

# Perancangan Aplikasi Pencatatan Keuangan Berbasis Website Pada *Cloud Shoe* Menggunakan Metode *Agile Development Scrum*

1<sup>st</sup> Ahmad Rasyid Ibrahim Arsy  
Fakultas Rekayasa Industri  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

rasyidarsy@student.telkomuniversity.ac.id

2<sup>nd</sup> Augustina Asih Rumanti  
Fakultas Rekayasa Industri  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

augustinaar@telkomuniversity.ac.id

3<sup>rd</sup> Nurdinintya Athari Supratman  
Fakultas Rekayasa Industri  
Universitas Telkom  
Bandung, Indonesia

nurdinintya@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak**—*Cloud Shoe* merupakan usaha yang menyediakan berbagai pelayanan perawatan sepatu seperti *unyellowing*, *repaint/recolour*, dan *bag spa*. *Cloud Shoe* memiliki pendapatan yang menguntungkan setiap minggunya. Namun, *Cloud Shoe* masih menggunakan pencatatan keuangan secara manual. Pencatatan keuangan secara manual dapat menyebabkan ketidakakuratan pada perhitungan serta dapat menyebabkan dokumen pencatatan keuangan tidak rapi serta hilang. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini akan berfokus pada perancangan sistem pencatatan keuangan berbasis website menggunakan metode *Agile Development Scrum*. Metode *Agile Development Scrum* memiliki karakteristik yaitu pada setiap prosesnya harus menerima persetujuan dengan user agar aplikasi sesuai dengan keinginan user, dapat meminimalisir kesalahan, dan dapat meminimalisir terjadinya *miss communication*. Pengujian website dilakukan dengan menggunakan *Blackbox Testing* dan *ISO 9126* dengan hasil menunjukkan rata-rata sebesar 88% yang artinya sistem sudah sangat baik.. Hasil perancangan sistem pencatatan keuangan dapat membantu karyawan dan owner dalam mengelola data keuangan, data karyawan, dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pada *Cloud Shoe*.

**Kata kunci**—*Cloud Shoe*, Pencatatan Keuangan, *Agile Development Scrum*

## I. PENDAHULUAN

*Cloud Shoe* merupakan usaha yang bergerak dalam bidang jasa termasuk UMKM dan merupakan bisnis yang dijalankan individu, rumah tangga, atau badan usaha ukuran kecil. *Cloud Shoe* terletak di Jl. Perjuangan No.101, Sei Kera Hilir I, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. *Cloud Shoe* mulai beroperasi pada 8 Agustus 2020 dan berfokus pada bidang usaha pengelolaan cuci sepatu. Selain menyediakan jasa cuci sepatu, *Cloud Shoe* juga menyediakan berbagai pelayanan perawatan sepatu seperti *unyellowing*, *repaint/recolour*, dan *bag spa*. Harga yang ditawarkan pun beragam mulai dari Rp.20.000,- sampai dengan Rp.200.000,-. Dengan satu karyawan bagian kasir, *Cloud Shoe* dibangun sebagai bisnis UMKM.

Waktu operasional *Cloud Shoe* dilakukan pada hari Senin sampai hari Sabtu. Meskipun terbilang bisnis baru, namun pendapatan *Cloud Shoe* dapat dikatakan cukup menguntungkan setiap bulannya. Berdasarkan data yang diperoleh pemilik *Cloud Shoe*, berikut merupakan

pendapatan *Cloud Shoe* pada bulan Januari hingga Maret yang disajikan pada grafik dibawah ini :



GAMBAR 1  
(PENDAPATAN *CLOUD SHOE* 2022)

Menurut wawancara dengan pemilik *Cloud Shoe*, laporan catatan keuangan menunjukkan bahwa pendapatan *Cloud Shoe* cukup menguntungkan, namun *Cloud Shoe* masih menggunakan laporan catatan keuangan secara manual dengan mencatatnya dalam buku kecil untuk pencatatan pengeluaran, pendapatan, dan kas yang dimiliki perusahaan.



GAMBAR 2  
(DOKUMEN KEUANGAN *CLOUD SHOE*)

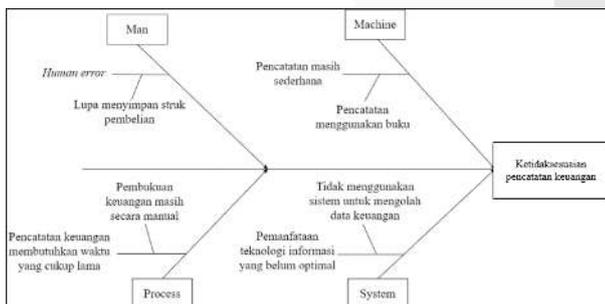
*Cloud Shoe* memiliki satu orang di bagian keuangan yang mengelola seluruh proses keuangan mulai dari pencatatan pengeluaran hingga pendapatan. Pencatatan keuangan hanya terjadi saat waktu operasional, jadi pencatatan pengeluaran yang dikeluarkan sehari sebelumnya sering kali menghasilkan pengeluaran yang tidak tercatat.

TABEL 1  
(PERBANDINGAN PENCATATAN DAN CASH ON HAND)

No	Bulan	Pencatatan	Cash on Hand	Perbandingan
1	Januari	Rp.8.245.000 ,-	Rp.8.230.000,-	Rp.15.000,-
2	Februari	Rp.4.491.000 ,-	Rp.4.470.000 ,-	Rp.21.000,-
3	Maret	Rp.6.680.500 ,-	Rp.6.675.000 ,-	Rp.5500,-

Hal ini terjadi karena faktor *human error* terhadap penyimpanan kwitansi saat membeli bahan baku, kehilangan kwitansi pembelian bahan baku, atau membeli bahan baku tanpa kwitansi, dan membebaskan biaya berdasarkan perkiraan harga. Selain itu, seseorang pada bagian keuangan membutuhkan waktu lama untuk memproses semua pendapatan dan pengeluaran untuk hari itu karena perhitungannya masih dilakukan dengan manual. Hal ini mengakibatkan selisih perbedaan antara pencatatan keuangan dengan cash on hand.

