

**PERANCANGAN SISTEM AKUNTANSI PENJUALAN TUNAI
BERBASIS WEB PADA BOGIMIN CRAFT JALAN
KASONGAN KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN
BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Ekonomi



Oleh:
ARSYAD DYAN PRASETYO
12812141028

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN SISTEM AKUNTANSI PENJUALAN TUNAI
BERBASIS WEB PADA BOGIMIN CRAFT JALAN KASONGAN
KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

SKRIPSI

Oleh:

Arsyad Dyan Prasetyo

12812141028



Disetujui

Dosen Pembimbing,

Diana Rahmawati, M.Si.

NIP. 19760207 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PERANCANGAN SISTEM AKUNTANSI PENJUALAN TUNAI
BERBASIS WEB PADA BOGIMIN CRAFT JALAN KASONGAN
KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

yang disusun oleh:

Arsyad Dyan Prasetyo

NIM 12812141028

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Januari 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, M.Si., Ak., C.A NIP. 19630624 199001 1 001	Ketua Penguji		6/2 2017
Diana Rahmawati, M.Si. NIP. 19760207 200604 2 001	Sekretaris		6/2 2017
Siswanto, M.Pd. NIP. 19780920 200212 1 001	Penguji Utama		6/2 17

Yogyakarta, 8 Februari 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Arsyad Dyan Prasetyo
NIM : 12812141028
Progam Studi : Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SISTEM AKUNTANSI
PENJUALAN TUNAI BERBASIS WEB PADA
BOGIMIN CRAFT JALAN KASONGAN
KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN
BANTUL

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 13 Januari 2017
Penulis,



Arsyad Dyan Prasetyo
NIM. 12812141028

MOTTO

“Hasbunallah Wa Ni’mal Wakil, Ni’mal Maula Wa Ni’mam Nashir”
(*Q.S. Ali Imran ayat 173*).

“Without Struggle, Life isn’t Life”
(*Arsyad Dyan*).

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, tugas akhir skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Haryanto dan Ibu Sudaryati, orang tua yang senantiasa memberikan doa, bimbingan dan dukungan serta semangat yang diberikan.
2. Nandra Dyah Puspita, kakak yang selalu memberikan bantuan dan dukungan motivasi sehingga tugas akhir ini berjalan dengan lancar.

BINGKISAN

Karya Tulis ini penulis bingkiskan untuk:

1. Izhal, Putra, Cicik, Nurul, Retno, Ratma, Akbar, Farhan, Mas Rizky, Mas Ricko, Mas Tamal, Ichsan dan teman-teman semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas semangatnya.
2. Teman Teman Hamka Perkasa semua. Terima kasih telah menjadi hiburan di kala penat.
3. Teman-teman Akuntansi angkatan 2012 yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama menyusun skripsi ini dan untuk kebersamaannya selama ini sebagai keluarga.
4. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah memberi banyak ilmu bagi saya.

**PERANCANGAN SISTEM AKUNTANSI PENJUALAN TUNAI
BERBASIS WEB PADA BOGIMIN CRAFT JALAN KASONGAN
KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

**Oleh:
Arsyad Dyan Prasetyo
12812141028**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui sistem akuntansi penjualan tunai yang sedang berjalan pada Bogimin Craft, dan (2) merancang sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web sesuai untuk Bogimin Craft.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development*. Subjek penelitian ini adalah Bogimin Craft yang beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. Objek dalam penelitian ini adalah sistem akuntansi penjualan tunai. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, dan wawancara. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web pada Bogimin Craft adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan tahapan analisis sistem, tahapan perancangan sistem, dan tahapan implementasi sistem. Analisis sistem dengan analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Desain program dalam sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web meliputi desain *input*, desain *output*, dan desain *database*. Implementasi sistem memaparkan pengujian aplikasi sistem berbasis web dan konversi sistem baru pada Bogimin Craft.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa (1) sistem akuntansi penjualan tunai yang telah diterapkan pada Bogimin Craft masih bersifat manual. (a) Fungsi yang terkait adalah fungsi penjualan, fungsi gudang dan produksi, dan fungsi akuntansi. (b) Dokumen yang digunakan adalah nota penjualan. (c) Catatan yang terkait adalah laporan penjualan dan daftar stok barang. (d) *Flowchart* sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft terdiri dari bagian penjualan, bagian produksi dan gudang, bagian akuntansi. (2) Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web yang dirancang terdiri dari desain *input*, desain *output*, dan desain *database*. (a) Desain *input* terdiri dari 10 *form input* (pendaftaran pelanggan, *login* pelanggan, kantong belanja, *input* barang, *input* kategori, tarif pengiriman, konfirmasi pembayaran, *login* admin web, *login* admin kasir, penjualan *offline*). (b) Desain *output* terdiri dari 10 laporan (data pelanggan, katalog barang, pesanan barang, *invoice*, persediaan barang, penjualan *online*, penjualan *offline*, penjualan total, *best seller*, *log* aktifitas). (c) Untuk desain *database* terdiri dari 10 tabel (pelanggan, admin, pesanan, detail pesanan, konfirmasi, kategori, barang, tarif pengiriman, laporan barang, *log* aktifitas). Untuk desain *input* dan desain *output* dirancang menggunakan *software* Bootstrap dan Laravel, sedangkan untuk desain *database* menggunakan MySQL. Konversi sistem menggunakan metode konversi paralel. Hasil implementasi dapat berjalan dengan baik dan mampu menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh Bogimin Craft.

Kata Kunci : Sistem Akuntansi, Penjualan Tunai, Web

**DESIGNING ACCOUNTING SYSTEM OF WEB BASED CASH SALE AT
BOGIMIN CRAFT KASONGAN STREET KECAMATAN KASIHAN
KABUPATEN BANTUL**

**By:
Arsyad Dyan Prasetyo
12812141028**

ABSTRACT

This research is intended to (1) find out the accounting system of cash sale at Bogimin Craft and (2) design a suitable accounting system of web based cash sale for Bogimin Craft.

This research was a research and development study. The subject of this research was Bogimin Craft located in Kasongan Street, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. The object of this research was the accounting system of cash sales. The data collection technique used were documentation, observation, and interview. The method of system development used in the designing accounting system of web based cash sale was System Development Life Cycle (SDLC). There were three phases of developing, i.e.: system analysis phase, system designing phase, and system implementation phase. The system analysis phase was obtained by using PIECES analysis, system needs analysis, and system feasibility analysis. The programme designing in the accounting system web based cash sale consisted of input design, output design, and database design. The system implementation described the application testing of web based system and the new system conversion at Bogimin Craft.

The results of the research reveal that (1) the accounting system of cash sale applied by Bogimin Craft was still a manual system, i.e.: (a) the related functions were the functions of sales, warehouse and production functions, and accounting functions, (b) the document used was bill of sales, (c) the related records were the sales report and a list of stock items. (d) the flowchart accounting system of cash sales at Bogimin Craft consisted of the sale, production and warehouse, and accounting. (2) the web-based cash sales accounting system designed consists of the input design, output design, and database design. (a) The input design consists of 10-form input. They are customer registration, customer login, shopping bags, goods input, categories input, shipping rates, payment confirmation, login of the web admin, admin login cashier, and offline sales. (b) the output design consists of 10 reports. They are customer data reports, catalogs, order goods, invoice, inventory, online sales, offline sales, total sales, best seller, log activity. (c) the database design consists of 10 tabels. They are customer, admin, orders, order details, confirmation, categories, items, shipping rates, goods report, log activity. The input and output design are designed using Bootstrap and Laravel software. On the other hand, the database design uses MySQL. The conversion system uses parallel conversion method. The result of the implementation runs well and is able to produce the information required by Bogimin Craft.

Keywords: Accounting System, Cash Sale, Web

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft Jalan Kasongan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul” dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan kendala dan hambatan. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. RR. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Denies Priantinah, M.Si., Ak., CA., Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Mimin Nur Aisyah, M.Sc., Ak., Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan selama peneliti menuntut ilmu.

6. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Siswanto, M.Pd., Dosen Narasumber yang telah memberikan arahan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Ibu Dosen, yang telah memberi bekal ilmu yang tidak ternilai harganya kepada penulis selama belajar di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Sdr. Damas Herlambang pemilik Bogimin Craft yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Semua pihak-pihak terkait yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala dan nikmat atas bantuan yang selama ini telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan penulis untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Akhirnya, harapan penulis mudah-mudahan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Januari 2017
Penulis,



Arsyad Dyan Prasetyo
NIM. 12812141028

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN BINGKISAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN TEORI	 9
A. Deskripsi Teori	9
1. Sistem.....	9
a. Pengertian Sistem	9
b. Sifat-sifat Sistem	10
2. Sistem Akuntansi	11
a. Pengertian Sistem Akuntansi.....	11
b. Unsur-unsur Sistem Akuntansi.....	12
3. Sistem Akuntansi Penjualan Tunai	13
a. Pengertian Sistem Akuntansi Penjualan Tunai	13
b. Fungsi-fungsi yang Terkait	14
c. Dokumen yang Digunakan.....	15
d. Catatan Akuntansi yang Digunakan	22
e. Jaringan Prosedur yang Membentuk Sistem	26
f. Pengendalian Intern Sistem Penjualan Tunai	27
g. <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan Tunai	30
4. Perancangan dan Pengembangan Sistem	34
a. Pengertian Perancangan Sistem.....	34

b. Pengertian Pengembangan Sistem.....	35
c. Metode Pengembangan Sistem	36
5. Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web.....	49
a. Pengertian Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web	49
b. Desain Program dalam Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web.....	52
6. Penggunaan <i>Bootstrap</i> , XAMPP dan MySQL untuk Perancangan Sistem Penjualan Tunai Berbasis Web	61
B. Penelitian yang Relevan	65
C. Kerangka Pikir.....	66
D. Paradigma Penelitian	68
E. Pertanyaan Penelitian	69
BAB III. METODE PENELITIAN	70
A. Tempat dan Waktu Penelitian	70
B. Jenis Penelitian	70
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	70
D. Definisi Operasional Variabel	70
E. Teknik Pengumpulan Data	71
F. Instrumen Penelitian	72
G. Teknik Analisis Data	73
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Deskripsi Data Umum	82
1. Sejarah Bogimin Craft	82
2. Lokasi Perusahaan	82
3. Struktur Organisasi Perusahaan	82
B. Hasil Penelitian.....	84
1. Sistem Akuntansi Penjualan Tunai yang Digunakan pada Bogimin Craft	84
2. Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft	91
C. Pembahasan	211
1. Fungsi Terkait Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Pada Bogimin Craft.....	211
2. Dokumen dan Catatan yang Terkait Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft	213
3. Bagan Alir Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft .	214
4. Sistem Pengendalian Intern pada Bogimin Craft	215
5. Analisis Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis <i>Web</i> pada Bogimin Craft.....	217
6. Desain Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft.....	219
7. Desain Program <i>Web</i> dalam Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft	219

8. Implementasi Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis <i>Web</i> pada Bogimin Craft	220
D. Keterbatasan Penelitian	222
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	223
A. Kesimpulan.....	223
B. Saran	226
DAFTAR PUSTAKA	228
LAMPIRAN.....	230

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Ringkasan PIECES pada Bogimin Craft	97
2. Rincian Biaya dan Manfaat Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft.....	112
3. Tabel Pelanggan.....	165
4. Tabel Admin	166
5. Tabel Pesanan	166
6. Tabel Detail Pesanan.....	168
7. Tabel Konfirmasi	168
8. Tabel Kategori	169
9. Tabel Barang	169
10. Tabel Tarif Pengiriman	170
11. Tabel Laporan Barang.....	171
12. Tabel Log Aktifitas	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Faktur Penjualan Tunai	16
2. Pita Register Kas	17
3. <i>Credit Card Sales Slip</i>	18
4. <i>Bill of Lading</i>	19
5. Faktur Penjualan COD	20
6. Bukti Setor Bank	21
7. Rekapitulasi Harga Pokok Penjualan	22
8. Jurnal Penjualan	23
9. Jurnal Penerimaan Kas	23
10. Jurnal Umum	24
11. Kartu Persediaan	25
12. Kartu Gudang	25
13. <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan Tunai	30
14. <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan Tunai	31
15. <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan Tunai	32
16. Pendekatan Konversi Langsung	47
17. Pendekatan Konversi Paralel	47
18. Pendekatan Konversi Modular	48
19. Pendekatan Konversi <i>Phase-in</i>	48
20. Paradigma Penelitian	68
21. Struktur Organisasi Bogimin Craft	83
22. Laporan Penjualan Bogimin Craft	86
23. Daftar Stok Barang Bogimin Craft	87
24. Nota Penjualan Bogimin Craft	88
25. <i>Flowchart</i> Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Bogimin Craft	91
26. Faktur Penjualan Tunai	122
27. <i>Bill of Lading</i>	125
28. Rekap Harga Pokok Penjualan	127
29. Jurnal Penjualan	128
30. Jurnal Penerimaan Kas	129
31. Jurnal Umum	131
32. Kartu Persediaan	132
33. Kartu Gudang	134
34. Desain <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	139
35. Rancangan Hubungan Antar Tabel	140
36. Diagram Konteks	141
37. Diagram Flow Diagram Level 0	142
38. DFD Level 1 Proses Pemesanan Barang	143
39. DFD Level 1 Proses Konfirmasi Pesanan	144
40. DFD Level 1 Proses Manajemen Data	144
41. Proses Pendaftaran Pelanggan	145
42. Proses Transaksi Pembelian	145

43. Proses <i>Login</i> Admin.....	146
44. Proses Kelola Kategori Barang	146
45. Proses Kelola Data Barang	147
46. Proses Kelola Data Tarif Pengiriman.....	147
47. Proses Lihat Laporan	148
48. <i>Form</i> Pendaftaran Pelanggan	149
49. <i>Form Login</i> Pelanggan.....	150
50. <i>Form</i> Kantong Belanja.....	151
51. <i>Form Form Input</i> Barang.....	152
52. <i>Form Input</i> Kategori	153
53. <i>Form</i> Tarif Pengiriman	154
54. <i>Form</i> Konfirmasi Pembayaran.....	155
55. <i>Form Form Login</i> Admin <i>Web</i>	156
56. <i>Form Form Login</i> Admin Kasir.....	156
57. <i>Form Form</i> Penjualan <i>Offline</i>	157
58. Laporan Data Pelanggan	158
59. Katalog Barang	158
60. Laporan Pesanan Barang.....	159
61. Laporan Persediaan Barang	159
62. Laporan Penjualan <i>Online</i> Harian.....	160
63. Laporan Penjualan <i>Online</i> Bulanan	160
64. Laporan Penjualan <i>Online</i> Tahunan.....	161
65. Laporan Penjualan <i>Offline</i> Harian.....	161
66. Laporan Penjualan <i>Offline</i> Bulanan	162
67. Laporan Penjualan <i>Offline</i> Tahunan	162
68. Laporan Penjualan Total Harian	163
69. Laporan Penjualan Total Bulanan.....	163
70. Laporan Penjualan Total Tahunan	163
71. Laporan <i>Best Seller</i>	163
72. <i>Invoice</i>	164
73. <i>Log</i> Aktifitas	164
74. Pengujian <i>Login</i> Admin	173
75. Menu Utama Admin	173
76. Tampilan Menu Administrator	174
77. Pengujian Tambah Admin Kasir.....	174
78. Tampilan Menu Admin Kasir Setelah Tambah Kasir.....	175
79. Pengujian Tambah Kategori Barang	176
80. Tampilan Menu Data Kategori Barang.....	177
81. Pengujian <i>Edit</i> Kategori Barang	177
82. Pengujian Tambah Data Barang	179
83. Tampilan Menu Data Barang.....	179
84. Pengujian <i>Edit</i> Data Barang.....	180
85. Pengujian Tambah Persediaan Barang.....	181
86. Pengujian Tambah Data Tarif Pengiriman.....	182
87. Tampilan Menu Data Tarif Pengiriman	182
88. Pengujian <i>Edit</i> Data Tarif Pengiriman	183

89. Halaman Utama <i>Web</i>	184
90. Pengujian Pendaftaran Pelanggan	185
91. Pengujian <i>Login</i> Pelanggan.....	186
92. Halaman Utama <i>Web</i> Setelah <i>Login</i>	186
93. Tampilan Koleksi Barang	187
94. Tampilan Detail Produk	187
95. Tampilan Belanja	188
96. <i>Form</i> Kantong Belanja Belanja	189
97. <i>Form</i> Detail Kantong Belanja	190
98. <i>Invoice</i>	191
99. Tampilan <i>Checkout</i>	192
100. <i>Form</i> Konfirmasi Pembayaran	193
101. Status Pesanan Barang	194
102. Pengujian <i>Login</i> Admin Kasir	194
103. Tampilan Menu Utama Admin Kasir.....	195
104. Pengujian Data Pembeli	195
105. Pengujian <i>Input</i> Penjualan <i>Offline</i>	196
106. Pengujian Konfirmasi Data Pembelian	197
107. Pengujian <i>Login</i> Admin	197
108. Menu Utama Admin	198
109. Tampilan Awal Menu Laporan	198
110. Pengujian Laporan Data Pelanggan	200
111. Pengujian Katalog Barang	201
112. Pengujian Laporan Pesanan Barang.....	201
113. Pengujian Laporan Persediaan Barang	202
114. Pengujian Laporan Penjualan <i>Online</i> Harian.....	203
115. Pengujian Laporan Penjualan <i>Online</i> Bulanan	203
116. Pengujian Laporan Penjualan <i>Online</i> Tahunan.....	204
117. Pengujian Laporan Penjualan <i>Offline</i> Harian.....	204
118. Pengujian Laporan Penjualan <i>Offline</i> Bulanan	205
119. Pengujian Laporan Penjualan <i>Offline</i> Tahunan	205
120. Pengujian Laporan Penjualan Total Harian	206
121. Pengujian Laporan Penjualan Total Bulanan.....	206
122. Pengujian Laporan Penjualan Total Tahunan	206
123. Pengujian Laporan <i>Best Seller</i>	207
124. <i>Invoice</i>	208
125. Pengujian <i>Log</i> Aktifitas	209

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	231
2. Daftar Pertanyaan.....	233
3. Printer.....	235
4. Modem	235
5. Tarif Listrik.....	236
6. Tarif Internet	236

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembang pesatnya usaha bisnis di Indonesia mendorong perusahaan kecil dan menengah untuk melakukan kegiatan operasionalnya secara efektif dan efisien sehingga perusahaan kecil dan menengah tersebut tetap dapat bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain. Suatu informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu sangat diperlukan perusahaan karena akan meningkatkan kegiatan operasional perusahaan. Sistem informasi yang berkualitas di sisi lain dapat membuat perusahaan mengambil keputusan sesuai dengan sistem yang diterapkan. Dengan demikian penggunaan sistem informasi merupakan hal yang sangat penting untuk sebuah perusahaan.

Berkembangnya internet di masa sekarang membawa banyak pengaruh bagi dunia bisnis dan perdagangan. Pelaku bisnis saat ini sudah banyak yang menggunakan media internet sebagai sarana untuk menyediakan informasi berbagai produk yang dijual serta peningkatan pelayanan terhadap pelanggan. Media internet yang tak mengenal batasan ruang dan waktu tersebut oleh pelaku bisnis digunakan karena untuk meningkatkan penjualan produk mereka. Terdapat berbagai cara dalam menyampaikan informasi penjualan lewat internet seperti menggunakan jejaring sosial seperti *facebook* ataupun *blog*. Namun, terdapat salah satu cara yang efektif dan efisien yaitu dengan membuat aplikasi *web*. Aplikasi *web* tersebut dapat diakses oleh calon pembeli dari mana saja dan kapan saja sehingga calon pembeli tidak perlu datang langsung ke toko. Berbekal *smartphone* atau komputer, calon pelanggan dapat langsung melihat berbagai

macam produk yang disajikan pada layar monitor, serta dapat pula mengakses, memesan dan membayar produk yang ditampilkan dengan pilihan yang disediakan.

Transaksi *online* mampu menghubungkan antara penjual dan pembeli tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Transaksi secara *online* oleh karena itu dapat berpotensi mendatangkan calon pelanggan dari manapun. Transaksi penjualan online dapat terlaksana apabila sistem penjualan perusahaan tersebut berbasis *web*. Sistem akuntansi penjualan berbasis *web* merupakan penjualan produk melalui media internet, atau lebih dikenal dengan nama *E-Commerce*. *E-Commerce* dapat memberikan banyak kesempatan kepada para pengusaha untuk memasarkan produknya secara luas dan tidak terbatas dalam satu wilayah.

Penjualan tunai merupakan penjualan dengan mengambil barang dari gudang dan langsung dikirim ke pembeli dengan syarat pembayaran langsung dengan menggunakan uang tunai. Sistem penjualan tunai pada umumnya didasarkan pada asumsi bahwa pembeli akan mengambil barang setelah harga barang dibayar ke kasir.

Sistem akuntansi penjualan merupakan bagian yang penting dalam sistem akuntansi perusahaan sehingga harus dikelola dengan baik dan benar. Transaksi penjualan memiliki peran yang besar dalam menghasilkan pendapatan bagi perusahaan. Oleh karena itu, dengan adanya sistem akuntansi penjualan yang dikelola dengan baik dan benar, diharapkan informasi yang dihasilkan terkait dengan pengorganisasian formulir, catatan dan laporan akan memudahkan perusahaan dalam pengendalian perusahaan. Pengendalian yang dimaksudkan

adalah pengendalian dalam arus perputaran barang dalam penjualan yang memungkinkan terjadinya *fraud* misalnya kelalaian dalam pengontrolan barang yang terjual. Pengelolaan transaksi yang baik dapat berpengaruh pada kemudahan manajemen dalam melakukan pengendalian terkait sistem akuntansi penjualan pada perusahaan tersebut, serta mampu menekan kerugian akibat pengendalian intern yang kurang maksimal.

Bogimin Craft adalah Usaha Kecil Menengah (UKM) yang bergerak di bidang industri gerabah. Produk perusahaan yang berupa guci, vas, meja, kursi, teraacota, dan patung pada awalnya hanya dipasarkan melalui toko yang dibuka oleh pemilik. Namun seiring dengan berjalannya waktu penjualan melalui toko tersebut kurang berkembang karena hanya menunggu calon pembeli datang ke toko.

Sistem penjualan tunai pada Bogimin Craft selama ini masih menggunakan sistem manual, sehingga kinerjanya kurang efektif dikarenakan masih banyaknya penumpukan dokumen-dokumen dan terjadinya perangkapan fungsi. Selain itu terjadi kesulitan dalam pencarian data-data sehingga membuang waktu dan mempersulit pencatatannya. Masalah lain yang dihadapi oleh perusahaan adalah kurangnya bukti transaksi, satu-satunya dokumen yang digunakan yaitu nota penjualan. Berbagai masalah dalam kegiatan penjualan tersebut menyebabkan kesulitan pengendalian intern. Hal tersebut terlihat dengan seringnya terjadi keterlambatan penyusunan laporan penjualan, kesalahan pencatatan dan perhitungan persediaan.

Disamping itu, calon pembeli mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai jenis barang, gambar, ketersediaan, deskripsi produk, dan informasi harga produk merupakan salah satu kendala yang dihadapi selama penggunaan sistem yang telah diterapkan. Sistem tersebut mengharuskan calon pembeli datang ke toko untuk mengetahui informasi secara mendetail tentang produk yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan banyak waktu terbuang yang dibutuhkan pelanggan untuk memperoleh informasi. Selain itu untuk melakukan pembelian, pembeli juga dipersulit dengan tidak adanya sistem yang mempermudah pembeli untuk melakukan pembelian selain dengan datang langsung ke toko. Kendala seperti ini akan berdampak pada berkurangnya niat pembeli untuk melakukan transaksi.

Usaha kecil dan menengah di masa sekarang sudah banyak yang menggunakan transaksi penjualan *online*. Transaksi penjualan *online* dapat efektif dan efisien jika sistem penjualan perusahaan tersebut berbasis *web*. Penggunaan penjualan tunai berbasis *web* tersebut diperlukan guna meningkatkan kualitas informasi yang dihasilkan. Sistem penjualan berbasis *web* yang merupakan penjualan produk melalui media internet, atau lebih dikenal dengan nama *E-Commerce*. Penggunaan *e-commerce* diharapkan dapat memperbaiki kinerja perusahaan menjadi lebih baik serta guna merespon dengan cepat kebutuhan pelanggan akan informasi penjualan tunai secara lebih luas yang berujung pada peningkatan penjualan.

Bogimin Craft dirasa perlu membuat sistem akuntansi penjualan berbasis *web* karena melalui *web* perusahaan dapat lebih mudah memasarkan produknya.

Berbagai kalangan terutama UKM menggunakan *web* dikarenakan dapat menekan biaya operasional dibanding dengan menggunakan media promosi lainnya. Penggunaan *web* disisi lain dapat mengurangi kesulitan pencarian data transaksi penjualan seperti jika dilakukan secara manual selain itu dapat mempermudah dalam pengendalian intern perusahaan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan serta melihat pentingnya pengembangan sistem akuntansi penjualan tunai pada perusahaan Bogimin Craft, maka penulis mencoba untuk melakukan perancangan suatu sistem penjualan tunai berbasis *web* perusahaan Bogimin Craft. Diharapkan dengan sistem tersebut pengelolaan data penjualan pada Bogimin Craft menjadi lebih akurat dan lebih cepat dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis memiliki minat untuk mengambil topik penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft Jalan Kasongan Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat suatu identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bogimin Craft masih menggunakan sistem penjualan yang sederhana sehingga terkadang terjadi kesalahan pencatatan dan keterlambatan laporan penjualan.
2. Bogimin Craft belum mempunyai sistem yang mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian selain dengan datang langsung ke toko. Masalah

seperti ini semakin lama dapat mengurangi minat pelanggan untuk melakukan transaksi.

3. Keberadaan Bogimin Craft yang masih memiliki satu toko belum cukup untuk menjangkau konsumen di luar daerah.
4. Penyimpanan dan pengarsipan data yang tidak tertata rapi menyebabkan sistem yang berlaku tidak dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan secara *real time*.
5. Belum tersedianya sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada perusahaan Bogimin Craft. Data input yang akan digunakan berupa data pelanggan, data barang, dan data pembayaran. Data input tersebut kemudian diproses dalam transaksi penjualan dan menghasilkan data keluaran yang berupa laporan daftar pelanggan, laporan barang terjual, dan laporan penjualan.

Dalam aplikasi sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* ini hanya membahas mengenai pengolahan data penjualan tunai sampai proses pembuatan laporan. Pada sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* ini tidak dibahas mengenai retur penjualan atau pengembalian barang yang telah dikirim dan laporan keuangan per-periode apapun.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem akuntansi penjualan tunai yang sedang berjalan pada Bogimin Craft?
2. Bagaimana perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* yang sesuai untuk Bogimin Craft?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui sistem akuntansi penjualan tunai yang sedang berjalan pada Bogimin Craft.
2. Merancang sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* yang sesuai untuk Bogimin Craft.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua macam yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis yaitu :
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian yang sejenis selanjutnya.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, serta pemikiran dan ilmu pengetahuan yang khususnya berkaitan dengan perancangan sistem penjualan tunai berbasis *web*.

2. Manfaat praktis yaitu :

- a. Bagi Bogimin Craft, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki sistem penjualan tunai sehingga dapat meningkatkan pendapatan perusahaan.
- b. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai perancangan dan pengaplikasian sistem penjualan yang berbasis *web* pada suatu perusahaan.
- c. Bagi pihak lain, sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian sejenis, serta memberi motivasi untuk melakukan penelitian-penelitian tentang penerapan sistem informasi akuntansi penerimaan kas pada suatu perusahaan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Sistem

a. Pengertian Sistem

Menurut Marshal B. Romney (2005: 2), “sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”. Pengertian lain menurut Nugroho (2001: 2), definisi sistem adalah “sesuatu yang memiliki bagian-bagian yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu melalui tiga tahap, yaitu: input, proses dan output.”

Kemudian menurut Steven A. Moscovice dalam Zaki Baridwan (1996: 4) “sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian (disebut subsistem) yang saling berkaitan dengan tujuan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu”. Sedangkan definisi menurut Mulyadi (2010: 5), "sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan."

Berdasarkan dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem adalah suatu interaksi jaringan yang terdiri komponen-komponen dan unsur-unsur yang ada untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan tersebut akan tercapai bila komponen-komponen dan unsur-unsur yang ada di dalam sistem saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan yang saling bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan pokok perusahaan.

b. Sifat-sifat Sistem

Sifat sistem yang terkandung dalam sistem memperlihatkan bagaimana sistem seharusnya ada. Menurut Narko (2007: 2) sifat sistem adalah sebagai berikut:

1) Mempunyai Tujuan

Tujuan sistem merupakan pemotivasi bekerjanya suatu sistem. Tujuan dari suatu sistem yang bekerja pada perusahaan adalah memperoleh laba.

2) Mempunyai *Input-Proses-Output*

Input berupa masukan terhadap sistem, *output* berupa keluaran sistem, sedangkan proses merupakan metode dimana *input* diubah menjadi *output*.

3) Mempunyai Lingkungan

Setiap sistem, mempunyai lingkungan seperti perusahaan yang mempunyai lingkungan ekonomi, politik, sosial, budaya, hukum.

4) Mempunyai Elemen-Elemen yang Saling Terkait

Seperti pada sistem akuntansi yang mempunyai elemen-elemen seperti sistem akuntansi penjualan, sistem akuntansi penggajian, sistem akuntansi persediaan barang.

5) Mempunyai Pengendali Sistem

Setiap sistem harus bisa mengatur semua subsistemnya agar dapat mencapai semua tujuan yang diinginkannya. Agar pengendalian sistem dapat efektif maka dibutuhkan umpan balik.

Umpan balik tersebut dibandingkan dengan standar yang berlaku maka dapat ditemukan penyimpangan-penyimpangan.

6) Mempunyai Pengguna

Pengguna disini harus diartikan secara luas. Misalnya seperti perusahaan maka pengguna sistem adalah pemegang saham, kreditur, pemerintah, dan manajemen.

2. Sistem Akuntansi

a. Pengertian Sistem Akuntansi

Sistem akuntansi adalah organisasi formulir, catatan, dan laporan yang dikoordinasikan sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna memudahkan pengelolaan perusahaan (Mulyadi, 2010: 3). Sedangkan menurut Menurut George H. Bodnar (1996: 181), sistem akuntansi merupakan metode dan catatan-catatan yang dibuat untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menganalisis, mencatat, dan melaporkan transaksi-transaksi organisasi dan menyelenggarakan pertanggungjawaban bagi aktiva dan kewajiban yang bersangkutan.

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem akuntansi merupakan kumpulan atau jaringan yang saling berhubungan antara organisasi formulir, catatan, dan laporan keuangan dengan tujuan menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan dalam rangka pengelolaan perusahaan.

b. Unsur-unsur Sistem Akuntansi

Unsur-unsur suatu sistem akuntansi pokok (Mulyadi, 2001: 2) adalah formulir, catatan yang terdiri dari jurnal, buku besar dan buku pembantu, serta laporan. Berikut ini adalah uraian lebih lanjut pengertian masing-masing unsur sistem akuntansi:

1) Formulir

Formulir merupakan dokumen yang digunakan untuk merekam terjadinya transaksi, contoh formulir adalah: faktur penjualan bukti kas keluar, dan cek.

2) Jurnal

Merupakan catatan akuntansi pertama digunakan untuk mencatat, mengklasifikasikan, dan meringkas data keuangan dan data lainnya, contoh jurnal adalah: jurnal penerimaan kas, jurnal pembelian, jurnal penjualan, dan jurnal umum.

3) Buku Besar

Buku besar terdiri dari rekening-rekening yang digunakan untuk meringkas data keuangan yang telah dicatat sebelum dalam jurnal umum.

4) Buku Pembantu

Jika data keuangan yang digolongkan dalam buku besar diperlukan rincian lebih lanjut, dapat dibentuk buku pembantu. Buku pembantu terdiri dari rekening-rekening pembantu yang rincian data keuangan yang tercantum dalam rekening tertentu dalam buku besar

5) Laporan

Hasil akhir proses akuntansi adalah laporan keuangan yang dapat berupa neraca, laporan rugi laba, laporan laba ditahan, laporan harga pokok produksi, laporan biaya pemasaran, laporan harga pokok penjualan, daftar umum piutang daftar utang yang akan dibayar, daftar saldo yang lambat penjualannya. Laporan berisi informasi yang merupakan keluaran sistem akuntansi.

3. Sistem Akuntansi Penjualan Tunai

a. Pengertian Sistem Akuntansi Penjualan Tunai

Penjualan merupakan suatu fungsi yang paling penting dalam suatu perusahaan. Fungsi penjualan dikatakan penting karena dari fungsi itulah perusahaan memperoleh pendapatan. Proses penjualan tunai yaitu pembeli datang ke perusahaan melakukan pemilihan atau produk yang akan dibeli, melakukan pembayaran ke kasir, dan kemudian menerima barang yang dibeli. Menurut Mulyadi (2010: 456), perusahaan menerima uang tunai, cek pribadi atau pembayaran dengan kartu kredit sebelum barang diserahkan kepada pembeli.

Sistem akuntansi penjualan tunai menurut Mulyadi (2001: 452) adalah sistem yang melibatkan sumber daya dalam suatu organisasi, prosedur, data, serta saran pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pihak manajemen dalam pengambilan keputusan. Nugroho (2001: 2) menyatakan bahwa sistem akuntansi penjualan tunai merupakan suatu

sistem yang menggambarkan komponen organisasi dalam proses mengumpulkan, klasifikasi, mengolah, menganalisa serta mengkomunikasikan data transaksi penjualan yang memanfaatkan teknologi komputer dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai penjualan dan untuk pengambilan keputusan untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang.

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem akuntansi penjualan tunai adalah suatu kumpulan organisasi dalam proses mencatat, mengolah, serta menganalisa data transaksi penjualan yang menghasilkan laporan yang berkaitan dengan penjualan dan menyediakan informasi penjualan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

b. Fungsi-fungsi yang Terkait

Sistem akuntansi penjualan tunai memiliki beberapa fungsi yang mendukung untuk memudahkan dilakukannya pengendalian intern. Berikut ini merupakan fungsi yang terkait dengan penjualan tunai menurut Mulyadi (2010: 462) yaitu :

1) Fungsi Penjualan

Dalam transaksi penerimaan kas dari penjualan tunai, fungsi ini bertanggung jawab untuk menerima order dari pembeli, mengisi faktur penjualan tunai, dan menyerahkan faktur tersebut kepada pembeli guna kepentingan pembayaran harga barang ke fungsi kas. Dalam struktur organisasi, fungsi penjualan ini berada pada bagian order penjualan.

2) Fungsi Kas

Dalam transaksi ini penerimaan kas dari penjualan tunai, fungsi ini bertanggung jawab sebagai penerimaan kas dari pembeli. Dalam struktur organisasi, fungsi ini berada pada bagian kasa.

3) Fungsi Gudang

Fungsi ini bertanggungjawab untuk menyiapkan barang yang dipesan oleh pembeli, serta menyerahkan barang tersebut kepada fungsi pengiriman. Dalam struktur organisasi, fungsi ini berada pada bagian gudang

4) Fungsi Pengiriman

Fungsi ini bertanggungjawab dalam pengepakan barang dan pengiriman barang yang sudah dibayar kepada pembeli. Dalam struktur organisasi, fungsi ini berada pada bagian pengiriman.

5) Fungsi Akuntansi

Fungsi ini bertanggung jawab untuk mencatat transaksi penjualan dan penerimaan kas serta membuat laporan penjualan saat transaksi penjualan telah dilaksanakan. Fungsi ini berada di bagian jurnal

c. Dokumen yang Digunakan

Menurut Mulyadi (2010: 463) dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem penerimaan kas dalam penjualan tunai yaitu :

1) Faktur Penjualan Tunai

Dokumen faktur penjualan tunai digunakan untuk mencatat berbagai informasi yang diperlukan oleh manajemen mengenai

transaksi penjualan tunai. Faktur penjualan tunai diisi oleh bagian penjualan yang berfungsi sebagai pengantar pembayaran oleh pembeli kepada fungsi kas dan sebagai dokumen sumber untuk pencatatan transaksi penjualan ke dalam jurnal penjualan. Tembusan faktur ini selanjutnya dikirimkan ke fungsi pengiriman sebagai perintah untuk mengirimkan barang kepada pembeli yang telah melakukan pembayaran kepada fungsi kas. Tembusan faktur ini juga berfungsi sebagai slip pembungkus (*packing slip*) yang ditempelkan oleh fungsi pengiriman di atas pembungkus, sebagai alat identifikasi bungkusan barang.

