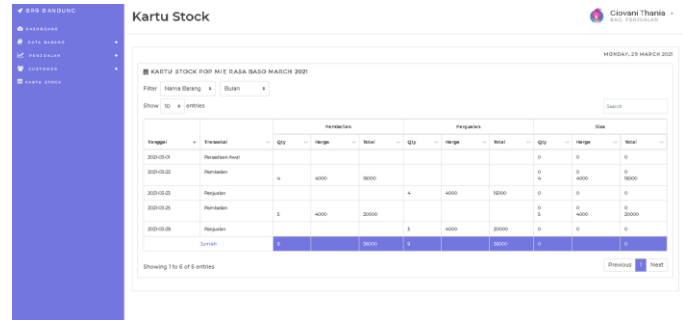
Gambar 23 Implementasi Pembayaran Kasbon

10. Proses Menambah Akun beban

Proses menambah akun beban dengan memilih nama akun beban dan menginputkan nominal beban yang akan di masukan, kemudian setelah diinput maka klik *submit*. Tampilannya akan seperti gambar berikut ini.



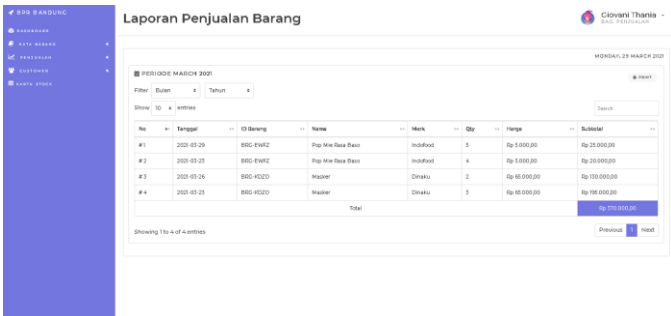
Gambar 24 Implementasi Menambah Akun Beban



Gambar 27 Implementasi Kartu Stok 2

11. Laporan penjualan

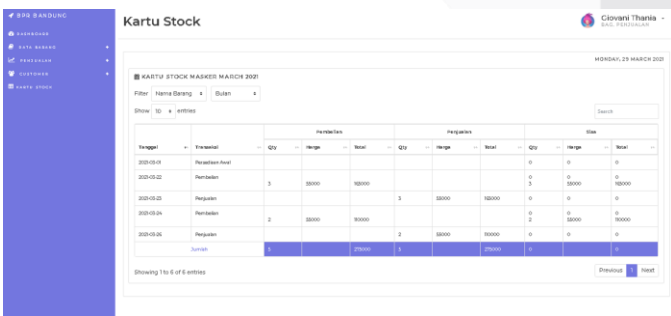
Halaman ini menampilkan laporan penjualan yang dapat dilihat oleh bagian penjualan dan pemilik. Laporan penjualan ini menampilkan id transaksi, tanggal, id barang, nama, merk, *quantity* (QTY), harga dan subtotal, dan total. Berikut ini tampilan laporan penjualan tersebut.



Gambar 25 Implementasi Laporan Penjualan

12. Kartu Stok

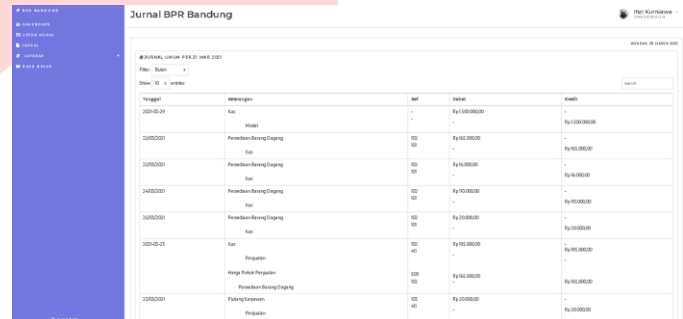
Kartu stok dapat dilihat oleh bagian penjualan. Kartu stok menampilkan tanggal, nama transaksi, pembelian, harga pokok penjualan, sisa persediaan yang didalamnya ada *quantity* (QTY), harga, dan total, serta jumlah akhir dari kartu stok. Berikut ini tampilan kartu stok.