*Cloud Shoe* juga mengaku mengetahui keuntungan dan kerugian yang terjadi selama penjualan, namun pencatatan dilakukan secara manual dan memakan waktu lama, serta belum dianggap memenuhi standar pencatatan karena pencatatan pada *Cloud Shoe* kurang menyediakan informasi posisi keuangan dan kinerja keuangannya [1]. Beberapa masalah utama yang dihadapi oleh UMKM adalah pencatatan yang tidak lengkap, kurangnya kontrol keuangan, dan lain-lain. Dengan aplikasi akuntansi dapat memproses rekaman pencatatan keuangan perusahaan, menghasilkan berbagai pencatatan dengan pengambilan yang cepat dan mudah keputusan manajemen.



GAMBAR 3  
(DIAGRAM FISHBONE PERMASALAHAN PENCATATAN LAPORAN KEUANGAN)

Melalui *fishbone diagram* diketahui bahwa setiap aspek memiliki permasalahan yang mendominasi seperti *man*, *machine*, *process*, dan *system*. Penyebab pertama adalah *man* yaitu lupa menyimpan struk pembelian dapat mengakibatkan pencatatan keuangan tidak stabil pada pengarsipan data keuangan. Penyebab kedua yaitu *machine* pada *Cloud Shoe*

sistem pencatatan keuangan masih menggunakan sederhana dimana berpotensi rusak dan tidak terintegrasinya laporan keuangan perusahaan. Penyebab ketiga yaitu *process* karena pencatatan keuangan membutuhkan waktu cukup lama karena pembukuan masih secara manual. Penyebab keempat yaitu pada *system* karena pemanfaatan teknologi yang belum optimal. *Diagram fishbone* memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencatatan data keuangan sehingga dapat disimpulkan bahwa akar permasalahan pada *fishbone* bisa diselesaikan agar dapat menunjang efektivitas dan efisiensi pencatatan data keuangan *Cloud Shoe*.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Pemodelan Bisnis

Proses bisnis adalah serangkaian aktivitas terkait yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan bisnis tertentu secara berurutan atau paralel oleh seseorang atau sistem didalam dan diluar organisasi. Pemodelan proses bisnis bertujuan untuk mengetahui evaluasi dan perbaikan proses bisnis yang akan datang. Analisis proses bisnis umumnya melibatkan pemetaan proses dan sub proses tersebut sebagai level aktivitas atau kegiatan. Analisis ini dapat dilakukan melalui pemodelan proses bisnis seseorang atau pihak yang melakukan interaksi dan perhitungan dalam suatu sistem dengan cara atau standar tertentu. *Business Process Modeling Notation* (BPMN) menggambarkan suatu bisnis proses diagram yang mana didasarkan kepada teknik diagram alur, dirangkai untuk membuat model-model grafis dari operasi-operasi bisnis dimana terdapat aktivitas dan kontrol alur yang mendefinisikan urutan kerja [2].

### B. QFD (Quality Function Deployment)

*Quality Function Deployment* (QFD) adalah metode terstruktur dan pengembangan produk yang secara eksplisit untuk menentukan secara jelas kebutuhan konsumen yang diinginkan dan secara sistematis melakukan perhitungan untuk akhirnya memuaskan konsumen dalam menghasilkan produk. Secara umum QFD dapat dikatakan sebagai sistem pengembangan produk yang dimulai dari proses desain produk, proses pembuatan, hingga produk diterima oleh konsumen berdasarkan keinginan (Sari, 2018)

### C. UML (Unified Modelling Language)

UML (*Unified Modelling Language*) sebuah bahasa standar yang banyak digunakan dalam industri untuk mendefinisikan persyaratan, melakukan analisis dan desain, dan menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Candra, 2019).

### D. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi dan kompilasi dari beberapa program. XAMPP memiliki fitur server, database MySQL, dan penerjemah bahasa yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP adalah singkatan dari X (empat sistem operasi), apache, MySQL, PHP, dan Perl. PHP kependekan dari personal home page (situs pribadi) adalah bahasa scripting yang dapat disematkan dalam HTML. PHP merupakan script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*).

E. Agile Development Methods

Agile software development methods atau Agile methodology merupakan sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, di mana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir (Pressman, 2010). Mengemukakan metode Agile merupakan metode pengembangan incremental yang fokus pada perkembangan yang cepat, perangkat lunak yang dirilis bertahap, mengurangi overhead proses, dan menghasilkan kode berkualitas tinggi dan pada proses perkembangannya melibatkan pelanggan secara langsung.

F. Black Box Testing

Pengujian software sangat penting dilakukan karena setiap orang membuat kesalahan pada saat membuat software. Kesalahan pada masing-masing software akan berbeda pada masing-masing software.