FAKTUR PENJUALAN TUNAI						
Nama Pembeli:		Alamat:		Tanggal:		Nomor
Nomor Urut	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga Satuan	Kuantitas	Jumlah Harga
Jumlah						
	Dicatat dalam Buku Pembantu	Dicatat dalam Jurnal		Diserahkan		Dijual
Tanggal						
Tanda Tangan						

Gambar 1. Faktur Penjualan Tunai (Mulyadi, 2010: 464)

2) Pita Register Kas

Dokumen Pita Register Kas dihasilkan oleh fungsi kas dengan cara mengoperasikan mesin register kas. Pita register kas ini merupakan bukti penerimaan kas yang dikeluarkan oleh fungsi kas dan merupakan dokumen pendukung faktur penjualan tunai yang dicatat dalam jurnal penjualan.

Terima Kasih
12.500,00
15.000,00
20.000,00
57.000,00
75.000,00
179.500,00 ST
180.000,00
500,00 C

Gambar 2. Pita Register Kas (Mulyadi, 2010: 464)

3) *Credit Card Sales Slip*

Dokumen ini dicetak oleh bank yang menerbitkan kartu kredit dan diserahkan kepada perusahaan (disebut *merchant*) yang menjadi anggota kartu kredit. Bagi perusahaan, dokumen ini diisi oleh fungsi kas dan berfungsi sebagai bukti untuk menagih uang tunai dari bank yang mengeluarkan kartu kredit, untuk transaksi penjualan yang telah dilakukan oleh pemegang kartu kredit.

C A R D H O L D E R	542195		M E R C H A N T										
	Date	INITIALS											
	AUTHORIZATION CODE												
	CHECK/BILL NUMBER												
M E R C H A N T	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%; padding: 5px;">DESCRIPTION</th> <th style="width: 30%; padding: 5px;">AMOUNT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 20px;"></td><td></td></tr> <tr> <td style="text-align: center; background-color: black; color: white; padding: 5px;">TOTAL</td> <td style="padding: 5px;">Rp</td> </tr> </tbody> </table>		DESCRIPTION	AMOUNT							TOTAL	Rp	
DESCRIPTION	AMOUNT												
TOTAL	Rp												
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> CARDHOLDER SIGNATURE </div> <div style="border-top: 1px solid black; width: 150px; margin-top: 10px;"></div>													

Gambar 3. *Credit Card Sales Slip* (Mulyadi, 2010: 465)

4) *Bill of Lading*

Dokumen ini merupakan bukti penyerahan barang dari perusahaan penjualan barang kepada perusahaan angkutan umum. Dokumen ini digunakan oleh fungsi pengiriman dalam penjualan *Cash On Delivery* (COD) yang penyerahan barangnya dilakukan oleh perusahaan angkutan umum.

NOMOR SURAT PENGIRIMAN ORDER	KODE PELANGGAN					NOMOR SURAT ORDER PENJUALAN	TGL. DITERIMA	TGL. KIRIM DIMINTA	DIKIRIM DARI	BACK ORDER DARI
	NOMOR	LOKASI	DEPT.	BATAS KREDIT	JENIS					
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>DIKIRIM KEPADA</div> <div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 50px;"></div> <div>ISILAH DENGAN HURUF CETAK</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div>DITERIMA OLEH</div> <div>TANGGAL</div> </div>										
DIKIRIM MELALUI		JUMLAH KALI ANGKUT		TGL KIRIM		PARCEL POST		JUMLAH BIAYA ANGKUT		
						Rp.		Rp.		
JENIS YNG DIPE SAN	KODE BARANG	NOMOR FAKTUR	UNIT	KETERANGAN		KUANTITAS BACK ORDER	JENIS YANG DIBATALKAN		BERAT	
JUMLAH UNIT DIKIRIM				PERUSAHAAN MANAJER BAGIAN ANGKUTAN UMUM PENGIRIMAN					JUMLAH BERAT DIKIRIM	

Gambar 4. *Bill of Lading* (Mulyadi, 2010: 466)5) Faktur Penjualan *Cash On Delivery* (COD)

Dokumen ini digunakan untuk merekam penjualan COD. Tembusan Faktur Penjualan COD diserahkan kepada pelanggan melalui bagian angkutan perusahaan, kantor pos, atau perusahaan angkutan umum dan dimintakan tanda tangan penerimaan barang dari pelanggan sebagai bukti telah diterimanya barang oleh pelanggan. Tembusan Faktur Penjualan ini digunakan oleh

perusahaan untuk menagih kas yang harus dibayar oleh pelanggan pada saat penyerahan barang yang dipesan oleh pelanggan.

FAKTUR PENJUALAN COD						
Nama Pembeli		Alamat	Tanggal	Nomor <i>Bill of Lading</i>		Nomor Faktur
Nomor urut	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga Satuan	Kuantitas	Jumlah Harga
Jumlah						
	Dicatat dalam Buku Pembantu	Dicatat dalam Jurnal	Diterima oleh pelanggan	Diserahkan	Dijual	
Tanggal						
Tanda Tangan						

Gambar 5. Faktur Penjualan COD (Mulyadi, 2010: 467)

6) Bukti Setor Bank

Dokumen ini dibuat oleh fungsi kas sebagai bukti penyetoran kas ke bank. Bukti setor terdiri dari 3 lembar dan diserahkan oleh fungsi kas ke bank, bersamaan dengan penyetoran kas dari hasil penjualan tunai ke bank. 2 lembar tembusannya diminta kembali dari bank setelah ditanda tangani dan dicap oleh bank sebagai bukti

penyetoran kas ke bank. Bukti Setor Bank diserahkan oleh bagian kas kepada bagian akuntansi, dan dipakai oleh bagian akuntansi sebagai dokumen sumber untuk pencatatan transaksi dari penjualan tunai ke dalam jurnal penerimaan kas.

BUKTI SETOR BANK			
Nama:	Bank	No.Cek	Jumlah Rupiah
No Rekening:			
Tanda Tangan:	Credit Card Sales Slip		
	Uang Tunai		
	Jumlah		
Jumlah Rupiah			Pengesahan Bank

Gambar 6. Bukti Setor Bank (Mulyadi, 2010: 468)

7) Rekapitulasi Harga Pokok Penjualan

Dokumen ini digunakan oleh bagian akuntansi untuk merekap harga pokok penjualan yang dijual selama satu periode. Dokumen ini digunakan sebagai dokumen pendukung bagi pembuatan bukti memorial untuk mencatat harga pokok produk yang dijual.

REKAP HARGA POKOK PENJUALAN			
Bulan	Nomor		Tgl,Pembuatan
Kode Rekening	Nama Persediaan		Jumlah Rupiah
Departemen Akuntansi Biaya		Bagian Kartu Persediaan	

Gambar 7. Rekapitulasi Harga Pokok Penjualan (Mulyadi, 2010: 218)

d. Catatan Akuntansi yang Digunakan

Berikut adalah catatan akuntansi yang digunakan menurut Mulyadi (2010: 468) :

1) Jurnal Penjualan

Jurnal penjualan digunakan oleh bagian akuntansi untuk mencatat dan meringkas data penjualan. Jika perusahaan menjual berbagai macam produk dan manajemen memerlukan informasi penjualan setiap jenis produk yang dijualnya selama jangka waktu tertentu, dalam jurnal penjualan disediakan setiap jenis produk guna meringkas informasi penjualan menurut jenis produk tersebut.

JURNAL PENJUALAN								
Tanggal		Keterangan	Nomor Bukti	Piutang Dagang Debit	Penjualan Tunai Debit	Lain-lain Debit		Hasil Penjualan Kredit
						No. Rek.	Jumlah	

Gambar 8. Jurnal Penjualan (Mulyadi, 2010: 108)

2) Jurnal Penerimaan Kas

Jurnal penerimaan kas digunakan oleh fungsi akuntansi untuk mencatat penerimaan kas dari berbagai sumber, diantaranya dari penjualan tunai.

JURNAL PENERIMAAN KAS								
Tanggal		Keterangan	Nomor Bukti	Kas Debit	Piutang Dagang Kredit	Penjualan Tunai Kredit	Lain-lain Kredit	
							No.Rek	Jumlah

Gambar 9. Jurnal Penerimaan Kas (Mulyadi, 2010: 110)

3) Jurnal Umum

Jurnal ini digunakan untuk menampung transaksi penjualan, pembelian, penerimaan dan pengeluaran kas, depresiasi aktiva tetap dan transaksi lainnya. Karena dalam perusahaan kecil volume transaksinya masih sedikit, jurnal umum seperti pada Gambar 10 tersebut cukup untuk menampung semua jenis transaksi.

Jurnal Umum						
Tanggal		Keterangan	Nomor Bukti	Nomor Rek.	Debit	Kredit

Gambar 10. Jurnal Umum (Mulyadi, 2010: 102)

4) Kartu Persediaan

Dalam transaksi penerimaan kas dari penjualan tunai, kartu persediaan digunakan oleh fungsi akuntansi untuk mencatat berkurangnya harga pokok produk yang dijual. Kartu persediaan ini diselenggarakan di fungsi akuntansi untuk mengawasi mutasi dan persediaan barang yang disimpan di gudang.

KARTU PERSEDIAAN																			
Nama Barang			Kode Barang		Satuan		Gudang				No Lantai					No Lokasi			
No Rekening			Titik Pesan Kembali				EOQ		Maximum			Minimum		Sifat Khusus Barang					
Pembelian					Penerimaan					Pemakaian					Saldo				
Tgl	No SOP	Jml Dipesan	Jml Diterima	Sisa Pesanan	Tgl	No L P	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah Harga	Tgl	No BP BG	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah Harga	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah Harga		

Gambar 11. Kartu Persediaan (Mulyadi, 2010: 140)

5) Kartu Gudang

Catatan ini diselenggarakan oleh fungsi gudang untuk mencatat mutasi dan persediaan barang yang disimpan dalam gudang. Dalam transaksi penjualan tunai, kartu gudang digunakan untuk mencatat berkurangnya kuantitas produk yang dijual.

KARTU GUDANG							
NO. KODE				GUDANG			
NAMA BARANG				LOKASI			
SPESIFIKASI				MINIMUM MAKSIMUM SATUAN			
DITERIMA			DIPAKAI			SISA	
TGL	NO. BUKTI	KUANTITAS	TGL	NO BUKTI	KUANTITAS	KUANTITAS	KETERANGAN

Gambar 12. Kartu Gudang (Mulyadi, 2010: 209)

e. Jaringan Prosedur yang Membentuk Sistem

Prosedur yang membentuk sistem dalam sistem penjualan tunai menurut Mulyadi (2010: 469) adalah sebagai berikut:

1) Prosedur Order Penjualan

Dalam prosedur ini, fungsi penjualan menerima order dari pembeli dan membuat faktur penjualan tunai untuk memungkinkan pembeli melakukan pembayaran harga barang ke fungsi kas dan untuk memungkinkan fungsi gudang dan fungsi pengiriman menyiapkan barang yang akan diserahkan kepada pembeli

2) Prosedur Penerimaan Kas

Dalam prosedur ini, fungsi kas menerima pembayaran harga barang dari pembeli dan memberikan tanda pembayaran (berupa pita register kas dan cap “Lunas” pada faktur penjualan tunai) kepada pembeli untuk memungkinkan pembeli tersebut melakukan pengambilan barang yang dibelinya dari fungsi pengiriman

3) Prosedur Penyerahan Barang

Dalam prosedur ini pengiriman hanya menyerahkan barang yang sudah dibayar kepada pembeli.

4) Prosedur Pencatatan Penjualan Tunai

Dalam prosedur ini, fungsi akuntansi melakukan pencatatan transaksi penjualan tunai dalam jurnal penjualan dan jurnal

penerimaan kas. Disamping itu fungsi akuntansi juga mencatat berkurangnya persediaan barang yang dijual dalam kartu persediaan.

5) Prosedur Penyetoran Kas ke Bank

Sistem pengendalian intern terhadap kas mengharuskan penyetoran dengan segera ke bank semua kas yang diterima pada satu hari. Dalam prosedur ini, fungsi kas menyetorkan kas yang diterima dari penjualan tunai ke bank dalam jumlah penuh.

6) Prosedur Pencatatan Penerimaan Kas

Dalam prosedur ini, fungsi akuntansi mencatat penerimaan kas dalam jurnal penerimaan kas berdasar bukti setor bank yang diterima dari bank melalui fungsi kas

7) Prosedur Pencatatan Harga Pokok Penjualan

Dalam prosedur ini, fungsi akuntansi membuat rekapitulasi harga pokok penjualan berdasarkan data yang dicatat dalam kartu persediaan. Berdasarkan rekapitulasi harga pokok penjualan ini, fungsi akuntansi membuat bukti memorial sebagai dokumen sumber untuk pencatatan harga pokok penjualan ke dalam jurnal umum.

f. Pengendalian Intern Sistem Penjualan Tunai

Menurut Mulyadi (2010: 470-471), dalam perancangan sistem organisasi yang berkaitan dengan penjualan tunai, unsur pokok pengendalian intern dijabarkan sebagai berikut:

1) Organisasi

(a) Fungsi penjualan harus terpisah dengan fungsi kas.

- (b) Fungsi penerimaan kas terpisah dari fungsi akuntansi.
- (c) Fungsi penyerahan harus dipisahkan dari fungsi akuntansi.
- (d) Fungsi akuntansi harus terpisah dari fungsi operasi dan fungsi penyimpanan uang
- (e) Transaksi penjualan tunai dilaksanakan oleh fungsi penjualan, fungsi kas, fungsi pengiriman, dan fungsi akuntansi.

2) Sistem Otorisasi dan Prosedur Pencatatan

- (a) Penerimaan order dari konsumen diotorisasi oleh fungsi penjualan dengan menggunakan formulir faktur penjualan tunai.
- (b) Penerimaan kas diotorisasi oleh fungsi penerimaan kas dengan cara membubuhkan “lunas” pada faktur penjualan tunai dan menempelkan pita kas register kas pada faktur penjualan tunai.
- (c) Penjualan dengan kartu kredit bank didahului dengan permintaan otorisasi dari bank penerbit kartu kredit.
- (d) Penyerahan barang diotorisasi oleh fungsi pengiriman dengan cara membubuhkan cap “sudah diserahkan” pada faktur penjualan tunai.
- (e) Pencatatan ke dalam buku jurnal diotorisasikan oleh fungsi akuntansi dengan cara memberikan tanda panah pada faktur penjualan tunai.

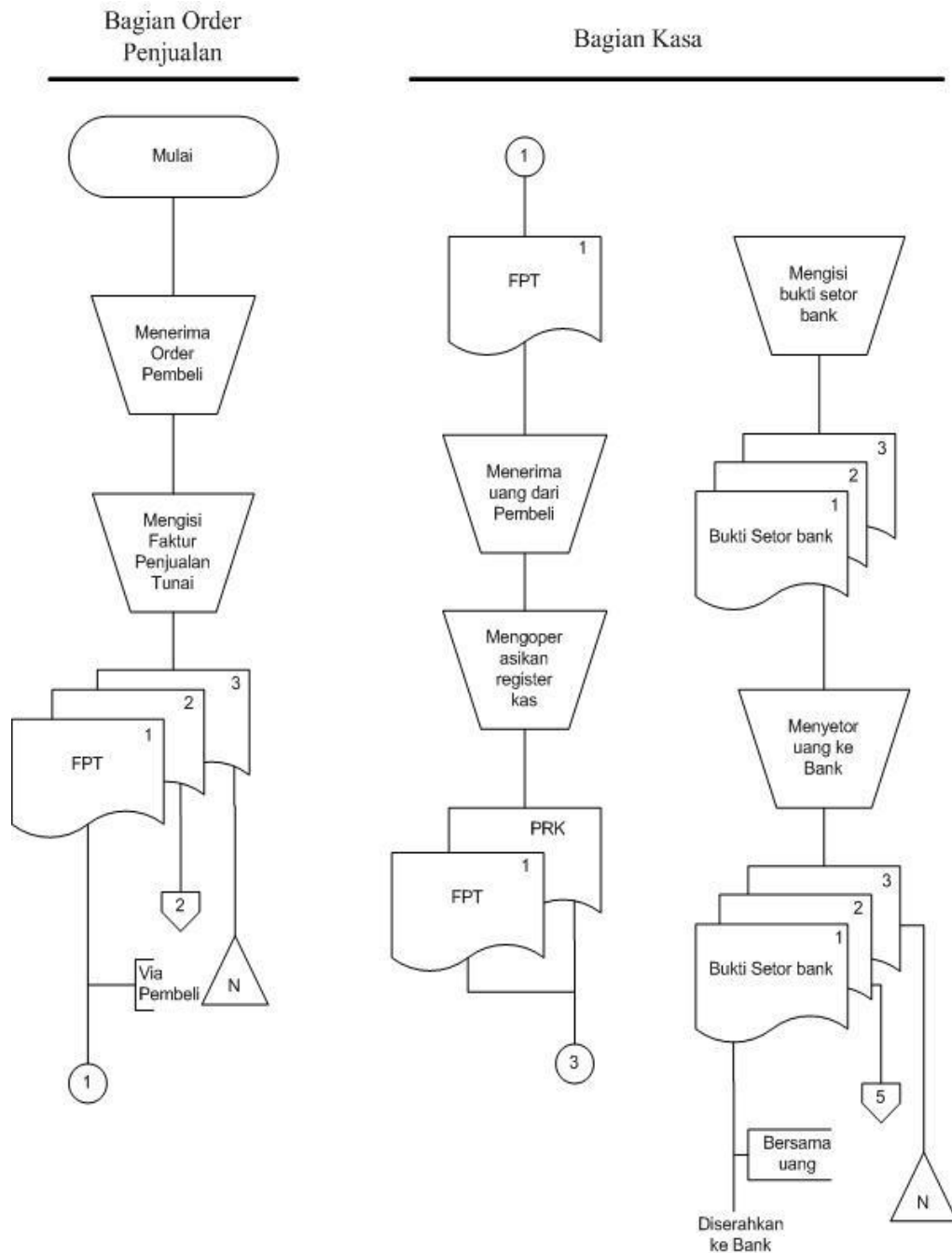
3) Praktik yang Sehat

- (a) Faktur penjualan tunai bernomor urut tercetak dan pemakaiannya dipertanggung jawabkan oleh fungsi penjualan.

- (b) Jumlah kas yang diterimakan dari penjualan tunai disetor seluruhnya ke bank pada hari yang sama atau hari kerja berikutnya.
- (c) Perhitungan saldo kas yang ada di tangan fungsi kas secara periodik dan secara mendadak oleh fungsi pemeriksa intern.

Dengan adanya pengendalian internal, diharapkan setiap bagian mau dan mampu mematuhi kebijakan yang telah dicanangkan oleh pihak manajemen.

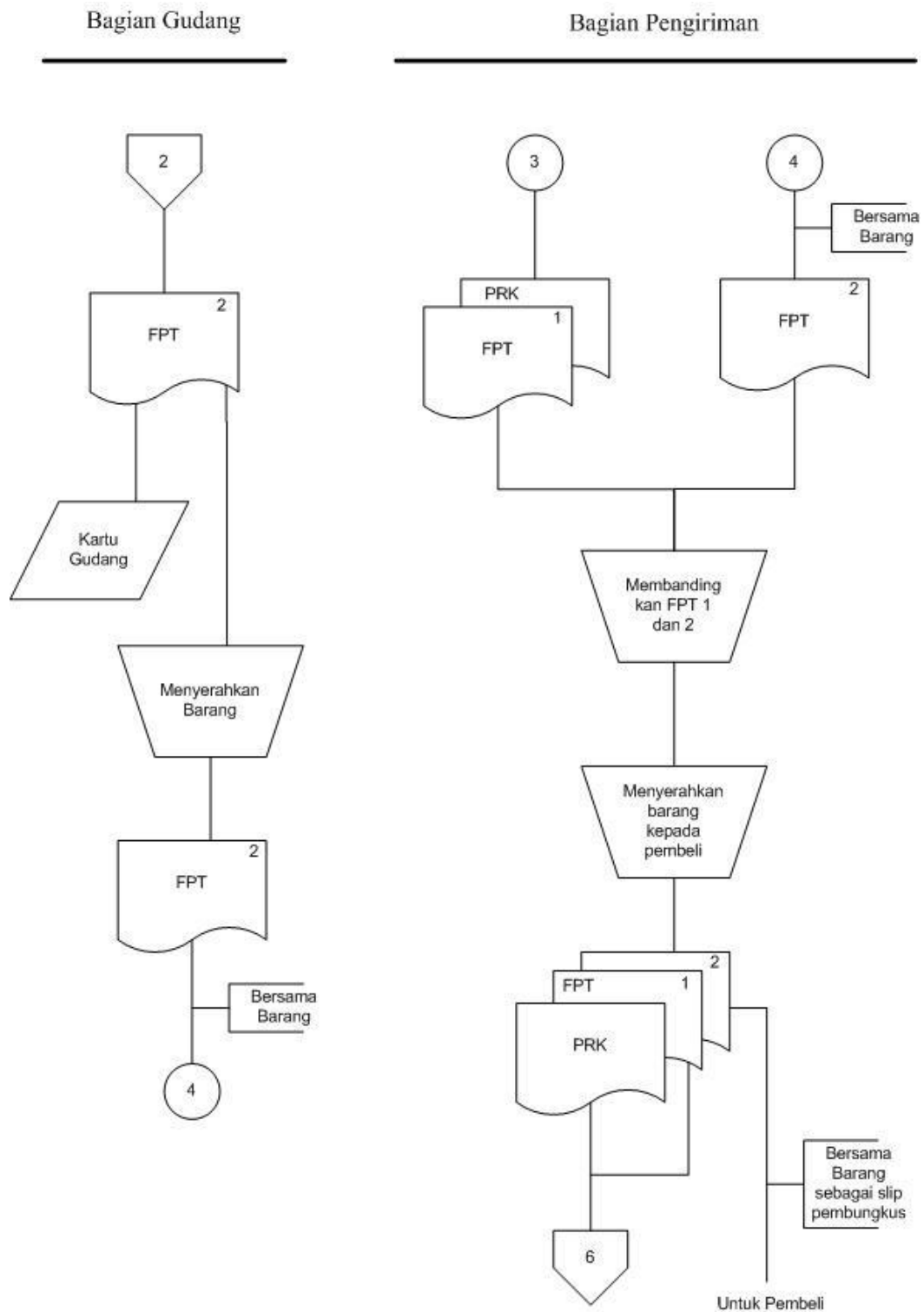
g. Flowchart Sistem Penjualan Tunai



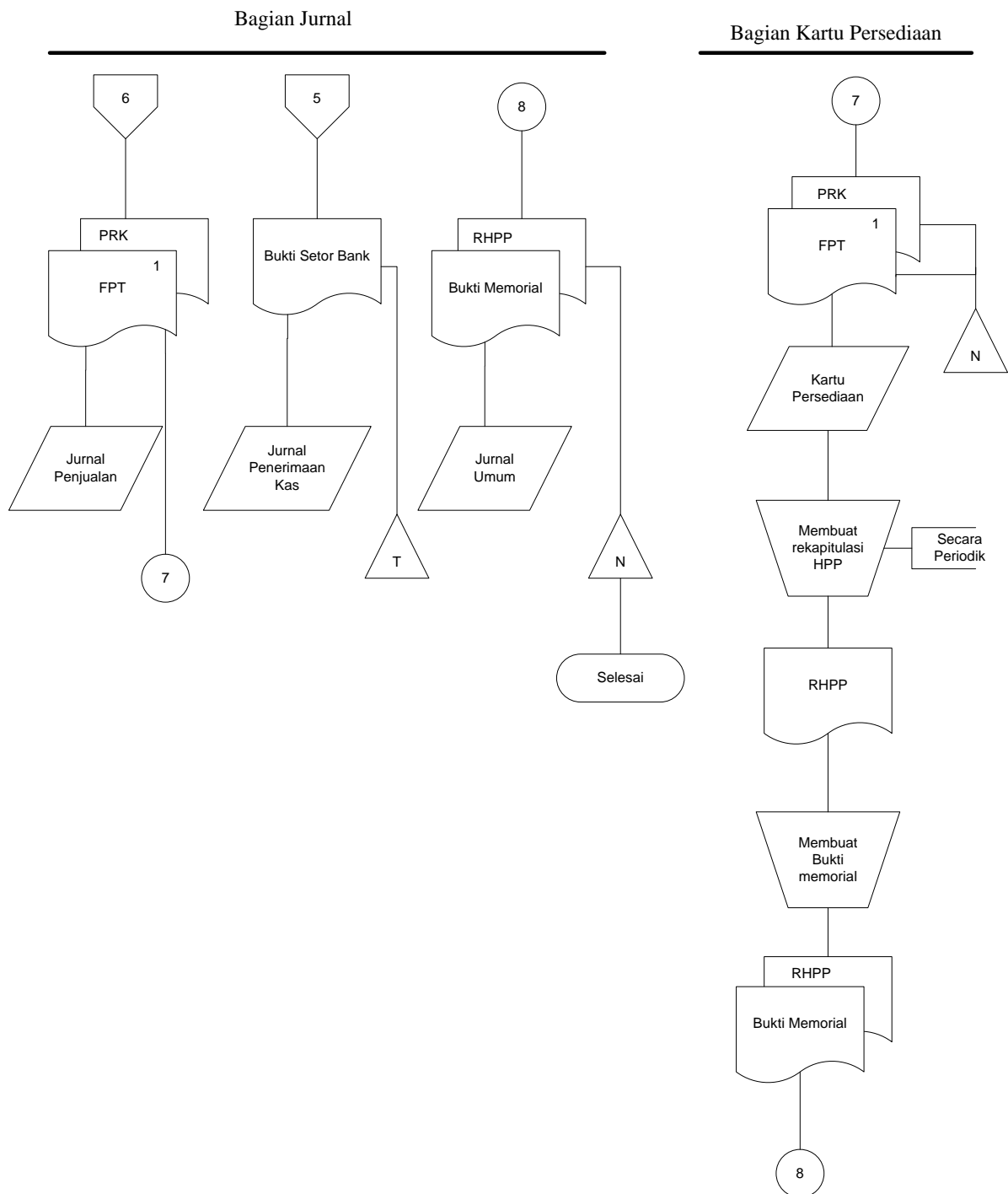
FPT : Faktur Penjualan Tunai

PRK: Pita Register Kas

Gambar 13. Flowchart Sistem Penjualan Tunai (Mulyadi, 2010: 476)



Gambar 14. Flowchart Sistem Penjualan Tunai (Mulyadi, 2010: 476)



RHPP : Rekapitulasi Harga Pokok Penjualan

Gambar 15. *Flowchart* Sistem Penjualan Tunai (Mulyadi, 2010: 477)

Penjelasan *Flowchart* Sistem Penjualan Tunai menurut Mulyadi (2010):

Penjualan tunai dimulai dari bagian order penjualan menerima order dari pembeli, kemudian bagian order penjualan mengisi faktur penjualan tunai (FPT) dan dibuat rangkap 3. FPT 1 diserahkan kepada pembeli untuk kepentingan pembayaran ke bagian kasa. FPT 2 diserahkan ke bagian gudang. Kemudian FPT 3 di arsipkan permanen sesuai nomor urut.

Berdasarkan FPT 1 pembeli melakukan pembayaran di bagian kasa, kemudian bagian kasa menerima uang dari pembeli dan mengoperasikan mesin Pita Register Kas (PRK). Kemudian FPT 1 dan PRK diberikan ke bagian pengiriman. Kemudian bersamaan dengan aktivitas tadi FPT 2 dari bagian penjualan diserahkan ke bagian gudang. Berdasarkan FPT 2 bagian gudang mengisi kartu gudang untuk catatan barang yang keluar. Setelah itu barang diserahkan kepada bagian pengiriman bersama dengan FPT 2.

Aktivitas selanjutnya yaitu bagian pengiriman mencocokkan antara FPT 1 dan PRK dari bagian kasa dengan FPT 2 yang diserahkan bagian gudang bersamaan dengan barang yang dipesan oleh pembeli. Setelah cocok, barang diserahkan kepada pembeli dengan FPT 2 sebagai slip pembungkus. Kemudian FPT 1 dan PRK diserahkan ke bagian jurnal untuk pencatatan transaksi penjualan. Oleh bagian jurnal FPT 1 dan PRK dicatat ke dalam jurnal penjualan dan setelah itu FPT 1 dan PRK diserahkan ke bagian kartu persediaan.

Pada bagian kartu persediaan, FPT 1 dan PRK dicatat ke dalam kartu persediaan dan setelah itu FPT 1 dan PRK diarsipkan secara permanen berdasarkan nomor. Setelah itu bagian kartu persediaan membuat dokumen rekapitulasi HPP secara periodik dan Bukti Memorial. Kemudian RHPP serta Bukti Memorial diserahkan kepada bagian jurnal untuk dicatat di jurnal umum.

Kemudian aktivitas terakhir setelah semua kas dari setiap aktivitas penjualan terkumpul. Maka bagian kasa akan menyetor kas dari aktivitas penjualan ke bank. Pertama-tama bagian kas mengisi bukti setor bank yang dibuat rangkap 3. Bukti setor bank 1 diserahkan kepada bank bersama dengan uang, kemudian bukti setor bank 2 diberikan kepada bagian jurnal, dan bukti setor 3 diarsipkan secara permanen berdasarkan nomor urut oleh bagian kasa. Kemudian berdasarkan bukti setor bank 2 maka bagian jurnal mencatatnya ke jurnal penerimaan kas dan bukti setor 2 diarsipkan secara permanen berdasarkan tanggal oleh bagian jurnal.

4. Perancangan dan Pengembangan Sistem

a. Pengertian Perancangan Sistem

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 24), “Perancangan suatu sistem adalah penjelasan secara detail tentang bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi diimplementasikan”. Sedangkan menurut Mulyadi (2010: 1), “Perancangan sistem adalah proses penerjemahan kebutuhan pemakai informasi ke dalam alternatif rancangan sistem informasi yang diajukan pada pemakai informasi sebagai pertimbangan”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah proses penyusunan bagian-bagian sistem informasi yang sudah ada secara keseluruhan menjadi sistem baru yang berkualitas sehingga dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat sebagai bahan pertimbangan untuk pengambilan keputusan perusahaan.

b. Pengertian Pengembangan Sistem

Menurut Jeffery, Lonnie dan Kevin (2004: 78), “Sistem merupakan satu set aktivitas, metode, praktik terbaik, dan peralatan terotomatisasi yang digunakan para *stakeholder* untuk mengembangkan dan secara berkesinambungan memperbaiki sistem informasi dan perangkat lunak”. Begitu pula menurut Mulyadi (2010: 39) yang mengatakan bahwa pengembangan sistem adalah langkah-langkah yang dilalui analisis sistem dalam pengembangan sistem informasi. Sedangkan Nugroho (2001: 521) mendefinisikan pengembangan sistem sebagai daur dari suatu perkembangan sistem informasi mulai dari konsepsi yang berwujud gagasan, proses pengembangannya, hingga implementasi dan operasionalnya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem adalah menyusun kembali sistem yang dimulai dengan menganalisis gagasan, proses pengembangannya, hingga implementasi yang digunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari sistem yang telah ada sebelumnya. Jadi, pengembangan

sistem digunakan untuk memperbaiki atau mengganti sistem yang sudah ada sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi perusahaan.

c. Metode Pengembangan Sistem

Metodologi untuk tahap pengembangan sistem yang cocok dapat menggunakan satu metode yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) yang merupakan metodologi yang cocok dalam pengembangan sistem. Nugroho (2001: 521) mendefinisikan *System Development Life Cycle* adalah daur dari suatu perkembangan sistem informasi mulai dari konsepsi yang berwujud gagasan, proses pengembangannya, hingga implementasi dan pengoperasiannya. Sedangkan Menurut Jeffery, Lonnie dan Kevin (2004: 80) “SDLC adalah pemfaktoran umur hidup sebuah sistem ke dalam dua tahap yaitu pengembangan sistem dan operasi sistem. Menurut Jogiyanto (2005: 433) *Sistem Development Life Cycle* dimulai dari suatu tahapan sampai tahapan terakhir dan kembali lagi ke tahapan awal membentuk suatu siklus atau daur hidup.

Dari beberapa teori diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah tahapan perkembangan sistem informasi yang dimulai dari gagasan, proses pengembangan, sampai implementasi dan pengoperasian sistem yang membentuk suatu daur hidup sistem.

Menurut Marshall B. Romney, Paul John Steinbart (2005) tahapan-tahapan dalam metode *System Development Life Cycle* adalah sebagai berikut:

1) Tahap Analisis Sistem

Dalam tahap analisis sistem, informasi yang diperlukan untuk mengembangkan sistem baru akan dikumpulkan. Permintaan akan pengembangan sistem diprioritaskan untuk memaksimalkan penggunaan sumber daya pengembangan yang terbatas. Apabila sebuah proyek dapat melalui pemeriksaan awal, sistem yang ada saat ini akan disurvei untuk menetapkan serta sifat serta lingkup proyek dan untuk mengidentifikasi kekuatan serta kelemahannya. Setelah itu akan dilakukan studi mendalam atas sistem yang diajukan untuk menetapkan kelayakannya. Apabila sistem yang diajukan sudah layak, maka kebutuhan informasi para pemakai dan para manajer akan diidentifikasi serta didokumentasikan.

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 27) tahapan analisis adalah tahapan dimana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan sistem pengganti diusulkan. Tahapan analisis meliputi tiga tahap yaitu :

a) Analisis Kelemahan Sistem Lama

Dalam tahapan ini analisis digunakan untuk mengetahui kelemahan sistem lama. Sehingga diketahui apa saja yang harus diperbaiki pada sistem lama tersebut.

Metode yang dapat digunakan dalam tahap analisis kelemahan sistem lama adalah menggunakan metode PIECES. Menurut Hanif Al Fatta (2007: 51) untuk mengidentifikasi masalah dari sistem lama, harus melakukan analisis terhadap kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), keamanan aplikasi (*control*), efisiensi (*efficiency*), dan pelayanan pelanggan (*services*).

1) Kinerja (*Performance*)

Kinerja merupakan kemampuan menyelesaikan tugas pelayanan dengan cepat sehingga sasaran atau tujuan segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap dari suatu sistem. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan dalam waktu tertentu, sedangkan waktu tanggap adalah waktu transaksi yang terjadi dalam proses kinerja.

2) Informasi (*Information*)

Analisis terhadap informasi adalah evaluasi terhadap kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan nilai atau produk yang bermanfaat untuk menyikapi peluang dalam menangani masalah yang muncul. Situasi yang membutuhkan peningkatan informasi meliputi kurangnya informasi mengenai keputusan atau situasi sekarang, kurangnya informasi yang relevan mengenai keputusan

ataupun situasi yang sekarang, kurangnya informasi yang tepat waktu, terlalu banyak informasi, informasi tidak akurat.

3) Ekonomi (*Economy*)

Analisis ekonomi merupakan penilaian sistem atas biaya dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem baru yang diterapkan. Penilaian tersebut berupa peningkatan terhadap manfaat atau keuntungan-keuntungan atau penurunan-penurunan biaya yang terjadi serta persoalan ekonomis dan peluang yang berkaitan dengan masalah biaya.

4) Pengendalian (*Control*)

“Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi kesalahan sistem, menjamin keamanan data, informasi, dan persyaratan” (Hanif Al Fatta, 2007: 53) dalam analisis keamanan ini perlu diperhatikan tentang keamanan atau kontrol yang lemah atau keamanan yang berlebihan.

5) Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi berbeda dengan ekonomis. Ekonomis berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan dengan biaya yang paling minimum, sedangkan efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya yang

ada tersebut digunakan dengan biaya yang paling minimum untuk meminimalkan pemborosan. Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan *output* sebanyak – banyaknya dengan *input* seminim mungkin. Sistem dikatakan tidak efisien bila waktu yang terbuang, data *input* berlebihan, data diproses berlebihan, informasi *output* berlebihan, usaha berlebihan, dan material yang berlebihan pula.

6) Pelayanan (*Services*)

Analisis pelayanan merupakan analisis terhadap peningkatan pelayanan yang diberikan oleh sistem. Apabila pelayanan dari sistem yang lama sudah baik, diharapkan pelayanan menggunakan sistem baru lebih cepat dan memuaskan konsumen. Adapun kriteria-kriteria suatu sistem dikatakan buruk (Hanif Al Fatta, 2007:54), jika sistem tersebut menghasilkan produk yang tidak akurat, tidak konsisten dan tidak dipercaya, sistem sukar dipelajari dan sukar digunakan, sistem canggung, serta sistem tidak fleksibel.

b) Analisis Kebutuhan Sistem

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 63), tujuan dari fase analisis adalah memahami kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang memadai kebutuhan

tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan.