Gambar 26 Implementasi Kartu Stok

13. Jurnal

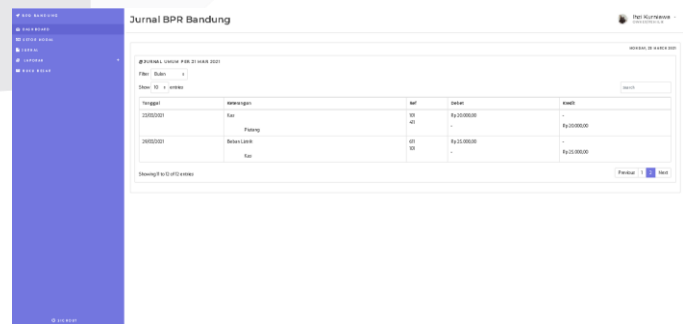
Halaman ini menampilkan jurnal yang dapat dilihat oleh pemilik. Jurnal ini menampilkan tanggal, keterangan, ref, debit, kredit. Berikut ini tampilan jurnal tersebut.



Gambar 28 Jurnal



Gambar 29 Jurnal 2



Gambar 30 Jurnal 3

14. Buku Besar

Halaman ini menampilkan buku besar yang dapat di lihat oleh pemilik. Ada beberapa macam buku besar di aplikasi ini yaitu buku besar kas, buku besar persediaan barang dagang, buku besar penjualan, buku besar piutang, buku besar beban listrik, buku besar beban gaji, buku besar modal dan buku besar harga pokok penjualan. Buku Besar ini menampilkan tanggal, keterangan, ref, debet, kredit, saldo. Berikut ini tampilan salah satu buku besar tersebut yaitu buku besar kas.

Tanggal	Keterangan	ref	Debit	Kredit	Saldo
2021-03-01	Salin Kas	-	Rp1.000.000,00	-	Rp1.000.000,00
2021-03-02	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.010.000,00
2021-03-03	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.020.000,00
2021-03-04	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.030.000,00
2021-03-05	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.040.000,00
2021-03-06	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.050.000,00
2021-03-07	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.060.000,00
2021-03-08	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.070.000,00
2021-03-09	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.080.000,00
2021-03-10	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.090.000,00
2021-03-11	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.100.000,00
2021-03-12	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.110.000,00
2021-03-13	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.120.000,00
2021-03-14	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.130.000,00
2021-03-15	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.140.000,00
2021-03-16	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.150.000,00
2021-03-17	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.160.000,00
2021-03-18	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.170.000,00
2021-03-19	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.180.000,00
2021-03-20	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.190.000,00
2021-03-21	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.200.000,00
2021-03-22	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.210.000,00
2021-03-23	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.220.000,00
2021-03-24	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.230.000,00
2021-03-25	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.240.000,00
2021-03-26	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.250.000,00
2021-03-27	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.260.000,00
2021-03-28	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.270.000,00
2021-03-29	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.280.000,00
2021-03-30	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.290.000,00
2021-03-31	Penjualan Bersih	500	-	Rp10.000,00	Rp1.300.000,00

Gambar 31 Buku Besar Kas

15. Laporan Neraca Saldo

Halaman ini menampilkan neraca saldo yang dapat di lihat oleh pemilik. Neraca saldo ini menampilkan kode akun, akun, debet, kredit, total neraca. Berikut ini tampilan neraca saldo tersebut.

Kode Akun	Rekening	Debit	Kredit
01	Kas	Rp1.300.000,00	Rp0,00
102	Penjualan Bersih Dagang	Rp0,00	Rp1.300,00
103	Penjualan	Rp0,00	Rp0,00
300	Modal	Rp0,00	Rp1.300.000,00
301	Pinjam	Rp0,00	Rp0,00
401	Penjualan	Rp0,00	Rp200.000,00
500	Harga Pokok Penjualan	Rp30.000,00	Rp0,00
600	Saluran Listrik	Rp0,00	Rp0,00
601	Saluran Gas	Rp0,00	Rp0,00
08		Rp1.300.000,00	Rp1.300.000,00

Gambar 32 Laporan Neraca Saldo

16. Laporan Laba Rugi

Halaman ini menampilkan laba rugi yang dapat di lihat oleh pemilik. Neraca saldo ini menampilkan tampilan laba rugi tersebut.