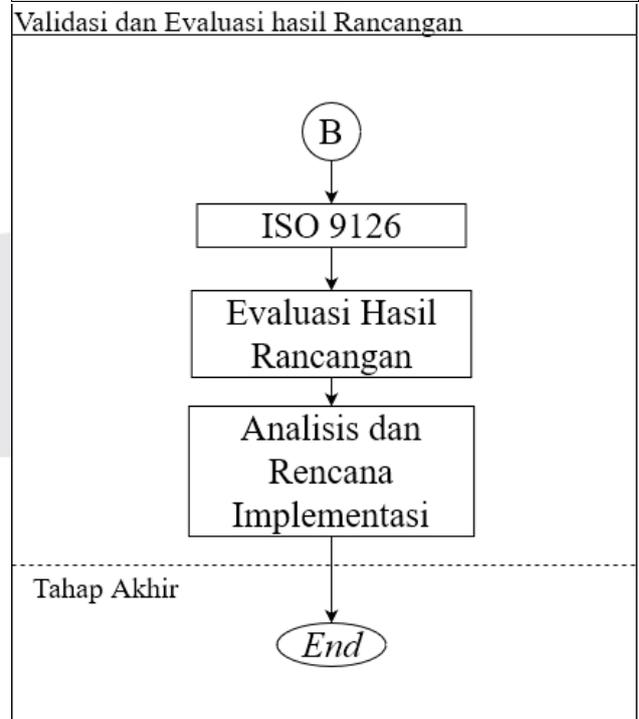
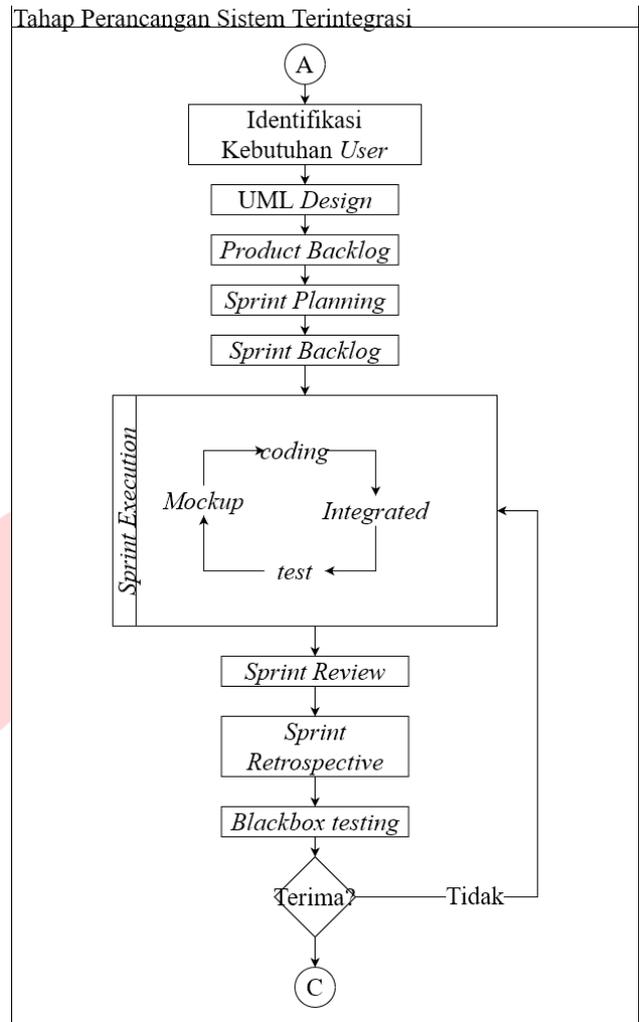
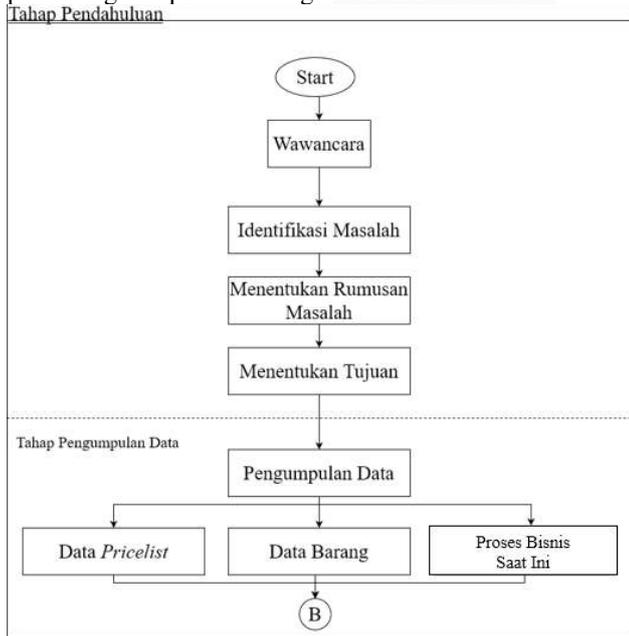
G. ISO 9126

International Standard Organization (ISO) mengembangkan Standar ISO 9126 yang mengidentifikasi enam faktor kualitas yang menentukan kualitas suatu perangkat lunak [3]. Berikut ini merupakan faktor-faktor kriteria kualitas sebuah perangkat lunak menurut standard ISO 9126 *functionality, reliability, efficiency, usability, maintainability, dan portability.*

III. METODE

A. Sistematika Perancangan

Pada Gambar 2 merupakan sistematika perancangan dari perancangan laporan keuangan berbasis *website.*



GAMBAR 4 (SISTEMATIKA PERANCANGAN)

B. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan tahapan sebelum memasuki tahap pengembangan sistem, dilakukan pengumpulan data yang meliputi data *pricelist*, data barang, dan proses bisnis eksisting *Cloud Shoe*.

C. Perancangan Sistem Terintegrasi

Tahap perancangan sistem pencatatan keuangan dilakukan dengan menggunakan metode *Agile Development Scrum*. Berikut tahapan perancangan sistem terintegrasi.

1. Identifikasi Kebutuhan User

Pada tahap ini dilakukannya proses wawancara agar menghasilkan *output* sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. UML Design

Pada tahap ini perancangan desain sistem menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity diagram*, dan *Sequence Diagram*. Perancangan *Diagram* bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami proses pemrograman.

3. Product Backlog

Merupakan tahapan penentuan fitur dari sistem keuangan yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhannya.

4. Sprint Planning

Tahap ini merupakan tahap penentuan iterasi *sprint* dan melibatkan semua peran *scrum*.

5. Sprint Backlog

Merupakan perkiraan waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan fitur sistem yang telah ditentukan pada masing-masing iterasi *sprint*.

