

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan sistem informasi yang efisien dan efektif dalam pengelolaan keuangan menjadi sangat krusial, terutama bagi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) seperti toko sembako. Toko sembako, sebagai penyedia kebutuhan pokok sehari-hari masyarakat, memerlukan sistem yang terintegrasi untuk mendukung pencatatan transaksi, pengelolaan persediaan, dan penyusunan laporan keuangan. Tanpa adanya sistem yang memadai, pengelolaan data keuangan dapat menjadi rumit, rentan terhadap kesalahan, dan pada akhirnya dapat menghambat kinerja serta keberlanjutan usaha.

Toko Sembako Supri, yang didirikan oleh Bapak Supriadi pada tahun 2010 dan berlokasi di Jalan Tanjung Baru, RT3/RW1, Desa Tambusai Barat, beroperasi setiap hari dari pukul 07:00 hingga 21:00 WIB. Dengan omset harian mencapai kurang lebih Rp. 10.000.000, toko ini mempekerjakan dua karyawan: satu bertugas di bagian pemeriksaan dan satu lagi untuk pengiriman barang pesanan. Toko ini menerapkan sistem penjualan kredit dan debit, namun tanpa syarat penentu yang jelas untuk utang piutang, sehingga penagihan seringkali dilakukan secara langsung jika konsumen terlambat membayar.

Saat ini, proses penjualan, piutang, dan pelaporan transaksi di Toko Sembako Supri masih dilakukan secara manual dengan pencatatan tangan berdasarkan nota. Metode ini menimbulkan beberapa permasalahan signifikan:

1. Rentannya Kesalahan Pencatatan: Pencatatan manual sangat berisiko terhadap human error, seperti salah input data atau perhitungan.
2. Risiko Kehilangan Data: Nota fisik mudah hilang atau rusak, menyebabkan hilangnya data transaksi penting.
3. Kesulitan Pemantauan Piutang: Tidak adanya data pelanggan yang lengkap dan terstruktur menyulitkan pemantauan piutang, yang dapat merugikan toko.
4. Manajemen Stok yang Tidak Efisien: Sering terjadi kekurangan atau kekosongan stok barang yang tidak terduga karena tidak adanya sistem pencatatan persediaan yang akurat dan real-time.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah Sistem Informasi Akuntansi (SIA) berbasis web. SIA adalah sistem yang dirancang untuk mengelola formulasi, notasi, dan laporan keuangan secara terkoordinasi, guna menyajikan informasi keuangan yang diperlukan untuk pengambilan keputusan manajemen dan pimpinan perusahaan, serta meringankan pengelolaan operasional. Menurut Nur (2023), SIA adalah kelompok komponen fisik dan non-fisik yang terhubung dan berkolaborasi secara efisien untuk mengelola data kinerja yang berhubungan dengan informasi keuangan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi "Sistem Informasi Akuntansi Toko Sembako Supri Berbasis Web" yang diharapkan dapat: Mendukung pencatatan transaksi penjualan dan pembelian secara real-time, Menghasilkan laporan keuangan yang komprehensif (laba rugi, jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, pembelian, dan persediaan), Meningkatkan transparansi

dan kepercayaan pelanggan melalui struk atau nota penjualan yang akurat, Memungkinkan pengelolaan faktur dan pembayaran yang lebih terstruktur dari supplier, Mengelola piutang dan utang secara efisien dengan pencatatan dan pemantauan yang lebih baik, Mengotomatisasi pencatatan jurnal umum dan buku besar.

Peran pengguna dalam sistem ini yaitu Kasir melakukan transaksi penjualan dan mencetak struk; Staf pembelian mengelola pembelian dan persediaan, serta Akuntansi menyusun laporan keuangan dan menganalisis kinerja. Dengan adanya sistem ini, Toko Sembako Supri diharapkan dapat mengelola transaksi penjualan, piutang, jurnal umum, buku besar, laporan penjualan, dan laporan piutang dengan lebih baik, sehingga operasional toko menjadi lebih tertata, risiko kehilangan data diminimalkan, dan pengambilan keputusan bisnis menjadi lebih mudah dan akurat. Berangkat dari urgensi ini, penulis tertarik untuk membangun aplikasi **SISTEM INFORMASI AKUNTANSI TOKO SEMBAKO SUPRI BERBASIS WEB**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka dapat di ambil rumusan masalah dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu Toko Sembako Supri dalam penyusunan laporan keuangan yang baik?
2. Bagaimana menyajikan laporan keuangan Toko Sembako Supri menjadi lebih efektif?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Toko Sembako Supri berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka dapat di ambil rumusan masalah dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada Toko Sembako Supri yang beralamat di Tanjung Baru, Kecamatan Tambusai, Kabupaten Rokan Hulu, Riau
2. Penelitian ini hanya akan membahas fitur-fitur dasar dari Sistem Informasi Akuntansi yang relevan untuk usaha sembako.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Akuntansi pada Toko Sembako Supri yaitu HTML, CSS, Javascript, PHP, dan SQL.
4. Output yang dihasilkan pada aplikasi Sistem Informasi Akuntansi ini yaitu laporan transaksi penjualan, laporan transaksi pembelian dan laporan laba rugi Toko Sembako Supri.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membantu Toko Sembako Supri dalam penyusunan laporan keuangan.
2. Menyajikan laporan keuangan Toko Sembako Supri menjadi lebih efektif.
3. Menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Toko Sembako Supri berbasis web.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah Toko Sembako Supri dalam penyusunan laporan keuangan usahanya.

2. Mempermudah penyajian laporan keuangan Toko Sembako Supri.
3. Menambah wawasan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Toko Sembako Supri berbasis web.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan beberapa penerapan metode untuk menyelesaikan permasalahan. Metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah pengumpulan data dengan cara meneliti permasalahan yang ada di lapangan, studi lapangan terdiri dari observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Peneliti melakukan observasi di Toko Sembako Supri.

