



Perancangan Sistem Informasi Akuntansi pada Toko Gomart Bengkulu

Rita Nuryati^{1✉}, Siti Fatimah², Surya Nanda³, Ulvi Vebriany⁴, Mentari Tri Indah Rahmayani⁵

Prodi Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, STAIN Bengkulu^(1,2,3,4)

Ilmu computer, Manajemen Dakwah, STAIN Bengkulu⁽⁵⁾

DOI: 10.31004/jutin.v7i1.22632

✉ Corresponding author:
[ritanuryati.805@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:
Sistem Informasi;
Perancangan;
Pencatatan;
Laporan;
SDLC

Sistem Informasi Akuntansi Toko Gomart Bengkulu dirancang agar toko dapat menghitung dan mencatat penjualan sesuai dengan prinsip akuntansi yang baik serta menghasilkan informasi yang akurat, cepat dan tepat. Sistem informasi akuntansi menghasilkan informasi seperti laporan persediaan, laporan arus kas masuk dan keluar, serta laporan penjualan harian. Hal ini sangat penting bagi toko-toko yang memantau produktivitas perusahaan dan memastikan bahwa tugas-tugas yang sebelumnya manual digantikan dengan tugas-tugas otomatis. Praktis, dan penyimpanan database. Lebih aman dibandingkan sistem sebelumnya. Perancangan sistem informasi diimplementasikan dalam bentuk sistem berbasis web dan database yang memungkinkan pengguna untuk melakukan posting jurnal, yang kemudian diproses oleh sistem komputer sehingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Metode yang digunakan dalam penelitian untuk merancang sistem informasi ini adalah metode SDLC.

Keywords:
Information Systems;
Design;
Recording;
Report;
SDLC

Abstract

The Gomart Bengkulu Store Accounting Information System is designed so that stores can calculate and record sales in accordance with good accounting principles and produce accurate, fast and precise information. Accounting information systems produce information such as inventory reports, cash inflow and outflow reports, and daily sales reports. This is especially important for shops that monitor company productivity and ensure that previously manual tasks are replaced with automated tasks. Practical, and database storage. More secure than previous systems. The information system design is implemented in the form of a web-based system and database that allows users to post journals, which are then processed by the computer system to produce the required information. The method used in this research to design this information system the SDLC method.

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan pesatnya kemajuan perekonomian, semakin banyak pula muncul perusahaan-perusahaan baru baik milik pemerintah maupun swasta dengan skala kecil atau besar. Sebuah perusahaan yang beroperasi dengan cara menjual produk baik barang atau jasa kepada para pelanggan dengan tujuan memaksimalkan laba. Informasi yang dihasilkan oleh perusahaan diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan untuk keputusan ekonomi oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Sehingga untuk mempertahankan eksistensi perusahaan ditengah persaingan yang ada tergantung pada perlakuan akuntansi dan analisis-analisisnya, yang terangkum dalam sistem informasi akuntansi (Darwis et al., 2019)

Sistem informasi yang terkomputerisasi adalah kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah data menjadi informasi yang membantu pengguna dan pemilik membuat keputusan yang tepat. Sistem informasi akuntansi mengumpulkan, mengklasifikasikan, memproses, dan menganalisis semua data untuk menghasilkan informasi yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan. (Ratnawati et al., 2016)

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memunculkan beberapa inovasi baru di bidang penyajian informasi. Teknologi informasi telah merambah setiap aspek kehidupan masyarakat sehari-hari dan juga mempengaruhi tingkat persaingan bisnis, di tengah persaingan yang semakin ketat saat ini. Telah terciptanya sistem informasi akuntansi yang terkomputerisasi dengan bantuan teknologi sehingga dapat memberikan informasi yang cepat dan akurat. Selain itu, penggunaan teknologi berbasis komputer mempermudah pekerjaan karyawan serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas. (Ratnawati et al., 2016)