Perkiraan	Saldo
Penjualan Bersih	Rp1.300.000,00
Harga Pokok Penjualan	Rp30.000,00
Labanya	Rp1.270.000,00
Saluran Gas	Rp0,00
Saluran Listrik	Rp0,00
Total Beban Operasional	Rp0,00
Labanya	Rp1.270.000,00

Gambar 33 Laporan Laba Rugi

V. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan aplikasi yang sudah di bangun ini, maka tujuan proyek akhir ini yaitu membangun aplikasi berbasis web dengan fungsi seperti berikut ini:

- Mencatat dan menghitung setiap transaksi pembelian barang koperasi ke *supplier* secara tunai.
- Mencatat setiap transaksi penjualan atas barang dagang yang beli oleh pelanggan atau konsumen secara tunai.
- Mencatat setiap transaksi penjualan dan pembelian dengan kasbon sesuai data karyawan hingga batas maksimal kasbon agar dapat di hitung untuk pengurangan gaji pada setiap bulannya .
- Menampilkan laporan pembelian dan penjualan kepada pemilik koperasi yang sudah melakukan login ke aplikasi ini.
- Menghasilkan laporan akuntansi atau siklus akuntansi mulai dari jurnal, buku besar, neraca saldo, dan laporan laba rugi.

Saran dari aplikasi ini yaitu fungsionalitas dari aplikasi ini dalam membuat kartu stok, jurnal, buku besar, laporan pembelian, laporan penjualan dan dapat memudahkan karyawan dalam pembuatan laporan-laporan lainnya. Selain itu saran dari aplikasi ini adalah :

- Aplikasi ini dapat memudahkan pengerjaan laporan-laporan baik dari stok barang setiap ada pembelian dan penjualan.
- Aplikasi ini dapat membuat laporan harian, mingguan atau bulanan.
- Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan *online* dengan pembayaran melalui *transfer* hingga dapat memberi informasi pesanan kepada penjual dan pembeli barang.
- Aplikasi ini dapat menghasilkan nota yang dapat di serahkan ke pelanggan.

Referensi

- [1] Z. Fawazi, Rochmawati, A. A. G. Agung, Aplikasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Pembelian, Persediaan, dan Penjualan Barang Dagang (Studi Kasus di CV Nindya, Solok, Sumatra Barat), 2019.
- [2] W. Setiawati, R. Sukawati, M. Adrian, Aplikasi Berbasis Web untuk Pembelian, Persediaan dan Penjualan (Studi Kasus : PD. Putera Jaya, Bandung), McMillan Publishing, 2019.
- [3] H. G. P. Sibarani, R. Sukawati, Asniar, Aplikasi Pembelian dan Penjualan Bahan Bangunan (Studi Kasus : Toko Bangunan Sinar Jaya, Bandung), 2018.
- [4] E. I. Vianto, Asniar, F. Sukmawati, Aplikasi Berbasis Web Untuk Pembelian Dan Penjualan Obat Serta Perhitungan PPh Badan di Apotek Alin, Bandung, Bandung: Universitas Telkom, 2018.
- [5] L. A. Chasana, R. Sukawati. M. Karismariyanti, Aplikasi Penjualan dengan Menggunakan Metode Konsinyasi Berbasis Web (Studi Kasus: Koperasi Unit Toko Bhakti Makmur Margahayu, Bandung), Bandung: Universitas Telkom, D3 Komputerisasi Akuntansi, 2019.
- [6] Binus University Accounting, "Memahami System Development Life Cycle," BINUS UNIVERSITY, 19 mei 2020. [Online]. Available: <https://accounting.binus.ac.id/2020/05/19/memahami-system-development-life-cycle/>.
- [7] D. Rizky, "Mengenal Prototyping," medium.com, 15 Januari 2019. [Online]. Available: <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-prototype-8f50322b14bf>.