

Penerapan Sistem Informasi Akuntansi (SIA) Untuk Pengelolaan Keuangan Pada PT. Tiga Bintang Griyasarana (PT.TBGS) Berbasis Web Studi Kasus: PT. Tiga Bintang Griyasarana

Syamsul Rijal Asri¹, Rama Ismaya Sofyan², Dr. Asri Kunda, SE., MM³, Ahyuna, S.Kom., M.I.Kom⁴

^{1,2} Jurusan Sistem Informasi Universitas Dipa Makassar

Jln. Perintis Kemerdekaan KM. 9 Makassar

¹syamsulrijal276@gmail.com, ²ramaismaya25@gmail.com, ³kundaasri@yahoo.com,

⁴Ahyuna@undipa.ac.id

Abstrak

PT. Tiga Bintang Griyasarana merupakan perusahaan jasa kontraktor berpengalaman yang mengerjakan proyek nasional, setiap perusahaan memerlukan Sistem Informasi Akuntansi yang dapat mengelola keuangan dengan baik. Dengan memberikan informasi yang tepat dan akurat, biaya produksi dapat ditekan dan menjadi lebih efektif dan efisien. Selama ini perusahaan kontraktor masih menggunakan Microsoft Excel dalam pengelolaan sistem informasi akuntansi dan belum memiliki arsip digital dalam menyimpan bukti-bukti pembayaran seperti nota. Dengan adanya aplikasi sistem informasi akuntansi yang berbasis Website ini memudahkan bendahara dalam perusahaan tersebut untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi. Aplikasi Website tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam pembuatannya dan untuk menyimpan seluruh database menggunakan MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah untuk membantu memudahkan pengguna dalam mengelola keuangan. Berdasarkan pengujian black box, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sistem Informasi Akuntansi berbasis Website dapat berjalan dengan baik.

Keyword — Sistem Informasi Akuntansi, Website, PHP, MySQL

I. PENDAHULUAN

PT Tiga Bintang Griyasarana adalah kontraktor berpengalaman yang mengerjakan proyek nasional dan merupakan perusahaan konstruksi dengan bentuk PT. Setiap perusahaan memerlukan sistem informasi akuntansi yang dapat mengelola jurnal umum, jurnal penyesuaian, buku besar, neraca, laporan laba rugi dan laporan perubahan modal yang telah direncanakan dan diawasi dengan baik, untuk mengontrol keuangan di dalam perusahaan agar kegiatannya dapat berjalan dengan baik.

Dengan memberikan informasi yang tepat dan akurat, biaya produksi dapat ditekan dan menjadi lebih efektif dan efisien. Terdapat lima faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan Sistem Informasi Akuntansi tersebut. Kelima faktor tersebut adalah keamanan data, waktu, ketelitian, relevansi, dan variasi laporan.

Pertama variabel keamanan data adalah sistem yang mempunyai kemampuan untuk menjaga keamanan data agar jangan sampai data yang kita miliki dapat dengan mudah hilang tanpa adanya penyimpanan cadangan. Kedua variabel waktu juga sangat dipertimbangkan sebab semakin cepat sistem itu dapat menyelesaikan suatu pekerjaan maka itu berarti semakin cepat pemakai sistem tersebut memperoleh hasilnya. Disamping itu dengan semakin singkatnya waktu yang diperlukan untuk memproses suatu data maka biayanya akan semakin kecil. Ketiga adalah variabel ketelitian adalah tingkat ketelitian di dalam suatu analisa data sangat diperlukan karena semakin bagus tingkat ketelitiannya maka hasil analisa tersebut akan semakin akurat atau kesalahan akan semakin kecil dan kualitas informasi semakin bagus. Keempat adalah variabel relevansi, tinggi rendahnya relevansi dari output yang diperoleh terutama di dalam pencatatan data,

analisis data, penyajian data, dan lainnya sangat menentukan baik buruknya informasi yang akan digunakan di dalam mengambil suatu keputusan di dalam perusahaan. Kelima variabel variasi laporan menyajikan variasi laporan keuangan, sistem harus bisa membuat laporan yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan atau keperluan dari pengguna laporan tersebut. Pada PT Tiga Bintang Griyasarana sistem pengelolaan keuangan masih belum berjalan efektif. Pada saat ini sistem informasi akuntansi untuk perencanaan dan pengendalian keuangan belum memadai karena masih menggunakan Microsoft Excel dalam pengelolaannya dan juga untuk menyimpan bukti-bukti pembayaran seperti nota dan lain-lain belum memiliki arsip digital untuk menyimpan dan mencadangkan nota-nota tersebut.

