

Aplikasi Berbasis Web Untuk Pelaporan Keuangan Toko Kue (Studi Kasus: Kue Nova, Lampung)

1st Dhonie Dolorosa Pratiknyo
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
dhoneicolorosa@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Raswysshnoe Boing Kotjopradyudi
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
raswysshnoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak - Laporan keuangan adalah catatan informasi keuangan suatu perusahaan pada suatu periode akuntansi yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja perusahaan tersebut. Laporan keuangan merupakan bagian dari proses pelaporan keuangan dimana biasanya sering dilakukan audit oleh lembaga pemerintah, akuntan, firma, atau lembaga lainnya dengan tujuan untuk memastikan akurasi dan untuk tujuan pajak, pembiayaan, atau investasi.

I. PENDAHULUAN

Laporan keuangan adalah catatan informasi keuangan suatu perusahaan pada suatu periode akuntansi yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja perusahaan tersebut. Laporan keuangan merupakan bagian dari proses pelaporan keuangan dimana biasanya sering dilakukan audit oleh lembaga pemerintah, akuntan, firma, atau lembaga lainnya dengan tujuan untuk memastikan akurasi dan untuk tujuan pajak, pembiayaan, atau investasi. Investor dan analisis keuangan mengandalkan data keuangan untuk menganalisis kinerja perusahaan dan membuat prediksi tentang arah masa depan harga saham perusahaan. Salah satu sumber terpenting dari data keuangan yang andal dan diaudit adalah laporan tahunan, yang berisi laporan keuangan perusahaan. Laporan keuangan digunakan oleh investor, analisis pasar, dan kreditor untuk mengevaluasi kesehatan keuangan dan potensi pendapatan perusahaan. Tiga laporan keuangan utama adalah neraca, laporan laba rugi, dan laporan arus kas. Kue Nova adalah perusahaan yang memproduksi roti dan menjualnya ke warungwarung. Usaha ini merupakan usaha turun temurun yang sampai saat ini masih berjalan. Tidak ada batasan dalam memproduksi roti setiap harinya. Usaha ini memproduksi roti kering dengan berbagai variant roti seperti mentega dan bolu empit. Usaha ini juga memiliki 10 karyawan yang bekerja setiap harinya sehingga dapat memproduksi roti dengan cepat dan tepat waktu. Usaha ini terletak di Kota Pringsewu, Lampung. Di

dalam usaha ini, pencatatan atau laporan keuangan masih dilakukan secara manual sehingga pemilik masih sering kesusahaan dalam pencatatan keuangan. Terkadang juga tidak ada sama sekali laporan keuangan yang dibuat sehingga mungkin pemilik sering bingung dari mana uang masuk dan keluar. Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola keuangan yang baik dan benar,
2. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mencatat keuangan secara otomatis,
3. Mampu mengelola pembuatan jurnal dan buku besar.

II. METODE

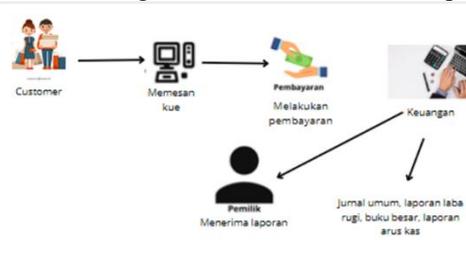
Metode pengerjaan yang digunakan untuk membangun aplikasi penentuan harga pokok produksi yaitu SDLC (System Development Life Cycle) atau disebut juga Siklus Hidup Pengembangan Sistem adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang system analyst untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik sistem [1] SDLC memberikan kerangka kerja yang konsisten terhadap tujuan yang diinginkan dalam pembangunan dan pengembangan sistem. Metodologi SDLC dimulai dengan ide – ide yang berasal dari pengguna, melalui studi kelayakan, analisis dan desain sistem, pemograman, pilot testing, implementasi, dan analisis setelah 5 diimplementasikan. Jika pengembangan menginginkan proses pembuatan lebih cepat dengan cara meniadakan satu atau beberapa tahapan maka hasilnya justru sistem yang dibangun akan gagal

III. HASIL

Jika ingin membangun sebuah aplikasi yang diinginkan maka perlu perancangan dari gambaran system yang akan dibuat. Gambaran proses bisnis menggunakan rich picture dan Business Process Model Notation (BPMN) yang menjelaskan alur proses bisnis, yang berisi gambaran keadaan nyata yang berkaitan dengan produk yang hendak dibangun.

Rich Picture adalah alat visual yang digunakan untuk memahami, menganalisis, dan mengkomunikasikan situasi kompleks. Ini sering digunakan dalam analisis sistem, manajemen proyek, dan proses pemecahan masalah untuk menggambarkan berbagai elemen dan hubungan dalam suatu sistem atau masalah.