Dalam analisis kebutuhan sistem dijabarkan bagaimana sistem yang baru seharusnya berjalan berdasarkan analisis kelemahan sistem. Dimana kelemahan-kelemahan sistem yang lama akan diperbaharui dan sistem yang baru akan dibuat untuk mengatasi kelemahan tersebut. Terdapat dua macam kebutuhan sistem, yaitu:

- 1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem, selain itu juga berisi informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

- 2) Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah tipe kebutuhan yang berisi properti perilaku yang dimiliki oleh sistem, meliputi operasional, kinerja, keamanan, dan informasi.

- (a) Kebutuhan Operasional

Merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan sistem untuk beroperasi.

(b) Kebutuhan Kinerja

Kebutuhan kinerja menjelaskan seperti apa kinerja atau kemampuan sistem baru yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

(c) Kebutuhan Keamanan

Mekanisme keamanan seperti apa yang dibutuhkan oleh pemakai dijelaskan pada analisis ini.

(d) Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi menjelaskan tentang informasi nonfungsional yang dibutuhkan oleh pemakai.

c) Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah mempertimbangkan apakah sistem yang baru akan diterapkan layak dengan situasi dan kondisi tersebut. Dalam analisis kelayakan sistem menurut Nugroho (2001: 547) dibagi menjadi empat yaitu:

1) Kelayakan Teknis

Kriteria kelayakan ini bersangkut-paut dengan tingkat dan karakteristik dalam industri komputer serta kemampuan perusahaan dalam menerapkan teknologi. Untuk mengevaluasi kelayakan teknis harus menentukan apakah perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk

mengimplementasikan sistem yang diusulkan telah tersedia dalam perusahaan.

2) Kelayakan Operasional

Dalam menguji kelayakan operasional dari suatu alternatif, harus menentukan apakah perubahan sistem yang diusulkan benar-benar bisa diterapkan dan memenuhi sasaran yang diinginkan. Alternatif yang tidak memenuhi kriteria harus diabaikan.

3) Kelayakan Waktu

Kelayakan waktu merupakan merupakan pengujian dalam kelayakan sistem dengan memperhitungkan apakah sistem yang baru dapat diterapkan dalam jangka waktu yang layak. Untuk menguji kelayakan waktu harus diprediksi jangka waktu yang diperlukan untuk mendesain dan mengimplementasikan sistem yang baru. Beberapa faktor yang mempengaruhi jangka waktu itu antara lain adalah:

- (a) Jangka waktu penyerahan perangkat keras
- (b) Jangka waktu penyerahan perangkat lunak
- (c) Jangka waktu pelatihan karyawan
- (d) Jangka waktu konversi sistem lama ke sistem baru

4) Kelayakan Ekonomis

Untuk melaksanakan pengujian kelayakan ekonomis, harus menentukan apakah perubahan yang diusulkan

memang benar-benar memberikan manfaat yang secara finansial ekonomis lebih besar daripada pengorbanan. Menurut Hanif Al Fatta (2007: 77) “tujuan dari analisis biaya dan manfaat ini adalah untuk memberikan gambaran kepada pengguna apakah manfaat yang diperoleh dari sistem baru lebih besar dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan”.

Pada analisis biaya dan manfaat, ada beberapa metode kuantitatif yang digunakan untuk menentukan standar kelayakan proyek. Metode kuantitatif yang dapat digunakan sebagai berikut:

(a) Metode *Payback* (*Payback Period*)

Payback period menunjukkan periode waktu yang diperoleh untuk menutup kembali uang yang telah diinvestasikan dengan hasil yang akan diperoleh dengan hasil yang akan diperoleh dari investasi tersebut. Apabila investasi yang akan dilaksanakan lebih singkat/pendek waktunya dibanding *payback* maksimum yang diisyaratkan maka investasi ini akan dilaksanakan, tetapi sebaliknya apabila lebih panjang waktunya dibanding *payback* maksimum maka investasi akan ditolak.

Berikut ini rumus yang digunakan menurut Indriyo

Gitosudarmo (2002: 141):

$$PP = \frac{\text{tahun sebelum penutupan penuh}}{\text{tahun sebelum penutupan penuh}} + \frac{\text{biaya yang belum ditutupi}}{\text{ arus kas tahun berjalan}} \times 12 \text{ bulan}$$

(b) Metode *Return On Investment*

Return on investment adalah besarnya keuntungan yang bisa diperoleh dalam (%) selama periode waktu yang telah ditentukan untuk menjalankan proyek.

Untuk menghitungnya digunakan rumus :

$$ROI = \frac{\text{total manfaat} - \text{total biaya}}{\text{total biaya}} \times 100 \%$$

Jika ROI bernilai positif maka ROI dianggap layak, jika bernilai negatif maka akan dianggap tidak layak.

(c) Metode *Net Present Value* (NPV)

Adalah analisis yang menggambarkan selisih antara penerimaan dan pengeluaran per tahun yang digambarkan rumus sebagai berikut (Indriyo Gitosudarmo, 2002: 141):

$$NPV = - \text{nilai proyek} + \frac{\text{proceed}1}{(1+I)^1} + \frac{\text{proceed}2}{(1+I)^2} + \frac{\text{proceed}n}{(1+I)^n}$$

I merupakan *interest rate* yang digunakan sedangkan *Proceed* adalah total manfaat-total biaya. Dari rumus diatas apabila NPV lebih besar dari nol maka proyek layak untuk dilanjutkan.

2) Tahap Desain Sistem

Tahap desain dibedakan menjadi 2 yaitu desain konseptual dan desain fisik. Dalam tahap desain konseptual, perusahaan memutuskan cara bagaimana memenuhi kebutuhan para pemakai sistem. Tahap pertama adalah mengidentifikasi dan mengevaluasi desain serta alternatif yang tepat. Spesifikasi terinci yang menjelaskan secara umum apa yang harus dicapai oleh sistem tersebut dan bagaimana sistem tersebut akan dikendalikan, harus dikembangkan. Tahap desain konseptual selesai ketika persyaratan desain konseptual diberitahukan ke komite pelaksana sistem informasi.

Dalam tahap desain fisik, perusahaan mengartikan persyaratan umum yang berorientasi pada pemakai dari desain konseptual ke dalam spesifikasi terinci yang digunakan untuk mengkodekan serta menguji program komputer tersebut. Dokumen input dan output didesain, program komputer ditulis, file serta database dibuat, prosedur dikembangkan, dan pengendalian dibangun untuk dapat terintegrasi ke dalam sistem baru tersebut. Tahap ini selesai ketika desain fisik dari sistem yang diajukan dilaporkan kepada komite pelaksana sistem informasi.

3) Tahap Implementasi dan Perubahan

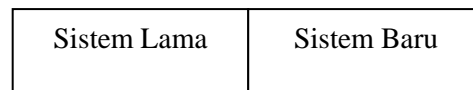
Tahap ini adalah tahap terakhir tempat semua elemen dan aktivitas sistem tersebut disatukan. Oleh karena kerumitan dan peran

penting tahap ini, maka rencana implementasi dan perubahan dikembangkan serta diikuti dengan teliti. *Hardware dan software* baru dipasang dan diuji. Pegawai baru yang menjalankan sistem perlu dipekerjakan dan dilatih, atau pegawai yang telah ada direlokasi. Prosedur pemrosesan baru harus diuji dan mungkin diubah. Pendekatan dari sistem lama ke sistem baru diperlukan pendekatan konversi tertentu.

Terdapat empat pendekatan yang digunakan untuk merubah sistem lama ke sistem baru yaitu:

a) Konversi Langsung

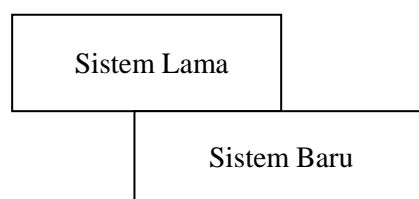
Konversi langsung adalah implementasi sistem baru secara langsung dan menghentikan segera pemakaian sistem yang lama.



Gambar 16. Pendekatan Konversi Langsung (Mulyadi, 2010: 55)

b) Konversi Paralel

Konversi paralel adalah implementasi sistem baru secara bersamaan dengan pemakaian sistem yang lama dalam jangka waktu tertentu.



Gambar 17. Pendekatan Konversi Paralel (Mulyadi, 2010: 56)

c) Konversi Modular

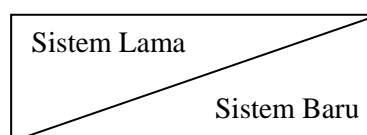
Konversi modular seringkali disebut dengan pendekatan *pilot project*, adalah implementasi sistem baru ke dalam organisasi secara sebagian-sebagian.

Sistem Lama	Sistem Lama	Sistem Lama	Sistem Baru
Sistem Lama	Sistem Lama	Sistem Baru	Sistem Baru

Gambar 18. Pendekatan Konversi Modular (Mulyadi, 2010: 56)

d) Konversi *Phase-in*

Konversi *phase-in* mirip dengan konversi modular. Beda yang ada di antara keduanya adalah terletak pada konversi modular membagi organisasi untuk implementasi sistem baru, sedangkan pada konversi *phase-in* yang dibagi adalah sistemnya sendiri.



Gambar 19. Pendekatan Konversi *Phase-in* (Mulyadi, 2010: 57)

4) Operasional dan Pemeliharaan

Sistem baru yang sekarang berjalan digunakan sesuai kepentingan perusahaan. Selama masa hidupnya, sistem tersebut secara periodik akan ditinjau. Perubahan akan dibuat jika timbul masalah atau ternyata terdapat kebutuhan baru. Selanjutnya organisasi akan menggunakan sistem yang telah diperbaiki tersebut. Dalam penelitian ini, hanya sampai pada tahap perancangan dan

pengembangan tidak membahas mengenai tahapan pemeliharaan karena keterbatasan peneliti mengenai waktu, biaya, dan lain-lain.

5. Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web

a. Pengertian Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web

Menurut George H. Bodnar (1996: 181), sistem akuntansi merupakan metode dan catatan-catatan yang dibuat untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menganalisis, mencatat, dan melaporkan transaksi-transaksi organisasi dan menyelenggarakan pertanggungjawaban bagi aktiva dan kewajiban yang bersangkutan.

Internet adalah jaringan internasional komputer (dan jaringan-jaringan lebih kecil) yang saling berhubungan. Hubungan yang menghubungkan komputer-komputer tersebut dinamakan tulang punggung (*backbone*) internet (Marshal B. Romney dan Paul John Steinbart, 2006: 77). *World Wide Web* (WWW) adalah sistem *client/server* yang dirancang untuk menggunakan dokumen *hypertext* dan *hypermedia* via Internet. WWW menggunakan *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) untuk bertukar informasi, gambar, dan data lain. Dokumen diformat dalam *Hypertext Markup Language* (HTML) yang digunakan untuk menciptakan halaman dan dokumen yang disajikan pada Web (Ellsworth Jill H. dan Matthew V. Ellsworth: 1997). URL merupakan singkatan dari *Uniform Resources Locator* adalah cara standar yang digunakan untuk menentukan situs atau halaman pada internet. URL merupakan cara standar untuk menampilkan informasi

tentang jenis isi dan lokasi *file* : nama *file*, lokasi komputer di internet, letak *file* di dalam komputer, dan protokol internet yang digunakan untuk mengakses *file* itu (Ellsworth Jill H. dan Matthew V. Ellsworth: 1997).

E-Commerce adalah konsep baru yang menggambarkan proses pembelian dan penjualan atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan komputer termasuk internet (Turban, Efraim, 2000). *E-Commerce* dapat diartikan secara dekat. Itu dapat dikatakan mencakup hanya transaksi bisnis yang disetujui dengan pelanggan dan pemasok dan sering digambarkan sebagai bagian dari internet, mengingat tidak ada alternative lain untuk komunikasi. Ada tiga pilar elektronik yang menyokong proses-proses pasar terbuka yaitu: informasi elektronik, hubungan elektronik, dan transaksi elektronik (McLeod, Raymond, 1998).

Pemrosesan transaksi penjualan tunai berbasis *web* berarti penjualan tersebut dilakukan secara *real time*. Menurut James A. Hall (2007: 257), sistem *real time* adalah pemrosesan transaksi secara individual saat peristiwa ekonomi muncul. Jika respon komputer melewati batas waktu tersebut, maka terjadi degradasi performansi atau kegagalan sistem. Sebuah *real time system* adalah sistem yang kebenarannya secara logis didasarkan pada kebenaran hasil hasil keluaran sistem dan ketepatan waktu hasil-hasil tersebut dikeluarkan. Salah satu contoh adalah pemesanan produk guci secara *online*, yaitu dengan cara memproses permintaan pelanggan secara langsung. Begitu juga sistem informasi

akuntansi penjualan tunai berbasis *web* yang akan memproses transaksi penjualan secara langsung yang dilakukan pembeli yang memesan guci melalui *web* dan akan diproses secara langsung satu per satu tanpa menunggu terjadinya proses transaksi yang lain.

Sistem penjualan tunai berbasis *web* termasuk dalam *sistem immediate processing (online)*. Menurut Nugroho (2001: 80) *sistem immediate processing* adalah sistem dimana setiap transaksi direkam dan diproses segera setelah transaksi terjadi.

Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam sistem *online* menurut Nugroho (2001: 81) adalah:

1) Data *entry* dan *editing* data

Data *entry* adalah kegiatan memasukkan data yang akan diproses. *Editing* data adalah proses pemeriksaan terhadap keabsahan data untuk menemukan kemungkinan kesalahan sehingga dapat diperbaiki.

2) File *updating* atau pemeliharaan *file*

Memberikan informasi kepada komputer mengenai jenis transaksi yang akan direkam dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan dalam sistem *online*. Pada umumnya *file* yang terpengaruh oleh suatu transaksi berjumlah lebih dari satu.

3) File *inquiry* atau permintaan informasi dari *file*

Dalam sistem *online* permintaan informasi dapat dilakukan melalui perangkat input.

4) Penyusunan Laporan

Komputer dapat mencetak laporan atau dokumen di bawah kendali program penyusunan laporan.

Dari beberapa kesimpulan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web adalah kumpulan dokumen yang dirancang dan diolah untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis data-data transaksi penjualan tunai yang terjadi dengan memanfaatkan sarana web sehingga menghasilkan laporan yang berkaitan dengan transaksi penjualan tunai bagi perusahaan.

b. Desain Program dalam Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web

Dalam perancangan sistem informasi akuntansi penjualan tunai berbasis *web* terdapat beberapa tahap permodelan yang harus dilalui, yaitu:

1) Permodelan *Database*

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 121), data model adalah cara untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem bisnis. Salah satu cara permodelan data adalah dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Bagi perancang basis data, ERD berguna untuk memodelkan sistem yang nanti akan dikembangkan. Selain itu juga membantu saat melakukan analisis

dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antara data didalamnya. Sedangkan bagi pengguna, model ini sangat membantu dalam hal pemahaman model sistem dan rancangan basis data yang akan dikembangkan oleh perancang basis data (Edhy Sutanta, 2004: 79).

2) Permodelan Proses

Permodelan proses ini dapat memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Permodelan proses dapat digambarkan melalui *Data Flow Diagram* (DFD). Marshall B. Romney & Paul John Steinbart (2006: 184) menyampaikan bahwa DFD secara grafis mendeskripsikan arus data didalam sebuah organisasi. DFD juga digunakan untuk mendokumentasikan sistem yang telah ada dan untuk merencanakan sistem yang baru.

3) Desain *Interface*

Pada tahap ini desain yang dibuat adalah desain *input*, *ouput*, dan desain fisik *database* dari aplikasi sistem.

a) Desain *Input*

“Desain *input* merupakan proses memilih data apa saja yang menjadi *input*” (Hanif Al Fatta, 2007: 29). Data yang digunakan merupakan data yang dimasukkan kedalam program sehingga menghasilkan *output* atau laporan yang berguna bagi

pengguna program. Data yang dimasukkan ke dalam *web* mengenai informasi produk dan tata cara pemesanan.

Adapun desain *input* melalui beberapa form sebagai berikut:

(1) *Form Pendaftaran Pelanggan*

Form ini digunakan oleh pengunjung untuk mendaftar sebagai pelanggan pada situs perusahaan agar dapat melakukan pemesanan produk.

(2) *Form Login Pelanggan*

Form ini digunakan oleh pengunjung untuk masuk ke sebagai pelanggan dan bisa melakukan proses pembelian atau pemesanan produk. Apabila belum menjadi pelanggan maka pengunjung tidak bisa melakukan transaksi pembelian.

(3) *Form Kantong Belanja*

Form ini digunakan oleh pelanggan untuk memesan barang yang akan dibeli.

(4) *Form Input Barang*

Form ini digunakan untuk memasukkan barang baru yang dilakukan oleh *admin*.

(5) *Form Input Kategori*

Form ini digunakan untuk memasukkan kategori barang di dalam *web* yang dipakai guna memudahkan pencarian barang.

(6) *Form Tarif Pengiriman*

Form ini digunakan untuk memasukkan alamat tujuan pengiriman, yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai tarif pengiriman ke alamat yang dituju oleh pelanggan.

(7) *Form Konfirmasi Pembayaran*

Form ini digunakan untuk mengkonfirmasi bahwa pelanggan sudah membayar dengan cara transfer di nomor rekening yang sudah disediakan perusahaan.

(8) *Form Login Admin Web*

Form ini digunakan oleh bagian administrasi untuk dapat masuk ke dalam sistem dan melakukan perubahan terhadap informasi yang terdapat dalam *web*.

(9) *Form Login Admin Kasir*

Form ini digunakan oleh bagian kasir untuk dapat masuk ke dalam sistem dan memasukkan data penjualan yang terjadi langsung di toko.

(10) *Form Penjualan Offline*

Form ini digunakan oleh admin untuk memasukan data penjualan yang terjadi langsung di toko.

b) *Desain Output*

“*Desain output*” merancang informasi yang akan dijadikan *output*” (Hanif Al Fatta, 2007: 29). Dari data *input* yang

dimasukkan maka diharapkan mampu menghasilkan laporan yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dari sistem tersebut dapat dihasilkan informasi yang berguna bagi perusahaan.

Desain *output* akan menghasilkan beberapa laporan antara lain:

(1) Laporan Data Pelanggan

Laporan data pelanggan merupakan laporan yang berisi informasi mengenai pembeli yang sudah menjadi pelanggan di perusahaan. Data pelanggan diperoleh ketika pelanggan melakukan pendaftaran pelanggan berupa pembuatan akun saat pertama kali akan melakukan pemesanan produk.

(2) Katalog Barang

Katalog barang memuat informasi mengenai nama barang, kode barang, dan gambar barang yang tersedia sekarang.

(3) Laporan Pesanan Barang

Laporan pesanan barang merupakan laporan yang berisi informasi mengenai pesanan pelanggan, seperti nama pemesan, tanggal pesanan, kode pesanan, total pembayaran, dan status pesanan barang.

(4) *Invoice*

Invoice berisi identitas pembeli, harga total, total barang yang dibeli, tanggal pembelian, tanggal pembayaran, dan jumlah yang dibayarkan.

(5) Laporan Persediaan Barang

Laporan persediaan berisi informasi mengenai jumlah barang yang masih dimiliki perusahaan.

(6) Laporan Penjualan *Online*

Laporan ini berisi tentang informasi penjualan tunai yang dilakukan dari toko *online*. Laporan dari toko *online* terdiri dari tiga kategori yaitu laporan penjualan *online* harian, laporan penjualan *online* bulanan, dan laporan penjualan *online* tahunan.

(7) Laporan Penjualan *Offline*

Berisi informasi penjualan tunai yang dilakukan oleh kasir dari transaksi yang dilakukan langsung di toko. Penjualan tunai langsung dari kasir juga tercatat pada sistem ini sehingga dapat diketahui perbandingan antara penjualan tunai dari toko *online* dan penjualan tunai dari kasir. Laporan ini terdiri dari laporan penjualan *offline* harian, laporan penjualan *offline* bulanan, dan laporan penjualan *offline* tahunan.

(8) Laporan Penjualan Total

Berisi informasi mengenai keseluruhan hasil dari laporan penjualan *online* dan penjualan *offline*. Dalam laporan ini berisi informasi tentang periode laporan, jumlah barang terjual dan jumlah harga dari transaksi *online*, jumlah

barang terjual dan jumlah harga dari transaksi *offline*, jumlah barang terjual dan jumlah harga dari semua transaksi. Admin dapat membandingkan hasil antara penjualan *online* dan penjualan *offline*. Laporan penjualan total disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan total harian, laporan penjualan total bulanan, dan laporan penjualan total tahunan.

(9) Laporan *Best Seller*

Laporan *best seller* berisi informasi mengenai barang yang laris terjual baik secara *online* maupun pembelian langsung di toko.

(10) Log Aktivitas

Log aktivitas merupakan catatan yang berisi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* pada sistem.

c) Desain Fisik *Database*

Desain Fisik *database* merupakan proses merancang *database* sebagai tempat data input dimasukkan dan diolah sehingga menjadi informasi yang diperlukan. Dari desain *file* dan *database* akan dibuat beberapa tabel sebagai berikut:

(1) Tabel Pelanggan

Tabel ini berisi tentang data-data pelanggan meliputi nama, *username*, *email*, *password*, *id* pelanggan, alamat, nomor

telepon, tanggal pembelian, dan aktivasi akun pelanggan yang telah mendaftar.

(2) Tabel Admin

Tabel ini berisi informasi mengenai data karyawan meliputi: *id* karyawan, nama karyawan, *username*, *password*, *contact person*, jabatan, dan lain sebagainya.

(3) Tabel Pesanan

Tabel ini berisi informasi mengenai pesanan meliputi: id pesanan, nomor pesanan, tanggal pesanan, id pelanggan, jenis transaksi, kota, berat, tarif pengiriman, potongan harga, total pembayaran, alamat pengiriman, nomor telepon, kode pesanan, status pemesanan barang, dan tanggal pengiriman.

(4) Tabel Detail Pesanan

Tabel ini digunakan untuk menghubungkan dengan koleksi barang sehingga dapat menghasilkan laporan penjualan. Selain itu dari tabel detail pesanan ini dapat digunakan untuk membuat faktur penjualan.

(5) Tabel Konfirmasi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran barang. Tabel ini berisi id konfirmasi, id pesanan, bukti, dan status konfirmasi apakah pembeli sudah membayar atau belum.

(6) Tabel Kategori

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kategori dari barang. Tabel ini berisi tipe barang dan nama tipe barang.

(7) Tabel Barang

Tabel ini berisi tentang informasi barang yang ditampilkan di dalam *web*. Informasi yang ditampilkan yaitu id barang, nama barang, harga pokok, harga jual, jumlah persediaan, berat, ukuran, foto, dan deskripsi mengenai barang tersebut

(8) Tabel Tarif Pengiriman

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data nama kota, biaya pengiriman, dan jasa pengiriman. Biaya pengiriman dibedakan berdasarkan kota saat pengiriman barang dilakukan.

(9) Tabel Laporan Barang

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data jumlah persediaan barang yang akan menghasilkan laporan persediaan barang.

(10) Tabel *Log* Aktivitas

Tabel *log* aktivitas digunakan untuk menyimpan data aktivitas admin saat admin *login* ke dalam sistem. Informasi yang ditampilkan yaitu id admin dan aktivitas yang dilakukan oleh admin.

6. Penggunaan *Bootstrap*, XAMPP dan MySQL untuk Perancangan Sistem Penjualan Tunai Berbasis Web

Bootstrap merupakan *framework* ataupun alat untuk membuat aplikasi *web* ataupun situs *web responsive* secara cepat, mudah, dan gratis. *Bootstrap* terdiri dari *Cascading Style Sheet* (CSS) dan *HyperText Markup Language* (HTML) untuk menghasilkan *Grid*, *Layout*, *Typography*, *Tabel*, *Form*, *Navigation*, dan lain-lain. Di dalam *Bootstrap* juga sudah terdapat *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *Transitions*, *Modal*, *Dropdown*, *Scrollspy*, *Tooltip*, *Tab*, *Popover*, *Alert*, *Button*, *Carousel*, dan lain-lain (Husein Alatas, 2013: 2). *Bootstrap* dapat membantu kita membuat *responsive website* dengan cepat dan mudah dan dapat berjalan sempurna pada *browser-browser* populer seperti Chrome, Firefox, Safari, Opera, dan Internet Explore.

XAMPP merupakan *web server* yang paling banyak digunakan di dunia dan multi *platform*. Di dalam XAMPP sudah terdapat *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *My Structured Query Language* (MySQL). XAMPP adalah *web server open source* yang dapat kita gunakan secara gratis. XAMPP merupakan *web server* yang stabil dan paling aman dibandingkan dengan *web server* lain. *Database* yang digunakan adalah MySQL dan *tool management* databasenya adalah PhpMyadmin, dikelola dengan MySQL berbasis *web* yang digunakan untuk mendefinisikan data dan memanipulasi data yang tersimpan dalam MySQL. PhpMyadmin akan mempermudah kita dalam menggunakan *Database Management System*

(DBMS). Sedangkan PHP yang sudah terdapat dalam XAMPP merupakan bahasa pemrograman yang sering dan paling banyak digunakan dalam pengembangan sistem berbasis *web*.

Berdasarkan alasan yang dikemukakan di atas maka peneliti memilih *Bootstrap* sebagai program yang digunakan untuk membuat desain *interface* web, kemudian untuk web *server* menggunakan XAMPP yang dihubungkan dengan *database* dimana dalam pembuatan *database* peneliti memilih MySQL sebagai alternatif karena keamanan yang terjamin dimana semua *password* yang digunakan akan diacak, hal tersebut akan menyulitkan untuk dilakukannya pencurian *password* ataupun sabotase dengan sengaja.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak iasm manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (Betha Sidik, 2005: 10).

MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management Sistem*). Sedangkan RDBMS sendiri akan lebih banyak mengenal istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan dalam perintah-perintah di MySQL. MySQL merupakan RDBMS (*Relational Database Management Sistem*) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. Banyak situs *web* yang menggunakan MySQL sebagai *database server* (*server* yang melayani permintaan akses terhadap *database*).

MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan query MySQL sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase. Menurut Betha Sidik (2005: 20) MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

- a. *Portabilitas*. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
- b. *Open Source*. MySQL didistribusikan secara *open source*, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma.
- c. *Multiuser*. MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
- d. *Performance tuning*. MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

- e. Jenis Kolom. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
- f. Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*).
- g. Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
- h. Skalabilitas dan Pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
- i. Konektivitas. MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix socket (UNIX), atau Named Pipes (NT).
- j. Lokalisasi. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
- k. Antar Muka. MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

1. Klien dan Peralatan. MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.

B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Totok Indarto (2010) dengan judul “Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis *Web* pada Perusahaan Kerajinan Karya Mandiri” menghasilkan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web yang dapat meminimalkan kinerja karyawan dan dapat meminimalkan kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam penagihan kepada pelanggan serta mempermudah pengendalian intern perusahaan. Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pemakaian analisis PIECES dalam menganalisis sistem lama dan perancangan berfokus pada sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web*. Selain itu dalam penelitian yang diteliti Totok Indarto bergerak di bidang yang sama, yaitu bidang kerajinan. Perbedaannya terletak pada program untuk membuat desain *interface* sistem, dalam penelitian Totok Indarto menggunakan Macromedia Dreamweaver sedangkan penulis menggunakan Bootstrap.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yuwandito Wiharjanto (2012) dengan judul “Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis *Web* Sebagai Sarana Informasi Produk Bagi Konsumen Pada PT. Warna AC” menghasilkan sistem baru yang dikatakan layak secara teknik, operasional, ekonomi, hukum, sosial. Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu perancangan berfokus pada penjualan tunai berbasis *web*, metode analisis sistem yang digunakan yaitu dengan

metode analisis PIECES, untuk database *web* menggunakan MySQL, serta sama-sama perancangan sistem untuk membantu proses serta pengolahan data penjualan. Perbedaannya terletak pada aplikasi pembuatan desain *interface* peneliti terdahulu menggunakan Macromedia Dreamweaver sedangkan penulis menggunakan Bootstrap.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Noviana Nuryanti (2013) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Toko Bariklana” menghasilkan sistem baru yang dibuat memberi manfaat dan keuntungan yang lebih besar daripada sistem lama. Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu berfokus pada sistem penjualan tunai berbasis web, teknik analisis data sama menggunakan *Sistem Development Life Cycle*, metode analisis sistem menggunakan PIECES dan MySQL untuk desain databasenya. Perbedaannya terletak pada desain *interface* yang digunakan di dalamnya. Desain *interface* dalam penelitian Noviana Nuryanti menggunakan Notepad++ sedangkan penulis menggunakan Bootstrap.

C. Kerangka Berpikir

Sistem akuntansi penjualan tunai yang berkualitas dimanfaatkan untuk mengolah suatu informasi penjualan tunai menjadi informasi yang relevan dan akurat. Sistem akuntansi penjualan tunai di sisi lain juga bermanfaat untuk mengurangi *fraud* dalam pengendalian informasi mengenai penjualan tunai yang terjadi. Sistem penjualan tunai juga memiliki peranan lain yaitu mengolah data transaksi penjualan dari order penjualan barang sampai dengan pencatatan harga pokok penjualan. Data transaksi penjualan yang terjadi dalam suatu periode

tertentu setelah terkumpul dapat diproses menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan.

Sistem akuntansi penjualan tunai yang diterapkan pada Bogimin Craft sekarang masih menggunakan sistem penjualan yang manual sehingga kinerjanya belum efektif. Kurangnya bukti transaksi dan terjadinya perangkapan tugas yang dijalankan oleh fungsi-fungsi yang ada menjadi alasan lain pengendalian intern kurang efektif. Kegiatan penjualan produk dalam Bogimin Craft masih mengandalkan toko yang dibuka oleh pemilik di daerah Kasongan. Berbagai kendala dalam kegiatan penjualan tersebut menyebabkan kesulitan dalam penyajian laporan keuangan yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan perusahaan.

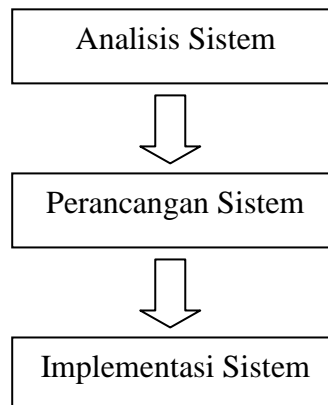
Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* sangat diperlukan untuk dapat mengurangi kesulitan pencarian data transaksi penjualan seperti jika dilakukan secara manual. Penggunaan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis web juga dapat mempermudah dalam pengendalian intern perusahaan. Kegiatan pemasaran dan pemesanan produk Bogimin Craft dapat juga dilakukan dengan menggunakan web ini.

Perancangan sistem akuntansi penjualan tunai dengan *database* dapat mengakomodasi kebutuhan informasi yang berkaitan dengan penjualan tunai pada Bogimin Craft. *Software database* yang akan digunakan adalah MySQL. Sedangkan untuk *software* yang akan digunakan untuk merancang desain *interface* adalah Bootstrap. Rancangan sistem meliputi desain input, output, dan *database*.

Desain input meliputi *form* pendaftaran pelanggan, *form login* pelanggan, *form* kantong belanja, *form input* barang, *form input* kategori, *form* tarif pengiriman, *form* konfirmasi pembayaran, *form login* admin web, *form login* admin kasir, dan *form* penjualan *offline*. Kemudian untuk desain output meliputi laporan data pelanggan, katalog barang, laporan pesanan barang, *invoice*, laporan persediaan barang, laporan penjualan *online*, laporan penjualan *offline*, laporan penjualan total, laporan *best seller*, dan *log* aktifitas. Sedangkan untuk desain *database* meliputi tabel pelanggan, tabel admin, tabel pesanan, tabel detail pesanan, tabel konfirmasi, tabel kategori, tabel barang, tabel tarif pengiriman, tabel laporan barang, dan tabel *log* aktifitas.

D. Paradigma Penelitian

Paradigma yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tahap-tahap dalam perancangan sistem, yaitu:



Gambar 20. Paradigma Penelitian

Tahap analisis sistem bertujuan untuk mengetahui sistem yang telah diterapkan oleh perusahaan, kebutuhan sistem yang akan diperbarui, dan kelayakan sistem yang akan diterapkan. Tahap perancangan sistem bertujuan

untuk merancang sistem baru yang akan diterapkan pada perusahaan. Tahap terakhir adalah implementasi sistem yang bertujuan untuk menguji program yang telah dibuat.

E. Pertanyaan Penelitian

1. Fungsi apa yang terkait dengan sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft?
2. Catatan dan dokumen apa yang digunakan dalam sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft?
3. Bagaimana prosedur-prosedur yang terkait dengan penjualan tunai pada Bogimin Craft Clothing?
4. Bagaimana sistem pengendalian intern penjualan tunai yang ada pada Bogimin Craft?
5. Bagaimana *flowchart* sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft?
6. Bagaimana tahap analisis dalam perancangan sistem penjualan tunai berbasis *web* sebagai sarana informasi produk bagi konsumen yang sesuai pada Bogimin Craft?
7. Bagaimana desain sistem penjualan tunai berbasis *web* sebagai sarana media informasi produk bagi konsumen yang sesuai pada Bogimin Craft?
8. Bagaimana tahap implementasi sistem penjualan tunai berbasis *web* yang diterapkan pada Bogimin Craft mampu menjadi sarana informasi produk bagi konsumen?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Bogimin Craft yang beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April tahun 2016 untuk tahap pra penelitian yaitu meneliti terlebih dahulu apakah Bogimin Craft terdapat masalah yang berkaitan dengan penjualan produknya. Bulan Juli 2016 untuk perancangan dan implementasi sistem penjualan tunai berbasis *web*.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan peneliti termasuk dalam klasifikasi penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Penelitian ini merancang sistem penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft yang merupakan perkembangan dari *e-commerce* atau penjualan secara *online* dengan sarana internet.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Bogimin Craft. Sedangkan objek penelitiannya adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft yang meliputi dokumen, catatan, prosedur, dan fungsi-fungsi yang terkait.

D. Definisi Operasional Variabel

Sistem akuntansi penjualan tunai adalah suatu kumpulan organisasi dalam proses mencatat, mengolah, serta menganalisa data transaksi penjualan yang

menghasilkan laporan penjualan sehingga berguna untuk menyediakan informasi penjualan yang dibutuhkan oleh perusahaan. Sistem penjualan tunai pada penelitian ini berupa sistem penjualan yang dilaksanakan dengan cara mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga terhadap barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan yang terjadi kemudian dicatat oleh perusahaan.

Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah kumpulan dokumen yang dirancang dan diolah untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis data-data transaksi penjualan tunai yang terjadi dengan memanfaatkan sarana *web* sehingga menghasilkan laporan yang berkaitan dengan transaksi penjualan tunai bagi perusahaan.

Perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah pengembangan sistem melalui analisis sistem yang berwujud gagasan, proses, pengembangan, hingga implementasi yang digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki sistem yang berkaitan dengan pengolahan data penjualan tunai berbasis *web* untuk memproses data penjualan sebagai input untuk menghasilkan laporan yang berkaitan dengan penjualan tunai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang diperlukan, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1. Dokumentasi

Pengumpulan data yang diperoleh dari beberapa dokumen yang dimiliki perusahaan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang bagian-

bagian dalam perusahaan, dokumen, catatan, prosedur dalam sistem penjualan tunai pada Bogimin Craft.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada pemilik perusahaan yaitu Damas Herlambang. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran umum tentang perusahaan, sistem dan prosedur penjualan tunai yang telah diterapkan pada Bogimin Craft.

3. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan penjualan tunai pada Bogimin Craft. Hasil yang diperoleh dengan teknik ini adalah gambaran proses penjualan tunai produk, peralatan yang digunakan, dan cara pencatatan transaksi penjualan tunai yang dilakukan.

F. Instrumen Penelitian

1. Rekaman

Rekaman digunakan untuk mendokumentasikan berbagai informasi yang diperoleh selama proses penelitian dengan menggunakan metode wawancara.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber, yaitu pimpinan Bogimin Craft (Damas Herlambang) pada saat dilaksanakan penelitian. Berikut pertanyaan yang akan diajukan, yaitu:

- a) Bagaimana sejarah dan struktur organisasi Bogimin Craft?
- b) Produk-produk apa saja yang dijual pada Bogimin Craft?
- c) Fungsi-fungsi apa yang terkait dalam aktivitas penjualan tunai?

- d) Bagaimana prosedur penjualan tunai yang diterapkan pada Bogimin Craft?
- e) Dokumen-dokumen apa saja yang terkait dengan aktivitas penjualan tunai?
- f) Catatan akuntansi apa saja yang mendukung sistem penjualan tunai pada Bogimin Craft?

G. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan mengolah informasi yang sudah diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi, maupun analisis dokumen terkait. Teknik pengembangan sistem menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Kerangka kinerja yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan di dalam *System Development Life Cycle* (SDLC) yang meliputi:

1. Tahap Analisis

Analisis sistem merupakan proses pengujian sistem informasi yang sudah ada beserta lingkungannya dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan sistem tersebut (Nugroho Widjajanto. 2001: 523). Terdapat tiga jenis analisis yang dapat digunakan dalam tahap analisis sistem, yaitu:

a. Analisis Kelemahan Sistem Lama

Menurut Hanif Al Fatta (2007: 49) “Pengembangan sistem informasi untuk produk pesanan memerlukan analisis yang tepat untuk bisa memetakan terlebih dahulu masalah dan kelemahan pada sistem lama”. Ada beberapa metode yang bisa digunakan diantaranya adalah metode PIECES.

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisa terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Analisis PIECES yang merupakan singkatan dari (*performance, information, economy, control, efficiency, and service*). Dapat menyimpulkan beberapa masalah utama, analisis ini penting dikarenakan yang sering muncul dipermukaan bukanlah masalah utama, melainkan gejala dari masalah utama saja.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam analisis kebutuhan sistem dijabarkan bagaimana sistem yang baru seharusnya berjalan berdasarkan analisis kelemahan sistem. Dimana kelemahan-kelemahan sistem yang lama akan diperbaharui dan sistem yang baru akan dibuat untuk mengatasi kelemahan dari sistem lama tersebut. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional (*functional requirment*) dan kebutuhan non-fungsional (*non-functional requirtment*).

1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisis tentang proses-proses apa saja yang nantinya akan dilakukan oleh sistem, selain itu juga berisi informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan ini adalah jenis kebutuhan yang berisi properti perilaku yang dimiliki oleh sistem meliputi operasional, kinerja, keamanan, dan informasi.

(a) Kebutuhan Operasional

Merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan sistem untuk beroperasi.

(b) Kebutuhan Kinerja

Kebutuhan kinerja menjelaskan seperti apa kinerja atau kemampuan sistem baru yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

(c) Kebutuhan Keamanan

Mekanisme keamanan seperti apa yang dibutuhkan oleh pemakai dijelaskan pada analisis ini.

(d) Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi menjelaskan tentang informasi nonfungsional yang dibutuhkan oleh pemakai.

c. Analisis Kelayakan Sistem

Dalam analisis kelayakan sistem dibagi menjadi empat yaitu :

1) Kelayakan Teknis

Kriteria kelayakan teknis ini bersangkut-paut dengan tingkat dan karakteristik dalam industri komputer serta kemampuan perusahaan dalam menerapkan teknologi.

2) Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional menyangkut beberapa aspek, antara lain aspek informasi dan aspek psikologis.

3) Kelayakan Ekonomis

Beberapa metode kuantitatif menurut Hanif Al Fatta (2007: 77) yang digunakan untuk menentukan standar kelayakan proyek. Metode yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

a) Analisis *Payback* (*Payback Period*)

Payback period menunjukkan periode waktu yang diperoleh untuk mengembalikan kembali uang yang telah diinvestasikan dengan hasil yang akan diperoleh dari investasi tersebut. Apabila investasi yang akan dilaksanakan lebih singkat/pendek waktunya dibanding *payback* maksimum, maka investasi ini akan dijalankan, tetapi sebaliknya apabila lebih panjang waktunya dibanding *payback* maksimum maka investasi akan ditolak. Berikut ini rumus yang digunakan menurut Indriyo Gitosudarmo (2002: 141):

$$PP = \frac{\text{tahun sebelum penutupan penuh}}{\text{}} + \frac{\text{biaya yang belum ditutupi}}{\text{ arus kas tahun berjalan}} \times 12 \text{ bulan}$$

b) *Return On Investment* (ROI)

Return on invesment adalah besarnya keuntungan yang bisa diperoleh dalam (%) selama periode waktu yang telah ditentukan untuk menjalankan proyek. Jika ROI bernilai positif maka proyek layak dijalankan, namun jika ROI bernilai negative maka proyek tidak layak dijalankan.

Untuk menghitungnya digunakan rumus :

$$ROI = \frac{\text{total manfaat} - \text{total biaya}}{\text{total biaya}} \times 100 \%$$

c) Analisis *Net Present Value* (NPV)

Net Present Value adalah analisis yang menggambarkan selisih antara penerimaan dan pengeluaran per tahun. Jika NPV lebih dari nol, maka proyek layak untuk tetap dijalankan. NPV dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut (Indriyo Gitosudarmo, 2002: 141):

$$NPV = - \text{nilai proyek} + \frac{\text{proceed}1}{(1+I)^1} + \frac{\text{proceed}2}{(1+I)^2} + \frac{\text{proceed}n}{(1+I)^n}$$

2. Tahap Perancangan Sistem

Apabila sistem telah dikatakan layak, selanjutnya penulis akan membuat program yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dari sistem informasi penjualan tunai perusahaan sehingga akan memudahkan pelanggan dalam bertransaksi dan perusahaan dalam memproses transaksi.

a. Permodelan *Database*

Salah satu cara permodelan data adalah dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang merupakan gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Dari hasil analisis dan informasi-informasi yang diperoleh penulis akan menentukan tabel apa saja yang diperlukan, kemudian menentukan

field name dari tiap tabel sehingga beberapa tabel akan menjadi dasar pembuatan *database*. Selanjutnya, jika diperlukan akan ditentukan hubungan antar tabel menggunakan *query* dari permodelan *database* ini.

b. Permodelan Proses

Pada tahap ini penulis akan melakukan permodelan proses, agar dapat memudahkan pemakai yang kurang memahami bidang komputer untuk menguasai sistem yang akan dioperasikan. Permodelan proses dapat digambarkan melalui *Data Flow Diagram* (DFD). Diagram arus data ini secara grafis mendiskripsikan arus data di dalam sebuah organisasi. DFD diperlukan untuk mendokumentasikan sistem yang telah ada dan untuk merencanakan sistem baru.

c. Desain *Interface*

Pada tahap ini penulis akan mendesain tampilan antarmuka dalam *web*. Pada tahap ini desain yang dibuat adalah desain *input*, *ouput*, dan desain fisik *database* dari aplikasi sistem.

1) Desain *Input*

Desain *input* berupa data yang dimasukkan ke dalam *web* mengenai informasi produk barang dan tata cara pembelian melalui internet pada penjualan berbasis *web* perusahaan Bogimin Craft. Desain input melalui beberapa form sebagai berikut :

- a) *Form* pendaftaran pelanggan
- b) *Form* login pelanggan
- c) *Form* kantong belanja

- d) *Form input* barang
- e) *Form input* kategori
- f) *Form* tarif pengiriman
- g) *Form* konfirmasi pembayaran
- h) *Form login* admin web
- i) *Form login* admin kasir
- j) *Form* penjualan *offline*

2) Desain *Output*

Output berisikan informasi mengenai pembeli yang telah melakukan pesanan dalam melakukan pembelian secara *online* dengan mencantumkan *username*, *email*, *password*, nama, alamat, nomor telepon, dan pesanan barang yang akan dibeli oleh pelanggan. Sehingga dari *output* tersebut dapat di tinjak lanjuti oleh perusahaan untuk verifikasi pembayaran dan pengiriman barang. Desain *output* akan menghasilkan beberapa laporan antara lain:

- a) Laporan data pelanggan
- b) Katalog barang
- c) Laporan pesanan barang
- d) *Invoice*
- e) Laporan persediaan barang
- f) Laporan penjualan *online*
- g) Laporan penjualan *offline*
- h) Laporan penjualan total

i) Laporan *best seller*

j) *Log* Aktivitas

3) Desain Fisik *Database*

Desain fisik dalam hal ini merupakan desain dalam bentuk *file* dan *database* memuat data yang diolah dan ditampilkan pada laporan tercetak, pada layar monitor, ataupun dalam bentuk dokumen. *Database* berupa nomor ID barang dan harga barang yang akan digunakan sebagai sumber acuan dari pemesanan barang dari pelanggan. Dari desain *file* dan *database* akan dibuat beberapa tabel sebagai berikut:

- a) Tabel pelanggan
- b) Tabel admin
- c) Tabel pesanan
- d) Tabel detail pesanan
- e) Tabel konfirmasi
- f) Tabel kategori
- g) Tabel barang
- h) Tabel tarif pengiriman
- i) Tabel laporan barang
- j) Tabel *log* aktivitas

3. Tahap Implementasi Sistem

Implementasi sistem akan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Pengujian Program

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui apakah web dapat menjalankan transaksi telah berjalan dengan baik atau belum. Pengujian program juga dilakukan sebagai acuan apakah sistem penjualan tunai berbasis web yang diterapkan telah sesuai dengan program yang dirancang.

b. Analisis Hasil Implementasi

Analisis hasil implementasi dimaksudkan untuk mengetahui hasil dari implementasi sistem jika ada kekurangan maka sistem akan diperbaiki. Analisis juga dilakukan untuk mengetahui konversi yang tepat untuk menerapkan sistem tersebut.

c. Konversi Sistem

Konversi sistem digunakan untuk mengubah sistem lama ke dalam sistem baru. Konversi sistem ditetapkan sesuai dengan analisis hasil implementasi sistem. Konversi sistem pada penelitian ini menggunakan konversi paralel dimana sistem baru dan sistem lama dijalankan secara bersama-sama dalam jangka waktu yang ditentukan. Konversi paralel digunakan untuk menghindari apabila sistem baru mempunyai kekurangan yang masih harus diperbaiki.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Umum

1. Sejarah Bogimin Craft

Bogimin Craft didirikan pada tahun 1995. Perusahaan ini bergerak di bidang industri gerabah yang menjual barang-barang unik seperti guci, vas, meja, kursi, teraacota, dan patung. Bogimin Craft secara resmi terdaftar sebagai Usaha Kecil Menengah pada tahun 1997 berdasarkan pada Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) yang dimilikinya.

Produk usaha pada awalnya hanya dipasarkan melalui toko yang dibuka sendiri oleh pemilik. Seiring berjalannya waktu hal tersebut dirasa kurang membuat perusahaan berkembang karena penjualan produk Bogimin Craft hanya menunggu calon pembeli datang ke toko. Perusahaan ini memiliki toko yang jadi satu dengan gudang dan kantor yang terletak di rumah pemilik dari Bogimin Craft itu sendiri.

2. Lokasi Perusahaan

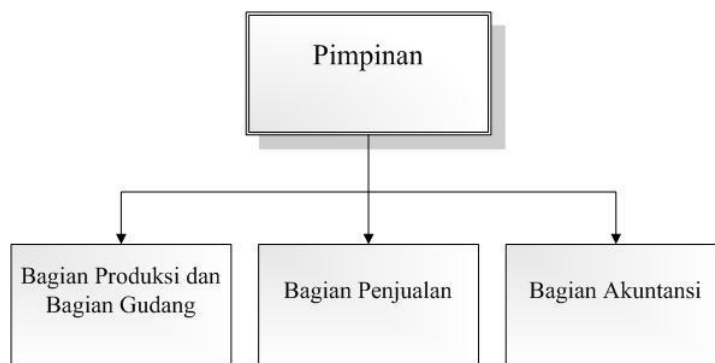
Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi ini juga merupakan tempat tinggal dari Damas Herlambang selaku pemilik dari Bogimin Craft. Untuk kegiatan produksi dikerjakan sendiri oleh karyawan perusahaan di lokasi yang tidak jauh dari toko.

3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupakan salah satu faktor penting dalam perusahaan. Adanya struktur organisasi yang baik memudahkan usaha dalam mencapai

tujuan yang telah ditentukan. Struktur organisasi ini mencerminkan hubungan antar karyawan, tugas, wewenang serta tanggung jawab terhadap perusahaan.

Struktur organisasi Bogimin Craft masih sangat sederhana, di mana peran terbesar masih dipegang oleh pimpinan perusahaan yaitu pemilik sebagai pengambilan keputusan atau wewenang dan pengendalian perusahaan. Adapun struktur organisasi pada Bogimin Craft dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 21. Struktur Organisasi Bogimin Craft

Deskripsi pelaksanaan tugas pada perusahaan Bogimin Craft adalah sebagai berikut:

a. Pimpinan

Pimpinan perusahaan memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan sekaligus pengendalian perusahaan. Pengambilan keputusan didasarkan pada pertimbangan atau laporan yang telah diberikan dari masing-masing bagian kerja dalam perusahaan. Sedangkan pengendalian yaitu mengawasi kinerja setiap bagian-bagian yang ada dalam perusahaan.

b. Bagian Produksi dan Gudang

Bagian produksi dan gudang memiliki wewenang dalam pengaturan kegiatan produksi dan mengawasi keluar masuknya barang.

c. Bagian Penjualan

Bagian penjualan bertugas menerima pesanan dari pembeli dan membuat faktur penjualan tunai. Bagian penjualan juga memiliki tugas memasarkan barang hasil produksi yang telah dihasilkan dalam perusahaan. Tanggung jawab pemasaran berada di tangan bagian penjualan yang diawasi langsung oleh pimpinan perusahaan.

d. Bagian Akuntansi

Bagian akuntansi bertugas mencatat semua transaksi yang terjadi pada perusahaan. Bagian akuntansi juga bertanggung jawab atas fungsi kasir dalam transaksi penjualan.

B. Hasil Penelitian

1. Sistem Akuntansi Penjualan Tunai yang Digunakan pada Bogimin Craft

a. Fungsi yang Terkait dengan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

Sistem akuntansi penjualan tunai yang diterapkan oleh Bogimin Craft berkaitan dengan sistem persediaan barang dan sistem penerimaan kas. Apabila terjadi transaksi penjualan tunai maka persediaan barang yang ada di gudang mengalami pengurangan sedangkan pada sistem penerimaan kas akan mendapat tambahan kas dari pendapatan penjualan. Maka dari itu terdapat beberapa fungsi yang terkait dalam sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft yang turut melancarkan transaksi penjualan tunai pada perusahaan tersebut. Berikut fungsi-fungsi yang terkait dengan sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft:

1) Fungsi Penjualan

Fungsi akuntansi pada Bogimin Craft dijalankan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan bertanggung jawab untuk menerima pesanan dari pembeli, dan mengisi faktur penjualan tunai yang selanjutnya menyerahkan kepada pembeli sebagai dokumen untuk kepentingan pembayaran pesanan barang.

2) Fungsi Gudang

Fungsi gudang pada Bogimin Craft dijalankan oleh bagian produksi dan gudang. Bagian gudang bertanggung jawab untuk mengatur arus perputaran persediaan barang pada perusahaan. Bagian gudang mengeluarkan dan mengirim barang dari gudang sesuai dengan pesanan dari bagian penjualan.

3) Fungsi Akuntansi

Fungsi akuntansi pada Bogimin Craft dijalankan oleh bagian akuntansi. Bagian akuntansi bertanggung jawab dalam pencatatan transaksi yang terjadi dalam perusahaan. Bagian akuntansi juga merangkap sebagai kasir dalam penjualan. Pengeluaran yang akan dilakukan juga melalui persetujuan bagian akuntansi dan diawasi langsung oleh pemilik terlebih dahulu apakah pengeluaran kas sesuai dengan kondisi keuangan perusahaan atau tidak.

b. Catatan dan Dokumen Yang Digunakan Dalam Transaksi Penjualan Tunai Pada Bogimin Craft

1) Catatan Akuntansi yang Digunakan

Catatan akuntansi yang digunakan oleh Bogimin Craft terkait sistem akuntansi penjualan tunai tergolong masih sangat sederhana yakni meliputi laporan penjualan dan daftar persediaan barang saja. Laporan penjualan yang digunakan masih sangat sederhana yakni meliputi nomor, kode barang, nama barang, ukuran, dan harga. Tanggal transaksi dan nomor nota tidak dicantumkan sehingga kurang memberikan informasi dan menyulitkan manajemen dalam mencocokkan laporan penjualan dengan nota penjualan apakah barang yang yang dibeli dicatat sesuai dengan nota yang dikeluarkan. Berikut adalah gambar dari laporan penjualan yang digunakan oleh Bogimin Craft:

**LAPORAN PENJUALAN
BOGIMIN CRAFT**

No	Kode	Nama Barang	Ukuran			Harga
			Small	Medium	High	
1.	BCVB - 001	Vas Bunga Purple Mix		✓		Rp 65.000
2.	BCVB - 001	Vas Bunga Purple Mix			✓	Rp 75.000
3.	BCPK - 001	Pilar Kotak Motif Telur		✓		Rp 110.000
4.	BCMJ - 001	Meja Kaca Brown				Rp 600.000
5.	BCMJ - 002	Meja Kaca Purple Mix				Rp 600.000
6.	BCMJ - 003	Meja Kaca Black Silver				Rp 600.000
7.	BCMJ - 004	Meja Kaca Gold				Rp 600.000
8.	BCGK - 001	Guci Kasuari Glass Brown	✓			Rp 150.000
9.	BCGK - 001	Guci Kasuari Glass Brown		✓		Rp 170.000
10.	BCGK - 001	Guci Kasuari Glass Brown			✓	Rp 240.000
11.	BCGB - 002	Guci Big Kasuari				Rp 720.000
12.	BCPT - 001	Pilar Motif Telur Brown	✓			Rp 90.000
13.	BCPT - 001	Pilar Motif Telur Brown		✓		Rp 110.000
14.	BCPT - 001	Pilar Motif Telur Brown			✓	Rp 280.000
15.	BCGS - 001	Guci Sesy Black Silver		✓		Rp 170.000
16.	BCGP - 001	Guci Peluru Banana	✓			Rp 150.000
17.	BCGV - 001	Guci Venus White			✓	Rp 150.000
18.	BCGG - 001	Guci Gendang Cream	✓			Rp 150.000
19.	BCGG - 001	Guci Gendang Cream		✓		Rp 170.000
20.	BCGG - 001	Guci Gendang Cream			✓	Rp 240.000
21.	BCGK - 001	Cermin Kaca Red				Rp 320.000

Gambar 22. Laporan Penjualan Bogimin Craft

Informasi pada laporan penjualan tersebut sangat minim dikarenakan tidak ada informasi diskon sehingga tidak dapat dibedakan jika adanya potongan harga atau tidak.

**DAFTAR STOK BARANG
BOGIMIN CRAFT**

No	Kode	Nama	Kategori	Ukuran			Jumlah	Terjual
				Small	Medium	High		
1.	BCGK - 001	Guci Kasuari Glass Brown	Guci	2	2	2	6	
2.	BCGK - 002	Guci Kasuari Red Dragon	Guci	2	2	2	6	
3.	BCGG - 001	Guci Gendang Cream	Guci	2	2	2	6	
4.	BCGG - 002	Guci Gendang Brown	Guci	2	2	2	6	
5.	BCGS - 001	Guci Sesy Black Silver	Guci	2	2	2	6	
6.	BCGS - 002	Guci Sesy Black Plastic	Guci	2	2	2	6	
7.	BCGP - 001	Guci Peluru Banana	Guci	2	2	2	6	
8.	BCGD - 001	Guci Dondang Mirror	Guci	2	2	2	6	
9.	BCGL - 001	Guci Cangklek Rotan	Guci	2	2	2	6	
10.	BGGV - 001	Guci Venus White Mix Gold	Guci	2	2	2	6	
11.	BCGB - 001	Guci Big Bottle	Guci			2	2	
12.	BCGB - 002	Guci Big Kasuari	Guci			2	2	
13.	BCPT - 001	Pilar Motif Telur Brown	Pilar	1	1	1	3	
14.	BCPM - 001	Pilar Motif Kaca	Pilar	1	1	1	3	
15.	BCPK - 001	Pilar Kotak Motif Telur	Pilar	1	1	1	3	
16.	BCPK - 002	Pilar Kotak Motif Pasir	Pilar	1	1	1	3	
17.	BCMJ - 001	Meja Kaca Brown	Meja				2	
18.	BCMJ - 002	Meja Kaca Purple Mix	Meja				2	
19.	BCMJ - 003	Meja Kaca Black Silver	Meja				2	
20.	BCMJ - 004	Meja Kaca Gold	Meja				2	
21.	BCMJ - 005	Meja Kaca Red Dragon	Meja				2	
22.	BCCK - 001	Cermin Kaca Red	Cermin				2	
23.	BCCK - 002	Cermin Kaca Black	Cermin				2	
24.	BCVB - 001	Vas Bunga Purple Mix	Vas		2	2	4	
25.	BCTP - 001	Tempat Payung Orange	Tempat Payung				2	

Gambar 23. Daftar Stok Barang Bogimin Craft

Pada Bogimin Craft tidak dibuat adanya laporan barang keluar namun hanya ada daftar stok barang yang diberi kolom barang terjual. Dalam hal ini akan menyulitkan pihak manajemen dalam pengendalian barang yang keluar jika terjadi transaksi penjualan.

2) Dokumen yang Digunakan

Nota adalah satu-satunya bukti penjualan yang digunakan pada transaksi penjualan Bogimin Craft. Berikut adalah gambar nota

penjualan yang digunakan sebagai bukti pembayaran pembeli pada Bogimin Craft :

BOGIMIN Craft
Kecamatan RT 05 Dusun XVII Bangunjewo, Kasihan Bantul 55194
Telp. : 081822797488, 081839178800
Pin BB : 25E7AB08, 25C0C318
Web : www.bogimincraft.blogspot.com

■ Tirifisial
■ Tersebut
■ Bunga Natural
■ DII

No. :
Tgl :
Kpd :

Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah

Hormat Kami, Total Rp.

() *Terima Kasih*

Gambar 24. Nota Penjualan Bogimin Craft

Nota yang digunakan hanya berisi nomor, tanggal, nama pembeli, nama barang, banyak barang, dan jumlah harga. Tidak disebutkan adanya diskon penjualan dalam nota tersebut sehingga kurang memberikan informasi penjualan dan menyulitkan manajemen dalam melakukan pengecekan.

c. Prosedur Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

1) Prosedur Order Penjualan

Prosedur yang pertama dilakukan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan menerima pesanan dari pembeli dan mencatatnya pada faktur penjualan berangkap 2. Lembar pertama diserahkan kepada pembeli untuk kepentingan pembayaran di bagian kasir. Kemudian lembar kedua diserahkan ke bagian gudang.

2) Prosedur Penerimaan Kas

Bagian akuntansi yang bertindak sebagai kasir menerima pembayaran dari pembeli beserta faktur penjualan tunai lembar pertama. Kemudian bagian akuntansi mencatat transaksi tersebut berdasarkan nomor faktur penjualan tunai, tanggal, dan barang yang dibeli konsumen di laporan penjualan dan penerimaan kas. Setelah itu bagian akuntansi membubuhkan cap lunas di faktur yang dibayar oleh pembeli untuk kepentingan pengambilan barang di bagian gudang.

3) Prosedur Penyerahan Barang

Bagian gudang melakukan pengecekan faktur lembar pertama dan kedua. Berdasarkan faktur penjualan tunai lembar pertama dan kedua, maka bagian gudang akan menyerahkan barang yang dibeli oleh pembeli dan mengembalikan faktur penjualan tunai lembar pertama kepada pembeli. Setelah itu, faktur penjualan tunai yang kedua dicatat dalam laporan barang keluar dan mengarsipkan nota berdasarkan tanggal.

4) Prosedur Pencatatan Penjualan Tunai

Setelah transaksi selama satu hari selesai dilaksanakan, maka bagian akuntansi melakukan fungsi akuntansi yang mencatat setiap transaksi yang terjadi.

d. Sistem Pengendalian Intern pada Bogimin Craft

Sistem pengendalian intern yang diterapkan pada Bogimin Craft masih belum berjalan dengan baik. Berikut adalah sistem pengendalian dari Bogimin Craft:

1) Organisasi

Penerapan pengendalian intern pada organisasi belum diterapkan dengan baik dikarenakan masih adanya perangkapan fungsi pada bagian akuntansi dan kasir seperti fungsi akuntansi belum terpisah dengan fungsi kas. Untuk kas masuk, sepenuhnya masih ditangani oleh bagian akuntansi. Selain itu juga fungsi produksi dengan fungsi gudang merangkap sebagai fungsi pengiriman.

2) Sistem Otorisasi

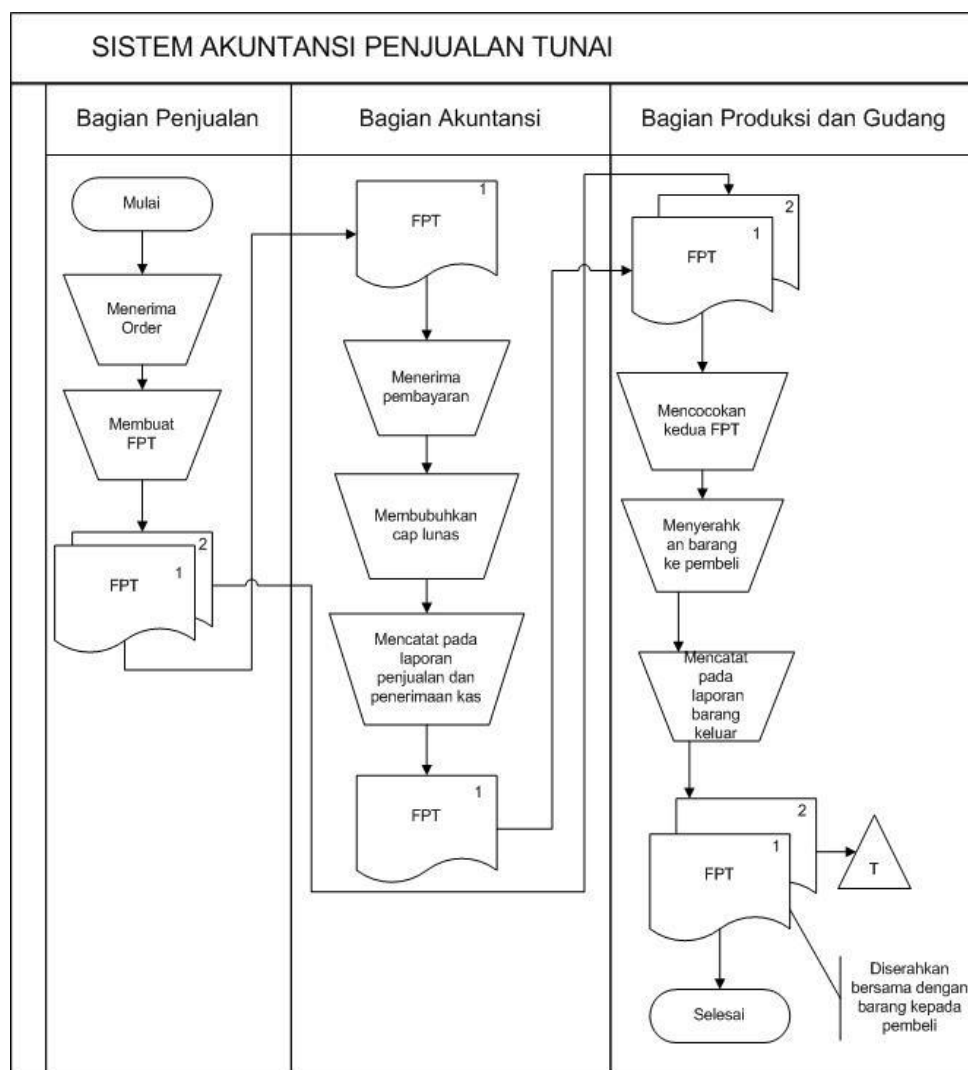
Sistem otorisasi belum diterapkan pada Bogimin Craft seperti dokumen yang digunakan sebagai bukti untuk mengeluarkan barang hanya satu yaitu nota penjualan. Dalam pembuatan laporan penjualan pun masih sangat sederhana dan tidak dicantumkan nomor nota sehingga sulit untuk melakukan pengecekan. Maka sistem pengendalian intern pada sistem otorisasi belum berjalan sesuai dengan teori.

3) Praktik yang Sehat

Pada Bogimin Craft masih belum diterapkannya praktik yang baik dimana tidak dilakukannya pencocokan fisik dengan catatannya, seperti faktur penjualan dan *bill of lading* belum bernomor urut yang

menyebabkan kesulitan dalam pencocokan dokumen, serta tidak adanya rotasi jabatan.

e. **Flowchart Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft**



Gambar 25. Flowchart Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Bogimin Craft

4. Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft

Sistem akuntansi penjualan tunai yang diterapkan pada Bogimin Craft mempunyai beberapa kelemahan berhubungan dengan pengendalian intern,

kecepatan informasi dan dokumen yang terkait dengan penjualan tunai. Pengorganisasian dokumen dan informasi yang dihasilkan dari penjualan tunai secara manual menyebabkan bukti transaksi penjualan dan dokumen pemesanan sangat rawan terjadi kekeliruan maupun kehilangan. Penggunaan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi perusahaan saat ini. Langkah yang dilakukan untuk mengetahui sistem yang sesuai adalah menggunakan metode SDLC yang melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

Analisis sistem dibutuhkan dalam suatu perancangan sistem untuk mengetahui kelemahan sistem lama dan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk memperbaiki sistem lama tersebut, sehingga didapatkan sistem baru yang dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada sistem lama. Analisis sistem terdiri dari tiga tahap yang meliputi:

1) Analisis Kelemahan Sistem Lama

Analisis kelemahan sistem lama merupakan analisis untuk mengetahui kelemahan apa saja yang terdapat dalam sistem lama dan perlu diperbaiki oleh perusahaan. Untuk menemukan kelemahan dalam sistem lama digunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*). Dimana isi dari analisis PIECES sebagai berikut:

a) Kinerja (*Performance*)

Analisis kinerja pada sistem penjualan tunai di Bogimin Craft adalah menganalisis kemampuan sistem dalam meningkatkan tugas pelayanan penjualan dengan cepat dan tepat sasaran. Kelemahan pada sistem lama yaitu pembuatan pesanan pembelian dilakukan secara manual sehingga terbatas oleh jam kerja karyawan saja dalam pelayanan penjualan dan pemrosesan data penjualan memakan banyak waktu. Sistem baru yang dirancang mampu mengatasi dalam kecepatan perhitungan pesanan dan laporan yang dihasilkan sesuai dengan jumlah pesanan dan tagihan serta dapat melayani penjualan selama 24 jam dengan menggunakan media *web*.

b) Informasi (*Information*)

Analisis informasi menunjukkan bahwa sistem informasi pada penjualan tunai Bogimin Craft dinilai masih kurang. Kelemahan sistem lama adalah kurang lengkapnya dokumen dan catatan akuntansi maupun penyimpanan yang belum tertata dengan baik. sehingga menyebabkan ketidak sesuaian informasi penjualan yang dihasilkan pada sistem yang berjalan saat ini.

Sistem baru yang dirancang dapat memberikan informasi dengan dokumen, dan catatan akuntansi yang lengkap dan tertata dengan baik.

c) Ekonomi (*Economy*)

Kelemahan sistem lama adalah besarnya biaya operasional untuk biaya gaji lembur bagian penjualan disaat terjadi banyak transaksi penjualan karena lamanya proses rekap data penjualan harian. Selain itu, sistem manual yang membutuhkan proses *input* dan pembuatan catatan berulang, sehingga membutuhkan dana untuk membeli buku catatan dan peralatan tulisnya.

Perbaikan yang dilakukan oleh sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah sistem yang baru dapat meminimalkan kerja karyawan, sehingga akan meminimalkan pengeluaran gaji karyawan. Penjualan tunai dengan menggunakan *web* mampu meminimalkan biaya pengeluaran yang berhubungan dengan penjualan tunai perusahaan. Dalam sistem yang dikembangkan, proses pencatatan dilakukan secara otomatis sehingga tidak banyak mengeluarkan biaya untuk pembelian alat tulis.

d) Pengendalian (*Control*)

Sistem pengendalian secara manual yang berjalan saat ini dapat menimbulkan manipulasi yang dilakukan oleh karyawan karena tidak adanya sistem otorisasi. Kelemahan lain dari sistem tersebut adalah data transaksi yang tersimpan secara manual dan tidak adanya sistem otorisasi menyebabkan kehilangan dan menimbulkan kesulitan pada pengendalian perusahaan. Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* yang akan dirancang

mampu menghindari hal tersebut karena penyimpanan data transaksi akan dilakukan secara otomatis, sistem otorisasi pada semua fungsi, dan terhindar dari kehilangan maupun kerusakan. Perbaikan yang dilakukan oleh sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah sistem baru dengan sistem otorisasi.

e) Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi berhubungan dengan pemakaian sumber daya manusia, penghematan biaya dan ketepatan pemakaian waktu. Sistem yang dirancang diharapkan mampu mengatasi dalam kecepatan perhitungan pesanan. Laporan yang dihasilkan sesuai dengan jumlah pesanan dan tagihan. Kelemahan sistem lama adalah proses pencatatan yang dilakukan secara manual memungkinkan adanya kesalahan dalam pembuatan pesanan dan jumlah tagihan. Selain itu pembuatan pesanan pembelian secara manual dapat menyebabkan pemborosan dalam hal keuangan seperti pembuatan nota, pencatatan harian hingga pembuatan laporan. Adanya tambahan biaya lembur pegawai untuk penjualan dihari libur.

Perbaikan yang dilakukan oleh sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah penggunaan *web* dapat mengurangi pemborosan kas perusahaan untuk kegiatan pencatatan penjualan karena otomatis dicatat dan dihitung di dalam *database web* secara akurat. Selain itu, *web* juga dapat melayani penjualan

secara 24 jam tanpa harus ada bagian penjualan yang melayani secara langsung, jadi dapat menghemat gaji lembur pegawai.

f) Pelayanan (*Service*)

Sistem penjualan pada Bogimin Craft hanya bisa melakukan transaksi pada jam kerja saja dan pembeli harus datang langsung ke toko sehingga menyebabkan pembeli yang sibuk dan berada di luar kota tidak bisa membeli secara leluasa dikarenakan keterbatasan informasi mengenai gambar dan detail produk. Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* mampu melayani pembeli selama 24 jam tanpa berhenti dan pembeli dapat melakukan transaksi dimana saja.

Tabel 1. Tabel Ringkasan PIECES pada Bogimin Craft

Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
Kinerja (<i>Performance</i>)	Pembuatan pesanan pembelian dilakukan secara manual sehingga terbatas oleh jam kerja karyawan saja dalam pelayanan penjualan.	Mampu mengatasi dalam kecepatan perhitungan pesanan dan laporan yang dihasilkan sesuai dengan jumlah pesanan dan tagihan serta pelayanan penjualan 24 jam.
Informasi (<i>Information</i>)	Kurang lengkapnya dokumen dan catatan akuntansi.	Memberikan informasi yang lengkap dan tersimpan dengan baik dengan dokumen, dan catatan akuntansi yang lengkap
Ekonomi (<i>Economy</i>)	Biaya operasional untuk gaji lembur. Membutuhkan proses input dan pembuatan catatan berulang, sehingga membutuhkan biaya yang besar.	Meminimalkan pengeluaran gaji karyawan. Meminimalkan biaya pengeluaran yang berhubungan dengan pembelian alat tulis.
Pengendalian (<i>Control</i>)	Sistem pengendalian yang berjalan dapat menimbulkan manipulasi karena belum berjalannya otorisasi.	Penyimpanan data transaksi pada sistem baru akan dilakukan secara otomatis, sistem otorisasi diterapkan pada semua fungsi.

Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Memungkinkan adanya kesalahan dalam pembuatan pesanan dan kesalahan pada jumlah tagihan.	Pencatatan dan perhitungan dilakukan secara otomatis. Penjualan dilayani secara 24 jam secara <i>online</i> .
Pelayanan (<i>Service</i>)	Hanya bisa melakukan transaksi pada jam kerja saja dan pembeli harus datang langsung ke toko.	Pelayanan transaksi dilakukan selama 24 jam dari manapun dengan koneksi internet.

2) Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam analisis kebutuhan sistem dijelaskan kebutuhan apa saja yang ada dalam sistem lama sehingga nantinya dapat diperbaharui oleh sistem baru yang akan berjalan. Analisis kebutuhan dibagi menjadi dua sebagai berikut:

a) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi proses apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem yang baru. Proses yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- (1) Sistem yang dirancang dapat melakukan pengendalian intern
 - (a) Sistem dapat menyediakan informasi yang benar secara tepat dan relevan.
 - (b) Sistem dilengkapi dengan *password*, sehingga hanya admin dan karyawan yang dapat mengakses ke *web administrator*.