2. Wawancara

Suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan wawancara secara langsung dengan pemilik toko dan para karyawan toko di Toko Sembako Supri. Wawancara ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada pemilik Toko Sembako Supri untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembuatan proyek akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ada beberapa yang dibahas yakni berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori dasar atau umum dan teori khusus yang mendasari dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, dimulai dari tahap awal sampai selesainya penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Selanjutnya pada bab ini berisi analisis dan perancangan sistem yang digunakan serta sistem yang akan diusulkan, serta desain sistem secara global.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Untuk bab ini memaparkan proses implementasi sistem yang telah dirancang, serta pengujian untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh bab dan saran untuk sistem yang sudah dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu (Widiyanto et al. 2022).

“Sistem adalah kumpulan (group) dari subsistem/bagian/komponen apapun baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”. “Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama” (Wibowo et.al. 2021).

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu, secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu satu sama lain, dan terpadu (Simare Mare et al. 2022).

Sistem memiliki ciri atau karakteristik antara lain komponen sistem (component), lingkungan luar sistem (environment system), batasan sistem (boundry system), penghubung sistem (interface system), masukan sistem (input system), pengolahan sistem (processing system), keluaran sistem (output system) dan sasaran sistem (goal system) (Fitriani et al. 2022)

Sistem adalah kesatuan, ntah itu berupa ob yek nyata atau abstrak yang berasal dari bermacam macam komponen atau unsur yang saling terkait, bergantung, mendukung, dan Bersatu secara keseluruhan untuk mencapai mencapai keefektifan dan keefisienan tertentu(Tiara Marcella Ruskito 2022).

2.2 Informasi

Informasi merupakan data yang sudah dimanifestasikan dalam bentuk tertentu, sehingga bagi yang memerlukannya merupakan sesuatu yang berguna, mempunyai atau diharapkan akan mempunyai nilai nyata sebagai sarana dalam proses pengolahan data menjadi informasi. Sumber dari informasi adalah data.Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data item (Saputri et al. 2023).

Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan. informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima (Sitorus et al. 2021).

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi suatu yang lebih berguna dan mempunyai arti bagi penggunanya atau penerimanya dan untuk mengurangi adanya ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan (Fitriani et al. 2022).

Informasi merupakan sebuah data yang dikelola menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan (Maydianto & Ridho 2021).

2.3 Sistem Informasi

“Sistem informasi (information system) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi” (Widiyanto et al. 2022). Sistem informasi adalah kegiatan dari prosedur yang di organisasikan yang digunakan untuk menyediakan informasi pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi (Nurfitriana et al. 2021).

Sistem informasi merupakan sebuah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Saragih et al. 2022).

Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mampu mendukung suatu fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat bisa menyediakan kepada pihak luar dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan suatu keputusan (Setiawan et al. 2022).

Sistem Informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keutusan. (Simare Mare et al. 2022).

Sistem informasi merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat mengumpulkan, menganalisa, memproses, menyimpan dan menyebarkan suatu informasi untuk tujuan tertentu. Sistem informasi juga dapat didefinisikan sebagai kombinasi atau gabungan dari teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen. Sebuah sistem merupakan piranti penting yang dibutuhkan oleh suatu organisasi atau perusahaan. (Fitriani et al. 2022).

Sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok (Maydianto et al. 2021).

2.4 Akuntansi

Akuntansi adalah kegiatan jasa. Fungsi akuntansi adalah menyediakan informasi kuantitatif tentang unit-unit usaha ekonomi, terutama yang bersifat keuangan, yang diperkirakan berguna dalam pengambilan-pengambilan keputusan ekonomi. (Yulientinah et al. 2021).

Pengertian Akuntansi Pesatnya pertumbuhan ekonomi dan semakin kompleksnya masalah perusahaan yang didorong kemajuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang, bertambahnya peraturan pemerintah terhadap kegiatan yang dilakukan perusahaan, maka para perusahaan banyak menggunakan ilmu akuntansi dalam menjalankan usahanya untuk memperlancar kegiatan usaha mereka (Cindy Permata Dewi 2022).

Akuntansi adalah suatu proses pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran transaksi keuangan secara sistematis dalam kronologi tertentu, lalu disajikan dalam

bentuk laporan keuangan yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya (Sunarno dan Eddy 2021).

2.5 Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan mengoperasikan bisnis (Butsianto et al. 2021). Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan mengoperasikan bisnis (Rostiani et al. 2021).

Sistem informasi akuntansi merupakan sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan memproses bisnis (Krimniaji) (Andriana et al. 2022). Sistem Informasi Akuntansi juga dapat diartikan sebagai kumpulan kegiatan-kegiatan dari organisasi yang bertanggung jawab untuk menyediakan Informasi keuangan dan Informasi yang didapatkan dari transaksi data untuk tujuan pelaporan internal maupun eksternal perusahaan (Yohana, 2021).

Sistem Informasi Akuntansi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan. Sistem ini meliputi orang, prosedur dan intruksi data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, serta pengendalian internal dan ukuran keamanan (Dharmawan 2023).

SIA adalah sistem yang mengintegrasikan pemahaman akuntansi dan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas laporan keuangan.

Pemanfaatannya yang efektif mendukung akurasi, relevansi, dan kepercayaan laporan keuangan (Susanti et al. 2024).

2.6 Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi berbasis web adalah aplikasi yang memanfaatkan teknologi web untuk mengelola dan menyajikan data secara terpusat, sehingga dapat diakses secara real-time melalui browser tanpa memerlukan instalasi khusus di sisi (Pranata & Sari 2023). Sistem informasi berbasis web sebagai solusi pengelolaan informasi yang memanfaatkan jaringan internet untuk memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan sistem, sehingga data dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Nugraha & Putra 2021).