6. Sprint Execution

Merupakan tahap pembuatan *interface*, perancangan terintegrasi dan pengkodean.

7. Sprint Review

Tahap ini merupakan tahap kesesuaian *product backlog* dengan kebutuhan pengguna.

8. Sprint Retrospective

Merupakan tahapan inspeksi internal, dan membuat rencana dalam meningkatkan kinerja *scrum team* pada *sprint* berikutnya.

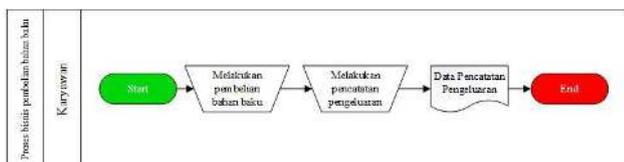
9. Blackbox Testing

Pengujian *Blackbox Testing* bertujuan untuk sistem yang telah dirancang apakah sudah sesuai.

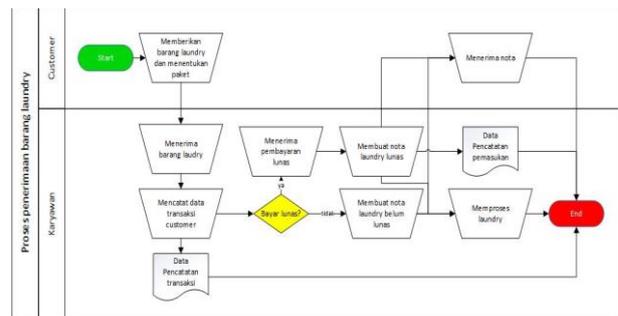
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Proses Bisnis

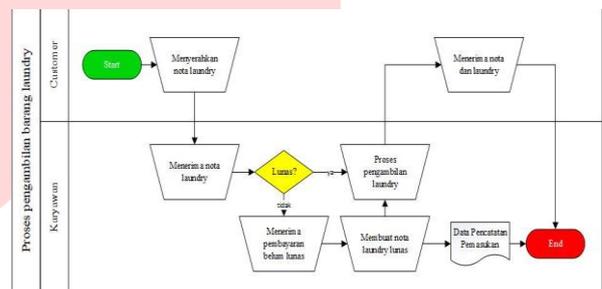
Analisis proses bisnis dilakukan dengan menggunakan *Business Process Modelling Notation* (BPMN) bertujuan untuk memahami, mendesain dan menganalisa suatu proses bisnis. Proses bisnis adalah deskripsi lengkap dari keseluruhan aktivitas bisnis dan proses deskripsi ini adalah urutan proses pemecahan masalah yang terstruktur dan konsisten. Berikut merupakan analisis proses bisnis dari *Cloud Shoe*.



GAMBAR 5 (ANALISIS PROSES BISNIS PEMBELIAN BAHAN BAKU EKSTING)



GAMBAR 6 (ANALISIS PROSES BISNIS PENERIMAAN BARANG LAUNDRY (EXISTING))



GAMBAR 7 (ANALISIS PROSES BISNIS PENGAMBILAN BARANG LAUNDRY (EXISTING))

B. Identifikasi Kebutuhan User

Tahap pengumpulan data untuk kebutuhan sistem aplikasi dilakukan dengan menggunakan *Quality function Deployment* (QFD) agar perancangan sistem aplikasi dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan harapan *user*.

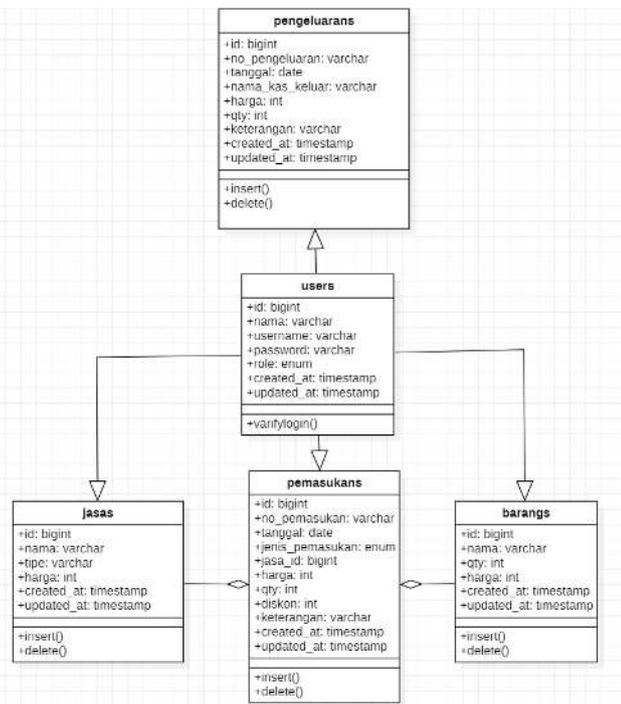
TABEL 2 (KEBUTUHAN USER)

Needs Statement	Importance rating
Laporan keuangan menghasilkan data yang valid	5
Manajemen laba/rugi	5
Laporan keuangan dapat dicetak	3
Mengolah data dengan cepat	4
Data terjaga keamanannya	5

Berdasarkan hasil *importance rating* tersebut, didapatkan bahwa kebutuhan yang dijadikan prioritas adalah menampilkan laporan keuangan secara valid, manajemen laba/rugi dan data yang terjaga.

C. Desain Database

Berikut merupakan desain *database* yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan *user*.