Business Process Model and Notation (BPMN) adalah standar grafis untuk memodelkan proses



GAMBAR 1:
Rich Picture

A. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memahami kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan oleh pengguna

1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah jenis diagram yang digunakan dalam Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (atau "aktor") dan sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna dan membantu memahami apa yang system lakukan.

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memodelkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem. Diagram ini menggambarkan langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan suatu proses atau aktivitas dan hubungan antar langkah-langkah tersebut.

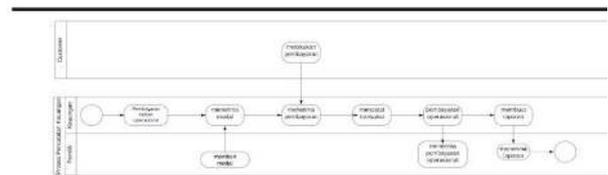
3. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem dalam urutan waktu tertentu. Sequence diagram menunjukkan bagaimana objek-objek saling berinteraksi melalui

bisnis dalam sebuah diagram. BPMN memungkinkan organisasi untuk memahami proses internalnya secara jelas dan efisien serta membantu dalam merancang dan mengoptimalkan proses bisnis. BPMN dikembangkan oleh Object Management Group (OMG) dan digunakan secara luas di berbagai industri untuk memodelkan proses bisnis yang kompleks.

Tujuan BPMN adalah sebagai berikut;

Standardisasi: Menyediakan notasi standar yang mudah dipahami oleh semua pemangku kepentingan, termasuk analis bisnis, pengembang, dan manajemen. Dokumentasi: Mempermudah dokumentasi proses bisnis yang jelas dan rinci. Komunikasi: Meningkatkan komunikasi antar departemen dan tim melalui diagram yang mudah dimengerti.



GAMBAR 2:
BPMN

pesan yang dikirimkan dan diterima selama proses berlangsung.

4. Entity Relationship Diagram

Entity-Relationship Diagram (ERD) adalah jenis diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data dalam sebuah sistem informasi atau basis data. Diagram ini menggunakan simbol-simbol grafis untuk menggambarkan entitas, atribut, dan hubungan antar entitas. ERD membantu dalam memahami dan merancang struktur data yang efisien dan terstruktur.

IV. KESIMPULAN

Sehubungan dengan pembuatan aplikasi dan analisis yang telah dilakukan pada proyek akhir ini dapat disimpulkan bahwa, aplikasi ini dapat mencatat Kas Masuk dan Kas Keluar serta menghasilkan laporan keuangan.

REFERENSI

[1] B. A. B. Ii and A. P. Akuntansi, "Faiz Zamzami, Nabella Duta Nusa, Akuntansi Pengantar 1 , (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2016), hal. 2. 1," Akunt. pengantar 1, p. 2, 2016.

- [2] A. R. Utami, "Penerapan Teori Akuntansi Dalam Perkiraan Daftar Kode Akun Atau Chart of Account (Coa) Pada Perusahaan Dagang X," Universitas Islam Indonesia. 2018.
- [3] M. Ridho, "Analisis Penerapan Akuntansi Pada Usaha Ayam Potong Di Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru," vol. 28284, no. 113, p. 28284, 2018.
- [4] N. Nurmalasari, A. Anna, and F. Ilmi, "Sistem Informasi Kas Masuk Dan Kas Keluar Berbasis Web Pada Pt Rakha Rekananta Pontianak," Swabumi, vol. 8, no. 1, pp. 59–70, 2020, doi: 10.31294/swabumi.v8i1.7433.
- [5] Y. Orniati, "Orniati, Y. (2009). Laporan keuangan sebagai alat untuk menilai kinerja keuangan. Jurnal ekonomi bisnis, 14(3), 206-213." J. Econ. busines, p. 206, 2009.
- [6] R. Novita and R. Rochmawati, "Pengembangan Modul Akuntansi Berorientasi Kontekstual Pada Materi Mencatat Transaksi Ke Jurnal Umum Perusahaan Jasa," J. Pendidik. Akunt., vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/32729>
- [7] P. Bisnis, "Association for Information Systems – Indonesia chapter (AISINDO) 1," vol. 3, pp. 1–14, 2018.
- [8] M. Purnasari and Y. Hartiwi, "Juli 2022 Hal 258-264 Fakultas Ilmu Komputer, Sistem informasi," Media Online, vol. 2, no. 6, pp. 258–264, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>
- [9] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 5, no. 1, pp. 77–86, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610. [10] L. B. Masalah, "BAB I," pp. 1–6, 2021.