Sistem informasi berbasis web adalah rangkaian perangkat lunak dan perangkat keras yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menampilkan informasi melalui media web, dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas layanan suatu organisasi (Kurniawan et al. 2022).

Sistem informasi berbasis web merupakan sistem informasi yang mengintegrasikan berbagai komponen informasi dalam satu platform online, sehingga seluruh proses pengolahan data dilakukan secara terpusat dan dapat diakses dengan mudah oleh pengguna yang memiliki hak akses (Rahmawati & Hidayat 2020).

Sistem informasi berbasis web adalah sistem manajemen informasi yang dibangun menggunakan teknologi web untuk memfasilitasi penyimpanan data,

pemrosesan, dan penyajian informasi secara interaktif, responsif, dan dapat digunakan pada berbagai perangkat (Saputra & Lestari 2024).

2.7 Transaksi

Pengertian transaksi adalah suatu kejadian finansial atau ekonomi yang melibatkan minimal dua pihak yang mana keduanya akan saling melakukan kegiatan pertukaran, pinjam-meminjam, melibatkan diri dalam suatu kegiatan (Mutmainah & Novia 2022).

Transaksi merupakan sebuah aktivitas yang terjadi di antara dua atau lebih pihak. Transaksi bisa dilakukan ditempat jual beli ataupun dilakukan secara virtual, artinya bisa langsung ataupun tidak langsung (Komarudin A et al. 2023). Transaksi adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dalam berbagai kegiatan muamalah yang dibenarkan oleh syara' di atas keridhaan dan mengikat kedua belah pihak (Syaripudin & Nurul Mustofa. 2022).

Transaksi dalam akuntansi adalah segala aktivitas bisnis yang dapat diukur dengan uang dan berdampak langsung pada posisi keuangan perusahaan. Misalnya, penjualan tunai atau kredit, pembelian barang, pembayaran gaji, dan investasi saham (Siregar, 2022). Transaksi keuangan merupakan kesepakatan antara pembeli dan penjual untuk menukar barang, jasa, atau aset keuangan—dengan nilai yang dapat diukur secara moneter dan berdampak pada laporan keuangan bisnis (Mekari 2022).

Transaksi adalah kegiatan yang menyebabkan perubahan terhadap kekayaan atau keuangan milik entitas, baik itu bertambah maupun berkurang. Contohnya

termasuk jual-beli aset, pembayaran hutang, dan penerimaan pendapatan (Fatmawati 2023).

2.8 Sembako

Sembako adalah singkatan dari Sembilan Bahan Pokok. Istilah sembako sangat akrab di telinga masyarakat Indonesia. Tentu saja karna hal tersebut sangat dekat dengan kebutuhan masyarakat. Secara luas sembako adalah hal yang dibutuhkan manusia dalam kegiatan pemenuhan kebutuhannya atas pangan (Sudiartini et al. 2022).

Sembako adalah kelompok barang konsumsi rumah tangga yang memiliki permintaan inelastis, artinya tetap dibutuhkan meskipun harga naik. Sembako menjadi komponen utama pengeluaran rumah tangga berpendapatan rendah (Helbawanti et al. 2021).

Sembako adalah singkatan dari sembilan bahan pokok. Kata ‘sembilan’ memiliki arti bilangan bagi lambang bilangan asli 9 (angka Arab) atau IX (angka romawi), urutan yang menunjukkan tingkat sesudah yang kedelapan dan sebelum kesepuluh. Kata ‘bahan’ memiliki arti barang yang akan dibuat menjadi barang lain, bahan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk tujuan tertentu. Kata ‘pokok’ berarti yang utama, yang paling penting (Matematika et al. 2023).

Sembako adalah singkatan dari sembilan bahan pokok yang terdiri atas berbagai bahan-bahan makanan dan minuman yang secara umum sangat dibutuhkan masyarakat Indonesia. Tanpa sembako kehidupan rakyat Indonesia bisa terganggu karena sembako merupakan kebutuhan pokok utama sehari-hari yang wajib ada dijual bebas dipasar (Yuniarti 2024).

2.9 Penjualan

Penjualan (sales) adalah aktivitas atau bisnis dalam menjual produk atau jasa. Pengertian penjualan secara umum adalah kegiatan jual beli dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran (Syabania et al. 2021).

Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh Perusahaan (Fitriani et al. 2022).

Penjualan sebagai salah satu fungsi pemasaran yang menentukan dalam usaha mencapai tujuan perusahaan. Pengertian penjualan sangat luas. Berikut penjelasan dari para ahli penjualan tentang pengertian penjualan (Sikki et al. 2021). Penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjualan untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Jadi dengan adanya penjualan dapat terciptakan suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli (Perdana et al. 2023).

2.10 Piutang

Piutang “merupakan salah satu aktiva lancar yang penting dalam aktivitas ekonomi suatu perusahaan karena merupakan aktiva lancar yang paling besar setelah kas.” “adanya piutang berasal dari adanya transaksi penjualan barang atau jasa secara kredit”(Nurfitriana et al. 2020). Piutang adalah salah satu unsur dari aktiva lancar dalam neraca perusahaan yang timbul karena adanya penjualan barang dan jasa atau pemberian kredit kepada debitur. Dalam arti luas, piutang merupakan

tuntutan terhadap pihak lain yang berupa uang, barang ataupun jasa yang dijual secara kredit (Chalista et al. 2022).

Piutang merupakan komponen aktiva lancar yang penting dalam aktivitas ekonomi suatu perusahaan karena merupakan aktiva lancar perusahaan yang paling besar setelah kas. Piutang timbul akibat adanya penjualan jasa dan barang secara kredit, bisa juga melalui pemberian pinjaman agar dapat meningkatkan volume penjualan perusahaan dengan keyakinan meningkatnya penjualan, meningkat pula laba yang diperoleh (Retnosari et al. 2021).