Dengan adanya aplikasi penerapan sistem informasi akuntansi untuk mengelolah keuangan pada PT Tiga Bintang Griyasarana dalam manajemen keuangan yang berbasis website ini diharapkan dapat memudahkan bendahara/bagian keuangan dalam perusahaan tersebut untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi yaitu mengetahui posisi keuangan agar supaya uang dapat dikelola dengan lebih baik dan dapat membackup bukti-bukti pembayaran seperti nota kedalam arsip digital.

Berdasarkan latar belakang mengenai penerapan sistem informasi akuntansi (SIA) pada PT. Tiga Bintang Griyasarana, maka penulis membangun aplikasi penerapan sistem informasi akuntansi berbasis web yang nantinya dapat memudahkan bendahara dalam mengelola keuangan pada perusahaan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada kegiatan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode yang dijadikan sebagai cara pengumpulan data yang dibutuhkan yaitu:

2.1 Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap objek penelitian.

2.2 Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak yang bersangkutan yaitu Direktur PT. TIGA Bintang Griyasarana (PT.TBGS).

2.3 Definisi Penerapan

pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Mengelola dan mengontrol keuangan adalah hal yang paling wajib di lakukan, baik keuangan pribadi apalagi mengelola keuangan bisnis, manajemen keuangan adalah suatu fungsi perencanaan keuangan, metode pengelolaan, cara menyimpan dan menginvestasikannya menjadi sebuah aset, adalah cara keseluruhan untuk menjaga keuangan.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kata penerapan (implementasi) bermuara pada aktifitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu system. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa penerapan (implementasi) bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

2.4 Definisi Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang dapat mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi para pembuat keputusan. Hal ini termasuk orang, prosedur dan instruksi, data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, kontrol internal serta langkah-langkah keamanan.

Sistem Informasi Akuntansi adalah suatu sistem dalam sebuah organisasi yang bertanggung jawab untuk penyiapan Informasi yang diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data transaksi yang berguna bagi semua pemakai baik di dalam maupun di luar perusahaan. Keenam komponen sistem informasi akuntansi diatas memungkinkan sistem informasi akuntansi untuk memenuhi tiga fungsi bisnis penting, yaitu sebagai berikut :

1. Mengumpulkan dan menyimpan data mengenai kegiatan yang dilakukan organisasi, sumber daya, serta personil dari organisasi. Organisasi memiliki sejumlah proses bisnis, seperti misalnya melakukan penjualan dan pembelian bahan baku dengan proses yang sering dilakukan secara berulang.
2. Mengubah data menjadi informasi sehingga manajemen dapat merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, dan mengevaluasi kegiatan, sumber daya, dan personil organisasi.

3. Memberikan pengendalian yang memadai untuk melindungi aset dan data organisasi.

Ada beberapa jenis catatan, diantaranya :

1. Jurnal

Didalam Sistem informasi akuntansi terdapat 2 jurnal yakni :

a. Jurnal Umum

Jurnal umum adalah sebuah jurnal yang dipergunakan untuk tempat melakukan pencatatan bagi segala jenis bukti transaksi keuangan pada perusahaan dalam suatu periode tertentu. Dalam pencatatan jurnal umum, terdapat lima akun yang harus dicatat. Kelima akun tersebut adalah ekuitas, utang, modal, pendapatan, serta beban perusahaan.

b. Jurnal Khusus

Jurnal khusus adalah semua jurnal terkecuali untuk jurnal umum. Jurnal-jurnal ini digunakan untuk mencatat jenis-jenis transaksi tertentu yang berisi informasi penting.

Adapun jenis-jenis jurnal khusus yakni :

1) Jurnal Pembelian

Jurnal pembelian adalah jurnal khusus untuk mencatat pembelian secara kredit.

2) Jurnal Penjualan

Jurnal penjualan adalah jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat penjualan secara kredit.

3) Jurnal Penerimaan Kas

Jurnal penerimaan kas adalah contoh jurnal khusus perusahaan dagang mencatat seluruh penerimaan kas.

4) Jurnal Pengeluaran Kas

Jurnal pengeluaran kas berfungsi untuk mencatat pengeluaran kas yang berhubungan dengan pengeluaran uang. Jurnal ini akan mencatat secara terperinci contoh transaksi secara tunai perusahaan dagang.

2. Buku Besar

Buku besar adalah buku yang berisi kumpulan akun-akun perkiraan yang terkait dengan pencatatan transaksi keuangan.

3. Buku Besar Pembantu

Buku besar pembantu atau subsidiary ledger adalah perpanjangan dari buku besar umum yang mencatat lebih detail dan spesifik mengenai transaksi tertentu.

Buku besar pembantu terdiri dari :

a. Buku Besar Pembantu Piutang

Buku besar pembantu utang adalah buku besar yang menyimpan rekaman atas kumpulan

akun pihak kreditur atau pihak yang dihutangi oleh sebuah perusahaan.

b. Buku Besar Pembantu Utang

Buku besar pembantu utang adalah untuk mencatat masing-masing pemasok secara terperinci yang banyaknya ditentukan oleh banyaknya pemasok yang memberikan pinjaman kredit, baik berupa barang dagangan maupun aktiva lainnya.