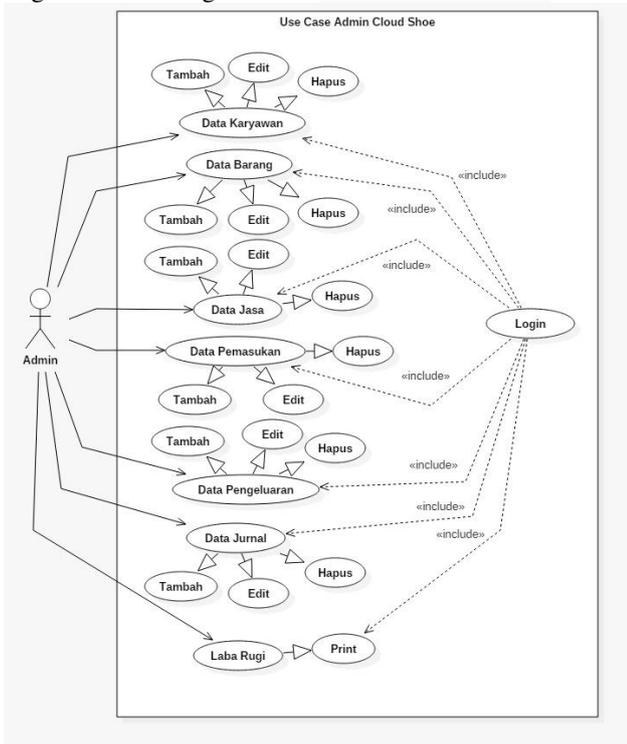
GAMBAR 8 (DESAIN DATABASE)

D. Desain UML (Unified Modeling Language)

Berikut merupakan desain UML yang terdiri dari *diagram use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan *deployment diagram*.

1. Use Case Diagram

*Use case Diagram* digunakan untuk mendeskripsikan apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem. *Diagram use case* menyediakan cara mendeskripsikan pandangan eksternal terhadap sistem dan interaksi-interaksinya terhadap dunia luar. Berikut adalah *use case Diagram admin* dan karyawan yang telah dirancang.

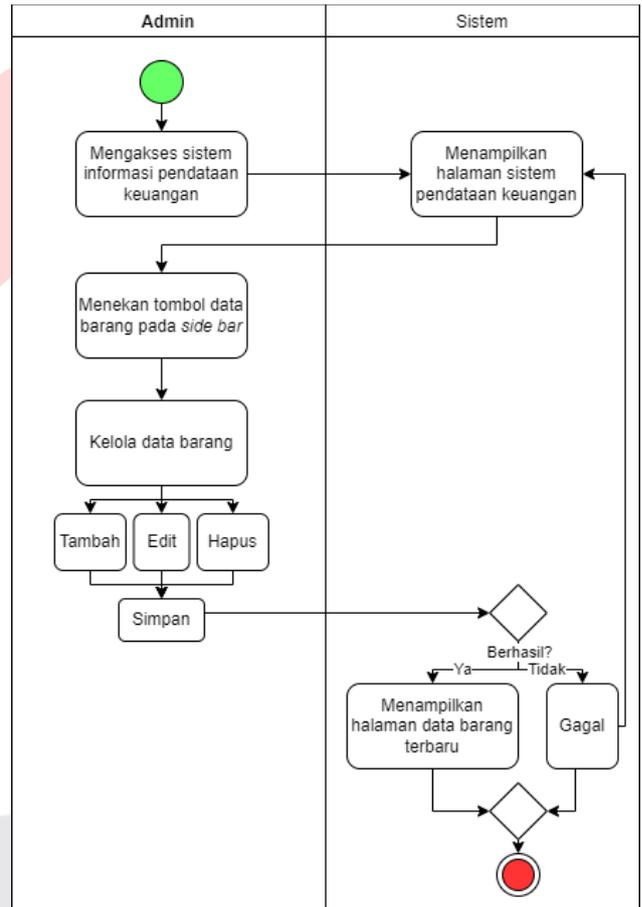


GAMBAR 9 (USE CASE DIAGRAM)

Pada gambar diatas adalah *use case Diagram admin* yang dapat mengakses semua sistem aplikasi pencatatan keuangan seperti data karyawan, data barang, data jasa, data pemasukan, data pengeluaran, dan data jurnal. Masing-masing dari data tersebut *admin* atau *owner* dapat menambah, mengedit, dan menghapus data.

2. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan berbagai aliran aktivitas (alur kerja) dalam sistem yang dirancang, menunjukkan awal dari setiap aliran, keputusan yang dapat terjadi, dan bagaimana berakhir [4]

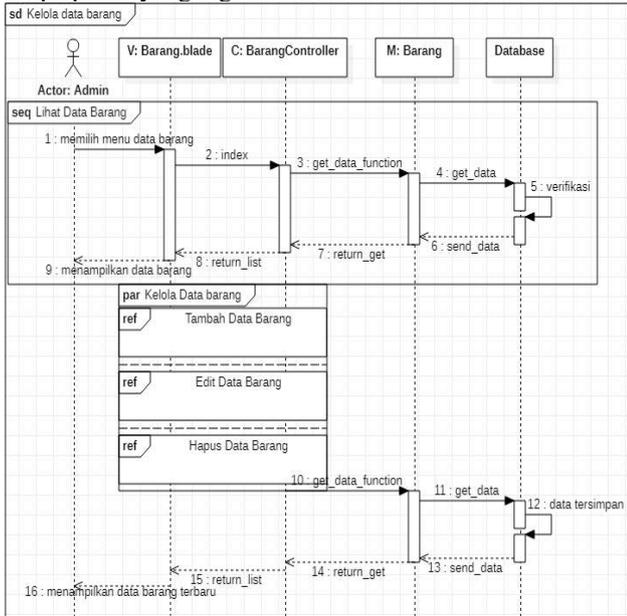


GAMBAR 10 (ACTIVITY DIAGRAM)

3. Sequence Diagram

Berikut adalah *Sequence Diagram* yang melibatkan UML untuk menjelaskan interaksi antar objek didalam dan

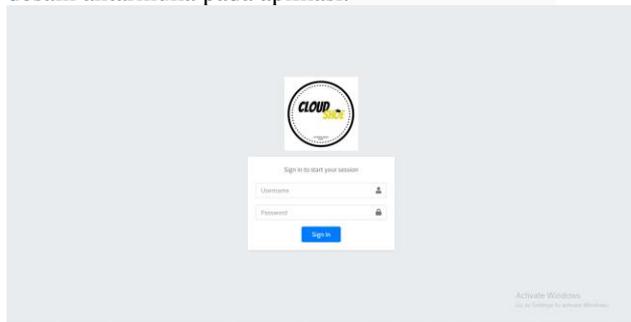
disekitar sistem, termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya berupa pesan yang digambarkan.