Piutang adalah tagihan baik kepada individu-individu maupun kepada perusahaan lain yang akan diterima dalam bentuk kas (Elfani et al. 2021). Definisi tentang piutang sangat beraneka ragam tetapi pada dasarnya memiliki makna dan arti yang relatif sama, semua pada akhirnya merupakan pengakuan hak akibat telah terjadi suatu transaksi (Yazid Salam Sinaga et al. 2023).

Piutang usaha meliputi piutang yang diakibatkan dari adanya penjualan produk atau menyerahkan jasa dalam rangka kegiatan usaha normal perusahaan. Piutang usaha dan lain-lain diharapkan dapat tertagih dalam satu atau siklus usaha normal digolongkan sebagai aktiva lancar. (Noorusyiam et al. 2024).

Piutang merupakan penegasan kepada berbagai pihak sebagai barang dagangan, administrasi, kas dan non tunai yang akan dibebankan pada saat pembangunan sesuai kesepakatan Bersama (Keasaman et al. 2021).

2.11 Hutang

Hutang (hutang) adalah tanggungan wajib yang harus dibayar karena adanya transaksi pembelian barang atau jasa secara kredit, dan dilunasi dalam jangka waktu

tertentu (Fahmi et al. 2022). Pengertian hutang adalah memberikan (menghutangkan) harta kepada orang lain tanpa mengharapkan imbalan, untuk dikembalikan dengan pengganti yang sama dan dapat ditagih atau di minta kembali kapan saja yang menghutangi menghendaki (Kasniah et al. 2022).

Hutang adalah instrumen yang sangat sensitife terhadap perubahan nilai perusahaan. Para pemilik perusahaan lebih suka perusahaan menciptakan hutang pada tingkat tertentu untuk menaikkan nilai perusahaan. Agar harapan pemilik dapat dicapai, perilaku manajer dan komisaris harus dapat dikendalikan melalui keikutsertaan dalam kepemilikan saham perusahaan (Sonafist et al. 2022). utang adalah kewajiban yang harus ditanggung oleh pihak yang berutang sesuai periode jatuh temponya dan kewajiban lain yang melekat (Simangunsong et al. 2023).

2.12 Hutang Piutang

Hutang Piutang dalam hukum perdata didefinisikan sebagai suatu perjanjian di mana satu pihak (pemberi pinjaman atau kreditur) memberikan sejumlah uang atau barang kepada pihak lain (peminjam atau debitur) dengan kewajiban bagi pihak penerima untuk mengembalikannya dalam jumlah dan bentuk yang sama sesuai waktu yang disepakati. Dalam pengertian ini, hutang piutang merupakan instrumen penting dalam hubungan sosial-ekonomi, baik dalam lingkup pribadi maupun bisnis (Supramono 2021).

Hutang Piutang adalah pemberian sejumlah harta atau nilai tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua dengan ketentuan bahwa harta tersebut akan dikembalikan pada masa mendatang dalam bentuk dan jumlah yang sama. Dalam pengertian ini, tidak ada unsur keuntungan atau bunga, kecuali disepakati secara

sah menurut hukum positif yang berlaku. Dalam praktik bisnis, hutang piutang biasanya dilengkapi dengan jaminan atau agunan untuk meminimalkan risiko gagal bayar (Adnan et al. 2022).

Hutang Piutang adalah kewajiban bagi seseorang atau entitas (debitur) untuk membayar kembali uang atau barang yang diterima dari pihak lain (kreditur), sesuai dengan waktu yang disepakati (Sudiartini et al. 2022).

2.13 Laporan Penjualan

Laporan penjualan merupakan kumpulan informasi penjualan yang disajikan sebagai bahan pencatatan dan analisa penjualan yang berperan penting dalam pengambilan keputusan dalam bentuk pemasaran, harga, dan metode penjualan. Laporan penjualan memiliki fungsi penting dan harus benar benar akurat tanpa kesalahan(Nasrul Kahfi Lubis et al. 2023). Laporan penjualan merupakan kumpulan informasi penjualan yang disajikan sebagai bahan pencatatan dan analisa penjualan yang berperan penting dalam pengambilan keputusan dalam bentuk pemasaran, harga, dan metode penjualan (Muhammad Ikhlash et al. 2023).

laporan penjualan tidak praktis karena untuk dapat mengetahui laporan penjualan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu perlu mencetak terlebih dahulu melalui kertas struk (Ridha & Supriatna. 2023).

2.14 Website

Website atau Word Wide Web (www) adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari (Mohamad et al. 2022). Website adalah “keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang

mengandung informasi”. Pengertian Website Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Winata et al. 2023).

Pengertian Website adalah ”kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya(Nofyat et al. 2022).

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna atau pemakai internet melalui sebuah mesin pencari atau search engine. Informasi yang dapat dimuat pada website biasanya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan (Fitriani et al. 2022).

Website berisi kumpulan halamanhalaman yang menampilkan berbagai informasi di dalamnya dengan bentuk gambar, teks, animasi, ataupun gabungan dari semuanya (Suci et al. 2022).

2.15 Alat Bantu Perancangan

2.15.1 UML (Hypertext Markup Language)

Perancangan sistem informasi membutuhkan alat bantu yang dapat memvisualisasikan alur dan struktur sistem secara jelas, seperti penggunaan model UML yang mendukung pengembangan berbasis objek.

Unified Modeling Language (UML) merupakan Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Kusumo et al. 2021).

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek (Wati et al. 2022). UML juga didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisa blueprint sebuah software. UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan perangkat lunak serta memnuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap dan tepat(Wahyuni et al. 2022).

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membanngun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem(Jose Linazaet et al. 2023).