Toko GoMart terletak pada jalan pramuka air putih, toko ini merupakan toko yang menjual bahan pangan dan kebutuhan lainnya. Dalam perharinya toko tersebut melayani sejumlah pembeli dengan datang langsung ke toko. Pada toko GoMart pengolahan data masih dilakukan secara manual. Seperti pada proses mengetahui stok barang yang ada harus mengecek satu-satu. Tentu hal tersebut dapat membuat proses pengelolaan bisnis menjadi lambat memakan waktu yang begitu lama atau kurang otomatis dan memungkinkan catatan hilang hingga salah tulis karena masih ditulis dibuku.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk merancang suatu sistem yang akan digunakan sebagai penelitian untuk tugas ini. Dengan dirancangnya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan kinerja pengelolaan data di Toko GoMart. Untuk itu peneliti memberi judul tugas akhir ini "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko GoMart Bengkalis". Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk merancang sistem informasi ini adalah metode SDLC. Penelitian ini dirancang untuk membantu pekerja pada Toko GoMart melakukan segala pekerjaan dengan cepat dan mudah dengan menggunakan sistem informasi ini, sehingga menghemat biaya dan waktu.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian terbagi menjadi beberapa macam, yaitu:

1. Penelitian Kepustakaan

Dalam penelitian ini, kami melaksanakan tinjauan Pustaka terhadap desain sistem informasi akuntansi untuk memperoleh informasi terkait dengan isi penelitian.

2. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan diarahkan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan cara mewawancarai karyawan toko GoMart, melakukan dokumentasi dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait permasalahan yang terjadi pada karyawan toko GoMart.

Penelitian tentang SDLC (System Development Life Cycle) ini akan dikembangkan atau dirancang dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perancangan

Tahap perancangan, yaitu berisi tentang proses bagaimana merancang sebuah sistem informasi akuntansi

2. Menelaah Kebutuhan Software

Menelaah kebutuhan Software merupakan langkah dari mengumpulkan persyaratan melalui suatu proses yang intensif untuk mengidentifikasi kebutuhan software hingga membantu pemakai dapat mengerti bentuk dari software yang mereka perlukan.

3. Desain

Pada proses desain, digunakan untuk menggambarkan rancangan dalam bentuk model desain sistem dan database, menggunakan Edrawmx dan Balsamiq untuk membuat desain pemodelan sistem.

4. Pengujian

Pengujian berfokus pada perangkat lunak dari perspektif logis dan fungsional, memastikan bahwa semua bagian diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pemeliharaan

Setelah perangkat lunak siap digunakan, proses terakhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak adalah pemeliharaan.

Setelah perangkat lunak siap digunakan, proses terakhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak adalah pemeliharaan. Pengembangan Systems Development Life Cycle (SDLC) memerlukan sistem yang mendukung penyimpanan struktur database. Demikian pula aplikasi yang mendukung, merancang, dan melihat sistem yang mengimplementasikan DBMS (Database Management System). Oleh karena itu, sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) dan CSS (Cascading Style Sheets) untuk membantu pembuatan antarmukanya. Membuat desain flowchart menggunakan aplikasi manajemen database MySQL dan aplikasi pengolah desain Endrawmax serta membuat desain antarmuka sistem menggunakan Balsamiq.

3. ISI DAN PEMBAHASAN

Tata cara pembuatan sistem informasi akuntansi dengan Langkah-langkah SDLC adalah:

A. Menelaah Perangkat Lunak

Tujuan utama dari analisis perangkat lunak ini adalah untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat dan dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dan organisasi yang terlibat langsung dengan sistem. Dengan melakukan analisis perangkat lunak, perusahaan dapat memastikan bahwa solusi yang diberikan cukup memenuhi kebutuhan pengguna dan bisnis, sehingga meningkatkan tingkat keberhasilan desain sistem. (Rafika & Rahmayani, 2023)