4. Neraca Lajur

Neraca lajur adalah suatu lembaran kertas berlajur atau berkolom yang ada dalam lembar kerja tersebut disusun secara khusus untuk mencatat semua data-data akuntansi, menyesuaikan kemudian menggolongkan saldo-saldo secara sistematis.

5. Jurnal Penyesuaian

Jurnal Penyesuaian adalah jurnal yang digunakan untuk melakukan proses pencatatan saldo pada akun-akun tertentu dan dapat mencerminkan jumlah yang sebenarnya sebelum berlanjut ke proses penyusunan laporan keuangan.

6. Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan salah satu sumber informasi keuangan suatu perusahaan mengenai posisi keuangan apakah keuangan perusahaan dalam keadaan baik atau sebaliknya.

Laporan Keuangan terdiri dari :

a. Neraca

Laporan neraca terdapat beberapa informasi mengenai akun-akun aktiva dan pasiva, serta hal-hal yang menjadi kewajiban perusahaan dalam satu periode.

b. Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal merupakan suatu daftar yang dicatat secara sistematis yang menjelaskan perubahan modal setelah perusahaan melakukan kegiatannya selama periode tertentu.

c. Laporan Laba/Rugi

Laporan laba rugi adalah laporan finansial perusahaan yang dibuat oleh bisnis untuk mengetahui pengeluaran dan pemasukan bisnis secara mendetail.

2.5 Definisi Pengelolaan

Pengelolaan adalah proses, cara, perbuatan mengelola, dan/atau proses melakukan kegiatan tertentu dengan menggerakkan tenaga orang lain, dan/atau proses yang membantu merumuskan kebijaksanaan dan tujuan organisasi, dan/atau proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijaksanaan dan pencapaian tujuan.

Manajemen keuangan dapat didefinisikan sebagai aktivitas pengelolaan keuangan perusahaan yang berbubungan dengan upaya mencari dan menggunakan dana secara efisien dan efektif untuk mewujudkan tujuan perusahaan.

Pengelolaan atau yang sering disebut manajemen pada umumnya sering dikaitkan dengan aktivitas-aktivitas dalam organisasi berupa perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, pengarahan, dan pengawasan. Istilah manajemen berasal dari kata kerja to manage yang berarti menangani, atau mengatur. Dari pengertian pengelolaan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pengertian Pengelolan yaitu bukan hanya melaksanakan suatu kegiatan, yang meliputi fungsi-fungsi manajemen, seperti perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

2.6 Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan. (Solikin, 2022) [1].

Sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

2.7 PHP

PHP (hypertext preprocessor) suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke *HTML*. *PHP* merupakan *script* yang terbilang baru dan tersedia secara bebas, dan masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut. (Fransiska, 2020) [3].

PHP dapat diintegrasikan (*embedded*) ke dalam *web server*, atau dapat berperan sebagai program *CGI* yang terpisah. Ketika *script PHP* dijalankan, maka *server* akan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Membaca permintaan dari *client/browser*.
2. Mencari halaman/page di server.
3. Melakukan instruksi yang diberikan oleh *PHP* untuk melakukan modifikasi pada halaman.

4. Mengirim kembali halaman tersebut kepada *client (browser)* melalui internet atau intranet.

2.8 MySQL

MySQL adalah sebuah *software database*, yang merupakan tipe data relasional yang artinya *MySQL* penyimpanan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan (Sihotang, 2018) [4]. *MySQL* adalah database yang menghubungkan *script php* menggunakan perintah query dan escape character yang sama dengan *PHP*. *MySQL* mempunyai tampilan client yang mempermudah dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengijinkan proses yang bisa anda lakukan. (Isty & Afifah, 2018) [5].

2.9 JavaScript

Javascript adalah bahasa pemrograman untuk sisi client atau client side. *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang mendekati bahasa manusia atau bisa dikatakan bahasa tingkat tinggi, maka dari itu *javascript* mudah di pelajari. *Javascript* sendiri tujuannya di buat untuk memperkaya fitur pada *website* agar lebih dinamis, seperti untuk menampilkan dan menghilangkan objek-objek pada *website* kemudian dengan fungsi *javascript* dapat memanggil kembali objek yang di hilangkan tersebut. *Javascript* diperkenalkan pertama kali oleh Netscape pada tahun 1995. Pada awalnya bahasa ini dinamakan "*LiveScript*" yang berfungsi sebagai bahasa sederhana untuk browser *NetscapeNavigator 2*. Pada masa itu bahasa ini banyak di kritik karena kurang aman, pengembangannya yang terkesan buru-buru dan tidak ada pesan kesalahan yang di tampilkan setiap kali kita membuat kesalahan pada saat menyusun suatu program. Kemudian sejalan dengan sedang giatnya kerjasama antara Netscape dan Sun (pengembang bahasa pemrograman "*Java*") pada masa itu, maka Netscape memberikan nama "*JavaScript*" kepada bahasa tersebut pada tanggal 4 desember 1995. Pada saat yang bersamaan *Microsoft* sendiri mencoba untuk mengadaptasikan teknologi ini yang mereka sebut sebagai "*Jscript*" di browser *Internet Explorer 3*.

Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen *HTML*, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa *HTML* dengan mengijinkan pengekseskuan

perintah perintah di sisi *user*, yang artinya di sisi *browser* bukan di sisi *server web*.

Javascript bergantung kepada *browser* (navigator) yang memanggil halaman web yang berisi skrip-skrip dari *Javascript* dan tentu saja terselip di dalam dokumen *HTML*. *Javascript* juga tidak memerlukan kompilator atau penerjemah khusus untuk menjalankannya (pada kenyataannya kompilator *Javascript* sendiri sudah termasuk di dalam browser tersebut). Lain halnya dengan bahasa “*Java*” (dengan mana *JavaScript* selalu di banding bandingkan) yang memerlukan kompilator khusus untuk menterjemahkannya di sisi user/klien. Dibandingkan dengan *applet java* yang cukup lambat dibuka oleh browser, bisa kita katakan bahwa *Javascript* cukup cepat di panggil (di load) oleh navigator.

JavaScript adalah bahasa yang “*case sensitive*” artinya membedakan penamaan variabel dan fungsi yang menggunakan huruf besar dan huruf kecil, contoh variabel atau fungsi dengan nama TEST berbeda dengan variabel dengan nama test. Dan yang terakhir seperti bahasa Java ataupun C, setiap instruksi diakhiri dengan karakter titik koma (;). (Marlina & Masnur, 2021) [7].

2.10 Figma

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. *Figma* bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Umumnya *Figma* banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis.

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya *Adobe XD*, *Figma* memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi *figma* yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. (Muhyidin et al., 2020) [8].

2.11 Black Box

Black Box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid.

Black box testing mengasumsikan kode menjadi sebuah *black box* yang merespon berbagai *input*. Pengujian berfokus pada *output* dari berbagai jenis *input*. Pengujian ini juga berfokus pada tes validasi, batas masalah, tes kinerja, dan pengujian yang berhubungan dengan keamanan. (M. Sidi Mus Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus, Hendra Rahmadi, 2015) [9].

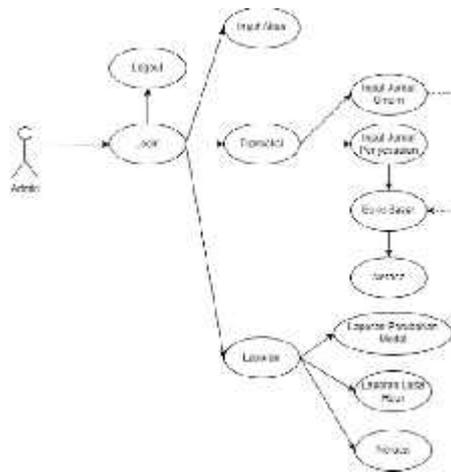
2.9 UML

UML merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi *UML* yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software*. Adapun jenis-jenis diagram *UML* dan beberapa simbol-simbol diagramnya. *UML* (*Unified Modelling Language*) merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique* (*OMT*) dan *Object Oriented Software Engineering* (*OOSE*). Metode ini menjadikan proses analisis dan design ke dalam empat tahapan iteratif, yaitu: identifikasi kelas-kelas dan objek-objek, identifikasi semantic dari hubungan objek dan kelas tersebut, perincian *interface* dan implementasi. *UML* juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Use Case Diagram

Use Case yang dirancang untuk menggambarkan apa saja yang dilakukan sistem dan siapa saja *actor* yang berinteraksi dengan sistem sehingga *user* dapat memahami tentang aplikasi yang akan dibuat. Rancangan *Use Case Diagram* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Use Case

3.2 Class Diagram

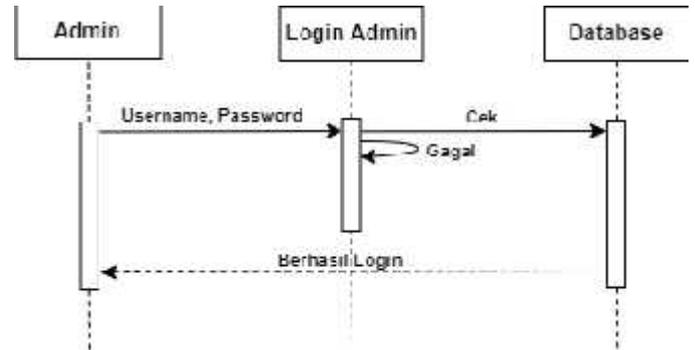
Use Case yang dirancang untuk menggambarkan apa saja yang dilakukan sistem dan siapa saja actor yang berinteraksi dengan sistem sehingga user dapat memahami tentang aplikasi yang akan dibuat. Rancangan Use Case Diagram pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.2 Class Diagram