GAMBAR 11 (SEQUENCE DIAGRAM)

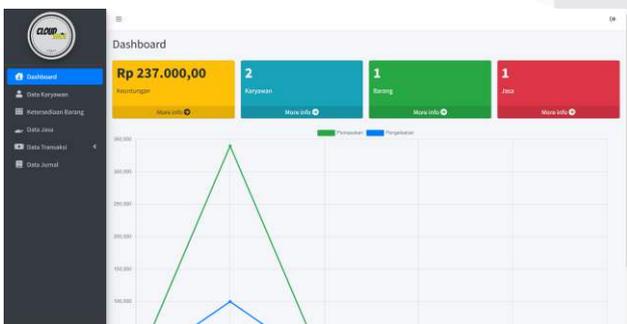
4. User Interface

User interface adalah antarmuka aplikasi yang telah dirancang sesuai dengan desain yang telah diusulkan dan disetujui oleh user. Berikut merupakan hasil rancangan desain antarmuka pada aplikasi.



GAMBAR 12 (HALAMAN LOGIN)

Pada gambar diatas merupakan halaman login sistem pencatatan keuangan, untuk masuk ke sistem user dapat mengisi username dan password yang telah terdaftar oleh sistem.



GAMBAR 13 (TAMPILAN DASHBOARD)

Pada halaman utama user dapat melihat pengeluaran dan pemasukan pada grafik. User juga dapat melihat jumlah data akun, data barang, dan data jasa yang tersedia pada halaman utama. Terdapat lima menu utama pada bagian kiri yaitu data karyawan, data barang, data jasa, data transaksi, dan data jurnal.

F. Pengujian Sistem

black box testing untuk menguji fungsionalitas sistem. Verifikasi ini dilakukan dengan memberikan beberapa test case untuk mengetahui apakah sistem beroperasi secara normal.

TABEL 3 (BLACK BOX TESTING)

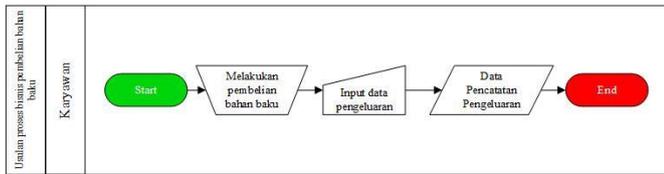
Menu	Deskripsi Pengujian	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Status Pengujian
Login	Memasukan username dan password yang benar	Akses login berhasil dan menampilkan dashboard awal	User berhasil login dan sistem menampilkan dashboard	Sesuai
	Memasukan username dan password yang salah	Tidak dapat akses login dan kembali ke halaman login	User tidak dapat login dan sistem akan menampilkan kembali halaman login	Sesuai
Dashboard	Melihat informasi pada dashboard	Dashboard akan menampilkan informasi	Sistem akan menampilkan informasi pada dashboard	Sesuai
Data akun Karyawan	Menambah akun karyawan	Menampilkan tambah akun karyawan	Sistem akan menampilkan form tambah akun karyawan	Sesuai
	Menyimpan akun karyawan	Akun karyawan tersimpan pada sistem	Sistem akan menyimpan akun karyawan	Sesuai
	Mengubah akun karyawan	Akun karyawan akan diubah pada sistem	Sistem akan mengubah akun karyawan	Sesuai
	Menghapus akun karyawan	Akun karyawan akan terhapus pada sistem	Sistem akan menghapus akun karyawan	Sesuai
	Mencari akun karyawan	Menampilkan akun karyawan sesuai dengan pencarian	Sistem akan menampilkan akun karyawan sesuai pencarian user	Sesuai
Ketersediaan Barang	Menambah data barang	Menampilkan form tambah data barang	Sistem akan menampilkan form tambah data barang	Sesuai
	Menyimpan data barang	Data barang tersimpan pada sistem	Sistem akan menyimpan data barang	Sesuai
	Mengubah data barang	Data barang akan diubah pada sistem	Sistem akan mengubah data barang	Sesuai

	Menghapus data barang	Data barang akan terhapus pada sistem	Sistem akan menghapus data barang	Sesuai
	Mencari data barang	Menampilkan data barang sesuai dengan pencarian	Sistem akan menampilkan data barang sesuai pencarian <i>user</i>	Sesuai
Data Paket Jasa	Menambah paket jasa	Menampilkan <i>form</i> tambah paket jasa	Sistem akan menampilkan <i>form</i> tambah paket jasa	Sesuai
	Menyimpan paket jasa	Paket jasa tersimpan pada sistem	Sistem akan menyimpan paket jasa	Sesuai
	Mengubah paket jasa	Paket jasa akan diubah pada sistem	Sistem akan mengubah paket jasa	Sesuai
	Menghapus paket jasa	Paket jasa akan terhapus pada sistem	Sistem akan menghapus paket jasa	Sesuai
	Mencari paket jasa	Menampilkan paket jasa sesuai dengan pencarian	Sistem akan menampilkan paket jasa sesuai pencarian <i>user</i>	Sesuai
Data Pemasukan	Menambahkan data pemasukan keuangan	Data keuangan dapat tersimpan pada sistem	data pemasukan keuangan tersimpan oleh sistem secara otomatis	Sesuai
	Menghapus data pemasukan keuangan	Data keuangan akan terhapus pada sistem	Data pemasukan keuangan akan terhapus secara otomatis oleh sistem	Sesuai
	Mengubah data pemasukan keuangan	Data keuangan akan berubah pada sistem	Data keuangan sudah berubah pada sistem	Sesuai
	Mencari data yang dibutuhkan oleh <i>user</i> pada tabel pencarian	Data sesuai dengan pencarian <i>user</i>	Sistem dapat menampilkan data sesuai dengan pencarian <i>user</i>	Sesuai
	Data Pengeluaran	Menambahkan data pengeluaran keuangan	Data keuangan dapat tersimpan pada sistem	data pengeluaran keuangan tersimpan oleh sistem secara otomatis
Menghapus data pengeluaran keuangan		Data keuangan akan terhapus pada sistem	Data pengeluaran keuangan akan terhapus secara otomatis oleh sistem	Sesuai
Mengubah data		Data keuangan	Data keuangan	Sesuai