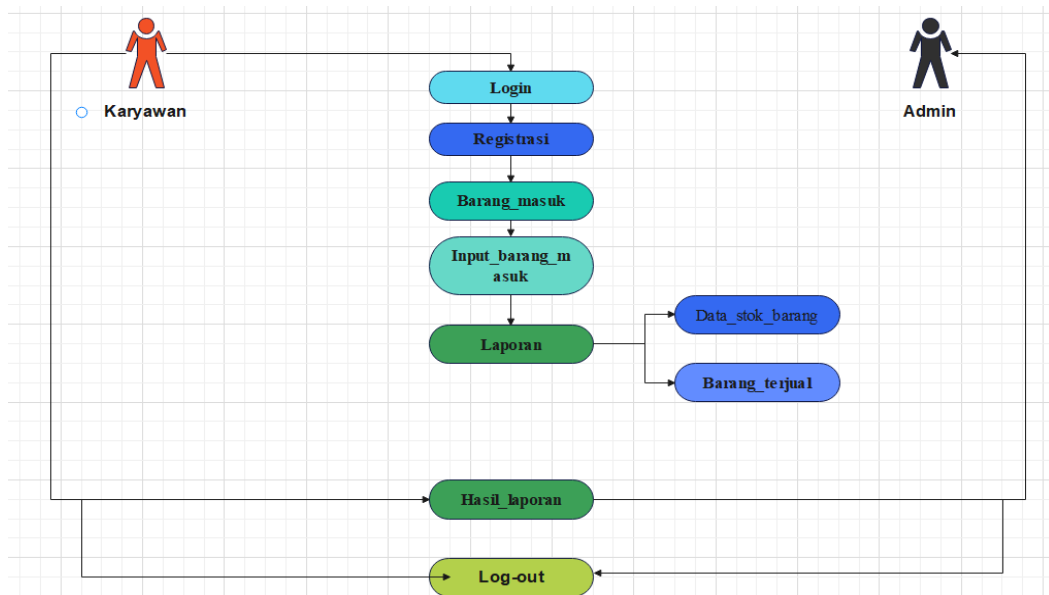
B. Diagram Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah standar untuk menggambarkan arsitektur pemrograman berorientasi objek. Representasi model ini memberikan gambaran yang jelas tentang sistem yang dibangun dengan baik dari segi struktur dan fungsinya.

1. Use Case

Diagram use case merupakan model perilaku sistem informasi yang sedang dibangun. Sebuah use case menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dan sistem informasi yang sedang disiapkan. *Use case* digunakan untuk menentukan kapabilitas apa saja yang ada pada suatu sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan kapabilitas tersebut (Setiawan Sianturi, 2019)

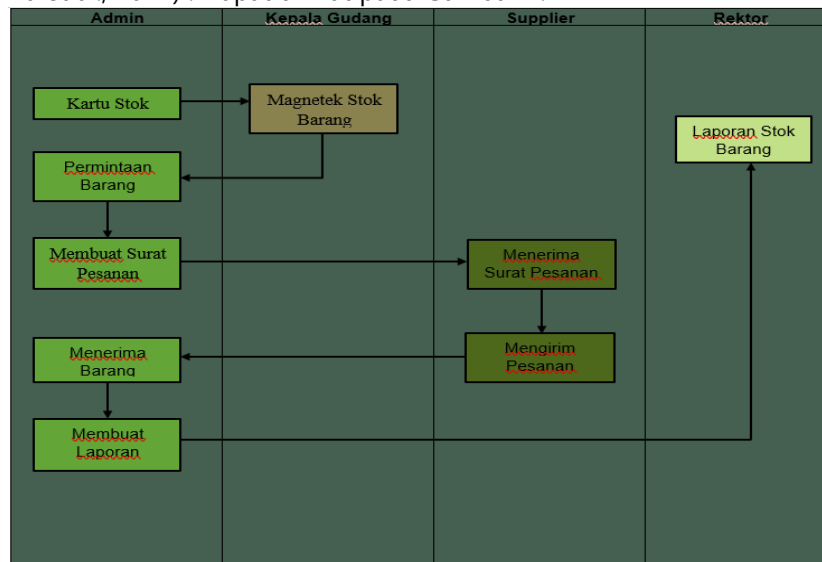
Use case menggambarkan interaksi antara sistem itu sendiri dengan aktor dan pengagas interaksi sistem yang ada. Sebuah *use case* disajikan dalam urutan langkah-langkah sederhana. *Use case* menggambarkan sistem, lingkungan sistem, dan hubungan antara sistem dan lingkungan tersebut. Terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram sistem informasi pada toko Gomart

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang Anda rancang, bagaimana setiap aliran dimulai, kemungkinan keputusan, dan bagaimana aktivitas berakhir. Diagram aktivitas menggambarkan alur kerja atau aktivitas suatu sistem, proses bisnis, atau menu pada suatu perangkat. (Andhika et al., 2022) . Dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Activity Diagram sistem informasi pada toko Gomart