3.3 Sequence Diagram

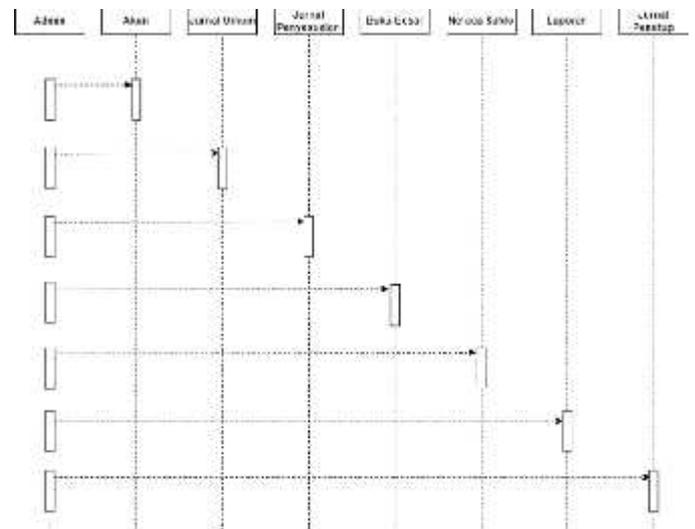
a. Sequence Diagram Login



Gambar 3.3 Sequence Diagram Login

Sequence diagram login admin diatas menggambarkan proses admin melakukan login ke sistem dengan mengecek data login terlebih dahulu di database.

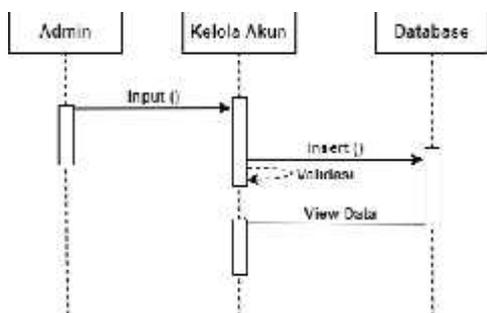
b. Sequence Diagram Dashboard



Gambar 3.4 Sequence Diagram Dashboard

Sequence diagram dashboard diatas adalah tampilan awal yang menampilkan menu - menu yang ada di dalam dashboard.

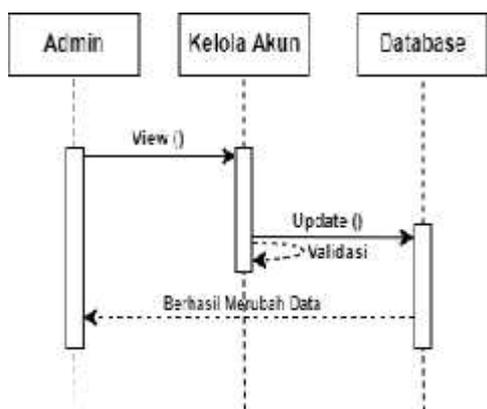
c. *Sequence Diagram Input Data Akun*



Gambar 3.5 Sequence Diagram Input Data Akun

Sequence diagram input data akun diatas menggambarkan bagaimana admin melakukan input data akun untuk menambahkan data transaksi ke dalam database atau sistem.

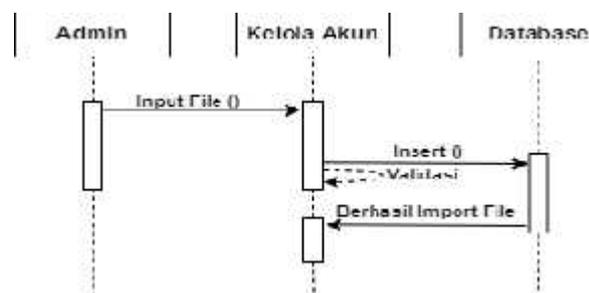
d. *Sequence Diagram Update Data Akun*



Gambar 3.6 Sequence Diagram Update Data Akun

Sequence diagram update data akun diatas menggambarkan admin dapat melihat seluruh data akun yang ada di database, serta admin dapat merubah data akun yang ada di database.