- (c) Sistem dapat membuat laporan penjualan secara tepat dan benar.
- (2) Sistem yang dirancang dapat melakukan input dan edit informasi tentang barang yang akan dijual dan ditampilkan dalam *web*
 - (a) Pengguna dapat memasukkan berbagai jenis barang disertai dengan deskripsi barang, informasi harga, potongan harga dan foto barang yang akan dijual.
 - (b) Pengguna dapat mengganti deskripsi barang, harga barang, potongan harga dan persediaan barang yang dimasukan ke dalam *web*.
 - (c) Pengguna dapat menampilkan koleksi barang yang dijual dalam *web* tersebut.
- (3) Sistem yang dirancang dapat menampilkan data pelanggan yang melakukan pembelian
 - (a) Pelanggan dapat memasukan data diri meliputi nama, alamat, tempat dan tanggal lahir, nomor telepon, dan *e-mail*.
 - (b) Pembeli dapat memilih *password* dan *username* yang digunakan untuk *login* sebagai pelanggan untuk menjaga keamanan data pribadinya.

- (c) Pembeli dapat melakukan transaksi pembelian setelah melakukan pendaftaran sebagai pelanggan terlebih dahulu.
 - (d) Pembeli dapat melakukan transaksi penjualan tanpa ada batas waktu setelah menjadi pelanggan.
- (4) Sistem yang dirancang dapat melakukan transaksi penjualan tunai secara tepat
- (a) Pembeli dapat mengetahui barang yang dipesan melalui kantong belanja.
 - (b) Pembeli dapat mengetahui tagihan yang harus dibayar kepada penjual.
 - (c) Pembeli mengetahui barang apa saja yang dipesan.
 - (d) Pembeli dapat mengetahui transaksi pembelian yang telah dilakukan pembeli.
- (5) Sistem yang dirancang dapat membuat laporan transaksi penjualan
- (a) Admin dapat mengetahui rincian penjualan barang dan pembeli yang memesan barang tersebut.
 - (b) Admin dapat mengetahui data tentang pelanggan yang telah terdaftar dalam laporan pelanggan.
 - (c) Admin dapat mengetahui jumlah tagihan kepada pembeli yang dibuat secara otomatis oleh sistem.

- (d) Admin dapat mengetahui barang apa saja yang ditampilkan dan dijual di dalam *web*.
- (e) Admin dapat mencetak *invoice* penjualan secara otomatis.
- (f) Admin dapat mengecek status barang yang telah dibeli.
- (g) Admin dapat mengetahui karyawan yang mempunyai akses ke dalam *web*.

b) Kebutuhan non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan pendukung untuk menjalankan sistem yang baru. Berikut adalah kebutuhan pendukung yang dibutuhkan oleh sistem yang baru:

(1) Operasional

- (a) Sistem operasi minimal yang digunakan adalah Microsoft Windows XP.
- (b) Processor minimal Pentium 4.
- (c) Kebutuhan memori 512 MB - 2 GB RAM dan kapasitas hard disk minimal 40 GB.
- (d) Dilengkapi dengan koneksi internet.

(2) Keamanan

- (a) Aplikasi dan akses *database* dilengkapi dengan *password*.
- (b) *Password* pelanggan dijaga kerahasiaannya dengan sistem *database* yang aman.

- (c) Akses untuk *login admin* dibatasi untuk yang berkepentingan saja.

(3) Informasi

- (a) Digunakan untuk menginformasikan data diri dan *password* yang digunakan kepada pelanggan.
- (b) Apabila terdapat kesalahan *password* ataupun nama akan diberitahukan secara otomatis.
- (c) Memuat informasi data penjualan.
- (d) Informasi yang disajikan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam transaksi penjualan tunai.

(4) Kinerja

- (a) Dalam melakukan transaksi, pelanggan tidak terbatas oleh waktu selama 24 jam.
- (b) Akses *web* tidak terbatas oleh waktu dengan tersedianya media untuk mengakses internet.
- (c) Untuk melakukan transaksi tidak terbatas dan bisa berulang kali dilakukan.

3) Analisis Kelayakan Sistem

a) Kelayakan Teknik

Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* dapat dikatakan layak karena memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- (1) Teknologi yang digunakan untuk menjalankan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* sudah sangat

memadai untuk mendukung penerapan sistem tersebut. Bogimin Craft juga sudah mempunyai seperangkat laptop dengan spesifikasi *processor* Intel Pentium Quad Core @2,24 GHz, RAM 2,87 GHz, *hard disk* 1000 Gb, DVD RW Internal, Wifi, 14,0” dan HD LED sehingga telah memenuhi persyaratan minimum kebutuhan nonfungsional dari sistem baru tersebut.

- (2) Sistem baru yang akan diterapkan dapat terintegrasi dengan sistem yang lama karena sistem yang lama masih menggunakan sistem manual maka sistem yang baru dapat melengkapi kekurangan sistem lama.
- (3) Bogimin Craft telah memiliki karyawan yang sudah terbiasa mengoperasikan komputer dan internet sehingga penerapan sistem baru tidak akan mengalami kesulitan.

b) Kelayakan Operasional

Faktor yang mempengaruhi kelayakan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* sebagai berikut:

- (1) Sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh Bogimin Craft.
- (2) Sistem yang dikembangkan dapat mempermudah perhitungan jumlah pembayaran yang harus dibayarkan oleh pelanggan dan pengarsipan bukti transaksi penjualan.

- (3) Sistem yang dikembangkan dapat meningkatkan pengendalian intern perusahaan dalam mengontrol perputaran barang pada Bogimin Craft.
- (4) Sumber daya manusia dalam perusahaan dapat memenuhi kriteria dalam pengoperasian sistem.

c) Kelayakan Waktu

Dalam pembuatan sistem baru dibutuhkan waktu untuk menerapkan sistem baru untuk menggantikan sistem lama. Beberapa faktor yang mendukung agar sistem yang baru dikatakan layak dari segi waktu:

- (1) Untuk pengadaan perangkat keras tidak dibutuhkan karena perusahaan sudah memiliki komputer yang layak untuk memenuhi kebutuhan sistem yang baru.
- (2) Untuk pembuatan sistem baru berbasis *web* dibutuhkan waktu selama 3 bulan sehingga waktu yang dibutuhkan relatif normal.
- (3) Untuk pelatihan karyawan hanya dibutuhkan waktu 1 minggu karena karyawan sudah terbiasa dengan penggunaan komputer dan internet.
- (4) Untuk konversi sistem dari sistem yang lama ke sistem baru dibutuhkan waktu 3 minggu.

Jadi total waktu yang dibutuhkan untuk pengadaan sistem baru berbasis *web* untuk Bogimin Craft selama 4 bulan.

d) Kelayakan Ekonomi

Dalam pembuatan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* dibutuhkan biaya untuk mengembangkan sistem baru tersebut sehingga diperlukan penilaian ekonomis untuk mengetahui besarnya manfaat yang diperoleh perusahaan dari pembuatan sistem baru tersebut. Berikut ini disajikan biaya dan manfaat untuk sistem penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft:

(1) Rincian biaya perhitungan untuk pembuatan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web*:

(a) Investasi Awal *Hardware*

Spesifikasi *hardware* (sumber: www.els.co.id diakses 14 Oktober 2016).

(i) Laptop dengan spesifikasi Intel Pentium Quad Core, 2,24GHz, RAM 2 GB, HDD 1000GB, DVD RW Internal, Wifi, 14,0" HD LED senilai Rp 3.799.000,00

(ii) Modem Wifi ZTE MF65 senilai Rp 345.000,00

(iii) Printer Canon IP2770 senilai Rp 625.000,00

Total investasi awal *hardware* Rp 4.769.000,00

(b) Investasi Awal Pengadaan Web

(i) Biaya pembuatan web Rp 2.000.000,00

(ii) Biaya pembelian web hosting dan domain per tahun

Rp 250.000,00 (sumber: www.rumahweb.com diakses 14 Oktober 2016).

(c) Investasi Awal Pemasangan Sistem

(i) Biaya instalasi *Operating System* (OS) Rp 50.000,00

(d) Biaya Operasional dan Perawatan

(i) Biaya Overhead Listrik

Harga tarif dasar listrik berdasarkan asumsi perusahaan listrik negara Rp 1.459,74 per kWh untuk rumah dengan daya 1300 VA pada Oktober 2016 (sumber: www.pln.co.id diakses 14 Oktober 2016). Jumlah daya laptop 45 watt = 0,045 kWh. Jumlah jam operasional komputer per hari 8 jam. Selama 1 minggu (6 hari), 1 bulan (24 hari), dan 1 tahun (288 hari).

Tahun I

Jumlah rata-rata biaya pemakaian listrik per hari:

$$\text{Rp } 1.459,74 \times 0,045 \text{ kWh} \times 8 \text{ jam} = \text{Rp } 525,5$$

Jumlah biaya pemakaian listrik dalam 1 bulan:

$$\text{Rp } 525,5 \times 24 \text{ hari} = \text{Rp } 12.612,00$$

Jumlah biaya dalam 1 tahun:

$$\text{Rp } 525,5 \times 288 \text{ hari} = \text{Rp } 151.344,00$$

Untuk tahun ke 2 dan ke 3 diasumsikan sama, karena tidak terjadi kenaikan Tarif Dasar Listrik.

(ii) Biaya perawatan *software* dan pembayaran internet

Tahun I

Biaya *install software* Rp 50.000,00

Diasumsikan instalasi *software* atau *upgrade* setiap setahun sekali dan biaya tetap.

Pembayaran internet unlimited selama 1 tahun:

$$12 \times \text{Rp } 50.000,00 = \text{Rp } 600.000,00$$

(sumber: www.smartfren.com diakses 14 Oktober 2016).

Sedangkan pembayaran internet diasumsikan turun 10% per tahun (sumber: www.tekno.kompas.com diakses 15 Oktober 2016).

Tahun II

Biaya internet diasumsikan turun 10 % per tahun

$$\begin{aligned} \text{Biaya internet} &= \text{Rp } 600.000,00 - (10\% \times 600.000) \\ &= \text{Rp } 600.000,00 - \text{Rp } 60.000,00 \\ &= \text{Rp } 540.000,00 \end{aligned}$$

Tahun III

$$\begin{aligned} \text{Biaya internet} &= \text{Rp } 540.000,00 - (10\% \times 540.000) \\ &= \text{Rp } 540.000,00 - \text{Rp } 54.000,00 \\ &= \text{Rp } 486.000,00 \end{aligned}$$

(iii) Biaya Operasional Sistem Baru

Dalam 1 tahun diasumsikan terjadi 4.000 transaksi, berarti menghabiskan 4.000 lembar. Setiap satu lembar digunakan untuk satu kali transaksi yang berisi *invoice* pembayaran. Jadi, kertas yang dibutuhkan untuk sistem baru adalah $4000 : 500 = 8$ rim.

Pemakaian kertas 1 tahun 8 Rim, @ Rp 33.000,00 (sumber: Toko Pembantu).

$$8 \times \text{Rp } 33.000,00 = \text{Rp } 264.000,00$$

Untuk mencetak *invoice* pembayaran dan laporan Bogimin Craft membutuhkan tinta hitam untuk satu *cartidge* yang dapat dipakai selama satu bulan @ Rp 30.000,00. Biaya pembelian tinta dalam 1 tahun sebesar:

$$12 \times \text{Rp } 30.000,00 = \text{Rp } 360.000,00$$

Jadi, dari perhitungan tersebut biaya operasional sistem baru adalah:

Pembelian kertas	= Rp 264.000,00
------------------	-----------------

Pembelian tinta	= Rp 360.000,00
-----------------	-----------------

Total biaya operasional sistem baru=	Rp 624.000,00
--------------------------------------	---------------

(e) Biaya Depresiasi

Metode yang digunakan untuk menghitung biaya depresiasi sistem baru adalah metode garis lurus. Diasumsikan *hardware* memiliki umur ekonomis selama 5 tahun dan nilai sisa sebesar Rp 0. Maka besarnya depresiasi tiga tahun adalah:

$$\begin{aligned}\text{Biaya Depresiasi} &= \frac{\text{Harga Perolehan} - \text{Nilai Sisa}}{\text{Umur Ekonomis}} \\ &= \frac{\text{Rp } 4.769.000,00 - \text{Rp } 0}{5 \text{ tahun}} \\ &= \text{Rp } 953.800,00\end{aligned}$$

Jadi, besarnya biaya depresiasi sistem baru setiap tahunnya adalah Rp 953.800,00.

(2) Rincian biaya operasional sistem akuntansi penjualan tunai secara manual

(a) Biaya Pembuatan Nota Penjualan

Diasumsikan dalam 1 hari minimal terjadi 10 kali transaksi, sehingga dalam 1 bulan (30 hari kerja):

$$10 \times 30 \text{ hari} = 300 \text{ kali / bulan}$$

$$300 \times 12 \text{ bulan} = 3600 \text{ kali / bulan}$$

Jika 1 buah nota berisi 50 lembar, maka diperlukan:

$$3600 : 50 \text{ lembar} = 72 \text{ buah nota}$$

Jika 1 buah nota seharga Rp 20.000,00 maka dalam 1 tahun menghabiskan:

$$\text{Rp } 20.000,00 \times 72 = \text{Rp } 1.440.000,00$$

(b) Biaya Pembelian Buku Kas

Diasumsikan bahwa administrasi menghabiskan 15 buah buku per tahun @ Rp 25.000,00, maka:

$$15 \times \text{Rp } 25.000,00 = \text{Rp } 375.000,00$$

(c) Biaya Lembur Karyawan

Setiap melakukan perekapan seluruh transaksi termasuk menghitung stok barang pada akhir jam kerja, biasanya dihitung lembur oleh perusahaan. Besaran lembur yang ditetapkan sebesar Rp 10.000,00 per jam. Perhitungan biaya lembur 1 tahun, yaitu:

$$30 \text{ hari} \times 12 \text{ bulan} \times \text{Rp } 10.000,00 = \text{Rp } 3.600.000,00$$

Dari perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan tunai manual di Bogimin Craft menghabiskan biaya operasional sebesar:

$$\text{Pembuatan nota penjualan} = \text{Rp } 1.440.000,00$$

$$\text{Pembelian buku kas} = \text{Rp } 375.000,00$$

$$\text{Biaya gaji lembur} = \text{Rp } 3.600.000,00$$

$$\text{Total biaya operasional} = \text{Rp } 5.415.000,00$$

(3) Penghematan penerapan sistem informasi akuntansi penjualan tunai berbasis *web*

Dari rincian perhitungan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan sistem manual pada Bogimin Craft memerlukan

biaya sebesar Rp 5.415.000,00 per tahun, sedangkan dalam penerapan sistem baru biaya yang diperlukan sebesar Rp 624.000,00 per tahun.

Penghematan operasional yang bisa dilakukan dengan menggunakan sistem baru sebesar:

Biaya operasional sistem lama	= Rp 5.415.000,00
Biaya operasional sistem baru	= (Rp 624.000,00)
Penghematan biaya operasional	= Rp 4.791.000,00

Dari total pengurangan biaya dari sistem lama dan sistem baru, maka sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* bisa melakukan penghematan sebesar Rp 4.791.000,00 dari sistem lama dalam 1 tahun.

Tabel 2. Rincian Biaya dan Manfaat Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan

Tunai Berbasis *Web* pada Bogimin Craft

Rincian	Tahun 0	Tahun 1	Tahun 2	Tahun 3
Investasi awal pengadaan sistem baru:				
a. Pengadaan <i>hardware</i>	Rp 4.769.000,00	-	-	-
b. Pengadaan <i>web</i>	Rp 2.250.000,00	-	-	-
c. Pemasangan	Rp 50.000,00	-	-	-
Total Investasi Awal	Rp 7.069.000,00	-	-	-
Biaya operasional sistem penjualan tunai berbasis <i>web</i>		Rp 624.000,00	Rp 624.000,00	Rp 624.000,00
Biaya Pemeliharaan dan Perawatan				
a. Biaya listrik (12 bulan)		Rp 151.344,00	Rp 151.344,00	Rp 151.344,00
b. Biaya perawatan <i>software</i>		Rp 50.000,00	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00
c. Biaya pembayaran internet		Rp 600.000,00	Rp 540.000,00	Rp 486.000,00
d. Biaya depresiasi		Rp 953.800,00	Rp 953.800,00	Rp 953.800,00
Total Biaya Pemeliharaan dan Perawatan		Rp 1.755.144,00	Rp 1.695.144,00	Rp 1.641.144,00
Penghematan yang bisa dilakukan dengan menerapkan <i>web</i>		Rp 4.791.000,00	Rp 4.791.000,00	Rp 4.791.000,00
Selisih Biaya Total dan Manfaat	Rp(7.069.000,00)	Rp 3.035.856,00	Rp 3.095.856,00	Rp 3.149.856,00

Berdasarkan perhitungan proyeksi sumber daya tersebut, sistem informasi akuntansi penjualan tunai yang telah diterapkan pada Bogimin Craft belum mencerminkan penghematan finansial yang cukup signifikan. Penerapan sistem informasi akuntansi penjualan tunai yang baru dapat menekan biaya operasional sistem yang lama yang terdiri dari pembuatan nota penjualan, pembelian buku kas, dan biaya lembur hingga mencapai Rp

624.000,00 sehingga penerapan sistem informasi akuntansi penjualan tunai yang baru memberikan penghematan biaya operasional sebesar Rp 4.791.000,00. Untuk menilai seberapa besar manfaat sistem baru secara finansial bagi perusahaan digunakan analisis:

(a) *Analisis Payback Period*

Perhitungan analisis *payback periode* sebagai berikut :

Nilai Investasi : Rp 7.069.000,00

Proceed tahun 1 : Rp 3.035.856,00

$$\begin{aligned}
 \text{Payback Period} &= \frac{7.069.000}{3.035.856} \times 1 \text{ tahun} \\
 &= 2,3285 \\
 &= 2 \text{ tahun} + (0,3285 \times 12 \text{ bulan}) \\
 &= 2 \text{ tahun} + 3,942 \text{ bulan} \\
 &= 2 \text{ tahun} + 3 \text{ bulan} + (0,942 \times 30 \text{ hari}) \\
 &= 2 \text{ tahun} + 3 \text{ bulan} + 28 \text{ hari}
 \end{aligned}$$

Jadi, pengembalian sudah dapat dicapai selama 2 tahun lebih 3 bulan 28 hari. Proyek ini dapat dinyatakan layak karena periode pengembalian lebih kecil dari periode investasi yaitu kurang dari 3 tahun.

(b) *Analisis Return on Investment*

Perhitungan presentase manfaat yang dihasilkan oleh sistem dibandingkan dengan biaya pengadaan sistem.

Perhitungan:

Biaya pengadaan sistem tahun ke-0	: Rp 7.069.000,00
Biaya perawatan sistem tahun ke-1	: Rp 1.755.144,00
Biaya perawatan sistem tahun ke-2	: Rp 1.695.144,00
Biaya perawatan sistem tahun ke-3	: Rp 1.641.144,00
Total biaya	: Rp 12.160.432,00
Total manfaat tahun ke-1	: Rp 4.791.000,00
Total manfaat tahun ke-2	: Rp 4.791.000,00
Total manfaat tahun ke-3	: Rp 4.791.000,00
Total manfaat	: Rp 14.373.000,00

Rumus *Return on Investment* adalah :

$$ROI = \frac{\text{Total manfaat} - \text{Total biaya}}{\text{Total biaya}} \times 100\%$$

$$ROI = \frac{\text{Rp } 14.373.000 - \text{Rp } 12.160.432}{\text{Rp } 12.160.432} \times 100\%$$

$$ROI = \frac{\text{Rp } 2.212.568}{\text{Rp } 12.160.432} \times 100\%$$

$$ROI = 18,2 \%$$

Jadi, sistem baru akan memberikan keuntungan sebesar 18,2% dari biaya pengadaan sistem. Nilai ROI lebih besar dari 0 (nol) maka ROI dikatakan layak dan sistem baru layak untuk dijalankan.

(c) Analisis *Net Present Value*

Perhitungan analisis NPV adalah sebagai berikut:

$$NPV = -\text{nilai proyek} + \frac{\text{proceed}^1}{(1 + I)^1} + \frac{\text{proceed}^2}{(1 + I)^2} + \frac{\text{proceed}^n}{(1 + I)^n}$$

Diperkirakan bunga diskonto (i) sebesar 6,5% (sumber: www.bi.go.id diakses 16 Oktober 2016), maka perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$NPV = (Rp\ 7.069.000) + \frac{Rp\ 3.035.856}{(1 + 0,065)^1} + \frac{Rp\ 3.095.856}{(1 + 0,065)^2} + \frac{Rp\ 3.149.856}{(1 + 0,065)^3}$$

$$NPV = (Rp\ 7.069.000) + Rp\ 2.850.659,01 + Rp\ 2.729.490,18 + Rp\ 2.158.703,79$$

$$NPV = (Rp\ 7.069.000) + Rp\ 7.738.762,98$$

$$NPV = Rp\ 669.762,98$$

Jadi, dapat disimpulkan apabila sistem baru ini dijalankan dapat menghasilkan keuntungan sebesar **Rp 669.762,98**.

NPV bernilai positif maka sistem ini layak untuk dijalankan.

b. Desain Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft

Desain sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* merupakan desain yang dirancang untuk memperbarui sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft. Sistem yang dirancang diharapkan mampu mengatasi permasalahan perusahaan yang berhubungan dengan penjualan tunai yang akan dilakukan melalui *web*.

Desain sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Fungsi-fungsi yang terkait sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft

a) Fungsi Penjualan

Fungsi penjualan bertanggung jawab untuk menerima pesanan dari pelanggan, order yang dilakukan merupakan order melalui *web*. Informasi pesanan dari *web* tersebut yang digunakan sebagai dasar untuk mengisi *invoice* yang berguna sebagai faktur penjualan tunai yang dicetak secara otomatis dan memberikan *invoice* tersebut kepada fungsi kas. Sementara fungsi kasir akan menunggu konfirmasi dari pemesan apakah pembayaran sudah dilakukan atau belum.

b) Fungsi Kas

Dalam sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* atau melalui internet, maka fungsi ini bertanggung jawab untuk melakukan konfirmasi pembayaran. Dimana fungsi ini akan mencocokkan apakah pembeli yang memesan barang telah membayar melalui jasa transfer. Pengecekan pembayaran dilakukan dengan mencocokkan tiga angka unik transfer untuk mengidentifikasi pemesan yang membeli barang. Apabila pembeli sudah melakukan pembayaran maka fungsi kas akan mencetak faktur penjualan tunai dan dilanjutkan proses pengiriman barang.

c) Fungsi Gudang

Dalam transaksi penjualan tunai berbasis web, fungsi ini menyiapkan barang yang dipesan pembeli. Serta mengisi

menyerahkan barang tersebut ke fungsi pengiriman untuk dikirim melalui jasa paket.

d) Fungsi Pengiriman

Fungsi pengiriman bertanggung jawab untuk mengirim barang yang dipesan setelah barang diserahkan oleh fungsi gudang. Pengiriman dilakukan setelah konfirmasi dari bagian kasir telah selesai dilakukan. Pengiriman dilakukan melalui jasa pengiriman sedangkan apabila terjangkau pengiriman langsung dilakukan oleh bagian pengiriman.

e) Fungsi Akuntansi

Dalam transaksi penjualan tunai berbasis *web*, fungsi ini bertanggung jawab sebagai pembuat laporan penjualan.

2) Jaringan prosedur yang terkait dan membentuk sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft

a) Prosedur order penjualan

Dalam prosedur ini fungsi penjualan menerima order dari pembeli secara online melalui media *web*. Kemudian fungsi penjualan mencetak *invoice* sesuai pesanan untuk diserahkan kepada bagian kas, dan bagian gudang. Invoice tersebut digunakan sebagai dasar dalam konfirmasi pembayaran oleh bagian kas. Dan invoice lembar kedua diberikan ke bagian gudang sebagai dasar untuk mengeluarkan barang setelah pembayaran selesai dilakukan.

b) Prosedur penerimaan kas

Dalam prosedur ini fungsi kas menerima pembayaran harga barang yang dibeli dengan cara transfer melalui bank dengan cara mencocokkan identitas diri dan unik transfer antara *invoice* dan nilai transfer. Kemudian fungsi kas mencetak *invoice* di dalam *web*. Setelah pencetakan selesai maka *invoice* di cap lunas dan diserahkan ke bagian gudang.

c) Prosedur penyerahan barang

Dalam prosedur ini fungsi pengiriman melakukan pengiriman barang setelah menerima dua *invoice* dari bagian gudang dan barang yang akan dikirim. *Invoice* lembar kedua digunakan sebagai slip pembungkus untuk identifikasi barang oleh penerima, sedangkan *invoice* lembar pertama diserahkan ke bagian akuntansi sebagai dasar pencatatan dalam jurnal penjualan. Karena menggunakan jasa angkut maka akan disertai dengan *bill of lading* yang dibuat oleh bagian pengiriman rangkap 2 sebagai dokumen serah terima barang dengan perusahaan angkutan umum dan untuk mempermudah pengontrolan barang apabila terjadi kerusakan dan salah kirim. *Bill of lading* lembar pertama diserahkan kepada perusahaan angkutan umum, Sedangkan *bill of lading* lembar kedua diserahkan ke bagian penjualan yang menandakan bahwa barang yang dipesan telah dikirim dan diarsip sesuai nomor pesanan.

d) Prosedur pencatatan penjualan tunai

Dalam prosedur ini fungsi akuntansi melakukan pencatatan transaksi penjualan tunai sesuai dengan *invoice* yang diberikan dari bagian pengiriman. Dalam jurnal penjualan dan jurnal penerimaan kas. Di samping itu fungsi akuntansi juga mencatat berkurangnya persediaan barang yang dijual dalam kartu persediaan sesuai dengan *invoice* dan diurutkan sesuai waktu pencatatan

e) Prosedur penyetoran kas ke bank

Sistem pengendalian intern terhadap kas mengharuskan penyetoran dengan segera ke bank semua kas yang diterima pada suatu hari. Dalam prosedur ini fungsi kas menyetorkan kas yang diterima dari penjualan tunai ke bank dalam jumlah penuh. Karena pembayaran sudah melalui transfer maka penyetoran kas hanya memindahkan kas ke rekening perusahaan. Karena rekening yang digunakan untuk pembayaran berbeda dengan rekening kas perusahaan, untuk menghindari kemungkinan penyalahgunaan kas yang dilakukan oleh karyawan. Dimana bukti transfer bank rangkap 2 diotorisasi oleh bank penerima kas. Lembar pertama diserahkan ke bank sedangkan lembar kedua diberikan kepada bagian akuntansi dan dicatat ke dalam jurnal penerimaan kas

f) Prosedur pencatatan penerimaan kas

Dalam prosedur penerimaan kas, fungsi akuntansi mencatat penerimaan kas ke dalam jurnal penerimaan kas berdasarkan bukti transfer bank yang diterima dari bank melalui fungsi kas.

g) Prosedur pencatatan harga pokok penjualan.

Dalam fungsi pencatatan HPP fungsi akuntansi membuat rekapitulasi harga pokok penjualan berdasarkan data yang dicatat dalam kartu persediaan. Berdasarkan rekapitulasi harga pokok penjualan ini, fungsi akuntansi melakukan pencatatan harga pokok penjualan ke dalam jurnal umum.

3) Dokumen yang digunakan dalam sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft

a) Faktur Penjualan Tunai

Dokumen ini digunakan untuk merekam berbagai informasi yang diperlukan mengenai transaksi penjualan tunai berbasis *web*. Faktur penjualan tunai juga digunakan sebagai *backup* data penjualan. Hal ini dimaksudkan apabila data yang terekam dalam *database* penjualan *online* yang ada dalam *web* mengalami kerusakan sehingga dapat ditanggulangi dengan dokumen ini. Tembusan faktur ini dikirimkan oleh admin ke bagian gudang sebagai perintah pengiriman barang ke pembeli yang telah melaksanakan pembayaran. Tembusan faktur ini juga digunakan sebagai slip pembungkus yang ditempelkan oleh fungsi pengiriman diatas pembungkus, sebagai alat identifikasi bungkus barang.

b) *Bill of Lading*

Dokumen ini merupakan bukti penyerahan barang dari perusahaan kepada jasa pengiriman paket. Dokumen ini digunakan oleh bagian gudang dalam bagian penjualan untuk mengubah status pesanan dari pelanggan.

c) Bukti Setoran


Karena pendapatan dari penjualan melalui *web* akan langsung masuk ke rekening yang digunakan oleh perusahaan. Maka bukti setoran atau bukti transfer dijadikan bukti pembayaran oleh pelanggan. Apabila transfer dilakukan melalui mesin ATM maka struk pembayaran menjadi bukti setor bank yang sah untuk digunakan. Jika diperlukan sebagai bukti transaksi maka bukti tersebut bisa dicetak.

d) Rekap Harga Pokok Penjualan

Dokumen ini digunakan oleh fungsi akuntansi untuk meringkas harga pokok produk yang dijual selama satu periode (misalnya satu bulan). Dokumen ini digunakan oleh fungsi akuntansi sebagai dokumen pendukung bagi pembuatan harga pokok produk yang dijual.

Berikut contoh tabel yang dari dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* sesuai yang disebutkan di atas:

a) Faktur Penjualan Tunai

		Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta			
		Nomor Faktur : Tanggal : ID Pelanggan : Nama Pemesan : Alamat Pemesan :			
Daftar Barang Detail					
No	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Barang	Sub Total
Jumlah :					
Diskon :					
Biaya Kirim:					
Total Pembayaran :					

Gambar 26. Faktur Penjualan Tunai

Faktur Penjualan Tunai terdiri dari :

- (1) Nomor Faktur : Nomor faktur dibuat secara otomatis oleh *web* sehingga tidak dapat terjadi kesalahan penulisan nomor faktur. Nomor faktur disesuaikan dengan nomor pesanan pada *web*.
- (2) Tanggal : Tanggal transaksi dibuat secara otomatis oleh *web*. Digunakan untuk mengidentifikasi kapan penjualan tersebut terjadi.

- (3) ID Pelanggan : ID Pelanggan berisi nama pelanggan yang digunakan di dalam *web*.
- (4) Nama Pemesan : Nama pemesan berisi nama asli pembeli yang berfungsi untuk pengiriman barang ditujukan kepada siapa.
- (5) Alamat Pemesan : Berisi alamat pembeli di dalam *web* tersebut.
- (6) Kode Barang : Berisi kode barang sesuai yang tertera pada *web*.
- (7) Nama Barang : Berisi nama barang yang dipesan pembeli dalam *web*.
- (8) Harga : Berisi harga barang yang dipesan berdasar jumlah satuan.
- (9) Jumlah barang : Berisi jumlah barang yang dipesan.
- (10) Sub total : Berisi jumlah harga barang satuan dikalikan jumlah barang yang dipesan.
- (11) Jumlah : Berisi jumlah harga sub total barang yang dipesan.
- (12) Diskon : Berisi potongan harga yang diberikan apabila ada.
- (13) Biaya Kirim : Berisi biaya pengiriman barang tersebut ke alamat yang dicantumkan pembeli.


(14) Total Pembayaran : Berisi total harga barang yang dibeli ditambah biaya pengiriman.

Pada perancangan formulir faktur penjualan tunai sudah sesuai dengan teori, yaitu terdapat jumlah barang untuk mengetahui jumlah barang yang dipesan. Kemudian terdapat nomor faktur penjualan, nama pembeli, dan alamat untuk mengetahui alamat pembeli barang. Setelah menerima *transfer* pembayaran oleh pembeli bagian kas mencocokkan nama pembeli dan nama struk yang ditambahkan nomor faktur yang dibayarkan pembeli, setelah mencocokkan dengan faktur atau laporan transaksi per nomor maka akan diketahui pembeli yang telah melakukan pembayaran kemudian dilakukan proses pengiriman barang. Biaya kirim dalam faktur dibuat secara otomatis oleh *web* sesuai dengan daerah tujuan pengiriman yang diinginkan oleh pembeli atau pelanggan. Faktur penjualan dibuat secara otomatis oleh *web* sesuai pesanan pembelian sehingga kesalahan penjumlahan, alamat, biaya kirim ataupun pemesanan dapat terhindar. Faktur penjualan akan diotorisasi oleh admin dengan membubuhkan cap lunas setelah pembeli melakukan pembayaran.

Bagi sistem pengendalian intern faktur penjualan tunai ini digunakan untuk mengecek agar barang yang dikirim dapat sampai ke tangan penjual sehingga tidak terjadi salah kirim dan tidak mengakibatkan kerugian bagi perusahaan, karena kerusakan

barang atau kehilangan sebelum sampai ke pembeli merupakan tanggung jawab perusahaan sebagai pengirim barang.

b) *Bill of Lading*



Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo,
Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

ISILAH DENGAN HURUF CETAK							
Dikirim Kepada		<div style="border: 1px solid black; width: 180px; height: 40px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border-top: 1px dotted black; padding-top: 5px;"> </div>					
Dikirim melalui		Jml. Kali Angkut		Tgl.Kirim	Diterima Oleh		Tanggal
					Parcel Post Rp		Jumlah Biaya Kirim Rp
Jenis yang Dipesan	Kode Barang	Nomor Faktur	Unit	Keterangan	Kuantitas Back Order	Jenis yang dibatalkan	Berat
Jumlah Unit Dikirim				Perusahaan Angkutan <div style="float: right; text-align: right;"> Bagian Pengiriman Jumlah Berat Dikirim </div>			
				<div style="border-top: 1px dotted black; height: 20px;"></div>			

Gambar 27. *Bill of Lading*

Bill of lading terdiri dari :


- (1) Jenis yang dipesan : Berisi tentang jenis barang yang dipesan. Misalnya guci, vas, pilar, atau jenis barang yang lain.
- (2) Kode Barang : Kode barang berisi sesuai dengan kode barang/nama barang yang tertera pada faktur.

- (3) Nomor Faktur : Berisi nomor faktur penjualan untuk memudahkan pengecekan dalam pengiriman agar tidak terjadi kesalahan.
- (4) Unit : Berisi jumlah barang yang dipesan menurut jenis barang.
- (5) Keterangan : Berisi tentang keterangan apabila terjadi kesalahan kirim ataupun kerusakan barang.
- (6) Kuantitas *back order* : Berisi jumlah barang yang dikembalikan apabila ada.
- (7) Jenis yang dibatalkan : Berisi jenis apa saja yang dibatalkan dalam pengiriman apabila ada jenis yang rusak ataupun salah kirim.
- (8) Berat : Berisi berat barang yang dikirim.

Pada perancangan formulir *bill of lading* telah sesuai dengan teori dimana terdapat jenis yang dipesan, unit, keterangan, kuantitas *back order* dan jumlah berat yang dikirim. Namun pada perancangan *form* tersebut peneliti mengganti nomor katalog dengan nomor faktur untuk memudahkan pengecekan apabila terjadi *back order* karena kesalahan pengiriman ataupun kerusakan barang. Hal tersebut juga berfungsi untuk mencocokkan antara faktur yang dikirim ke pembeli apakah sesuai dengan *bill*

of lading yang diterima bagian penjualan sehingga meminimalisasi kesalahan kirim barang dan kemungkinan penggelapan barang dalam perjalanan. Formulir *bill of lading* ini diotorisasi oleh perusahaan angkutan umum dan bagian gudang. *Bill of lading* diarsip oleh perusahaan pengiriman sebagai bukti bahwa barang tersebut sudah dikirim ke pelanggan.

c) Rekap Harga Pokok Penjualan


		Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta	
REKAP HARGA POKOK PENJUALAN			
Bulan	Nomor	Tanggal	
		Pembuatan	
Kode rekening	Nama Persediaan	Jumlah Rupiah	
Bagian Akuntansi			
.....			

Gambar 28. Rekap Harga Pokok Penjualan

4) Catatan akuntansi yang digunakan dalam sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft

a) Jurnal penjualan

Jurnal penjualan digunakan oleh fungsi akuntansi untuk mencatat dan meringkas data penjualan.

		Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta			
Tanggal		No. Faktur	Keterangan	F	Jumlah
					Bagian Akuntansi

Gambar 29. Jurnal Penjualan

Jurnal Penjualan terdiri dari:


- (1) Tanggal : Berisi tanggal saat transaksi terjadi sesuai tanggal dimana faktur dibuat.
- (2) No. Faktur : Berisi nomor sesuai urutan transaksi yang tercetak pada faktur.
- (3) Keterangan : Berisi nama pembeli yang tercetak pada faktur.
- (4) F : Untuk mengetahui apakah faktur telah dicetak atau belum

Perancangan jurnal penjualan ini sudah sesuai dengan teori yang ada yaitu adanya tanggal, nomor faktur, keterangan. No faktur digunakan untuk mengontrol dan mencocokkan dengan faktur penjualan sehingga transaksi dapat diurutkan sesuai dengan tanggal terjadinya transaksi.