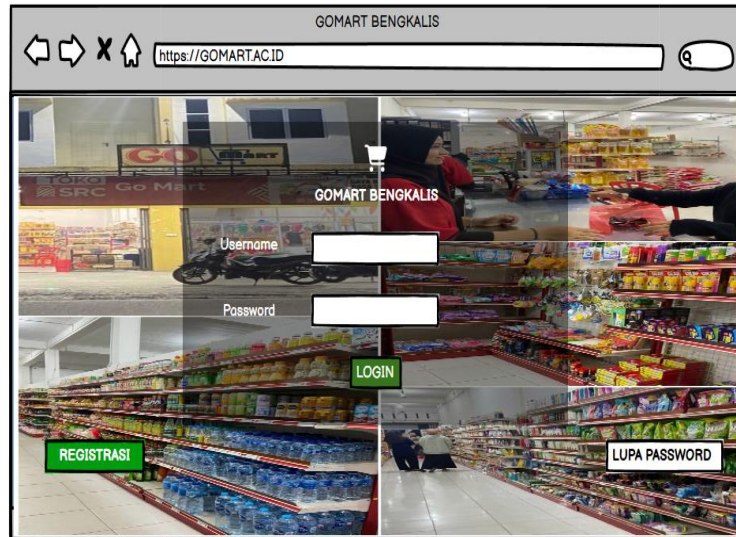
3. Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak adalah jenis pengujian sistem yang berkonsentrasi pada aspek fungsional perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak sangat penting untuk menjamin bahwa perancangan sistem informasi yang dikembangkan berfungsi sebagaimana mestinya. (Rahmadani et al., 2020) Halaman antarmuka sistem informasi akuntansi toko GoMart Bengkulu disajikan di bawah ini.

A. Desain Layout

1. Halaman Login

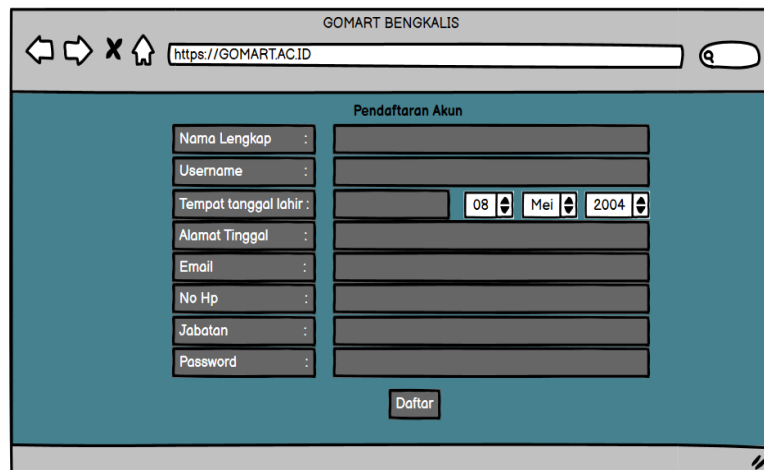
Menu ini berguna untuk Mengkonfirmasi pengguna dalam mengoperasikan sistem. Untuk mengakses sistem, karyawan harus memberikan nama pengguna dan kata sandi pada halaman ini.



Gambar.1 Halaman Login

2. Registrasi

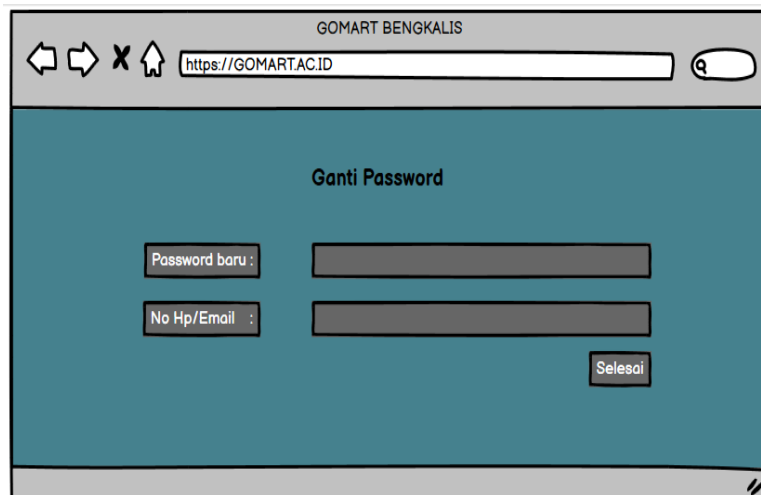
Menu Registrasi Adalah menu untuk membuat akun baru apabila user belum punya akun.