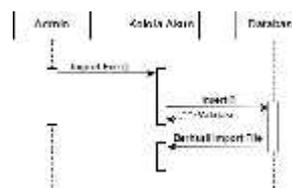
e. *Sequence Diagram Input Bukti Transaksi*



Gambar 3.7 Sequence Diagram Input Bukti Transaksi

Sequence diagram input bukti transaksi diatas menggambarkan admin dapat menginput bukti transaksi akun yang ada di dalam database.

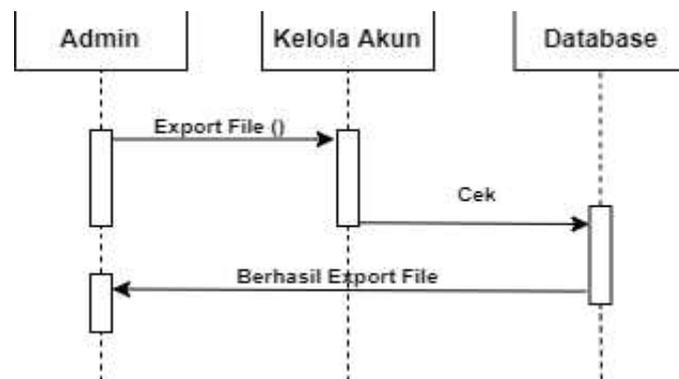
f. *Sequence Diagram Import File*



Gambar 3.8 Sequence Diagram Import File

Sequence diagram import file diatas menggambarkan admin mengimport file yang sudah ada didalamnya ke database.

g. *Sequence Diagram Export File*



Gambar 3.9 Sequence Diagram Export File

Sequence diagram export file diatas menggambarkan bagaimana admin mengambil data yang sudah diolah di aplikasi.

3.4 Rancangan Tabel

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari suatu tabel yang saling berhubungan. Fungsi dari suatu database adalah untuk menampung beberapa table dan query yang digunakan sebagai sumber pengolahan data. Untuk membuat dan mengakses database dapat menggunakan beberapa cara, tetapi untuk rancang dalam aplikasi ini menggunakan database mysql karena dapat membuat tampilan

database sesuai dengan keinginan perancang. Berikut adalah rancangan tabel database yang terbentuk dalam sistem yang dibuat :

1. Tabel *User*

Tabel 3.1 Tabel *User*

No	Nama Field	Type	Ukuran
1	Id	Bigint	20
2	name	Varchar	191
3	email	Varchar	191
4	password	Varchar	191

2. Tabel Akun

Tabel 3.2 Tabel Akun

No	Nama Field	Type	Ukuran
1	Id	Bigint	20
2	kelompok_akun_id	Bigint	20
3	kode	varchar	4
4	nama	varchar	128
5	post_saldo	tinyint	1
6	post_penyesuaian	tinyint	1
7	post_laporan	tinyint	1
8	kelompok_laporan posisi _ keuangan	tinyint	1

3. Tabel Jurnal Penyesuaian

Tabel 3.3 Tabel Jurnal Penyesuaian

No	Nama Field	Type	Ukuran
1	Id	Bigint	20
2	akun_id	Bigint	20
3	tanggal	date	
4	keterangan	text	
5	bukti	varchar	128
6	debit_atau_kredit	tinyint	1
7	nilai	bigint	20

4. Tabel Jurnal Umum

Tabel 3.4 Tabel Jurnal Umum

No	Nama Field	Type	Ukuran
1	Id	Bigint	20
2	akun_id	Bigint	20
3	tanggal	date	
4	keterangan	text	
5	bukti	varchar	128
6	debit_atau_kredit	tinyint	1
7	nilai	bigint	20

5. Tabel Kelompok Id

Tabel 3.5 Kelompok Id

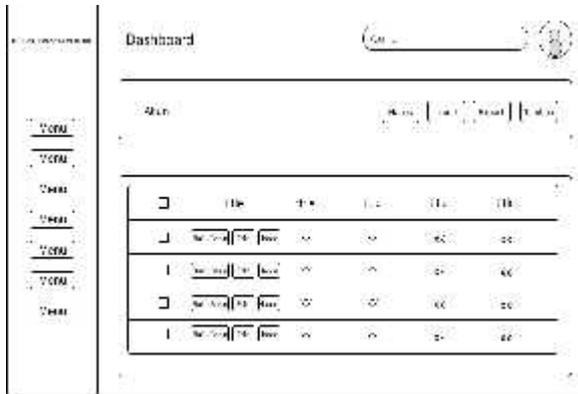
No	Nama Field	Type	Ukuran
1	Id	Bigint	20
2	nama	varchar	32