Jurnal penjualan diotorisasi oleh bagian akuntansi. Bagian akuntansi berwenang mengotorisasi dokumen tersebut karena bagian akuntansi bertanggung jawab terhadap transaksi penjualan.

b) Jurnal penerimaan kas

Pada bagian jurnal digunakan untuk mencatat penerimaan kas dari berbagai sumber, diantaranya dari penjualan tunai.

		Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasih, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta						
Tanggal	Keterangan	F	Debet		Kredit			
			Kas	Potongan Penjualan	Penjualan Tunai	F	Lain-lain Kredit	
							Jumlah	Akun

Gambar 30. Jurnal Penerimaan Kas

Jurnal Penerimaan Kas terdiri dari :


- (1) Tanggal : Berisi tanggal sesuai dengan kronologis terjadinya transaksi yang diurutkan sesuai waktu.
- (2) Keterangan : Berisi nama transaksi yang dicatat dalam jurnal.
- (3) F : Digunakan untuk mengecek ada tidaknya faktur yang terdapat dalam transaksi tersebut, begitu pula pada kolom kredit.

- (4) Kas : Berisi jumlah pemasukan yang didapat dalam transaksi tersebut.
- (5) Potongan Penjualan : Berfungsi untuk mengecek apakah ada atau tidak potongan penjualan dalam transaksi tersebut.
- (6) Penjualan Tunai : Berisi jumlah pendapatan yang berasal dari penjualan tunai.
- (7) Lain-lain kredit : Berisi pemasukan yang didapat oleh perusahaan selain dari penjualan yang dilakukan oleh perusahaan.

Pada perancangan jurnal penerimaan kas telah sesuai dengan teori dimana terdapat tanggal, keterangan, kas, penjualan tunai, dan kredit. Namun pada perancangan ini peneliti menambahkan faktur untuk mengecek apakah faktur terdapat pada transaksi tersebut. Sehingga memudahkan dalam pengecekan yang dilakukan oleh bagian akuntansi. Dalam jurnal diatas juga terdapat potongan penjualan untuk memudahkan pencatatan jika terjadi potongan penjualan yang diberikan kepada pembeli apabila ada diskon maupun potongan yang lain.

c) Jurnal umum

Jurnal umum digunakan untuk mencatat transaksi yang tidak dapat dicatat oleh jurnal khusus.

		Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta			
Tanggal	Keterangan	No. Bukti	Ref	Debet	Kredit

Gambar 31. Jurnal Umum

Jurnal Umum terdiri dari :

- (1) Tanggal : Berisi tentang tanggal terjadinya transaksi yang diurutkan secara kronologis sesuai dengan urutan waktu.
- (2) Keterangan : Pada kolom ini diisi dengan nama rekening yang harus diletakkan pada kolom debet atau kredit. Untuk akun yang kredit, akan diletakkan lebih menjorok ke kanan daripada akun debet.
- (3) No. Bukti : Digunakan untuk mencatat dokumen sumber yang dipakai sebagai dasar pencatatan pada jurnal di atas. Nomor ini digunakan untuk mencari kembali dokumen yang bersangkutan dengan transaksi tersebut.
- (4) Ref : Diisi nomor kode akun buku besar sebagai tempat pemindah bukuan data yang bersangkutan. Kolom ini diisi saat data pos jurnal transaksi yang bersangkutan dipindahkan ke dalam buku besar.


(5) Debet/Kredit : Diisi dengan jumlah nominal transaksi.

Perancangan jurnal umum telah sesuai dengan teori dimana terdapat tanggal, keterangan, nomor bukti, ref, debet dan kredit. Nomor bukti digunakan untuk memverifikasi kembali rekening yang telah di masukan ke dalam jurnal umum.

Jurnal umum membantu bagian akuntansi untuk mencatat transaksi selain transaksi dari penjualan. Jurnal umum dalam siklus penjualan digunakan untuk mencatat harga pokok produk yang dijual.

d) Kartu Persediaan

Kartu persediaan digunakan untuk mencatat berkurangnya harga pokok produk yang dijual. Kartu persediaan digunakan untuk mengawasi mutasi dan persediaan barang yang disimpan.

		Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta							
Nama Barang : Kode Barang :									
Tanggal	Masuk			Keluar			Saldo		
	Kuantitas	Harga Satuan	Total	Kuantitas	Harga Satuan	Total	Kuantitas	Harga Satuan	Total
Bagian Akuntansi									

Gambar 32. Kartu Persediaan

Kartu Persediaan terdiri dari :

(1) Nama Barang : Berisi nama barang yang dijual oleh perusahaan.


- (2) Kode Barang : Berisi kode sesuai kode barang yang akan dicatat.
- (3) Tanggal : Berisi tanggal terjadinya transaksi.
- (4) Kuantitas : Berisi banyaknya barang yang masuk, keluar, ataupun saldo setelah terjadinya penjualan.
- (5) Harga Satuan: Berisi harga satuan ketika transaksitersebut terjadi.
- (6) Total : Berisi jumlah total barang dikalikan harga satuan barang tersebut.

Pada perancangan *form* untuk kartu persediaan ini sudah sesuai dengan teori dimana terdapat nama barang, kode barang untuk memudahkan pengecekan, tanggal terjadinya transaksi, kuantitas untuk mencatat jumlah barang, serta total.

Kartu persediaan digunakan untuk mencatat berkurangnya harga pokok produk yang dijual. Kartu persediaan ini dibuat oleh fungsi akuntansi untuk mengawasi mutasi dan persediaan barang yang disimpan di gudang. Kartu persediaan diotorisasi oleh fungsi akuntansi sesuai dengan penjualan barang yang terjadi.

e) Kartu Gudang

Kartu gudang digunakan untuk mencatat rincian barang keluar sehingga memudahkan bagian gudang dalam mengecek keadaan persediaan barang yang ada pada gudang.

			Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta				
Nama Barang :							
Kode Barang :							
Masuk			Keluar			Saldo	
Tanggal	No.Bukti	Kuantitas	Tanggal	No.Faktur	Kuantitas	Kuantitas	Keterangan
Bagian Gudang							

Gambar 33. Kartu Gudang

Kartu gudang terdiri dari :

- (1) Tanggal : Berisi tanggal keluar atau masuk barang dari gudang.
- (2) No. Bukti : Berisi nomor bukti barang ketika masuk ke gudang.
- (3) No.Faktur : Berisi nomor faktur penjualan saat barang keluar gudang.
- (4) Kuantitas : Berisi jumlah barang yang masuk ataupun keluar dari gudang.

Pada perancangan form kartu gudang telah sesuai dengan teori yaitu terdapat nama barang dan kode barang. Kemudian tanggal, no bukti dan no faktur. Peneliti menambahkan no faktur yang berfungsi untuk mengecek apakah barang yang tertera pada faktur telah sesuai dengan barang yang keluar dari gudang. Jumlah barang yang tersisa juga dicocokkan dengan jumlah stok barang yang tertera pada *web*. Kartu gudang diotorisasi oleh

bagian gudang, karena keluar masuk barang di gudang adalah tanggung jawab dari bagian gudang untuk menghindari pencurian maupun penggelapan barang.

5) Sistem Pengendalian Intern

Unsur pokok pengendalian intern sistem penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft meliputi struktur organisasi, sistem otorisasi dan prosedur pencatatan, dan praktek yang sehat. Berikut adalah penjelasannya:

a) Struktur Organisasi

Untuk dapat memenuhi pengawasan yang baik, sebaiknya perusahaan melakukan pemisahan fungsi-fungsi operasional sehingga dapat menghindari terjadinya penggelapan barang hasil produksi maupun penggelapan kas perusahaan. Dalam Bogimin Craft masih terdapat perangkapan fungsi-fungsi operasional sehingga rawan terjadi penggelapan dan pencurian oleh karyawan. Pemisahan fungsi Bogimin Craft pada sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah sebagai berikut:

(1) Fungsi penjualan terpisah dari fungsi gudang

Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kecurangan dalam proses pemesanan dan pengiriman maka fungsi penjualan harus terpisah dari fungsi gudang. Kemungkinan kecurangan yang terjadi adalah apabila fungsi tersebut merangkap adalah

barang yang keluar dari gudang tidak sama dengan pesanan dari pembeli karena tidak adanya pengawasan.

(2) Fungsi produksi terpisah dengan fungsi gudang

Hal ini dimaksudkan agar fungsi produksi tidak menggelapkan barang setelah diproduksi dan sesuai dengan perintah produksi yang ditentukan oleh perusahaan. Karena jika fungsi ini dipisahkan maka akan ada kontrol barang yang masuk gudang setelah diproduksi. Berbeda jika fungsi tersebut menjadi satu, penggelapan barang hasil produksi akan sangat mudah dan leluasa.

(3) Transaksi dilakukan lebih dari satu fungsi

Transaksi yang dilakukan oleh lebih dari satu fungsi akan mengakibatkan pengecekan antar fungsi sesuai tugas dan tanggung jawab fungsi masing-masing sehingga akan tercipta pengendalian intern yang baik dalam perusahaan. Hal itu memungkinkan penggelapan maupun kemungkinan yang buruk dalam perusahaan tidak akan terjadi.

b) Sistem Otorisasi dan Prosedur Pencatatan

Sistem otorisasi dan prosedur pencatatan pada sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* adalah sebagai berikut:

(1) Faktur penjualan tunai berupa *invoice* dibuat otomatis oleh *web* sehingga menghindari kemungkinan manipulasi maupun kesalahan penghitungan tagihan kepada pembeli.

- (2) *Bill of lading* diotorisasi oleh jasa pengiriman paket dan bagian gudang yang mengirimkan barang.
- (3) Bukti setor bank atau bukti transfer diotorisasi oleh bank yang menyimpan kas perusahaan.
- (4) Pencatatan terjadinya penjualan didasarkan pada faktur penjualan tunai sebagai bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh pembeli.

c) Praktek yang Sehat

Untuk menciptakan praktek yang sehat di dalam perusahaan, berikut cara-cara yang harus ditempuh:

- (1) Faktur penjualan tunai bernomor urut yang tercetak otomatis dari *web* diurutkan sesuai nomor. Dipertanggung jawabkan oleh bagian admin dan bagian gudang kepada pemilik.
- (2) Pengiriman barang dilakukan setelah bagian gudang menerima faktur penjualan dari bagian kas yang menandakan pembayaran telah dilakukan oleh pembeli dan mencocokkannya dengan faktur penjualan yang diberikan oleh bagian admin.
- (3) Terdapat pengecekan terhadap faktur penjualan dan *bill of lading* sebelum barang dikirim untuk menghindari kecurangan dalam pengadaan barang maupun manipulasi harga.

- (4) Faktur penjualan dicap lunas setelah pembeli melakukan pembayaran untuk memudahkan pengecekan pembayaran barang.
- (5) Semua dokumen diurutkan sesuai nomor urut dan sesuai tanggal terjadinya transaksi secara runtut (menurut waktu) sehingga memudahkan manajemen dalam memeriksa dokumen tersebut.

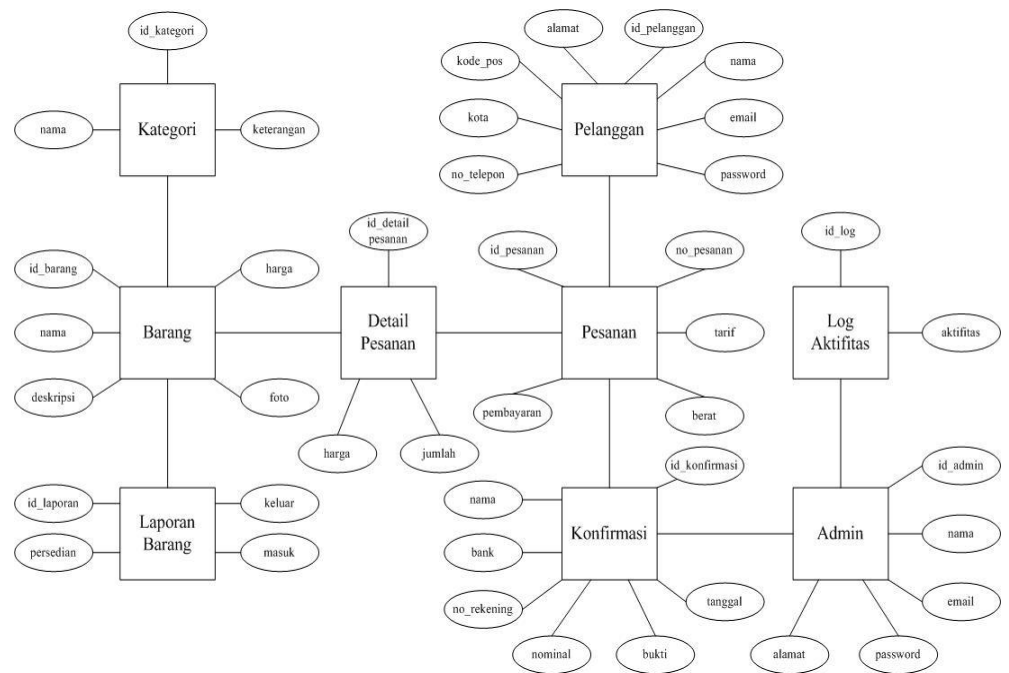
c. Desain Program Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft

Setelah analisis sistem dan desain sistem akuntansi selesai dilakukan dan dikatakan layak, maka tahap selanjutnya adalah tahap desain program sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web*. Desain program terdiri dari desain *input*, desain *output* dan desain fisik *database*. Berikut adalah tahap dimana desain *interface* program dirancang menggunakan *software* Bootstrap dan Laravel kemudian desain fisik *database* menggunakan MySQL.

1) Permodelan *Database*

Proses permodelan *database* pada sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* terdiri dari desain *database* dan rancangan hubungan antar tabel sebagai berikut:

a) Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 34. Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD)

b) Rancangan Hubungan Antar Tabel

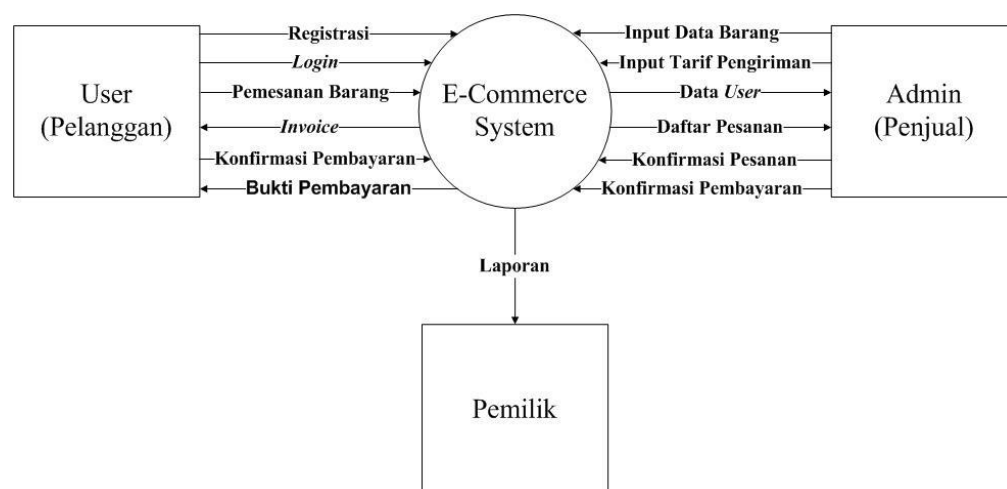


Gambar 35. Rancangan Hubungan Antar Tabel

2) Permodelan Proses

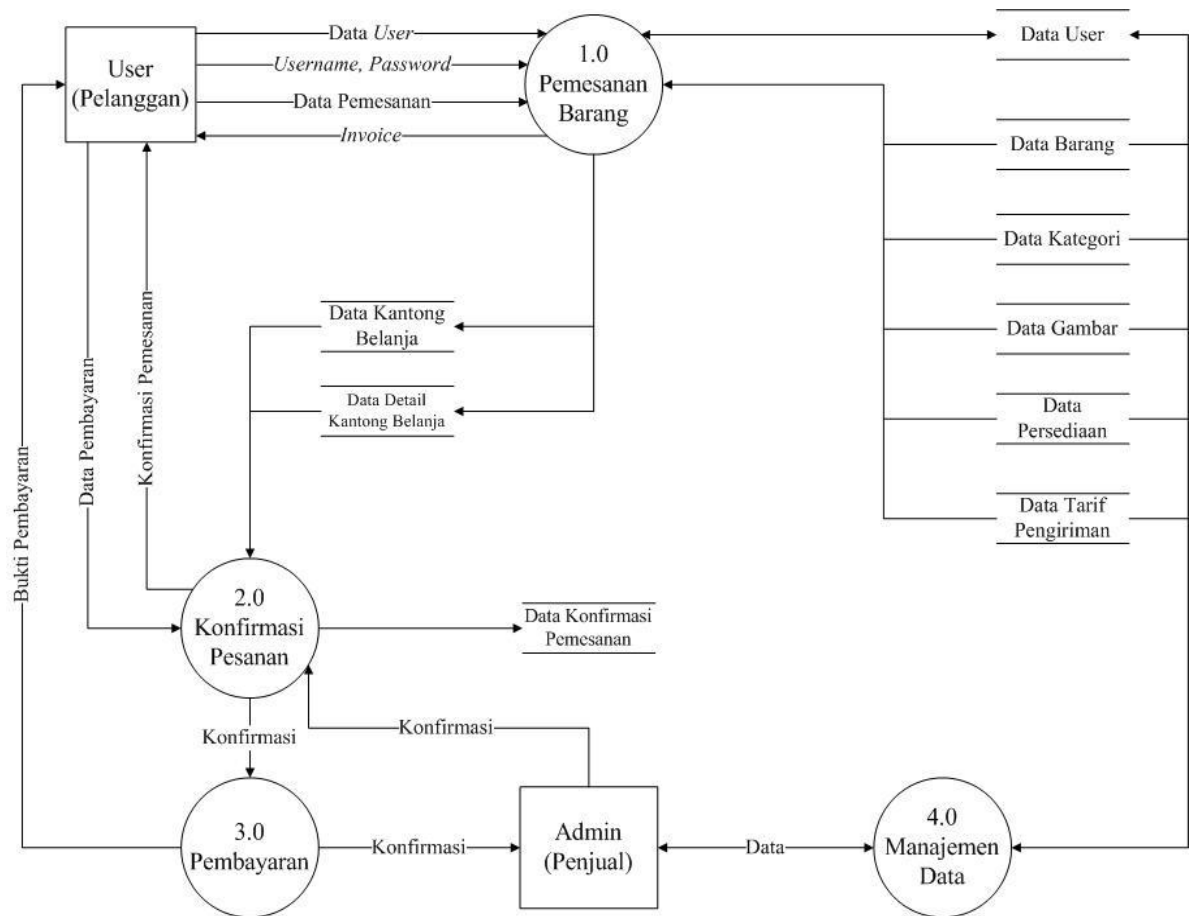
Permodelan proses ini bertujuan untuk memudahkan *user* dalam memahami sistem yang akan dikerjakan. Selain itu, dengan permodelan ini cara mengkomunikasikan proses-proses sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* akan lebih efisien. Adapun permodelan proses dapat digambarkan sebagai berikut:

a) Diagram Konteks



Gambar 36. Diagram Konteks

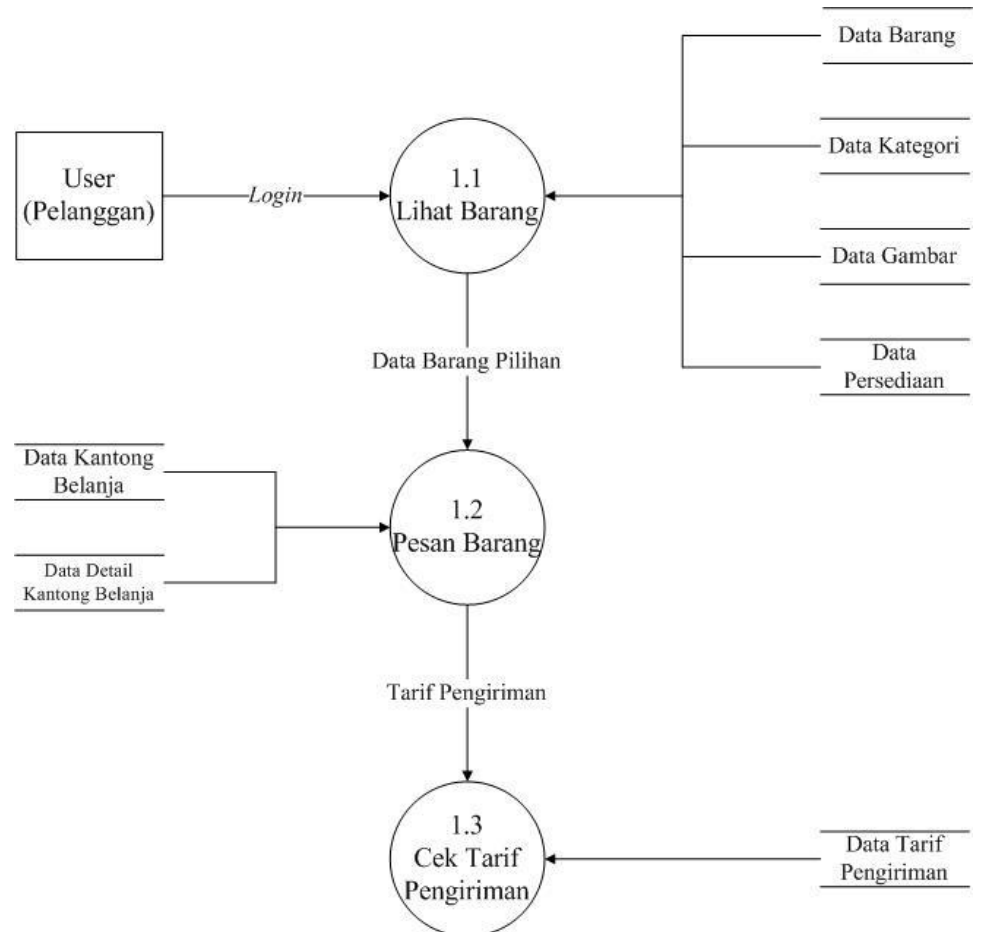
b) Diagram Flow Diagram Level 0



Gambar 37. Diagram Flow Diagram Level 0

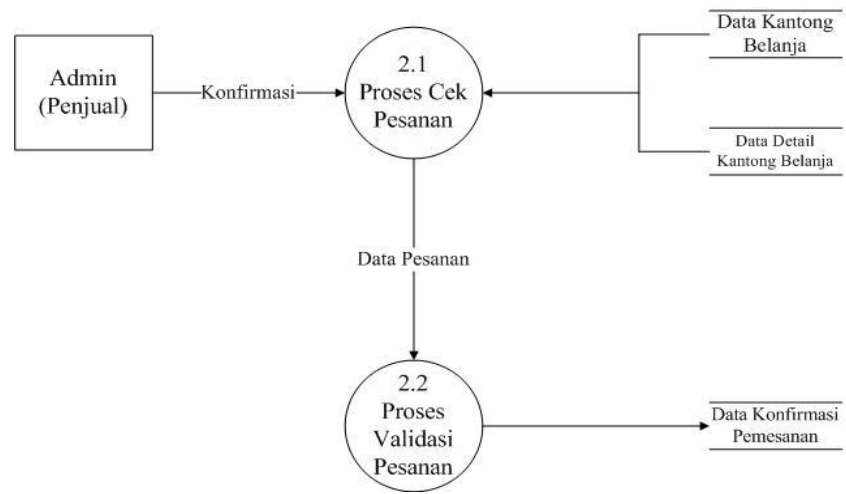
c) Diagram Rinci

(1) DFD Level 1 Proses Pemesanan Barang



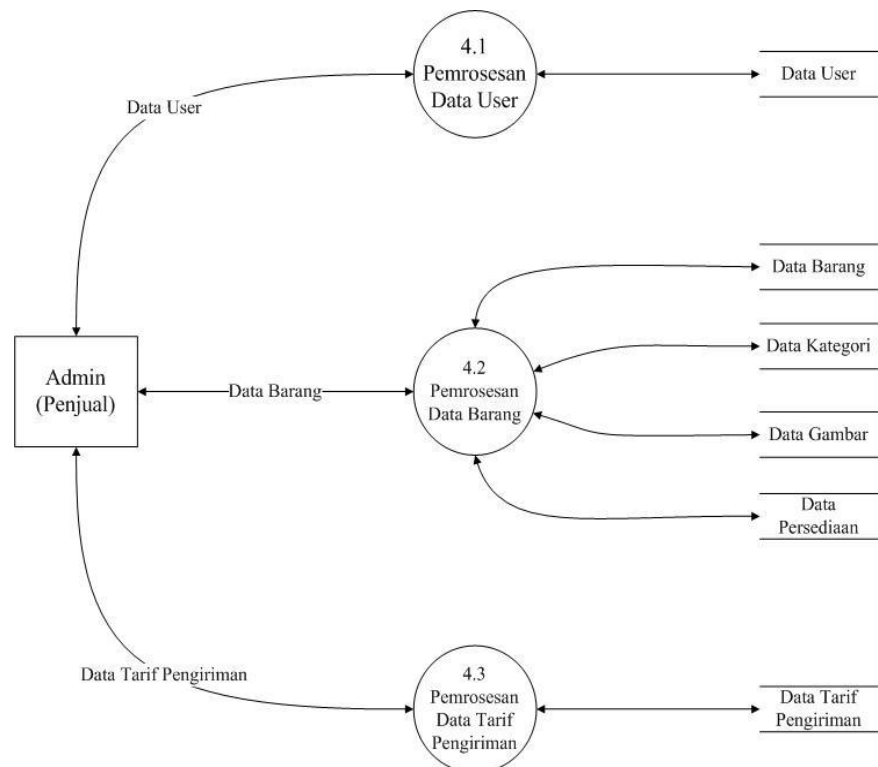
Gambar 38. DFD Level 1 Proses Pemesanan Barang

(2) DFD Level 1 Proses Konfirmasi Pesanan



Gambar 39. DFD Level 1 Proses Konfirmasi Pesanan

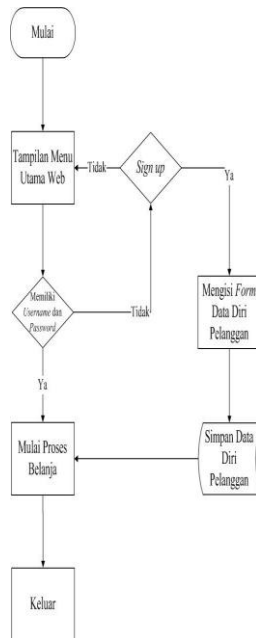
(3) DFD Level 1 Proses Manajemen Data



Gambar 40. DFD Level 1 Proses Manajemen Data

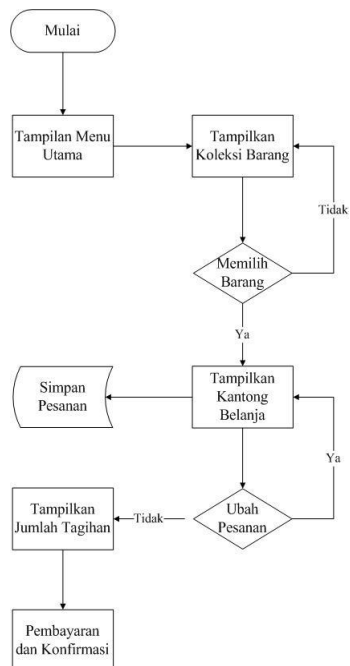
d) Diagram Proses *Flowchart*

(1) Proses Pendaftaran Pelanggan

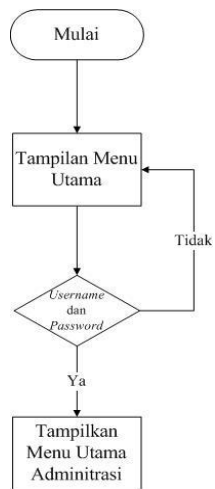


Gambar 41. Proses Pendaftaran Pelanggan

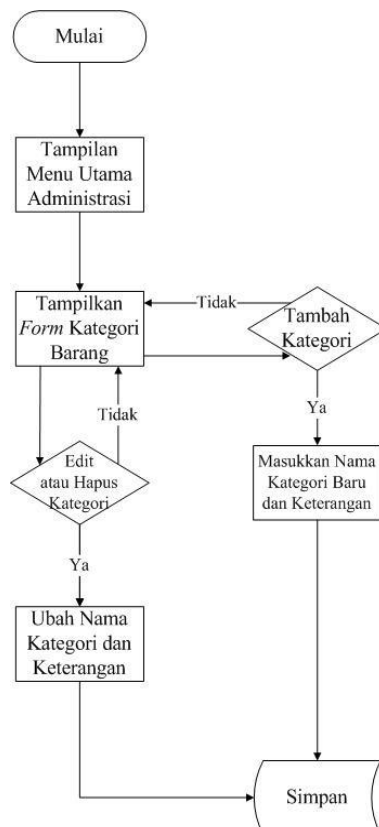
(2) Proses Transaksi Pembelian



Gambar 42. Proses Transaksi Pembelian

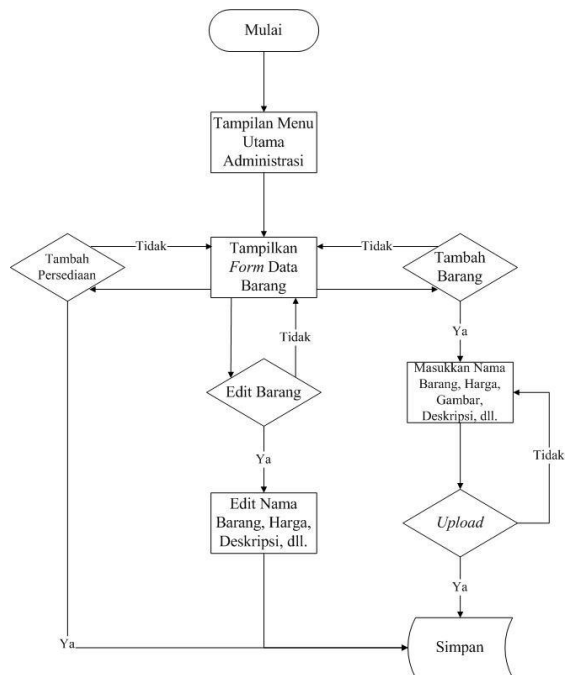
(3) Proses *Login Admin*Gambar 43. Proses *Login Admin*

(4) Proses Kelola Kategori Barang



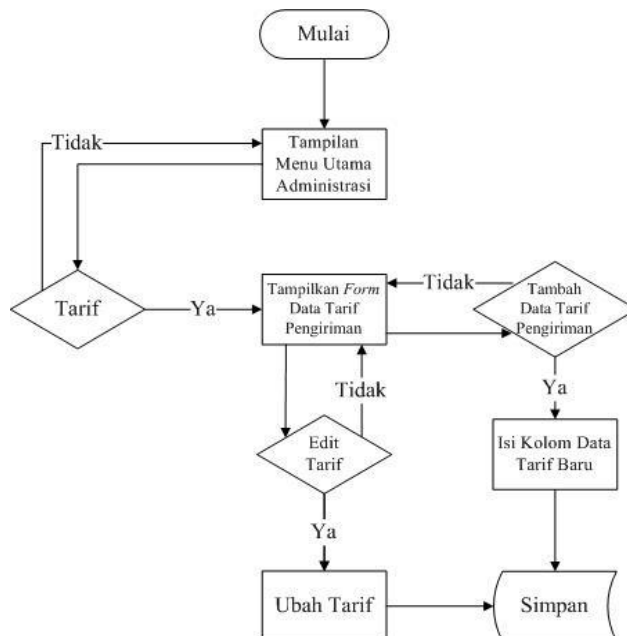
Gambar 44. Proses Kelola Kategori Barang

(5) Proses Kelola Data Barang



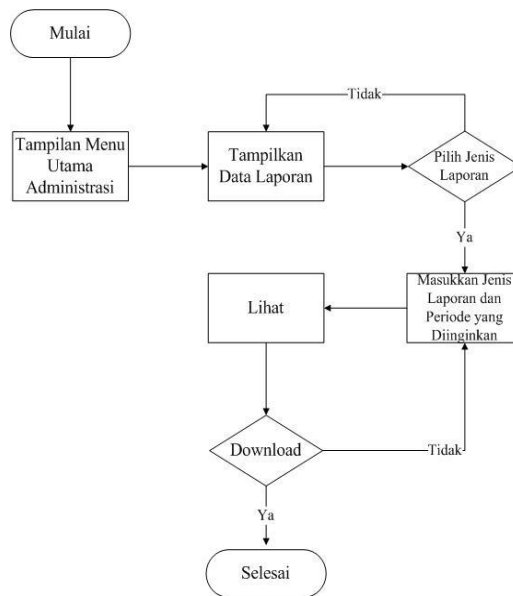
Gambar 45. Proses Kelola Data Barang

(6) Proses Kelola Data Tarif Pengiriman



Gambar 46. Proses Kelola Data Tarif Pengiriman

(7) Proses Lihat Laporan



Gambar 47. Proses Lihat Laporan


3) Desain *Interface*

a) Desain Input

Desain input merupakan data yang dimasukkan ke dalam *web* tersebut. Berikut adalah tampilan *form* untuk memasukan data-data yang diperlukan ke dalam *web*:

(1) *Form* Pendaftaran Pelanggan

REGISTER

Nama Lengkap	Kota
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Email	Alamat
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Password	Kode Pos
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ulangi Password	No Telepon
<input type="text"/>	<input type="text"/>
	
Masukan Kode	
<input type="text"/>	
<input type="button" value="REGISTER"/>	

Gambar 48. *Form* Pendaftaran Pelanggan

Form pendaftaran pelanggan berisi:

Nama lengkap : Nama diisi sesuai nama pelanggan.

E-mail : alamat email yang digunakan untuk kepentingan *login* pelanggan.

Password : diisi sesuai kehendak pelanggan dan digunakan untuk *login* sebagai pelanggan.

Ulangi *password* : diisi sesuai *password* yang dibuat di atas.

Kota : diisi sesuai kota pelanggan.

Alamat : alamat diisikan dengan alamat sebenarnya pelanggan.

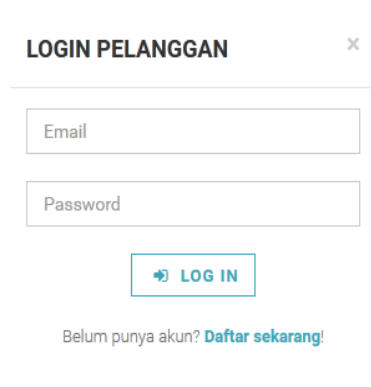
Kode pos : diisi dengan kode pos sesuai daerah pelanggan.

No Telepon : diisi dengan nomor telepon yang dapat dihubungi.

Masukan Kode : isikan sesuai *captcha* / kode yang ditampilkan.

Form pendaftaran pelanggan digunakan pelanggan untuk melakukan pendaftaran sebagai pelanggan dalam *web*. Untuk melakukan pendaftaran pelanggan diharuskan mengisi semua kolom yang disediakan.

(2) *Form Login* Pelanggan



Gambar 49. *Form Login* Pelanggan

Form login pelanggan berisi:

E-mail : diisi sesuai alamat *e-mail* yang didaftarkan pelanggan.

Password : diisi sesuai password yang dipilih oleh pelanggan.

Form login pelanggan digunakan oleh pelanggan untuk masuk ke dalam *web* setelah melakukan pendaftaran pelanggan sehingga pelanggan dapat melakukan proses pemesanan barang.

(3) *Form Kantong Belanja*

Barang	Harga Satuan	Jumlah	Total
 Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	Rp 750.000	2	Rp 1.500.000
Total			Rp 1.500.000
Diskon			Rp 0
Grand Total			Rp 1.500.000

- Diskon 10% berlaku setiap pembelian minimal 10 barang.
- Total Harga barang diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat Selesa Belanja

< KEMBALI BELANJA
PERBARUI JUMLAH BARANG
LANJUTKAN PEMBAYARAN >

Gambar 50. *Form Kantong Belanja*

Form kantong belanja digunakan oleh pelanggan untuk melakukan *input* daftar barang dan jumlah barang yang akan dipesan. Pada *form* ini juga disediakan informasi mengenai total harga barang pesanan.