Gambar.2 Registrasi

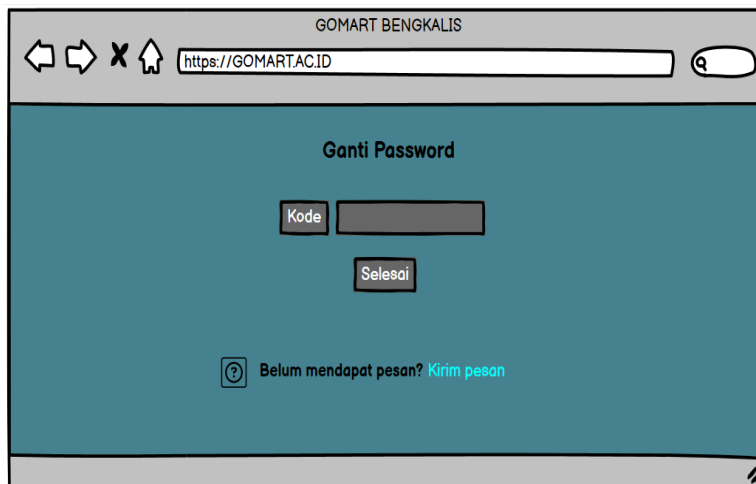
3. Menu lupa password

Menu ini Adalah menu untuk mengganti password baru apabila user lupa password.



Gambar.3 Menu Ganti Password

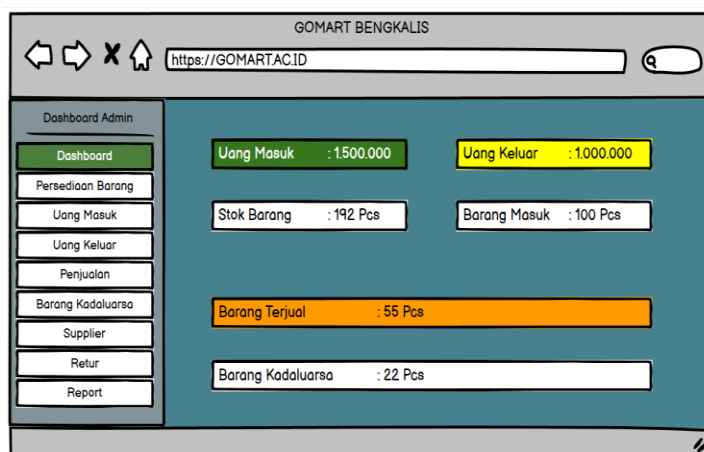
Halaman membuat Password Baru



Gambar.3.1 Membuat Password Baru

4. Dashboard

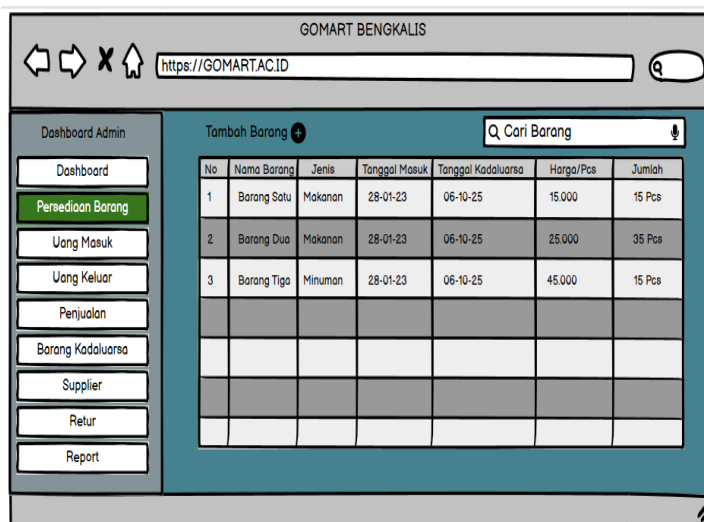
Halaman Dashboard menampilkan data – data penting secara ringkas.



Gambar.4 Dashboard

5. Persediaan Barang

Menampilkan tabel stok barang yang tersedia di toko. Klik tambah barang untuk menambahkan barang.