3.4 Rancangan Interface

1. Rancangan Interface Login

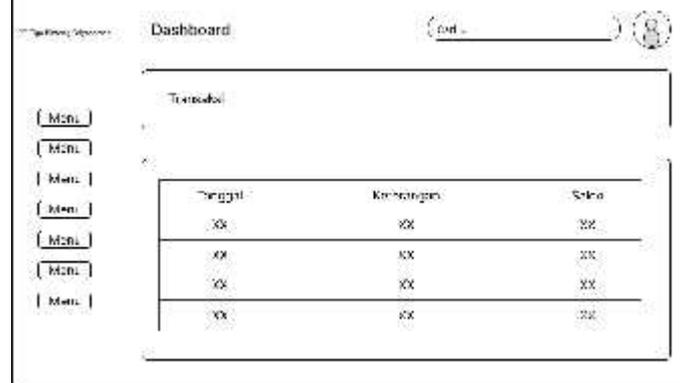
Gambar 3.10 Rancangan *Interface Login*

2. Rancangan Interface Dashboard



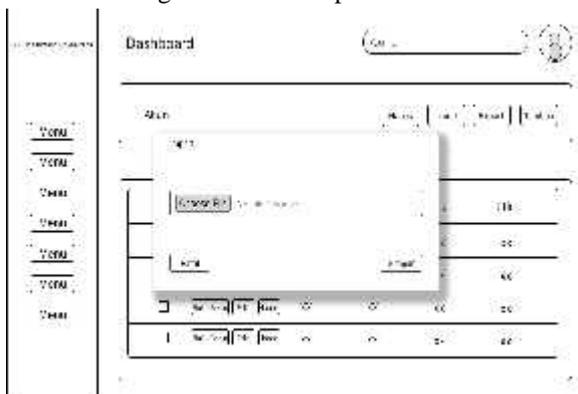
Gambar 3.11 Rancangan Interface Dashboard

5. Rancangan Interface Transaksi



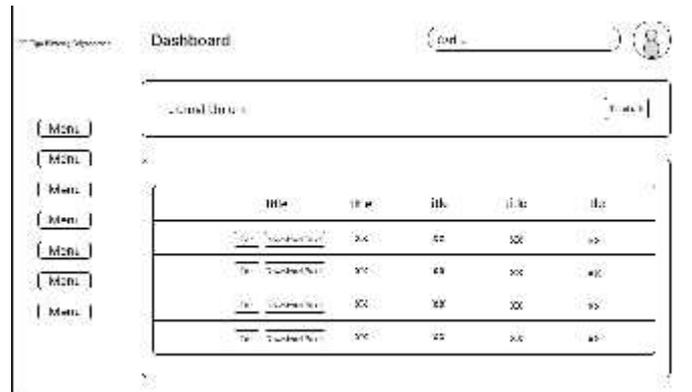
Gambar 3.14 Rancangan Interface Transaksi

3. Rancangan Interface Import Akun



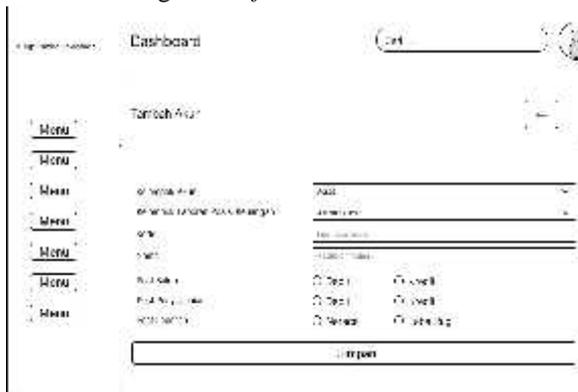
Gambar 3.12 Rancangan Interface Import Akun

6. Rancangan Interface Jurnal Umum



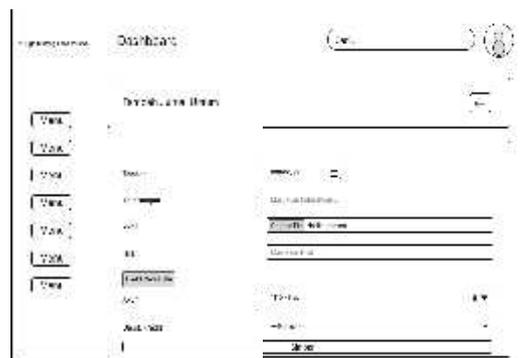
Gambar 4.15 Rancangan Interface Jurnal Umum

4. Rancangan Interface Tambah Akun



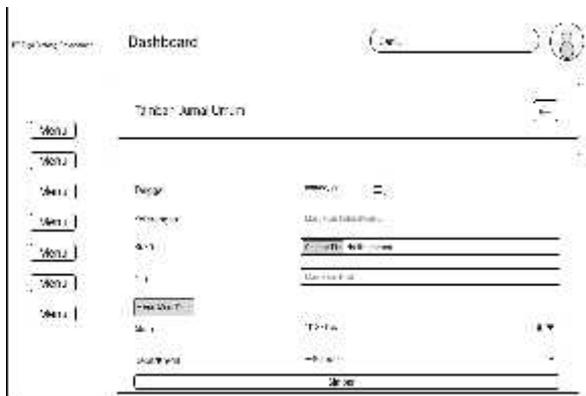
Gambar 3.13 Rancangan Interface Tambah Akun