(4) *Form Input Barang*

Tambah Barang

Nama

Kategori

Berat (dalam kg)

Ukuran

Persediaan

Harga Pokok

Harga Jual

Deskripsi

Gambar

Batal Simpan

Gambar 51. *Form Input* Barang

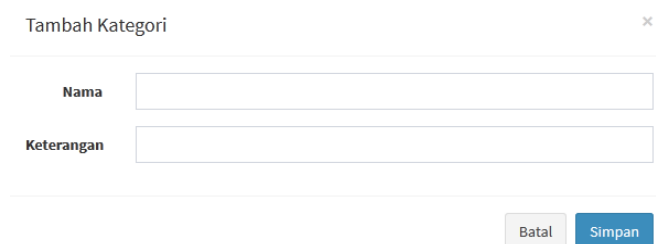
Form input barang berisi:

- Nama : diisi sesuai nama barang yang ditampilkan.
- Kategori : dipilih sesuai barang yang akan dimasukan ke dalam kategori apa.
- Berat : diisi sesuai berat dari barang tersebut.
- Ukuran : dipilih sesuai ukuran barang.
- Persediaan : diisi sesuai dengan jumlah.
- Harga pokok : diisi dengan harga pokok barang.
- Harga jual : diisi dengan harga jual barang.
- Deskripsi : berisi penjelasan mengenai barang yang ditampilkan.

Gambar : untuk meng *upload* gambar barang yang akan ditampilkan.

Form input barang digunakan oleh admin untuk menginput informasi mengenai barang-barang yang akan ditampilkan.

(5) *Form Input Kategori*



Tambah Kategori

Nama

Keterangan

Batal Simpan

Gambar 52. *Form Input Kategori*

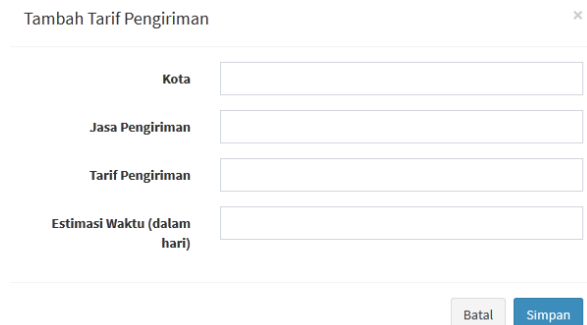
Form input kategori berisi:

Nama : diisi sesuai nama kategori barang.

Keterangan : diisi sesuai penjelasan kategori barang.

Form tambah kategori barang digunakan untuk memisahkan barang sesuai dengan kategori barang yang dimaksud. Pemisahan sesuai kategori ditujukan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pencarian barang sesuai dengan kategori barang yang pelanggan maksud.

(6) *Form* Tarif Pengiriman



Tambah Tarif Pengiriman x

Kota

Jasa Pengiriman

Tarif Pengiriman

Estimasi Waktu (dalam hari)

Batal Simpan

Gambar 53. *Form* Tarif Pengiriman

Form input tarif pengiriman berisi:

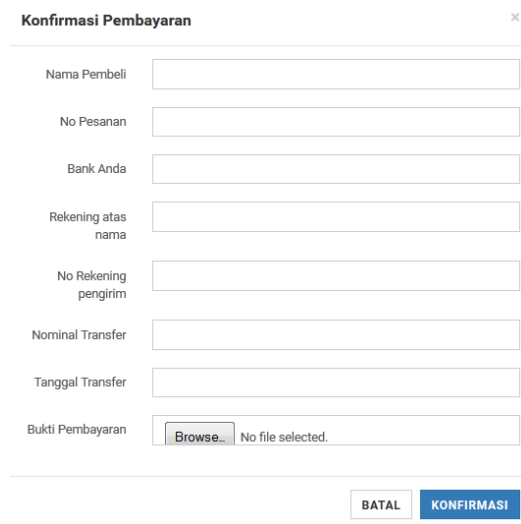
Kota : diisi sesuai kota pengiriman.

Jasa pengiriman : diisi nama jasa pengiriman.

Tarif pengiriman : diisi sesuai dengan tarif pengiriman ke kota tersebut.

Estimasi waktu : diisi sesuai berapa lama waktu pengiriman.

Form tarif pengiriman digunakan untuk menginput data berkaitan dengan tarif pengiriman dan nama kota yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai tarif pengiriman ke alamat yang dituju pelanggan.

(7) *Form Konfirmasi Pembayaran*


Konfirmasi Pembayaran ✕

Nama Pembeli

No Pesanan

Bank Anda

Rekening atas nama

No Rekening pengirim

Nominal Transfer

Tanggal Transfer

Bukti Pembayaran No file selected.

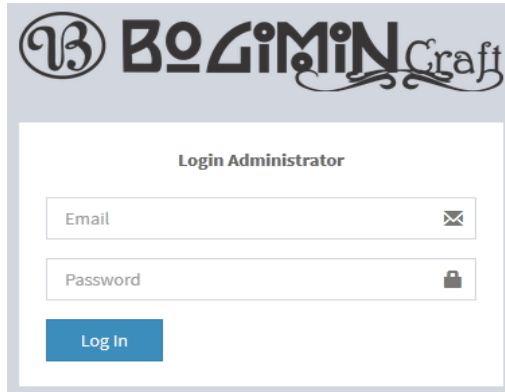
Gambar 54. *Form Konfirmasi Pembayaran*

Form Konfirmasi Pembayaran berisi:

- Nama pembeli : diisi nama lengkap pembeli.
- No. pesanan : diisi sesuai nomor pesanan yang terdapat dalam *invoice*.
- Bank Anda : diisi nama bank pengirim.
- Rekening atas nama : diisi nama pemilik rekening yang digunakan.
- Nominal transfer : diisi sesuai nominal uang yang ditransfer.
- Tanggal transfer : diisi sesuai tanggal saat melakukan transfer.
- Bukti pembayaran : *upload* foto bukti transfer yang telah dilakukan oleh pelanggan.

Form konfirmasi pembayaran digunakan oleh pelanggan melakukan konfirmasi setelah melakukan pembayaran atas barang yang dipesan.

(8) *Form Login Admin Web*

The image shows a web browser window with the BOGIMIN Craft logo at the top. Below the logo is a white box titled "Login Administrator". Inside this box, there are two input fields: "Email" with an envelope icon on the right, and "Password" with a lock icon on the right. Below these fields is a blue button labeled "Log In".

Gambar 55. *Form Login Admin Web*

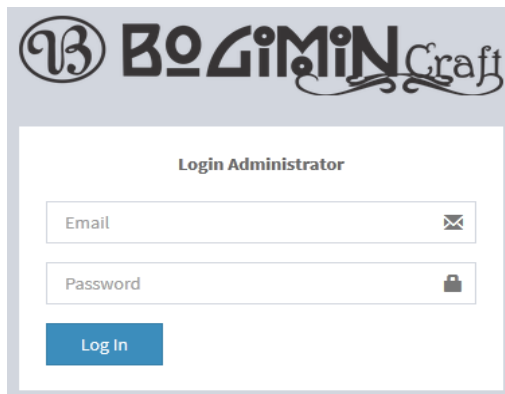
Form login admin web berisi:

Email : diisi *email* admin

Password : diisi *password* yang telah ditentukan admin

Form login admin web digunakan bagian admin untuk masuk ke dalam sistem dan mengakses data dalam *web*.

(9) *Form Login Admin Kasir*

This is an identical screenshot to the one in Gambar 55. It shows the BOGIMIN Craft logo at the top, followed by a white box titled "Login Administrator". Inside the box are "Email" and "Password" input fields with respective icons, and a blue "Log In" button at the bottom.

Gambar 56. *Form Login Admin Kasir*

Form login admin web berisi:

Email : diisi *e-mail* admin.

Password : diisi *password* yang telah ditentukan admin.

Form login admin kasir digunakan bagian admin untuk masuk ke dalam sistem dan memasukkan data transaksi penjualan yang terjadi langsung di toko. Tampilan *form login* admin *web* dan admin kasir didesain sama, namun setelah klik *login* maka akan langsung masuk ke halaman utama yang berbeda sesuai dengan *e-mail* dan *password* admin apakah terdaftar sebagai admin *web* atau admin kasir.

(10) *Form Penjualan Offline*

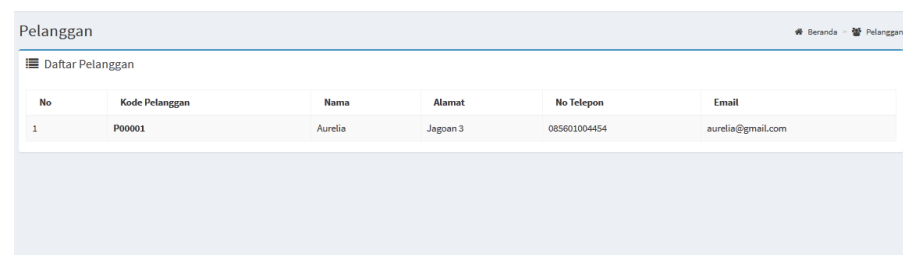
Gambar 57. *Form Penjualan Offline*

Form penjualan *offline* digunakan untuk menginput transaksi penjualan yang terjadi di toko oleh admin kasir.

b) Desain *Output*

Desain *output* yaitu informasi yang dihasilkan dari *web* tersebut. *Output* dari *web* tersebut akan menghasilkan beberapa laporan sebagai berikut:

(1) Laporan Data Pelanggan

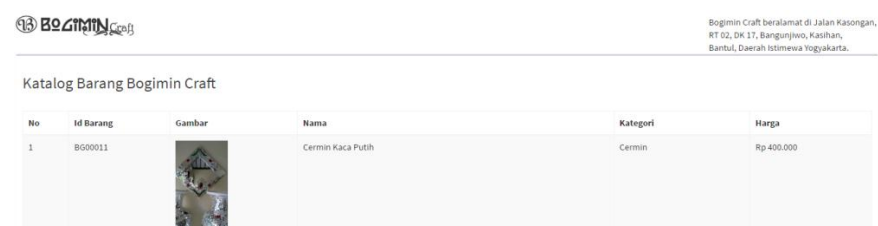



No	Kode Pelanggan	Nama	Alamat	No Telepon	Email
1	P00001	Aurelia	Jagoan 3	085601004454	aurelia@gmail.com

Gambar 58. Laporan Data Pelanggan

Laporan data pelanggan digunakan untuk mengetahui pelanggan yang mendaftar di dalam *web* tersebut. Laporan ini berisi informasi tentang kode pelanggan, nama, alamat, nomor telepon, dan *e-mail*.

(2) Katalog Barang



No	Id Barang	Gambar	Nama	Kategori	Harga
1	B000011		Cermin Kaca Putih	Cermin	Rp 400.000

Gambar 59. Katalog Barang

Katalog barang digunakan untuk mengetahui barang apa saja yang dijual oleh perusahaan. Laporan ini berisi informasi tentang id barang, gambar, nama barang, kategori, dan harga.

(3) Laporan Pesanan Barang

Pesanan						
Daftar Pesanan						
No	Tanggal	Kode Pesanan	Nama Pelanggan	Total Pembayaran	Status	Operasi
1	11 January 2017, 14:02	PO00022	Aurelia S	750000	Konfirmasi Pembayaran	  

Gambar 60. Laporan Pesanan Barang

Laporan pesanan barang digunakan untuk mengetahui pesanan dari pelanggan yang masuk melalui *web*. Laporan ini berisi informasi tentang tanggal pesanan, kode pesanan, nama pelanggan, total pembayaran, dan status pesanan.

(4) Laporan Persediaan Barang



Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Persediaan Barang Tahun 2017 Bulan 01

No	Id Barang	Nama	Kategori	Ukuran	Berat (Kg)	Harga Pokok	Harga Jual	Persediaan	Terjual	Sisa
1	BG00003	Guci Big Kasuary	Guci	high	30	Rp 1.000.000	Rp 1.200.000	5	0	5


Gambar 61. Laporan Persediaan Barang

Laporan persediaan barang digunakan untuk mengetahui jumlah persediaan dan detail barang yang dimiliki oleh perusahaan. Laporan ini berisi informasi tentang id barang, nama barang, kategori, ukuran, berat, harga pokok, harga jual, jumlah persediaan persediaan, jumlah barang terjual, dan sisa barang.

(5) Laporan Penjualan *Online*

Laporan penjualan *online* digunakan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan transaksi penjualan tunai pada Bogimin Craft. Dalam laporan ini berisi informasi tentang tanggal pesanan, jumlah barang terjual, harga pokok, harga jual, dan laba. Laporan penjualan *online* disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan *online* harian, laporan penjualan *online* bulanan, dan laporan penjualan *online* tahunan.

(a) Laporan Penjualan *Online* Harian




Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Online Harian (January 2017)

No	Tanggal	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017-01-06	5	Rp 1.000.000	Rp 1.430.000	Rp 430.000
2	2017-01-11	4	Rp 1.800.000	Rp 2.190.000	Rp 390.000
Total		9	Rp 2.800.000	Rp 3.620.000	Rp 820.000

Gambar 62. Laporan Penjualan *Online* Harian

(b) Laporan Penjualan *Online* Bulanan



Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Online Bulanan (January 2017)

No	Bulan	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	January	9	Rp 2.800.000	Rp 3.620.000	Rp 820.000
Total		9	Rp 2.800.000	Rp 3.620.000	Rp 820.000

Gambar 63. Laporan Penjualan *Online* Bulanan

(c) Laporan Penjualan *Online* Tahunan



Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Online Tahunan (2017)

No	Tahun	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017	9	Rp 2.800.000	Rp 3.420.000	Rp 620.000
Total		9	Rp 2.800.000	Rp 3.420.000	Rp 620.000

Gambar 64. Laporan Penjualan *Online* Tahunan

(6) Laporan Penjualan *Offline*

Laporan penjualan *offline* digunakan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan keseluruhan hasil transaksi penjualan tunai oleh kasir dari pelanggan yang datang langsung ke toko. Penjualan *offline* juga tercatat pada sistem ini sehingga dapat diketahui perbandingan antara penjualan *online* dan penjualan *offline*. Dalam laporan ini berisi informasi tentang tanggal pesanan, jumlah barang terjual, jumlah harga pokok, harga jual, dan laba. Laporan penjualan *offline* disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan *offline* harian, laporan penjualan *offline* bulanan, dan laporan penjualan *offline* tahunan.

(a) Laporan Penjualan *Offline* Harian




Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Offline Harian (January 2017)


No	Tanggal	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017-01-11	2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000
Total		2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000

Gambar 65. Laporan Penjualan *Offline* Harian

(b) Laporan Penjualan *Offline* Bulanan


Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

No	Bulan	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	January	2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000
Total		2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000

Gambar 66. Laporan Penjualan *Offline* Bulanan(c) Laporan Penjualan *Offline* Tahunan


Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.


No	Tahun	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017	2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000
Total		2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000

Gambar 67. Laporan Penjualan *Offline* Tahunan

(7) Laporan Penjualan Total

Laporan penjualan total digunakan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan keseluruhan hasil dari laporan penjualan *online* dan penjualan *offline*. Dalam laporan ini berisi informasi tentang periode laporan, jumlah barang terjual dan jumlah harga dari transaksi *online*, jumlah barang terjual dan jumlah harga dari transaksi *offline*, jumlah barang terjual dan jumlah harga dari semua transaksi. Admin dapat membandingkan hasil antara penjualan *online* dan penjualan *offline*. Laporan penjualan total disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan total harian, laporan penjualan total bulanan, dan laporan penjualan total tahunan.

(a) Laporan Penjualan Total Harian




Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Total Harian (January 2017)

No	Tanggal	Via Online		Via Offline		Total	
		Terjual	Nilai	Terjual	Nilai	Terjual	Nilai
1	2017-01-06	5	Rp 1.430.000	0	Rp 0	5	Rp 1.430.000
2	2017-01-11	4	Rp 2.190.000	2	Rp 340.000	6	Rp 2.530.000
Total		9	Rp 3.620.000	2	Rp 340.000	11	Rp 3.960.000

Gambar 68. Laporan Penjualan Total Harian

(b) Laporan Penjualan Total Bulanan




Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Total Bulanan (January 2017)

No	Bulan	Via Online		Via Offline		Total	
		Terjual	Nilai	Terjual	Nilai	Terjual	Nilai
1	January	9	Rp 3.620.000	2	Rp 340.000	11	Rp 3.960.000
Total		9	Rp 3.620.000	2	Rp 340.000	11	Rp 3.960.000

Gambar 69. Laporan Penjualan Total Bulanan

(c) Laporan Penjualan Total Tahunan




Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Total Tahunan (2017)

No	Tahun	Via Online		Via Offline		Total	
		Terjual	Nilai	Terjual	Nilai	Terjual	Nilai
1	2017	9	Rp 3.620.000	2	Rp 340.000	11	Rp 3.960.000
Total		9	Rp 3.620.000	2	Rp 340.000	11	Rp 3.960.000

Gambar 70. Laporan Penjualan Total Tahunan

(8) Laporan *Best Seller*


Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan, RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Best Seller Total Bulanan (January 2017)

No	Id Barang	Nama	Kategori	Jumlah Terbeli
1	BG00006	Guci Sesay Hitam (Medium)	Guci	5
2	BG00012	Cermin Kaca Hitam	Cermin	3

Gambar 71. Laporan *Best Seller*

Laporan *best seller* digunakan untuk mengetahui barang apa saja yang paling banyak terjual. Informasi yang

ditampilkan yaitu id barang, nama barang, kategori, dan jumlah terbeli.

(9) *Invoice*

1/12/2017 Bogimin Craft

Bogimin Craft
Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Invoice

Detail Pelanggan

No Pesanan
PO00024



Nama
Dyan Prasetyo

Email
dyanpras@gmail.com

Alamat
Jalan Dago No. 57

No Telepon
081226725758

Detail Barang

Barang	Berat	Jumlah	Harga Satuan	Total
 Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	35	2	Rp 750.000	Rp 1.500.000
 Guci Kasuari Kaca Motif Bunga (Small)	8	2	Rp 150.000	Rp 300.000
Total Belanja				Rp 1.800.000
Diskon				Rp 0
Kota Tujuan				Bandung
Ongkos kirim per kg				Rp 2.500
Total Ongkos Kirim				Rp 107.500
Grand Total				Rp 1.908.019

Gambar 72. *Invoice*

Invoice dicetak secara otomatis oleh *web* sehingga mengurangi resiko kesalahan pembuatan *invoice* maupun manipulasi yang dilakukan oleh karyawan.

(10) *Log Aktivitas*

Log Aktivitas Beranda Log Aktivitas

Daftar Aktivitas

No	Tanggal	Kode Admin	Nama Administrator	Email	Aktivitas
----	---------	------------	--------------------	-------	-----------

Gambar 73. *Log Aktivitas*

Log aktifitas merupakan catatan yang berisi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* pada sistem.

c) Desain Fisik

Sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* dalam penerapannya membutuhkan *database* sebagai media penyimpan data-data yang dibutuhkan pada penjualan tunai berbasis *web*. Oleh karena itu diperlukan desain *database* yang mampu dan sesuai kebutuhan dalam penyimpanan data serta pengolahan informasi yang sesuai untuk Bogimin Craft. Adapun desain fisik *database* adalah sebagai berikut:

(1) Tabel Pelanggan

Data	Type
id_pelanggan	int(10)
nama	varchar(100)
email	varchar(50)
password	varchar(255)
alamat	text
kode_pos	varchar(10)
kota	varchar(50)
no_telepon	varchar(15)
foto	varchar(50)

Tabel 3. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan saat mendaftar dan untuk menyimpan *password*, *username*, dan id pelanggan yang digunakan untuk keperluan *login* dan untuk menentukan pembeli saat melakukan transaksi pembelian.

(2) Tabel Admin

Data	Type
id	int(10)
nama	varchar(100)
email	varchar(50)
kode_admin	varchar(20)
foto	varchar(50)
password	varchar(255)
alamat	text
no_telepon	varchar(15)

Tabel 4. Tabel Admin

Tabel ini berisi informasi mengenai *username* admin beserta *password* saat akan melakukan *login* ke dalam menu administrator.

(3) Tabel Pesanan

Data	Type
id_pesanan	int(10)

no_pesanan	varchar(10)
tgl_pesanan	timestamp
id_pelanggan	int(10)
jenis_transaksi	Enum('Offline','Online')
nama_pelanggan	varchar(100)
no_telepon	varchar(15)
alamat	text
kota	varchar(50)
berat	int(11)
tarif_pengiriman	int(11)
potongan_harga	int(11)
total_pembayaran	int(11)
kode_pesanan	varchar(15)
status	varchar(50)
tgl_kirim	timestamp

Tabel 5. Tabel Pesanan

Tabel pesanan digunakan untuk menyimpan data pesanan pelanggan setelah melakukan pemesanan di dalam *web*. Tabel ini menyimpan informasi id pesanan, nomor pesanan, tanggal pesanan, id pelanggan, jenis transaksi, kota, berat, tarif pengiriman, potongan harga, total pembayaran, alamat pengiriman, nomor telepon, kode pesanan, status pemesanan barang, dan tanggal pengiriman.

(4) Tabel Detail Pesanan

Data	Type
id_detail pesanan	int(10)
id_pesanan	int(10)
id_barang	int(10)
harga	int(11)
jumlah	int(11)

Tabel 6. Tabel Detail Pesanan

Tabel detail pesanan digunakan untuk menghubungkan dengan koleksi barang sehingga dapat menghasilkan laporan penjualan. Selain itu dari tabel detail pesanan ini dapat digunakan untuk membuat faktur penjualan.

(5) Tabel Konfirmasi

Data	Type
id_konfirmasi	int(10)
id_pesanan	int(10)
id_admin	int(11)
bank	varchar(50)
no_rekening	varchar(30)
nama_pengirim	varchar(100)
nominal	int(11)
bukti	varchar(50)

tanggal_transfer	date
status_konfirmasi	tinyint(1)

Tabel 7. Tabel Konfirmasi

Tabel konfirmasi digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran barang. Tabel ini berisi id konfirmasi, id pesanan, bukti, dan status konfirmasi apakah pembeli sudah membayar atau belum.

(6) Tabel Kategori

Data	Type
id_kategori	int(10)
nama_kategori	varchar(255)
keterangan	text

Tabel 8. Tabel Kategori

Tabel kategori barang digunakan untuk menyimpan data kategori barang meliputi nama kategori barang, kode kategori barang, dan keterangan kategori.

(7) Tabel Barang

Data	Type
id_barang	int(10)
id_kategori	int(10)
kode_barang	varchar(20)
nama	varchar(100)

deskripsi	text
harga_pokok	int(11)
harga_jual	int(11)
berat	int(11)
persediaan	int(11)
ukuran	enum ('small','medium','high')
foto	varchar(50)

Tabel 9. Tabel Barang

Tabel barang berisi tentang informasi barang yang ditampilkan di dalam *web*. Informasi yang ditampilkan yaitu id barang, nama barang, harga pokok, harga jual, jumlah persediaan, berat, ukuran, foto, dan deskripsi mengenai barang tersebut.

(8) Tabel Tarif Pengiriman

Data	Type
id_tarif pengiriman	int(11)
nama_kota	varchar(50)
jasa_pengiriman	varchar(50)
tarif_pengiriman	int(11)
estimasi_waktu	int(2)

Tabel 10. Tabel Tarif Pengiriman

Tabel tarif pengiriman digunakan untuk menyimpan data kota, biaya pengiriman, jasa pengiriman, dan estimasi waktu. Dimana biaya pengiriman dibedakan berdasarkan kota saat pengiriman barang dilakukan.

(9) Tabel Laporan Barang

Data	Type
id_laporan	int(10)
id_barang	int(10)
keluar	int(11)
masuk	int(11)
persediaan	int(11)

Tabel 11. Tabel Laporan Barang

Tabel laporan barang berfungsi untuk menyimpan data yang berhubungan dengan persediaan barang. Tabel ini berisi *id* barang, jumlah keluar dan masuk barang, serta sisa persediaan barang.

(10) Tabel *Log* Aktivitas

Data	Type
id_log	int(10)
id_admin	int(10)
aktivitas	varchar(255)

Tabel 12. Tabel *Log* Aktivitas

Tabel *log* aktifitas digunakan untuk menyimpan data aktifitas admin saat admin *login* ke dalam sistem. Informasi yang ditampilkan yaitu *id* admin dan aktifitas yang dilakukan oleh admin.

d. Implementasi Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft

Implementasi merupakan tahap terakhir dalam kegiatan pengembangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft. Implementasi terdiri dari beberapa tahap pengujian sebagai berikut:

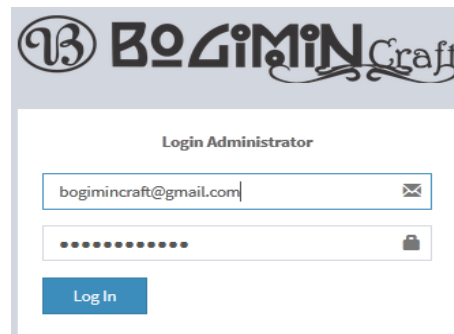
1) Penggunaan Sistem Admin

a) *Login* Admin

Form login digunakan untuk masuk ke menu utama *administrator* dimana didalamnya digunakan untuk mengisi berbagai informasi yang ada di dalam *web*. Contohnya informasi tentang produk yang akan dijual di dalam *web* dan mengakses laporan yang dihasilkan oleh *web*. *E-mail* dan *password* admin diisi sesuai dengan data yang telah dibuat sebelumnya. Pada *form login* admin diisi dengan data sebagai berikut:

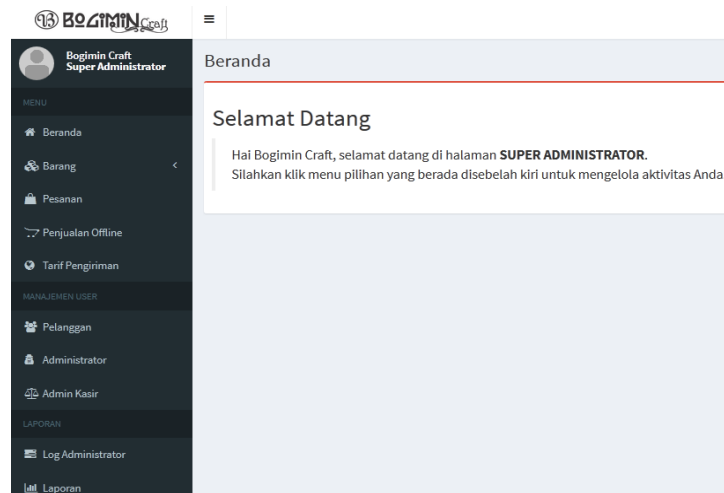
E-mail : bogimincraft@gmail.com

Password : bogimincraft



Gambar 74. Pengujian *Login Admin*

Kemudian setelah tombol *login* di klik maka akan ditampilkan halaman utama administrator sebagai berikut:

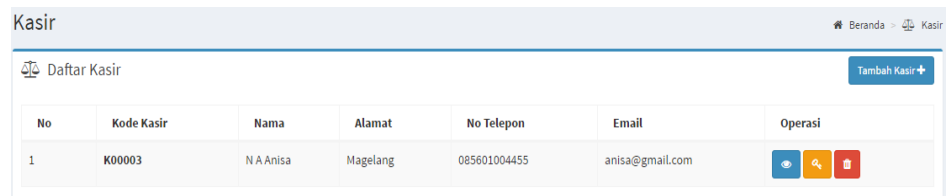


Gambar 75. Menu Utama Admin




b) Tambah Admin

Form penambahan admin digunakan untuk menambahkan admin yang dilakukan oleh super admin. Admin yang ditambahkan oleh super admin disebut dengan admin kasir. Perbedaan dengan super admin yaitu admin kasir tidak bisa melakukan aktifitas melihat data admin pada menu super administrator dan *log* aktifitas admin.

Untuk melihat menu admin kasir maka pilih menu admin kasir pada *dashboard* sebelah kiri tampilan lalu akan muncul tampilan sebagai berikut:

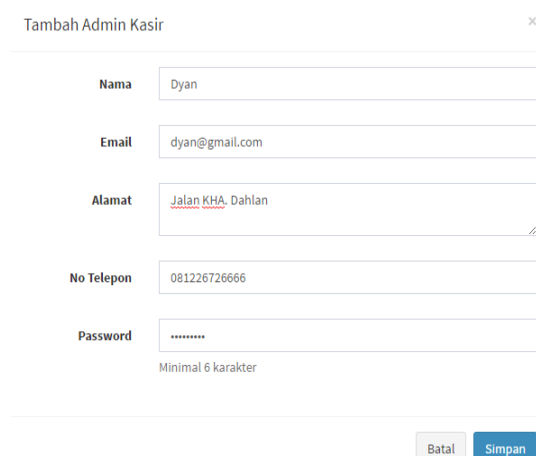


The screenshot shows a web interface titled 'Kasir'. At the top right, there are links for 'Beranda' and 'Kasir'. Below the header, there is a section titled 'Daftar Kasir' with a 'Tambah Kasir' button. A table displays the list of registered cashiers.

No	Kode Kasir	Nama	Alamat	No Telepon	Email	Operasi
1	K00003	N A Anisa	Magelang	085601004455	anisa@gmail.com	  

Gambar 76. Tampilan Menu Administrator

Tampilan menu admin kasir merupakan tampilan yang berisi data admin kasir yang telah terdaftar. Pada tampilan ini terdapat kode kasir, nama, alamat, nomor telepon, dan *email*. Apabila akan menambahkan admin kasir maka klik tombol tambah kasir yang berada di kanan atas tampilan menu admin kasir lalu akan ditampilkan *form* sebagai berikut:



The screenshot shows a form titled 'Tambah Admin Kasir' with a close button (X). The form contains several input fields for adding a new cashier.

Nama	Dyan
Email	dyan@gmail.com
Alamat	Jalan KHA, Dahlan
No Telepon	081226726666
Password	*****
Minimal 6 karakter	

At the bottom right of the form are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Simpan' (Save).

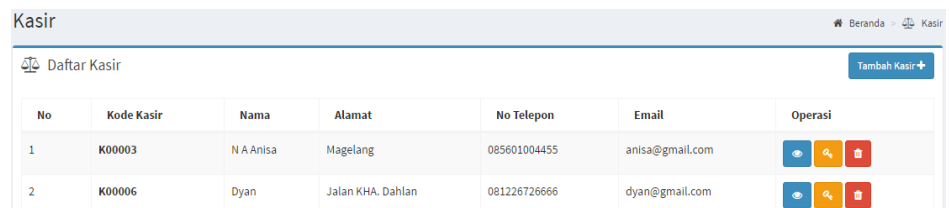
Gambar 77. Pengujian Tambah Admin Kasir

Pada *form* penambahan admin diisi dengan data sebagai berikut:

Nama : Dyan

E-mail : dyan@gmail.com
 Alamat : Jalan KHA. Dahlan
 Nomor Telepon : 081226726666
 Password : admin5758

Apabila pengisian data tambah admin kasir selesai lalu klik tombol simpan. Maka data akan tersimpan dalam *database*. Setelah selesai melakukan pengisian data barang, maka akan ditampilkan tampilan menu admin kasir sebagai berikut:



The screenshot shows a web application interface for 'Kasir' (Cashier). At the top, there is a navigation bar with 'Beranda' and 'Kasir' links. Below the navigation bar, there is a section titled 'Daftar Kasir' (Cashier List) with a 'Tambah Kasir' button. The main content area displays a table with the following data:

No	Kode Kasir	Nama	Alamat	No Telepon	Email	Operasi
1	K00003	N A Anisa	Magelang	085601004455	anisa@gmail.com	[Edit] [Tambah] [Hapus]
2	K00006	Dyan	Jalan KHA. Dahlan	081226726666	dyan@gmail.com	[Edit] [Tambah] [Hapus]

Gambar 78. Tampilan Menu Admin Kasir Setelah Tambah Kasir

c) *Input Data*

Form input data digunakan untuk memasukkan berbagai informasi yang akan ditampilkan pada halaman *web*. Data yang diperlukan meliputi data kategori barang, data barang, dan data tarif pengiriman. Pengujian input dilakukan sebagai berikut:

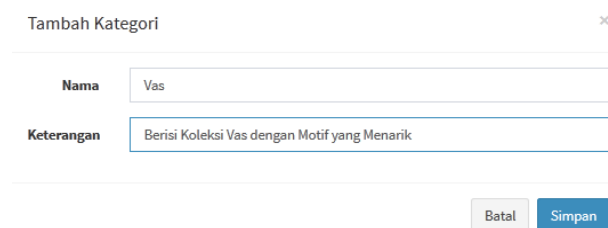
(1) Kelola Kategori Barang

Aktifitas kelola kategori terdiri dari tambah data kategori, edit data kategori, dan hapus data kategori. *Input* data kategori digunakan untuk memasukan data kategori yang digunakan untuk membedakan jenis kategori barang, dimana

nantinya dapat memudahkan pelanggan untuk memilih barang sesuai dengan kategori yang diinginkan. *Input* data kategori barang dilakukan dengan memilih menu “Kategori Barang”. Setelah itu klik “Tambah Kategori” lalu masukkan kategori barang yang diinginkan pada kolom yang disediakan. *Form* kategori barang diisi dengan data sebagai berikut:

Nama Kategori : Vas

Keterangan : Berisi koleksi vas dengan berbagai motif yang menarik.

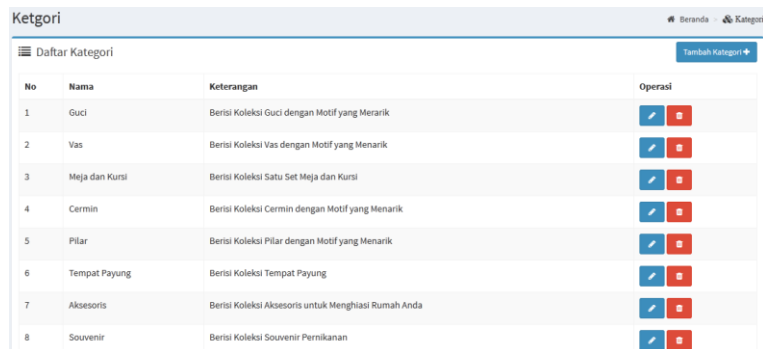


















Tambah Kategori	
Nama	Vas
Keterangan	Berisi Koleksi Vas dengan Motif yang Menarik
<div> Batal Simpan </div>	

Gambar 79. Pengujian Tambah Kategori Barang

Apabila pengisian data kategori selesai maka langkah selanjutnya klik tombol simpan maka kategori akan langsung ditampilkan di dalam *web* sesuai dengan keterangan yang diisikan.

Setelah selesai melakukan pengisian data kategori, maka akan ditampilkan tampilan menu data kategori sebagai berikut:

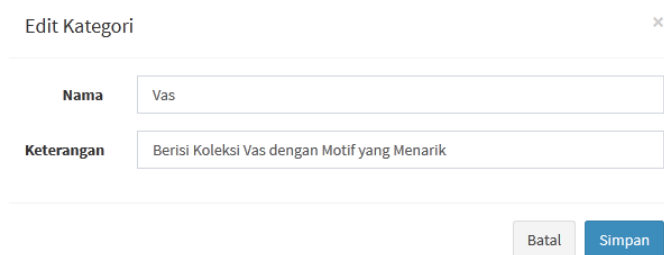


No	Nama	Keterangan	Operasi
1	Guci	Berisi Koleksi Guci dengan Motif yang Menarik	 
2	Vas	Berisi Koleksi Vas dengan Motif yang Menarik	 
3	Meja dan Kursi	Berisi Koleksi Satu Set Meja dan Kursi	 
4	Cermin	Berisi Koleksi Cermin dengan Motif yang Menarik	 
5	Pilar	Berisi Koleksi Pilar dengan Motif yang Menarik	 
6	Tempat Payung	Berisi Koleksi Tempat Payung	 
7	Aksesoris	Berisi Koleksi Aksesoris untuk Menghiasi Rumah Anda	 
8	Souvenir	Berisi Koleksi Souvenir Pernikahan	 

Gambar 80. Tampilan Menu Data Kategori Barang

Jika akan dilakukan perubahan data kategori maka pilih nama kategori, apakah akan dihapus atau diubah. Jika akan menghapus data barang tersebut maka klik *icon* bergambar keranjang sampah pada kolom operasi.

Apabila akan mengubah data kategori maka klik *icon* bergambar pensil pada kolom operasi dan akan muncul *form* sebagai berikut:



Edit Kategori ×

Nama
Vas

Keterangan
Berisi Koleksi Vas dengan Motif yang Menarik

Batal Simpan

Gambar 81. Pengujian *Edit* Kategori Barang

Ubah nama kategori dan keterangannya. Apabila perubahan telah selesai dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu klik tombol simpan maka proses *edit* data kategori selesai dilakukan.

(2) Kelola Data Barang

Aktifitas kelola data barang terdiri dari tambah data barang, edit data barang, dan tambah persediaan. Aktivitas tambah data barang digunakan untuk menambahkan data barang yang akan dimasukkan ke dalam *web*. *Input* data barang dilakukan dengan memilih menu “Barang”. Setelah itu klik “Tambah Barang” lalu masukkan data barang yang diinginkan pada kolom yang disediakan. Data barang yang akan dimasukkan yaitu:

Nama barang : Guci Gendang Putih (Medium)

Kategori : Guci

Berat : 10

Persediaan : 2

Harga pokok : 100000

Harga jual : 170000

Deskripsi : guci berkualitas yang terbuat dari tanah
liat dengan ornamen dari kaca.