Gambar.5 Persediaan Barang

Form untuk menambahkan data barang

The screenshot shows a web browser window with the URL 'https://GOMARTAC.ID'. The page title is 'GOMART BENGKALIS'. On the left is a 'Dashboard Admin' sidebar with buttons for Dashboard, Persediaan Barang (highlighted), Uang Masuk, Uang Keluar, Penjualan, Barang Kadaluarsa, Supplier, Retur, and Report. The main content area is a form for adding a new item. It contains the following fields:

- Nama Barang: A text input field.
- Kategori: A dropdown menu.
- Tanggal Masuk: A date input field with a calendar icon.
- Tanggal Kadaluarsa: A date input field with a calendar icon.
- Harga: A text input field followed by '/ Pcs'.
- Jumlah: A text input field followed by '/ Pcs'.

 A 'Tambahkan' button is located at the bottom right of the form.

Gambar.5.1 Tambah Barang

Menampilkan data barang yang diminta

The screenshot shows the search results for 'Q Barang Satu'. The table contains the following data:

No	Nama Barang	Jenis	Tanggal Masuk	Tanggal Kadaluarsa	Harga/Pcs	Jumlah
1	Barang Satu	Makanan	28-01-23	06-10-25	15.000	15 Pcs

Gambar.5.2 Cari Barang

6. Uang Masuk

Menampilkan uang masuk (uang masuk didapat dari penjualan barang toko).

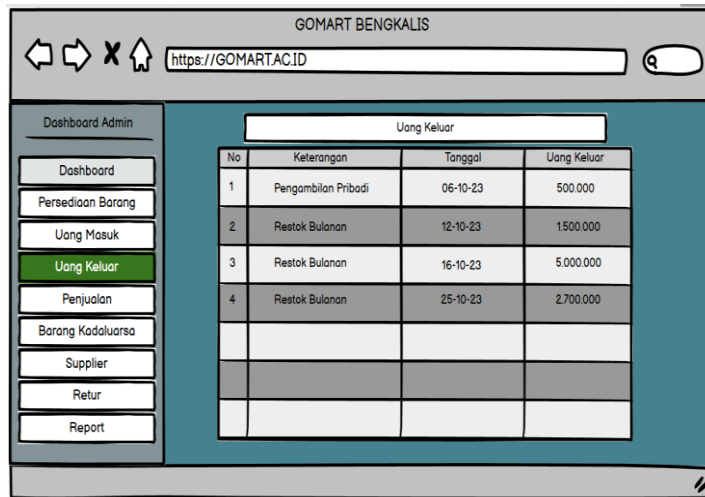
The screenshot shows the 'Uang Masuk' page with the following data table:

No	Barang Terjual	Jumlah	Total
1	Barang Satu	250	1.200,00
2	Barang Dua	100	1.000,00
3	Barang Tiga	95	1.300,00
4	Barang Empat	100	2.200,00

Gambar.6 Uang Masuk

7. Uang Keluar

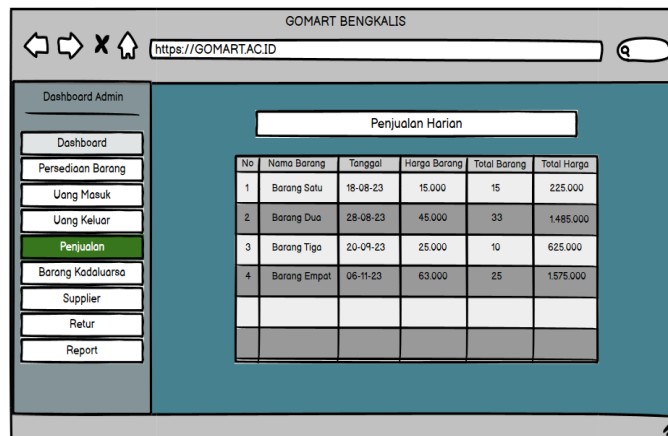
Menampilkan tabel uang keluar (untuk pembelian kebutuhan toko).