Unified Modeling Language (UML) merupakan sebuah bahasa pemograman visual standar untuk permodelan yang banyak dipakai didalam dunia kerja industri guna untuk mendefinisikan requirement, pembuat analisis design serta, menggambarkan arsitektur dalam pemograman yang berorientasi pada objek (Maydianto & Ridho 2021).

UML (Unified Modeling Language) adalah sekumpulan diagram yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek (Syabania & Rosmawani 2021).

1. Use Case Diagram





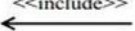

Use Case Diagram adalah suatu pola atau gambaran yang menunjukkan kelakuan atau kebiasaan system (Simanullang et al. 2021). Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri (Rosmawani et al. 2021).

Use case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (Behavior) sistem informasi yang akan dibuat. (Simare Mare et al. 2022). Diagram use case merupakan model untuk perilaku (behaviour) dari sistem informasi yang akan dibangun. (Noviantoro et al. 2022).

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan interaksi antara sistem dan aktorek sternal, yang menunjukkan fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh sistem (Puan Maharani 2025).

Berikut ini adalah notasi yang digunakan dalam *Use Case Diagram*:

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

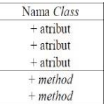





Sumber(H. Putri, 2022).

2. Class Diagram

Class Diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem(Riyanto Pratama 2023). Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk. Class diagram merupakan alur jalannya database pada sebuah sistem(Eko Cahyono & Damar 2021). Class diagram merupakan penjelasan proses database dalam suatu program. Dalam sebuah laporan sistem maka class diagram ini wajib ada (Syabania & Rosmawani 2021).

Berikut ini adalah notasi yang digunakan dalam *Class Diagram*:

Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	Class	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang me-miliki operasi yang sama.
	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai multiplicity.
	Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
	Aggregation	Mengindikasikan kese- luruhan bagian relationship disebut sebagai relasi.
	Composition	Relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung.
	Dependency	Menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

Sumber (Informasi et al. 2023).

3. Activity Diagram

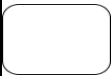
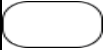

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktifitas-aktifitas sistem dimana setiap urutan aktifitas yang digambarkan merupakan


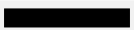
proses bisnis sistem yang didefinisikan. Setiap use case pada use case diagram ini akan dijelaskan proses bisnisnya menggunakan activity diagram (Nurmalasari et al. 2021).

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut (Simare Mare et al. 2022). Activity diagram adalah gambaran urutan aktivitas dalam sistem yang dapat dilakukan oleh user dari awal hingga akhir sehingga dapat memberikan pemahaman secara keseluruhan (Mustopa et al. 2021).

Berikut ini adalah notasi yang digunakan dalam *Activity Diagram*:

Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali..

4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sumber (Dias & Muhallim. 2022).


4. Squence Diagram






Diagram Sequence ialah diagram yang dirancang buat mengetahui alur asal hubungan antar objek. Diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi dilakukan merupakan pengertian dari sequence diagram. Bagan ini diatur oleh waktu. Sequence diagram ini bertujuan untuk menampilkan interaksi antar objek dalam dua dimensi (Jurnal et al. 2025).

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut (Rosmawani et al. 2021).

Berikut ini adalah notasi yang digunakan dalam *Squence diaram*:

Tabel 2. 4 Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Actor</i> 	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

Entity Class 	Menggambarkan hubungan dan kegiatan yang akan dilakukan.
Boundary Class 	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda.
Control Class 	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel.
A focus of control & life line 	Menggambarkan tempat dimulainya dan berakhirnya sebuah pesan.
Message 	Menggambarkan spesifikasi dari komunikasi antara objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

Sumber (Indah Nurlita & Reni Anggraini. 2023).

2.16 Bahasa pemrograman

Bahasa pemrograman adalah fondasi utama dalam membangun sistem informasi karena menentukan bagaimana sistem bekerja, menampilkan data, dan berinteraksi dengan pengguna serta database.

Bahasa pemrograman adalah sistem notasi yang digunakan untuk menulis program komputer, yang memungkinkan programmer untuk memberikan instruksi kepada komputer agar dapat menjalankan tugas tertentu.

2.16.1 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML singkatan dari Hyper Text Markup Language, yaitu skrip yang berupa tag- tag untuk membuat dan mengatur struktur website HTML merupakan suatu bahasa yang dikenali oleh web browser untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi bahkan video (Rio 2023). HTML (Hyper Text Mark Up Language) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman web. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen online (H. Putri et al. 2022).

HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language yang merupakan bahasa pemrograman dasar dalam pembuatan website, HTML terdiri dari Head, Body dan di dalam nya terdapat TAG dan Attibute, walaupun dikatakan sebagai bahasa pemrograman, tetapi HTML belum dapat dikatakan sebagai bahasa pemrograman karena HTML tidak memiliki hal-hal yang di butuhkan oleh bahasa pemrograman yaitu logika, HTML hanya memberikan output, maka dari itu HTML di ibaratkan sebagai pondasi atau struktur dari Web dan yang menjadi bahasa pemrograman nya yaitu PHP dan Javascript (F et al. 2021).

HTML (Hyper Text Markup Language) yang merupakan bahasa standar yang paling umum atau yang paling sering digunakan oleh para web programmer dalam membangun sebuah aplikasi web. HTML yang umum digunakan saat ini adalah HTML versi 4.01 (Mulia et al., 2022).

2.16.2 Cascading Style Sheets (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam (Kurtubi

et al., 2023). CSS (Cascading Style Sheet) adalah sebuah fitur yang diperkenalkan sejak HTML versi 4.0 dan berfungsi untuk menangani masalah tampilan pada HTML seperti jenis, ukuran dan warna font, posisi teks, batas tulisan atau margin, warna background, dan sebagainya (Muhammad et al. 2021).