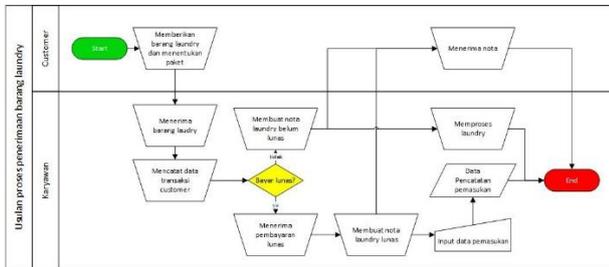
	pengeluaran keuangan	akan berubah pada sistem	sudah berubah pada sistem	
	Mencari data yang dibutuhkan oleh <i>user</i> pada tabel pencarian	Data sesuai dengan pencarian <i>user</i>	Sistem dapat menampilkan data sesuai dengan pencarian <i>user</i>	Sesuai
Jurnal Keuangan	Menghapus data pada jurnal	Data pada jurnal akan terhapus	Sistem menghapus data pada jurnal	Sesuai
	Menambah data pada jurnal	Data pada jurnal akan bertambah	Sistem akan menambah data pada jurnal	Sesuai
	Mengubah data pada jurnal	Data pada jurnal akan berubah	Sistem akan mengubah data pada jurnal	Sesuai
	Mencari data yang diinginkan oleh <i>user</i> pada kolom pencarian	Menampilkan data sesuai dengan pencarian <i>user</i>	Sistem akan menampilkan data sesuai dengan pencarian <i>user</i>	Sesuai
	Jurnal download menjadi <i>excel</i>	Jurnal dapat di download menjadi <i>excel</i>	Sistem akan secara otomatis download jurnal menjadi <i>file excel</i>	Sesuai
	Melihat Data laba/rugi	Menampilkan data laba/rugi	Sistem akan menampilkan data laba/rugi	Sesuai
	Mencetak Data laba/Rugi	Data laba/rugi dapat dicetak	Sistem akan secara otomatis <i>download</i> data laba/rugi menjadi <i>file pdf</i>	Sesuai
Logout	Memilih periode waktu tertentu untuk mencetak	Periode waktu tertentu dapat dipilih	Sistem dapat memilih periode waktu tertentu	Sesuai
	Klik <i>Logout</i>	Akses <i>logout</i> berhasil dan keluar kembali pada <i>login page</i>	Sistem menampilkan <i>logout</i> dan berhasil kembali ke halaman <i>login</i>	Sesuai

G. Proses Bisnis Usulan

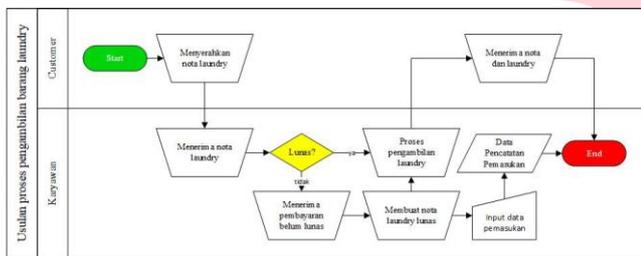
Proses bisnis usulan adalah suatu perubahan pada alur proses bisnis yang berlangsung pada *Cloud Shoe*. Perubahan yang diusulkan ini berharap akan meningkatkan optimalisasi pencatatan keuangan pada *Cloud Shoe*.



GAMBAR 14  
(ANALISIS PROSES BISNIS PEMBELIAN BAHAN BAKU (USULAN))



GAMBAR 15  
(ANALISIS PROSES BISNIS PENERIMAAN BARANG LAUNDRY (USULAN))



GAMBAR 16  
(ANALISIS PROSES BISNIS PENGAMBILAN BARANG LAUNDRY (USULAN))

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang aplikasi pencatatan keuangan dengan menggunakan Agile Development Scrum, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan dirancangnya aplikasi pencatatan keuangan berbasis website ini. Seluruh data yang telah dimasukkan ke sistem akan secara otomatis menyimpan data. Sistem pencatatan keuangan ini dapat terbentuk jurnal. User dapat langsung melihat bagaimana kondisi keuangan pada Cloud Shoe.
2. Pengujian aplikasi berbasis website sudah diuji dengan menggunakan metode pengujian Blackbox Testing dan ISO 9126 yang menghasilkan seluruh fungsi pada sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan user.
3. Data penjualan dan pembelian sudah terintegrasi database sehingga data yang sudah dimasukkan kedalam sistem akan tersimpan di database.
4. Untuk menggunakan pencatatan keuangan berbasis website hanya perlu menggunakan web browser. Pengguna dapat langsung menggunakan sistem dengan data pemasukan dan pengeluaran.