Gambar.7 Uang Keluar

8. Penjualan

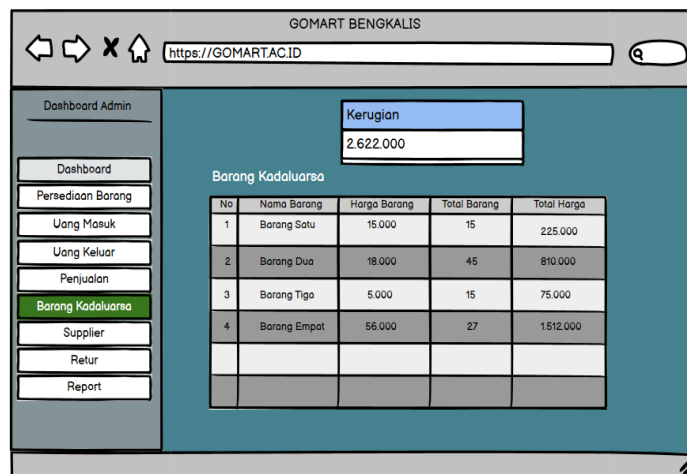
Menampilkan tabel produk-produk yang terjual



Gambar.8 Penjualan

9. Barang Kadaluarsa

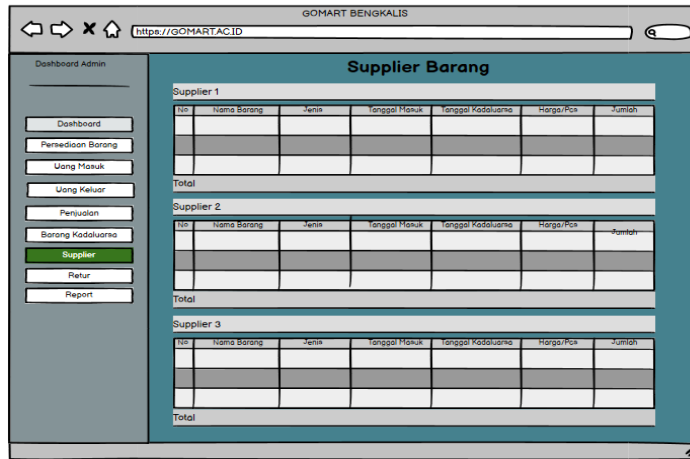
Menampilkan barang yang telah kadaluarsa dan besaran kerugian dari barang yang telah kadaluarsa tersebut.



Gambar.9 Barang Kadaluarsa

10. Supplier

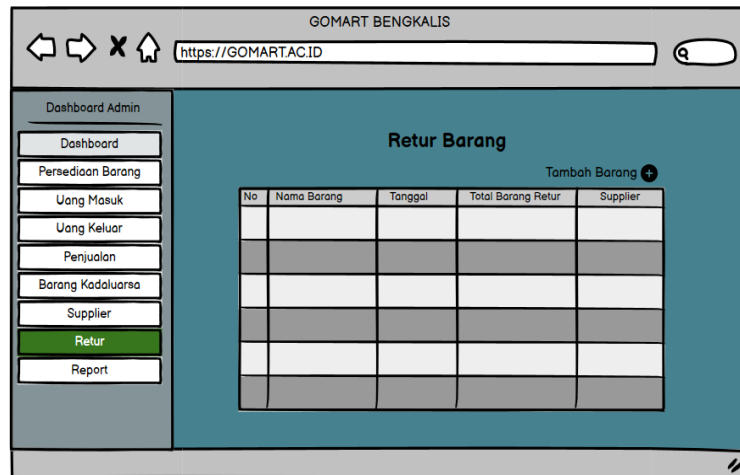
Menampilkan tabel supplier. Berguna untuk mempermudah dalam retur barang.



Gambar.10 Supplier

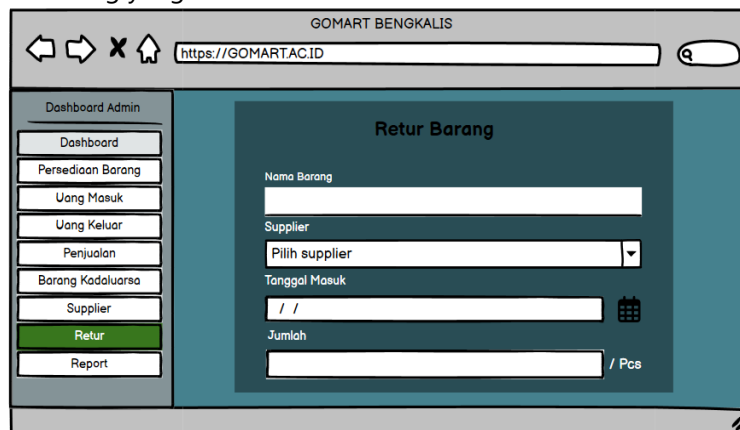
11. Retur

Menampilkan barang yang telah diretur.