CSS (Cascading Style Sheet) merupakan salah satu bahasa pemrograman web yang bertujuan untuk membuat website agar lebih menarik dan terstruktur (H. Putri, 2022). CSS merupakan Salah satu bahasa desain web (Style Sheet Language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda markup language (Hasan & Muhammad 2021).

CSS adalah suatu cara untuk membuat format atau layout halaman web menjadi lebih menarik dan mudah dikelola. CSS muncul karena sulitnya mengatur layout tampilan dokumen yang dibuat dengan HTML murni meskipun telah menggunakan berbagai kombinasi format. Karena CSS telah di standarkan oleh W3C untuk digunakan di web browser (Mahabbati et al. 2025).

2.16.3 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet (Sari et al. 2022). PHP adalah yaitu bahasa pemrograman webserver-side yang bersifat open source atau gratis. Sedangkan menurut (Hermiati et al. 2021).

Pengertian PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman

website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. (Damar Eko Cahyono et al. 2022).

PHP (HyperText PreProcessor) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat di mengerti oleh komputer yang bersifat serverside yang dapat di tambahkan ke dalam HTML(Suhartini et al. 2021).

PHP adalah bahasa pemrograman script server side yang sengaja dirancang lebih cenderung untuk membuat dan mengembangkan web. Bahasa pemrograman ini memang dirancang untuk para pengembang web agar dapat menciptakan suatu halaman web yang bersifat dinamis (Simare Mare et al. 2022).

2.16.4 Struktur Query Language

Struktur Query Language (SQL) adalah bahasa khusus domain yang digunakan untuk mengolah data dalam sistem manajemen basis data hubungan . Aplikasi RDBMS (Relational Database Management Sistem) yang paling umum digunakan oleh programmer aplikasi web untuk mengolah basis data mereka adalah MySQL (Sinlae et al. 2024).

SQL (Structured Query Language) adalah bahasa database komputer yang dirancang untuk mengelola data di dalam sebuah sistem manajemen basis data relasional. SQL merupakan bahasa komputer standar yang dikembangkan oleh IBM, banyak hal yang bisa dilakukan oleh SQL seperti, menambahkan database baru, melakukan update pada database baru, menghapus data pada database, dan lain-lain. (Putranto et al. 2022).

SQL adalah bahasa standar untuk mengelola dan memanipulasi basis data relasional. Dengan SQL, pengguna bisa melakukan pembuatan, pengubahan, penghapusan, hingga pengambilan data dari tabel, serta mengatur struktur database seperti indeks dan relasi antar table (EBSCO 2024)

2.16.5 Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk pengembangan website agar lebih dinamis. Ibarat kata, JavaScript memberikan “kehidupan” dalam website sehingga terciptanya interaksi antara pengunjung dengan situs tersebut. 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 (Tarigan et al. 2023).

JavaScript merupakan salah satu bahasa pemrograman atau dalam hal ini bahasa script populer yang banyak digunakan untuk membuat suatu halaman website yang berinteraksi dengan pengguna dan juga dapat merespons event yang terjadi pada halaman. JavaScript merupakan perekat antara halaman-halaman website (Putawa et al. 2022).

JavaScript adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada web browser. Pada awalnya JavaScript dikembangkan pada web browser Netscape oleh Brenden Eich dengan nama Mocha, kemudian berubah menjadi Live-Script dan yang akhirnya menjadi JavaScript (H. Putri, 2022). javascript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web lebih dinamis dan interaktif (Daniel Rudjiono et al. 2021).

2.17 Alat Bantu Program

Alat bantu program adalah perangkat yang digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dikembangkan. Alat ini membantu dalam proses pengembangan aplikasi sesuai kebutuhan, serta dalam menyusun usulan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2.17.1 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket (Sitanggang et al. 2022). XAMPP ialah software yang di dalamnya terdapat server MySQL dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis serta terdapat web server apache yang dapat dijalankan di beberapa platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris (Hamdalah Islami et al. 2023).

XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan. Fiturnya lengkap, gampang digunakan programmer PHP pemula karena yang perlu anda gunakan hanyalah “menjalankan” salah-satu module bernama Apache yang dapat memproses PHP (Arafat et al. 2022). XAMPP adalah perangkat lunak yang paling umum digunakan untuk menjalankan server apache dan melakukan pengembangan web berbasis PHP. XAMPP sebenarnya merupakan gabungan dari beberapa perangkat lunak yang berhubungan dengan server, web, dan pengembangannya (Santoso et al. 2021)

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang

terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang dirilis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl (Syabania & Rosmawani 2021).

2.17.2 MYSQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data yang kompatibel dengan banyak sistem operasi. Pengertian MySQL adalah sistem yang berguna untuk melakukan proses pengaturan koleksi-koleksi struktur data (database) baik meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan database (Indahyanti et al. 2022).

MySQL adalah sebuah database atau media penyimpanan data yang mendukung script PHP. MySQL juga mempunyai query atau bahasa SQL (Structured Query Language) yang simpel dan menggunakan escape character yang sama dengan PHP, selain itu MySQL adalah database tercepat saat ini (Tumini Suhartini et al. 2021)

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal (Mardison et al. 2022). MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengakses database nya. Lisensi Mysql adalah FOSS License Exception dan ada juga yang versi komersial nya. Tag Mysql adalah “The World's most popular open source database (Sofwan et al. 2023).

MySQL dapat diartikan sebagai berikut “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basisdata SQL atau DBMS yang multit head dan multiuser (Widiyanto 2022). MySQL adalah database yang menghubungkan script PHP

menggunakan perintah query. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu repot untuk menggunakan perintah-perintah SQL (Syabania & Rosmawani 2021).