REFERENSI

- [1] Y. Rawun and O. N. Tumilaar, "Penerapan Standar Akuntansi Keuangan EMKM Dalam Penyusunan Laporan Keuangan pada UMKM (Suatu Studi UMKM Pesisir Di Kecamatan Malalayang Manado)," *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, pp. 57-66, 2019.
- [2] M. A. Ramadhani, "Pemodelan Proses Bisnis Sistem Akademik Menggunakan Pendekatan Business Process Modelling Notation (BPMN) (Studi Kasus Institusi Perguruan Tinggi XYZ)," *Jurnal Informasi*, pp. 83-93, 2015.
- [3] P. D. A. Pamungkas, "ISO 9126 Untuk Pengujian Kualitas Aplikasi Perpustakaan Senayan Library Management System (SLiMS)," *JURNAL RESTI*, p. 465 – 471, 2018.
- [4] N. Sopiah, "Penggunaan Metode Analisis dan Rancangan Berorientasi Objek pada Web Jurnal Ilmiah Terpadu," *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, pp. 188-195, 2015.
- [5] N. S. B. Maria and T. Widayati, "Dampak Perkembangan Ekonomi Digital Terhadap Perilaku Pengguna Media Sosial dalam Melakukan Transaksi Ekonomi," *JURNAL KONSEP BISNIS DAN MANAJEMEN*, pp. 234-239, 2020.
- [6] T. N. Sari, "ANALISIS KUALITAS DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN STANDARD ISO 9126," *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, pp. 1-7, 2016.
- [7] M. A. Ramadhani, "PEMODELAN PROSES BISNIS SISTEM AKADEMIK MENGGUNAKAN PENDEKATAN BUSINESS PROCESS MODELLING NOTATION (BPMN) (STUDI KASUS INSTITUSI PERGURUAN TINGGI XYZ)," *Jurnal Informasi*, pp. 83-93, 2015.
- [8] M. Silvana, H. Fajrin and D. , "Analisis Proses Bisnis Sistem Pembuatan Surat Perintah Perjalanan Dinas Kantor Regional II PT.Pos Indonesia," *TEKNOSI*, pp. 18-22, 2015.
- [9] S. A. Sari, P. Vitasari and S. LA, "Pengembangan Desain Mesin Penghancur Kotoran Kambing Dengan Menggunakan Metode QFD," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri*, pp. 29-34, 2018.
- [10] W. Wardiana, "Peneliti Pusat Penelitian Informatika," *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia*, pp. 56-62.
- [11] Asmawi, Syafei and M. Yamin, "PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM*, pp. 50-55, 2019.
- [12] H. Sabila, B. Praptono and I. Y. Arin, "ERANCANGAN APLIKASI PENCATATAN LAPORAN KEUANGAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE AGILE

- DEVELOPMENT SCRUM," *Journal Of Information System And Informatics Engineering*, pp. 67-74, 2021.
- [13] T. Afrizal and D. Yulistiyanti, "ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENDIDIKAN KOTA "D"," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 2015.
- [14] M. A. Firdaus, "IMPLEMENTASI KERANGKA KERJA SCRUM," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, pp. 283-288, 2017.
- [15] L. T. W. N. Kusuma and D. P. A, *Aplikasi Komputer dan Pengolahan Data Pengantar Statistika Industri*, Malang: UB Press, 2016.
- [16] I. Mahendra and D. T. E. Yanto, "AGILE DEVELOPMENT METHODS DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGAJUAN KREDIT BERBASIS WEB (STUDI KASUS : BANK BRI UNIT KOLONEL SUGIONO)," *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, pp. 13-24, 2018.
- [17] G. G. Maulana, "PEMBELAJARAN DASAR ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN MENGGUNAKAN EL-GORITMA BERBASIS WEB," *Jurnal Teknik Mesin*, pp. 8-12, 2017.
- [18] R. Muhidin, N. F. Kharie and M. Kubais, "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SMA NEGERI 18 HALMAHERA SELATAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS WEB," *Indonesian Journal on Information System*, pp. 56-68, 2017.
- [19] D. S. Putra and A. Fauziah, "Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Realtime Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Fingerprint Berbasis Web," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, pp. 167-171, 2018.
- [20] W. F. Rabuisa, T. Runtu and H. Wokas, "ANALISIS LAPORAN KEUANGAN DALAM MENILAI KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN PADA BANK PERKREDITAN RAKYAT (BPR) DANA RAYA MANADO," *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, pp. 325-333, 2018.
- [21] A. I. Sari, S. R. Ardelilla and L. H. Suriyanti, "ANALISIS DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DI PEKANBARU," *Research In Accounting Journal*, pp. 362-369, 2021.
- [22] A. M. Retta, A. Isroqmi and T. D. Nopriyanti, "PENGARUH PENERAPAN ALGORITMA TERHADAP PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER," *INDIKTIKA (Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika)*, pp. 126-135, 2018.
- [23] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, pp. 125-130, 2019.
- [24] S. Mariko, "APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, pp. 80-91, 2019.
- [25] M. Fatkhurrohman, "Analisis Pengujian Sistem Informasi Akademik STMIK El Rahma Yogyakarta menggunakan International Organization for Standardization (ISO 9126)," *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY*, pp. 1-15.
- [26] H. Yulianti, "Pemanfaatan Sistem Pelatihan E-learning pada Pengembangan Kinerja Karyawan di Masa Pandemi Covid-19 dengan Pengujian ISO 9126," *JURNAL MULTINETICS*, pp. 65-82, 2021.
- [27] N. R. Riyadi, "PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE myUMM STUDENTS," *Jurnal SISTEMASI*, p. 226-232, 2019.
- [28] I. Sopian, "IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM INFORMASI TRACER STUDY BERBASIS WEB MENGGUNAKAN STANDARD ISO/IEC 9126 (STUDI KASU: FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM - UPI)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 116-127, 2018.