Gambar.11 Retur

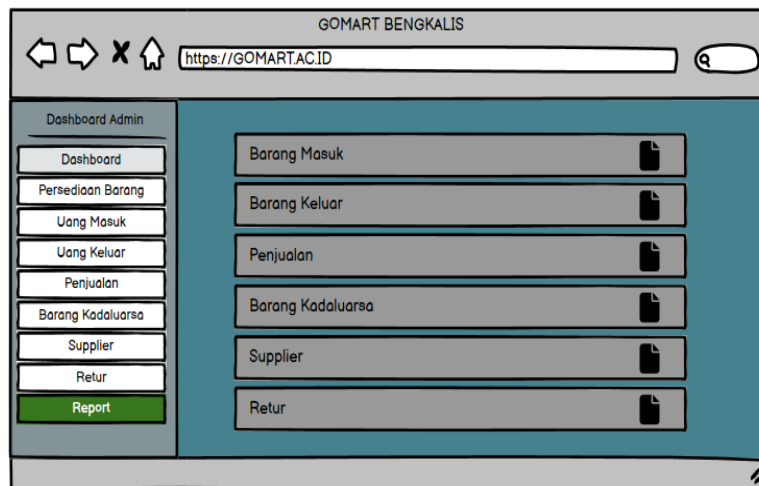
Menambahkan data barang yang akan diretur.



Gambar.11.1 Data Retur

12. Report

Merupakan laporan dalam bentuk softfile.



Gambar.12 Report

4. KESIMPULAN

Dengan mencermati data-data yang ada dan diuraikan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

Kesimpulan dari perancangan sistem informasi akuntansi pada toko Gomart dapat dibuat berdasarkan tujuan dan implementasi sistem tersebut. Dengan adanya sistem informasi akuntansi, toko Gomart dapat mengalami peningkatan efisiensi operasional. Otomatisasi proses akuntansi membantu mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk tugas-tugas manual, sehingga sumber daya dapat dialokasikan dengan lebih efektif. Implementasi sistem informasi akuntansi di toko Gomart dapat meningkatkan akurasi dan transparansi informasi keuangan. Data yang tercatat secara otomatis dapat mengurangi risiko kesalahan manusia dan menyediakan visibilitas yang lebih baik terhadap kesehatan keuangan perusahaan. Sistem informasi akuntansi dapat membantu toko Gomart dalam pengelolaan persediaan. Informasi *real-time* tentang tingkat persediaan, penjualan, dan pembelian dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik terkait manajemen persediaan. Penting untuk menarik kesimpulan tentang sejauh mana sistem informasi akuntansi memberikan keamanan informasi dan perlindungan data yang memadai. Keamanan sistem adalah aspek penting untuk melindungi informasi sensitif dan keuangan. Ini akan lebih spesifik tergantung pada detail implementasi sistem informasi akuntansi pada toko Gomart di Bengkulu.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, D. I., Muharrom, M., Prayitno, E., & Siregar, J. (2022). *RANCANG BANGUN SISTEM PENERIMAAN DOKUMEN PADA PT. REASURANSI INDONESIA UTAMA*. 2(2).
- Darwis, D., Apriyanti, F. D., & Susanto, E. R. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGELUARAN OPERASIONAL PERUSAHAAN (STUDI KASUS: PT SARI SEGAR HUSADA)*.
- Rafika, D., & Rahmayani, M. T. I. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Zakat Pada Kabupaten Bengkulu*. 22.
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI JASA CUCI MOBIL (STUDI KASUS: CUCIAN GADING PUTIH). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.53>
- Ratnawati, R. P., Agus, W., Arif, A., & Kalimantan, J. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Komputer Pada Toko Aneka Ragam Banyuwangi*.
- Setiawan Sianturi, J. S. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE: AMIK Mahaputra Riau. *Jurnal Intra Tech*, 3(2), 11–25. <https://doi.org/10.37030/jit.v3i2.56>