7. Rancangan Interface Tambah Jurnal Umum



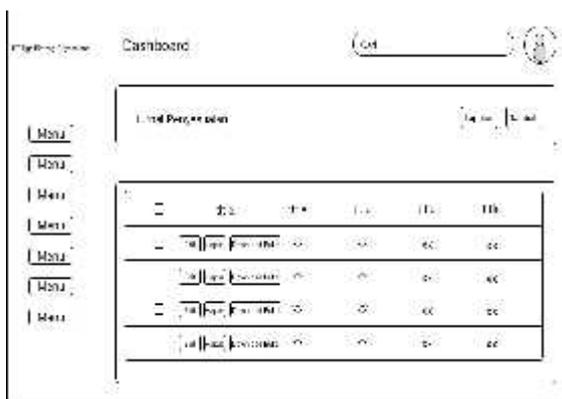
Gambar 3.15 Rancangan Interface Jurnal Umum

7. Rancangan Interface Tambah Jurnal Umum



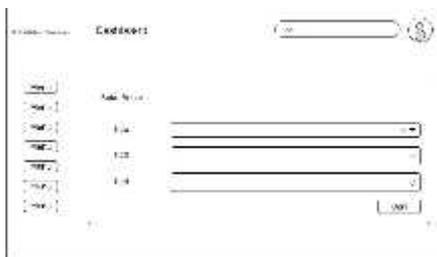
Gambar 3.16 Rancangan *Interface* Tambah Jurnal Umum

8. Rancangan Interface Jurnal Penyesuaian



Gambar 3.17 Rancangan *Interface* Jurnal Penyesuaian

9. Rancangan Interface Buku Besar



3.5 Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis dapat menguraikan hasil yang diharapkan sesuai rumusan masalah serta latar belakang dan

tujuan penelitian yaitu, memudahkan bendahara pada perusahaan dalam mengelola keuangan..

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan sebagai berikut, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi akuntansi pada PT Tiga Bintang Griyasarana ini, memudahkan bendahara dalam pengelolaan keuangan agar tidak terjadinya kesalahan dalam melakukan perhitungan dan dapat membackup bukti-bukti pembayaran seperti nota.
2. Hasil dari penerapan sistem informasi akuntansi adalah proses mengumpulkan, mencatat dan memproses data akuntansi menjadi informasi ke dalam laporan keuangan dan meningkatkan ke efektifan dalam mengelola keuangan. Dari hasil pengujian aplikasi di atas bisa disimpulkan bahwa aplikasi yang telah diuji dan berjalan sesuai dengan sistem yang ingin diterapkan.

V. SARAN

Agar memperoleh hasil yang lebih baik kedepannya, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagaimana kedepannya untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan aplikasi penerapan sistem informasi akuntansi ini, dapat meneliti secara umum atau meluas dalam mempermudah masyarakat umum maupun perusahaan untuk mengetahui dan memahami dalam mengelola keuangan.
2. Penerapan sistem informasi akuntansi ini masih terdapat adanya kekurangan, oleh karena itu penulis memberikan saran yaitu bagaimana pada aplikasi itu dapat dikembangkan dengan ditambahkan fitur-fitur yang lebih spesifik dalam pengelolaan keuangan.

REFERENSI

- [1] Solikin, Imam. 2022. "DESAIN APLIKASI PENGADUAN MASYARAKAT KECAMATAN LEMPUING KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR." *Jurnal Cendikia* 22(01): 22–26.
- [2] Azhar, Dani. 2019. "Aplikasi E-Learning Siswa Berbasis Web Pada SMPN Bernas

- Kabupaten Pelalawan Riau (Studi Kasus: SMPN Bernas Kab. Pelalawan Riau).”
- [3] Fransiska, Yulia. 2020. “APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN PADA PT JOURNOTE CLOTHING BERBASIS WEB.”
- [4] Sihotang, Hengki Tamando. 2018. “Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan.” *Journal Of Informatic Pelita Nusantara* 3(1).
- [5] Isty, I, and S Afifah. 2018. “Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten.” *Yogyakarta* 10(1): 1–6.
- [6] Mundzir, M F. 2018. *Buku Sakti Pemrograman Web Seri PHP. Anak Hebat Indonesia.*
- [7] Marlina, Marlina, and Masnur Masnur. 2021. “Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web.” *Jurnal Sintaks Logika* 1(1): 8–17.
- [8] Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma.” *Jurnal Digit* 10(2): 208–19.
- [9] Mustaqbal, M. Sidi., Firdaus, R. Fajri., Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Volume 1, No. 3, ISSN : 24073911. <http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/62>.