2.17.3 Database (Basis Data)

Database (Basis Data) adalah sebagai markas, gudang atau tempat pengumpulan. Sedangkan data merupakan catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa dan lain sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasi lainnya (Gede Endra Bratha et al. 2022).

basis data dapat diartikan sebagai kumpulan file / table yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer), dan sekumpulan program (DBMS / Database Management System) yang memungkinkan beberapa user (pemakai), dan / atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi file (table) tersebut (Candrasa et al 2022).

Basis data merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi saat ini. Basis data terdiri dari 2 kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai kumpulan, markas, atau gudang. Sedangkan data adalah fakta, keterangan, atau peristiwa yang didapatkan melalui proses pengamatan atau pencarian pada sumber-sumber tertentu (S Waruwu 2021). Basis data merupakan kumpulan dari data-data yang saling terkait dan saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data adalah kumpulan-kumpulan file yang saling berkaitan (Hasibuan et al. 2022).

2.17.4 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan editor kode pertama, dan cross-platform pertama, visual studio code merupakan etidor kode yang kuat dan cepat yang bagus untuk sehari-hari untuk pengkodean yang serius (Fransika et al. 2023). Visual Studio Code adalah salah satu aplikasi untuk menulis kode program (editor) yang bersifat code open source yang dibuat oleh perusahaan Microsoft, aplikasi ini dapat beroperasi pada sistem operasi Windows, Mac OS dan sistem operasi Linux (Nurdin et al. 2023).

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows(Nendya et al. 2023). Visual Studio Code atau disebut VSCode merupakan sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac dan Windows(Hamdalah Islami et al. 2023).

Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman Javascript, Typescript, dan Node. Js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code seperti : C++, C#, Python, Go, Java, PHP, dst (Ningsih et al. 2022).

2.17.5 Web Browser

Web browser adalah suatu program dimana kita dapat mengambil dokumen-dokumen HTML dari web server dengan menggunakan protokol dan format HTTP

yang satu ke yang lainnya di web server yang sama atau di server lain, misalnya : Internet Explorer, Opera. Sedangkan menurut (Eka Purnama et al. 2022). Web browser adalah sebuah perangkat lunak atau software yang berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Dengan web browser kita dapat memperoleh informasi yang disediakan oleh server web (Sukma et al. 2022).

Web browser adalah perangkat utama yang akan kita gunakan untuk menampilkan halaman web yang pada dasarnya terbuat dari HTML dan CSS. Saya yakin di setiap komputer telah terinstall Web Browser bawaan seperti Internet Explorer (Windows), Safari (Mac) dan Firefox (Linux Ubuntu). Menyatakan bahwa web browser adalah aplikasi client untuk mengakses informasi pada World Wide Web (Rio 2023). Web Browser adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web. Sumber informasi web diidentifikasi dengan Uniform Resource Identifier (URL), yang dapat terdiri dari halaman web, video, gambar, ataupun konten lainnya (Pakpahan et al. 2021).

World Wide Web (WWW), lebih dikenal dengan web, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet (Widiyanto 2022). Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Pradiasa 2024).

2.18 Black Box Testing

Pengujian Black Box bertumpu pada pengkhususan fungsi dari perangkat. Penguji dapat mengartikan himpunan kondisi masukan dan menjalankan pengujian pada pengkhususan fungsi dari perangkat lunak. Pengujian Black Box tidak bias dikatakan sebagai solusi jalur lain dari pengujian White Box melainkan sebagai pelengkap untuk menguji fungsi yang tidak didapat dari pengujian White Box, begitupula pengujian White Box bukanlah solusi alternatif dari pengujian Black Box, pengujian White Box lebih mencangkup kepada kode program yang telah dibangun, lalu kelas dan fungsi yang dibuat dapat diuji untuk melihat kemungkinan menemukan kesalahan pada kode program yang sedang dikembangkan (S.R. Candra Nursari. 2022).

Black box adalah salah satu strategi pengujian perangkat lunak yang paling penting. Fokus metode ini bukan pada analisis cara kerja internal atau struktur program, melainkan pada pengujian fungsionalitas program dari sudut pandang pengguna. Dalam pengujian black box , penguji mengevaluasi perangkat lunak berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan dan persyaratan tanpa mempertimbangkan bagaimana sistem diimplementasikan (Pratama et al. 2024).

black box testing merupakan sebuah metode dari pengujian fungsional yang bisa dilakukan tanpa perlu mengetahui internal program (Saian et al. 2022). Black box testing atau biasa disebut behavioural testing adalah metode pengujian perangkat lunak berdasarkan perilakunya, bukan menguji struktur atau kode internal dari suatu program dan berfokus pada input dan output yang telah dicapai (S. J. Putri et al. 2024).

2.19 Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, penulis mengambil beberapa Artikel dari penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu

No	Judul Jurnal	Tahun Jurnal	Penulis	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web pada Toko Retail Sri Rejeki	2023	Nur Rokhman, Fitro Nurhakim	Metode kualitatif, wawancara, observasi, dokumentasi	Sistem informasi akuntansi membantu pengelolaan transaksi keuangan dan persediaan barang secara cepat, efisien, dan akurat	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada pengelolaan transaksi keuangan dan persediaan barang. - Penekanan pada kecepatan, efisiensi, dan akurasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama membahas sistem informasi akuntansi/keuangan. - Menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dokumentasi
2.	Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Penjualan Sembako Pada Toko Yopi	2023	Dede Nurrahman	Metode observasi, wawancara, studi Pustaka	Implementasi sistem informasi akuntansi berbasis web meningkatkan efisiensi pencatatan transaksi dan mengurangi kesalahan	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada pendapatan penjualan sembako. - Hasil menekankan pengurangan kesalahan pencatatan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama berbasis web untuk pencatatan transaksi. - Menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode

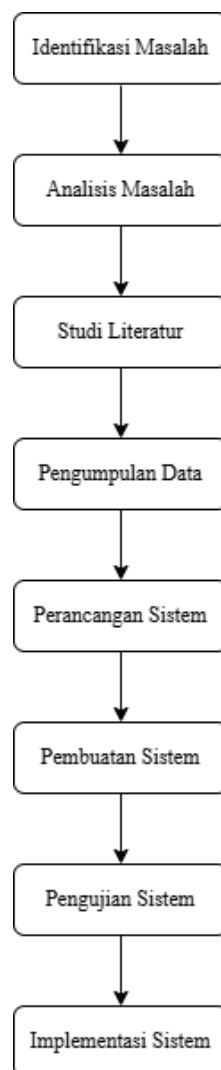
							pengumpul an data.
3.	Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Persediaan Barang pada Toko Dua Putri Pekanbaru	2021	Widiyanti, Adhi Wibowo	Metode penelitian lapangan dan studi literatur	Sistem akuntansi terkomputerisasi dengan Excel membantu dalam pencatatan penjualan dan stok barang yang lebih cepat dan akurat	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan Excel (belum berbasis web). - Penelitian dilakukan dengan studi literatur + penelitian lapangan tanpa metode pengembangan perangkat lunak modern. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama bertujuan meningkatkan kecepatan dan akurasi pencatatan. - Mengelola penjualan dan stok barang
4.	Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai pada Toko Grosir Mukti Garut	2024	Ita Yulianti, Lis Saumi Ramdhani, Yusti Farlina, Siti Nurajizah, Dinda Ramdiani Azzahra, Sonia Fitrika	Observasi, wawancara, studi pustaka, metode pengembangan waterfall dengan UML dan MySQL	Sistem informasi akuntansi berbasis web meningkatkan akurasi pencatatan transaksi dan efisiensi dalam pengelolaan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode pengembangan waterfall, UML, dan MySQL. - Fokus pada penjualan tunai. - Hasil menekankan akurasi dan efisiensi pengelolaan keuangan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama sistem akuntansi untuk penjualan dan keuangan. - Memakai observasi, wawancara, studi pustaka.
5.	Analisis Penerapan Sistem Informasi	2023	Aini Alwi, Hendrik	Metode kualitatif dengan	Sistem informasi akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama membahas 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada analisis

	Akuntansi Siklus Pendapatan pada CV Aneka Ritelindo Manado		Gamali el, Sintje Rondon uwu	pendekatan deskriptif	siklus pendapatan masih memiliki kekurangan dalam pencatatan jurnal dan pemisahan tugas antara penerima kas dan penyetoran uang ke	sistem informasi akuntansi. - Menggunakan metode kualitatif.	penerapan, bukan pengembangan sistem. - Hasil menunjukkan kekurangan dalam sistem (pencatatan jurnal & pemisahan tugas).
--	--	--	------------------------------	-----------------------	--	---	---

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Uraian Kerangka Kerja dalam penelitian ini adalah uraian secara rinci terhadap masing masing kerangka kerja yang telah disusun agar penelitian yang dilakukan dapat melaksanakan secara terstruktur dan jelas, kerangka kerja dalam penelitian ini di jelaskan pada gambar 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan penelitian pada gambar 3.1 dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

3.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek yang sedang diteliti, bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai permasalahan yang ada di lapangan atau lokasi. Pada tahap ini, fokusnya adalah menemukan permasalahan yang akan diteliti, sehingga proses pengumpulan data pada tahap berikutnya menjadi lebih mudah.

3.2 Analisa Permasalahan

Menganalisis Permasalahan adalah langkah penting memahami permasalahan yang telah didefinisikan beserta ruang lingkup dan batasannya. Melalui analisis masalah ini, diharapkan pemahaman terhadap permasalahan dapat diperoleh dengan lebih baik. Solusi yang dihasilkan dari tahap ini akan menjadi fokus penelitian tugas akhir, yaitu “Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web.”

3.3 Studi Literatur

Setelah menganalisis masalah, maka dipelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan, kemudian literatur-literatur yang dipelajari diseleksi supaya dapat menentukan literatur yang berhubungan dengan penelitian ini. Sumber literatur didapat dari bahan-bahan atau materi-materi, buku-buku, artikel dan jurnal yang membahas tentang sistem informasi yang mendukung penelitian.

3.4 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara: Melakukan sesi wawancara dengan pemilik toko untuk mengetahui kebutuhan dan kendala dalam sistem akuntansi manual yang digunakan saat ini.
2. Observasi: Melakukan pengamatan langsung terhadap proses pencatatan transaksi dan manajemen keuangan di Toko Sembako Supri.
3. Tinjauan Pustaka: metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca buku buku maupun penelitian terdahulu untuk melihat ide- ide, pendapat, dan kritik tentang topik yang sebelumnya.

3.5 Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis, Langkah berikutnya adalah perancangan sistem. Proses perancangan sistem mencakup:

1. Perancangan sistem dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language), Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.
2. Perancangan struktur menu yang akan di gunakan dalam sistem yang akan dibangun.
3. Tahapan perancangan database beserta atribut yang diperlukan.
4. Tahapan perancangan use interface atau anatar muka pengguna terhadap sistem yang di gunakan.

3.6 Pembuatan Sistem

Pembuatan sistem merupakan tahapan pembuatan aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Toko Sembako Supri Berbasis Web menggunakan bahasa pemograman

Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), dan PHP serta penyimpanan database yang menggunakan MySQL.

3.7 Pengujian Sistem

Pengujian sistem (testing) adalah proses evaluasi yang dilakukan terhadap sistem yang telah dibangun untuk menentukan apakah hasilnya sesuai dengan harapan. Jenis pengujian yang dilaksanakan meliputi pengujian blackbox yang digunakan untuk menilai sejauh mana antarmuka pengguna berfungsi pada sistem yang dibangun.