Gambar barang : gambar diambil dari komputer.

Berikut adalah tampilan form tambah data barang:

Tambah Barang ✕

Nama

Guci Gendang Putih (Medium)

Kategori

Guci

Berat (dalam kg)

10

Ukuran

Medium

Persediaan

2

Harga Pokok

100000


Harga Jual

170000

Deskripsi

Ukuran :
80 cm x 27 cm

Gambar

 Guci Gendang.jpg


































Batal

Simpan

Gambar 82. Pengujian Tambah Data Barang

Apabila pengisian data selesai maka langkah selanjutnya klik tombol simpan maka barang akan langsung ditampilkan di dalam *web* sesuai dengan keterangan yang diisikan.

Setelah selesai melakukan pengisian data barang, maka akan ditampilkan tampilan menu data barang sebagai berikut:

No	Kode Barang	Kategori	Nama Barang	Harga	Harga Pokok	Persediaan	Operasi
1	BG00003	Guci	Guci Big Kasuari	Rp 1.200.000,-	Rp 1.000.000,-	7	  
2	BG00004	Guci	Guci Kasuari Kaca Motif Bunga (Small)	Rp 150.000,-	Rp 80.000,-	2	  
3	BG00005	Guci	Guci Venus Putih dan Emas (Small)	Rp 150.000,-	Rp 80.000,-	2	  
4	BG00006	Guci	Guci Sesi Hitam (Medium)	Rp 170.000,-	Rp 100.000,-	2	  
5	BG00007	Guci	Guci Gendang Putih (Medium)	Rp 170.000,-	Rp 100.000,-	2	  
6	BG00008	Guci	Guci Dandang Hijau (High)	Rp 240.000,-	Rp 170.000,-	2	  
7	BG00009	Guci	Guci Cangklek Coklat (High)	Rp 220.000,-	Rp 150.000,-	2	  
8	BG00010	Vas	Vas Bunga Ungu (High)	Rp 75.000,-	Rp 40.000,-	3	  
9	BG00011	Cermin	Cermin Kaca Putih	Rp 400.000,-	Rp 320.000,-	2	  
10	BG00012	Cermin	Cermin Kaca Hitam	Rp 480.000,-	Rp 400.000,-	2	  
11	BG00013	Meja dan Kursi	Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	Rp 750.000,-	Rp 600.000,-	2	  

Gambar 83. Tampilan Menu Data Barang

Jika akan dilakukan perubahan data barang maka pilih nama barang, apakah akan dihapus atau diubah. Jika akan menghapus data barang tersebut maka klik *icon* bergambar keranjang sampah pada kolom operasi.

Apabila akan mengubah data barang maka klik *icon* bergambar pensil pada kolom operasi dan akan muncul *form* sebagai berikut:

Form Edit Barang:

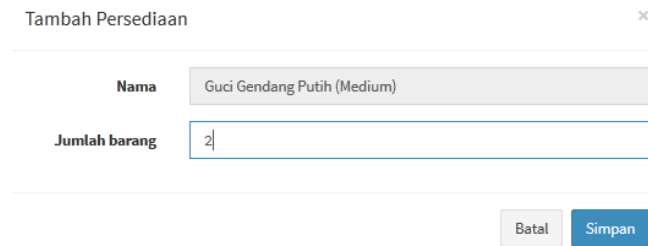
- Nama: Guci Gendang Putih (Medium)
- Kategori: (Dropdown menu)
- Berat: 10
- Ukuran: Small (Dropdown menu)
- Harga Pokok: 100000
- Harga Jual: 170000
- Deskripsi: Guci Gendang terbuat dari tanah liat berkualitas tinggi dilapisi kaca dipadu dengan warna putih susu. Sangat cocok dijadikan hiasan di ruangan tamu rumah Anda. Ukuran: 80 cm x 27 cm
- Gambar: (Browse button, No file selected)

Buttons: Batal, Simpan

Gambar 84. Pengujian *Edit* Data Barang

Setelah selesai melakukan pengubahan data barang lalu klik tombol simpan. Kemudian data barang akan tampil di dalam *web* sesuai dengan data yang sudah diubah.

Apabila akan menambah persediaan barang maka klik *icon* bergambar plus pada kolom operasi dan akan muncul *form* sebagai berikut:



Tambah Persediaan

Nama: Guci Gendang Putih (Medium)

Jumlah barang: 2

Batal Simpan

Gambar 85. Pengujian Tambah Persediaan Barang

Kemudian klik tombol simpan, maka jumlah penambah yang dimasukkan akan secara otomatis ditambahkan dengan jumlah sisa barang yang tersedia pada item tersebut.

(3) Kelola Data Tarif Pengiriman

Aktifitas kelola data tarif pengiriman terdiri dari tambah data tarif pengiriman dan edit data tarif pengiriman. Aktifitas tambah data tarif pengiriman digunakan untuk memasukan data kota dan tarif kirim yang digunakan untuk menentukan besarnya tarif pengiriman. *Input* data tarif pengiriman dilakukan dengan memilih menu “Tarif Pengiriman”. Setelah itu klik “Tambah Tarif Pengiriman” lalu masukan data tarif pengiriman yang diinginkan pada kolom yang disediakan. Data yang harus dimasukan adalah sebagai berikut:

Nama Kota : Jakarta

Jasa Pengiriman : Indah Logistik

Tarif : 3300

Estimasi Waktu : 3 hari

Tambah Tarif Pengiriman

Kota: Jakarta

Jasa Pengiriman: Indah Logistik

Tarif Pengiriman: 3300

Estimasi Waktu (dalam hari): 3

Batal Simpan

Gambar 86. Pengujian Tambah Data Tarif Pengiriman

Apabila pengisian data tarif pengiriman selesai lalu klik tombol simpan. Maka data akan tersimpan dalam *database*. Setelah selesai melakukan pengisian data tarif pengiriman, maka akan ditampilkan tampilan menu data barang sebagai berikut:

Tarif Pengiriman

Daftar Tarif Pengiriman

No	Nama Kota	Nama Jasa Pengirim	Tarif	Estimasi Waktu	Operasi
1	Bandung	Indah Logistik	Rp 25.000,-	2	
2	Jakarta	Indah Logistik	Rp 3.300,-	3	
3	Semarang	Indah Logistik	Rp 1.500,-	2	
4	Surabaya	Indah Logistik	Rp 2.500,-	3	
5	Yogyakarta	Indah Logistik	Rp 2.000,-	1	

Tambah Data

Gambar 87. Tampilan Menu Data Tarif Pengiriman

Jika akan dilakukan perubahan data tarif pengiriman maka pilih nama kota, apakah akan dihapus atau diubah. Jika akan menghapus data barang tersebut maka klik *icon* bergambar keranjang sampah pada kolom operasi.

Apabila akan mengubah data tarif pengiriman maka klik *icon* bergambar pensil pada kolom operasi dan akan muncul *form* sebagai berikut:



Kota	Jakarta
Jasa Pengiriman	Indah Logistik
Tarif Pengiriman	3000
Estimasi Waktu (dalam hari)	3

Batal Simpan

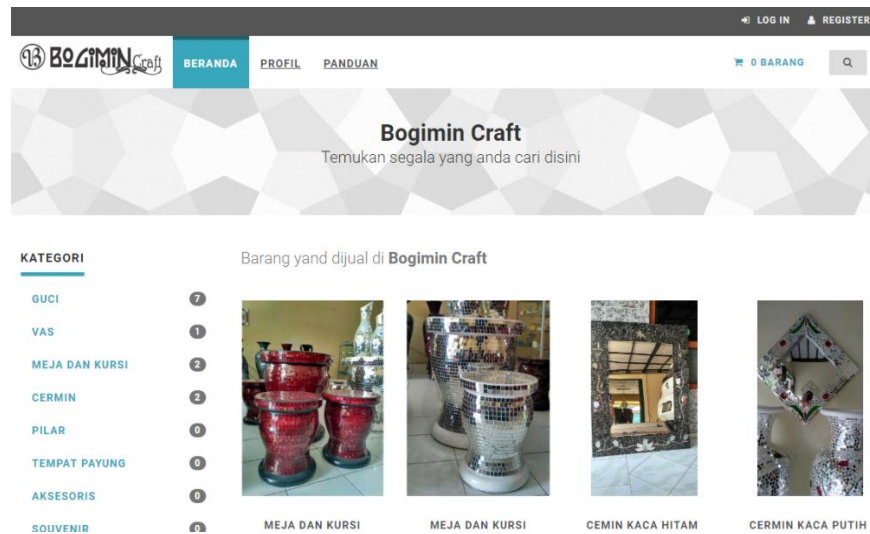
Gambar 88. Pengujian *Edit* Data Tarif Pengiriman

Setelah selesai melakukan pengubahan data tarif pengiriman lalu klik tombol simpan. Maka data tarif pengiriman akan tampil di dalam *web* sesuai dengan data yang sudah diubah.

2) Pengujian Transaksi Pembelian

a) Pendaftaran Pelanggan

Sebelum dapat melakukan transaksi pembelian maka pengunjung diharuskan melakukan proses registrasi sebagai pelanggan terlebih dahulu. Berikut tampilan halaman utama *web* apabila pelanggan belum melakukan proses registrasi:




Gambar 89. Halaman Utama Web

Karena belum melakukan pendaftaran sebagai pelanggan maka yang bisa dilakukan oleh pengunjung hanya melihat koleksi barang saja. Apabila akan melakukan pendaftaran sebagai pelanggan maka klik teks *register* lalu akan muncul *form register* dan diisi dengan data sebagai berikut:

Nama lengkap : Dyan Prasetyo
E-mail : dyanpras@gmail.com
Password : dyan5758
 Ulangi *password* : dyan5758
 Kota : Yogyakarta
 Alamat : Suronatan
 Kode pos : 55262
 No Telepon : 081226725758
 Masukkan Kode : 2py3Y

REGISTER

Nama Lengkap <input type="text" value="Dyan Prasetyo"/>	Kota <input type="text" value="Yogyakarta"/>
Email <input type="text" value="dyanpras@gmail.com"/>	Alamat <input type="text" value="Suronatan"/>
Password <input type="password" value="*****"/>	Kode Pos <input type="text" value="55262"/>
Ulangi Password <input type="password" value="*****"/>	No Telepon <input type="text" value="081226725758"/>



Masukan Kode

Gambar 90. Pengujian Pendaftaran Pelanggan

Setelah pengisian *form* pendaftaran pelanggan selesai kemudian pilih tombol register dan data akan tersimpan dalam *database*. Pelanggan memperoleh akses untuk melakukan pesanan pembelian melalui *web* tersebut.

b) *Login* Pelanggan

Apabila pendaftaran sebagai pelanggan telah selesai dilakukan maka pelanggan dapat mengakses halaman *web* setelah melakukan *login*. Berikut merupakan ujicoba *login* sebagai pelanggan yaitu dengan memasukan alamat *email* dan *password* yang telah didaftarkan:

LOGIN

Registrasi Berhasil. Silahkan login untuk melanjutkan. ✕

Email

dyanpras@gmail.com

Password

➡ LOG IN

Belum punya akun? [Daftar sekarang!](#)

Gambar 91. Pengujian *Login* Pelanggan

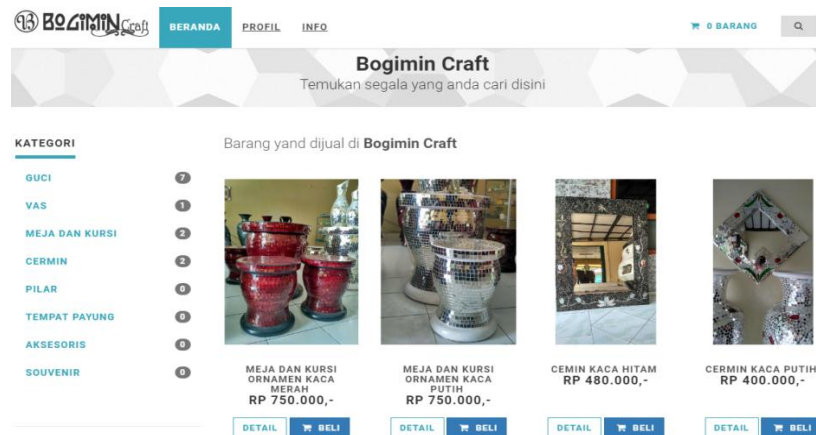
Setelah mengisi alamat *email* dan *password* maka klik tombol login dan akan muncul halaman sebagai berikut:



Gambar 92. Halaman Utama *Web* Setelah *Login*

c) Pengujian Transaksi Pembelian

Jika telah masuk sebagai pelanggan maka dapat melakukan transaksi dengan melihat koleksi barang yang ditampilkan terlebih dahulu seperti berikut ini:



Gambar 93. Tampilan Koleksi Barang

Untuk melakukan transaksi pembelian langkah pertama yang harus dilakukan adalah memilih barang yang akan dipesan. Pelanggan dapat melihat tampilan detail barang yang diperoleh melalui tombol *view detail* yang berada dibawah gambar barang. Jika pelanggan sudah mengetahui detail barang yang akan dipesan maka langsung klik tombol beli yang akan mengarahkan pada *form* beli.



Gambar 94. Tampilan Detail Produk

Pada tampilan detail barang ditampilkan informasi mengenai jumlah persediaan, deskripsi barang, dan cek estimasi pengiriman. Cek estimasi pengiriman dapat diketahui hanya dengan memasukkan nama kota contohnya “Bandung” dan secara otomatis muncul berapa hari estimasi pengiriman yaitu 2 hari. Setelah melihat barang yang akan dibeli lalu klik tombol beli. Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut:



Belanja		
	Nama	Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih
	Harga	750000
	Jumlah	2
<div> BATAL LANJUTKAN </div>		

Gambar 95. Tampilan Belanja

Tampilan belanja berfungsi untuk memasukkan jumlah barang yang dibeli. Sementara nama, harga satuan, dan gambar barang sudah muncul secara otomatis. Isi kolom jumlah secara manual.

Jumlah : 2

Setelah memasukkan jumlah yang diinginkan, klik tombol lanjutkan yang mengarahkan ke *form* kantong belanja sebagai berikut:

Kantong Belanja

Barang	Harga Satuan	Jumlah	Total	
 Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	Rp 750.000	2	Rp 1.500.000	
Total			Rp 1.500.000	
Diskon			Rp 0	
Grand Total			Rp 1.500.000	

- Diskon 10% berlaku setiap pembelian minimal 10 barang.
- Total Harga barang diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat Selesa Belanja

< KEMBALI BELANJA
 PERBARUI JUMLAH BARANG
 LANJUTKAN PEMBAYARAN >

Gambar 96. *Form* Kantong Belanja Belanja

Pada kantong belanja terdapat informasi mengenai jumlah barang yang dipesan, harga satuan barang, dan harga total. Jika pelanggan membatalkan salah satu pesanan, maka klik tombol *icon* keranjang sampah. Pelanggan dapat menambahkan pesanan barang lain dengan cara klik tombol kembali. Di bawah *form* kantong belanja, pelanggan akan disajikan informasi mengenai ketentuan diskon di Bogimin Craft. Apabila jumlah barang yang akan dibeli telah sesuai maka klik tombol lanjut yang mengarahkan pada *form* detail kantong belanja sebagai berikut:

Data Pembeli

Nama

Alamat

No Telepon

Email

Kota Tujuan

Jasa pengiriman

Harga Pengiriman

Estimasi Waktu

SIMPAN DATA

RINGKASAN

Total Harga pembelian barang anda

Subtotal	Rp 1800000
Tarif Pengiriman	Rp 107500
Grand Total	Rp 1907500

Konfirmasi Kantong Belanja Anda

Barang	Berat	Jumlah	Harga Satuan	Total
 Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	35	2	Rp 750.000	Rp 1.500.000
 Guci Kasuari Kaca Motif Bunga (Small)	8	2	Rp 150.000	Rp 300.000
Total				Rp 1800000
Diskon				Rp 0
Tarif Pengiriman				Rp 107500
Total				Rp 1907500

< KEMBALI

LANJUT >

Gambar 97. Form Detail Kantong Belanja

Pada tahap ini pelanggan tidak perlu mengisi nama, alamat pengiriman, nomor telepon, *e-mail* karena sudah terisi secara otomatis tetapi alamat pengiriman dapat diperbarui. Alamat pengiriman dapat diperbarui dengan klik tombol ubah data. Pelanggan hanya tinggal mengisi pilihan jasa pengiriman dan kota tujuan.

Alamat Pengiriman : Jalan Dago No. 57

Jasa Pengiriman : Indah Logistik

Kota Tujuan : Bandung

Apabila jumlah barang yang akan dibeli sudah sesuai dan alamat pengiriman sudah sesuai dengan tujuan barang yang akan

dikirim maka klik tombol lanjut dan akan muncul *invoice* pemesanan sebagai berikut:

Invoice Pemesanan

Data Pembeli

No Pesanan
PO00024

Nama
Dyan Prasetyo



Email
dyanpras@gmail.com

Alamat
Jalan Dago No. 57

No Telepon
081226725758

CETAK

Konfirmasi Kantong Belanja Anda

Barang	Berat	Jumlah	Harga Satuan	Total
 Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	35	2	Rp 750.000	Rp 1.500.000
 Guci Kasuari Kaca Motif Bunga (Small)	8	2	Rp 150.000	Rp 300.000
Total Belanja				Rp 1.800.000
Diskon				Rp 0
Kota Tujuan				Bandung
Ongkos kirim per kg				Rp 2.500
Total Ongkos Kirim				Rp 107.500
Grand Total				Rp 1.907.718

Gambar 98. *Invoice*

Pada tampilan *invoice* pemesanan terdapat nomor unik transfer yang digunakan sebagai identifikasi dalam transfer yang diterima oleh bagian admin. Pembuatan *invoice* sudah terotomatisasi sehingga kemungkinan dari kesalahan tagihan cukup kecil. Jumlah pembayaran yang diterima dicocokkan dengan *invoice*, apabila telah sesuai maka barang siap dikirim. *Invoice* dapat dicetak oleh pelanggan sebagai bukti pembelian dengan klik tombol cetak.

Setelah pelanggan melihat *invoice* lalu klik selesai yang mengarahkan pada tampilan *checkout* sebagai berikut:

Checkout Berhasil

Terima kasih, anda telah melakukan checkout pemesanan dengan memilih pembayaran manual.

KONFIRMASI PEMBAYARAN

1. Transfer sejumlah **Rp 1.907.718,-** ke salah satu nomor rekening di bawah ini:



BNi
0307373714
A.N Bogimin, S. Sos

2. Setelah melakukan transfer, segera konfirmasi Pembayaran. Pembayaran tanpa melakukan konfirmasi tidak dapat kami proses lebih lanjut. Pastikan Anda mengisi data yang tepat saat melakukan konfirmasi pembayaran.
3. Pesanan akan otomatis **dibatalkan** dalam waktu 1 x 24jam jika Anda tidak melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran.
4. Cek Kode Pesanan menggunakan kode berikut : **01qAC5KeSuZ7**

Gambar 99. Tampilan *Checkout*

Tampilan tersebut berisi jumlah yang harus dibayarkan, syarat dan panduan transaksi, serta tombol konfirmasi pembayaran yang berfungsi mengarahkan pelanggan pada halaman konfirmasi. Apabila pelanggan telah melakukan transfer pembayaran ke rekening yang sudah disediakan, maka pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi kolom pada *form* konfirmasi pembayaran disertai dengan *upload* bukti transfer sebagai berikut:

Konfirmasi Pembayaran ×

Nama Pembeli	Dyan Prasetyo
No Pesanan	P000024
Bank Anda	BNI
Rekening atas nama	Dyan Prasetyo
No Rekening pengirim	5758925
Nominal Transfer	1907718
Tanggal Transfer	01/12/2017
Bukti Pembayaran	<input type="button" value="Choose File"/> Struk Transfer.jpg

Gambar 100. *Form* Konfirmasi Pembayaran

Form konfirmasi pembayaran diisi dengan data sebagai berikut:

Nama pembeli	: Dyan Prasetyo
Nomor pesanan	: (terisi secara otomatis oleh sistem)
Bank anda	: BNI
Rekening atas nama	: Dyan Prasetyo
Nomor rekening	: 5758925
Nominal transfer	: 1907718
Tanggal transfer	: 01/12/2017
Bukti pembayaran	: <i>upload</i> foto bukti transfer.

Setelah selesai melakukan konfirmasi pembayaran, maka status pesanan pada *form profile* pelanggan akan berubah menjadi proses yang menandakan bahwa barang sedang dalam proses konfirmasi admin.

Pesanan

Jika terjadi kesalahan pemesanan [contact us](#), Pesanan akan dilayani 24/7.

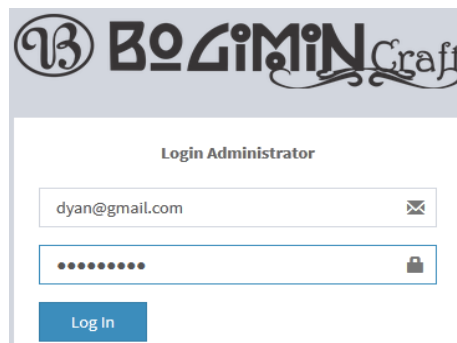
Kode Pesanan	Jenis Transaksi	Tanggal	Total	Status	Action
PO00024	Online	2017-01-12 23:05:52	Rp 1.800.000	PROSES	LIHAT

Gambar 101. Status Pesanan Barang

3) Pengujian Penjualan *Offline*

a) *Login* Admin Kasir

Login admin kasir dilakukan sama seperti saat melakukan input data awal untuk masuk ke dalam halaman admin, yaitu dengan memasukkan *e-mail* dan *password* kasir yang telah ditambahkan oleh super admin sebagai berikut:



Gambar 102. Pengujian *Login* Admin Kasir

Form login admin kasir diisi data sebagai berikut:

E-mail : dyan@gmail.com

Password : admin5758

Maka setelah *login* akan muncul halaman utama menu admin kasir, yaitu sebagai berikut:



Gambar 103. Tampilan Menu Utama Admin Kasir

b) *Input Data Pembeli*

Setelah login sebagai admin, pilih menu “penjualan offline” lalu klik tombol tambah penjualan maka akan muncul *form* yang akan digunakan oleh admin yang bertindak sebagai kasir untuk memasukkan data identitas pembeli. Data *input* yang diisikan antara lain berupa:

No. Pesanan : (terisi otomatis oleh sistem)

Nama : Nandra Dyah

No. Telepon : 081804048800

Alamat : Gunung Sempu

Kota : Yogyakarta

Namun apabila pembeli tidak berkenan melengkapi *form* konfirmasi, *form* ini dapat dikosongkan dan dapat dilewati dengan klik tombol *submit*.

Detail Data Pembeli

No Pesanan	PF000025	Kota	Yogyakarta
Nama	Nandra Dyah	Alamat	Gunung Sempu
No Telepon	081804048800		
<input type="button" value="Submit"/>			

Gambar 104. Pengujian Data Pembeli

c) *Input Data Barang Dibeli*

Setelah selesai mengisi data pembeli, proses selanjutnya yaitu melakukan input data barang yang dibeli. *Form input* penjualan *offline* diisi dengan data sebagai berikut:

Nama barang : Guci Venus Putih dan Emas (Small)

Harga satuan : (terisi otomatis oleh sistem)

Jumlah beli : 2



The screenshot shows a web form titled "Input Barang" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: "Nama Barang" with a dropdown menu showing "Guci Venus Putih dan Emas (Small)", "Harga Satuan" with a text box containing "150000", and "Jumlah" with a text box containing "2". At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Simpan" (Save).

Gambar 105. Pengujian *Input Penjualan Offline*

d) *Konfirmasi Data Pembelian*

Apabila proses input data pembelian telah dilakukan maka akan ditampilkan halaman konfirmasi untuk memastikan data yang dimasukkan sudah benar. Transaksi diakhiri ketika kasir menerima uang pembayaran dari pembeli lalu kasir akan mencetak nota dengan cara klik tombol cetak. Setelah nota dicetak lalu klik tombol selesai dan data akan tersimpan secara otomatis dalam *database*.

Detail Pelanggan

Nama	Nandra Dyah
No Telepon	081804048800
Kota	Yogyakarta
Alamat	Gunung Sempu

Detail Barang

No	Nama Barang	Berat	Harga Satuan	Jumlah	Subtotal
1	Guci Venus Putih dan Emas (Small)	8 kg	Rp 150.000,-	2	Rp 300.000,-
Harga total				2	Rp 300.000,-
Diskon				0%	Rp 0,-
Grand total					Rp 300.000,-

[Batalan Pembelian](#) [Selesai](#)

Gambar 106. Pengujian Konfirmasi Data Pembelian

4) Pengujian Laporan

Setelah proses transaksi dan proses memasukan data selesai maka pengujian terakhir yaitu pengujian laporan yang dihasilkan oleh sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web*. Pengujian laporan dilakukan setelah *input* data awal dan pengujian transaksi selesai dilakukan. Langkah pengujian laporan yang dihasilkan oleh sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* dilakukan sebagai berikut:

a) *Login* admin

Login admin sama dengan saat melakukan input data awal untuk masuk ke dalam halaman admin, yaitu sebagai berikut:

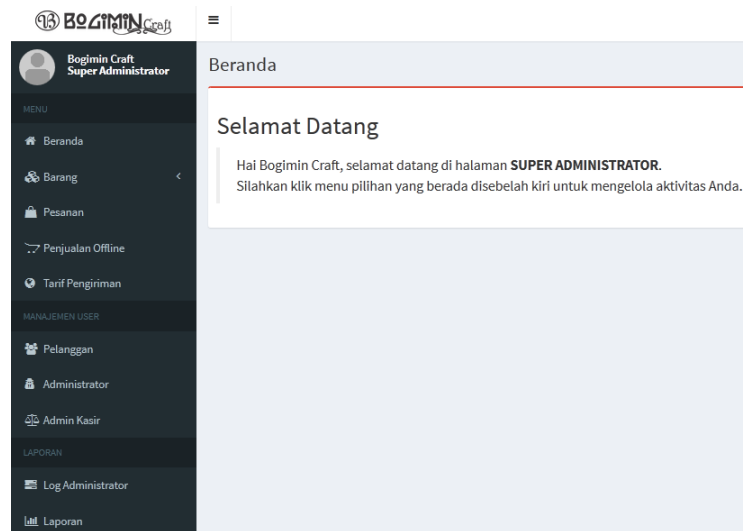
Gambar 107. Pengujian *Login* Admin

Form login admin diisi dengan data sebagai berikut:

E-mail : bogimincraft@gmail.com

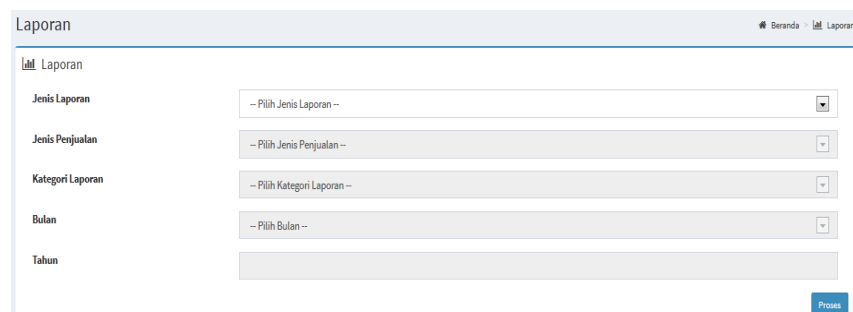
Password : bogimincraft

Setelah melakukan *login* maka akan muncul halaman utama admin sebagai berikut:



Gambar 108. Menu Utama Admin

Untuk melihat laporan dapat diperoleh dengan memilih menu laporan pada menu utama admin maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 109. Tampilan Awal Menu Laporan

Pada tampilan ini dilakukan pemilihan laporan yang ingin ditampilkan. Isi kolom-kolom pada menu laporan ini dipilih seperti berikut:

- Jenis laporan : pilih salah satu (penjualan, katalog barang, persediaan barang, best seller).
- Jenis penjualan : pilih salah satu (*online*, *offline*, total).
- Kategori laporan : pilih salah satu (harian, bulanan, tahunan).
- Bulan : diisi laporan bulan apa yang akan dilihat.
- Tahun : diisi laporan tahun berapa yang akan dilihat.

Setelah dipilih laporan yang ingin ditampilkan, klik pada tombol proses, maka laporan yang diinginkan akan muncul.

b) Laporan Data Pelanggan

Laporan data pelanggan memuat data pelanggan yang telah melakukan pendaftaran sebagai pelanggan di dalam web. Informasi yang ditampilkan berupa kode pelanggan, nama pelanggan, alamat, nomor telepon, dan alamat *e-mail*. Laporan data pelanggan dapat dilihat dengan cara klik menu “pelanggan” yang terletak di sebelah kiri halaman utama admin, sebagai berikut:

☰ Daftar Pelanggan

No	Kode Pelanggan	Nama	Alamat	No Telepon	Email
1	P00008	Anindya	Jagoan 3	085601004454	anindya@gmail.com
2	P00010	Anisa	Jalan Kaliurang	083804048080	anisa@gmail.com
3	P00003	Arsyad Dyan	Suronatan, Yogyakarta	083840408800	arsyadbitink@gmail.com
4	P00005	Aulia Septiana	Jagoan 3	085643209384	aulia@gmail.com
5	P00001	Aurelia S	Magelang	085601004453	aurelia@gmail.com
6	P00002	Bagas Tejo Sulaksono	Jagoan 3	087648288453	bagasts@gmail.com
7	P00009	Dyan	Ngampilan	081267638388	dyan@gmail.com
8	P00012	Dyan Prasetyo	Suronatan	081226725758	dyanpras@gmail.com
9	P00007	Ichsan	Jalan Menteng	083860608800	ichsan@gmail.com
10	P00011	Reny	Jalan Dago	087834348800	renypermatasari@gmail.com
11	P00004	Rizki	Suronatan, Yogyakarta	081226726666	Rizkigombex@gmail.com
12	P00006	Suhendra Johan Widjaja	Desa Sinara	08384049039	suhendra@gmail.com

Gambar 110. Pengujian Laporan Data Pelanggan

c) Katalog Barang

Katalog barang digunakan untuk mengetahui barang apa sajakah yang ditampilkan ke dalam *web*. Untuk melihat katalog barang, klik menu laporan lalu isikan kolom-kolom yang tersedia sebagai berikut:

Jenis laporan : pilih katalog barang

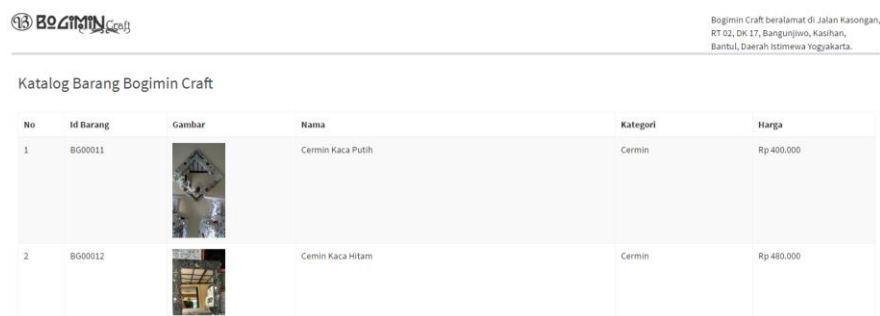
Jenis penjualan : -



Kategori laporan : -

Bulan : -

Tahun : -

Setelah dipilih lalu klik proses maka akan tampil tampilan katalog barang, sebagai berikut:



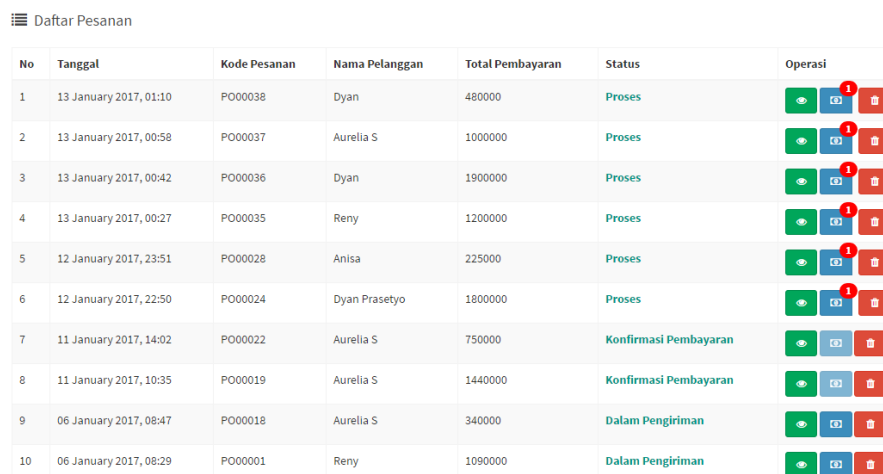
No	Id Barang	Gambar	Nama	Kategori	Harga
1	BG00011		Cermin Kaca Putih	Cermin	Rp 400.000
2	BG00012		Cemin Kaca Hitam	Cermin	Rp 400.000































Gambar 111. Pengujian Katalog Barang

Informasi yang ditampilkan berupa *id* barang, gambar, nama barang, kategori, ukuran dan harga jual. Katalog barang ini dapat dicetak untuk kepentingan pihak manajemen.

d) Laporan Pesanan Barang

Untuk melihat laporan ini maka klik menu “pesanan” yang terletak di sebelah kiri halaman utama admin, lalu akan ditampillkan laporan seperti berikut:



No	Tanggal	Kode Pesanan	Nama Pelanggan	Total Pembayaran	Status	Operasi
1	13 January 2017, 01:10	PO00038	Dyan	480000	Proses	  
2	13 January 2017, 00:58	PO00037	Aurelia S	1000000	Proses	  
3	13 January 2017, 00:42	PO00036	Dyan	1900000	Proses	  
4	13 January 2017, 00:27	PO00035	Reny	1200000	Proses	  
5	12 January 2017, 23:51	PO00028	Anisa	225000	Proses	  
6	12 January 2017, 22:50	PO00024	Dyan Prasetyo	1800000	Proses	  
7	11 January 2017, 14:02	PO00022	Aurelia S	750000	Konfirmasi Pembayaran	  
8	11 January 2017, 10:35	PO00019	Aurelia S	1440000	Konfirmasi Pembayaran	  
9	06 January 2017, 08:47	PO00018	Aurelia S	340000	Dalam Pengiriman	  
10	06 January 2017, 08:29	PO00001	Reny	1090000	Dalam Pengiriman	  

Gambar 112. Pengujian Laporan Pesanan Barang

Laporan pesanan barang bertujuan untuk menampilkan informasi pesanan dari pelanggan, seperti tanggal pesanan, kode pesanan, nama pelanggan, total pembayaran, dan status pesanan. Laporan

ini juga digunakan untuk mengecek status pesanan dari pelanggan.

e) Laporan Persediaan Barang

Untuk melihat katalog barang, klik menu laporan lalu isikan kolom-kolom yang tersedia sebagai berikut:

Jenis laporan : pilih persediaan barang

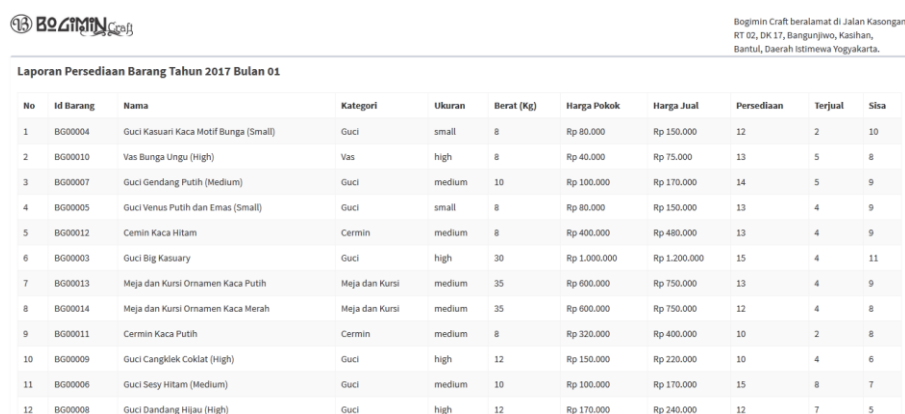
Jenis penjualan : -

Kategori laporan : -

Bulan : Januari

Tahun : 2017

Setelah dipilih lalu klik proses maka akan tampil laporan persediaan barang bulan Januari 2017, sebagai berikut:



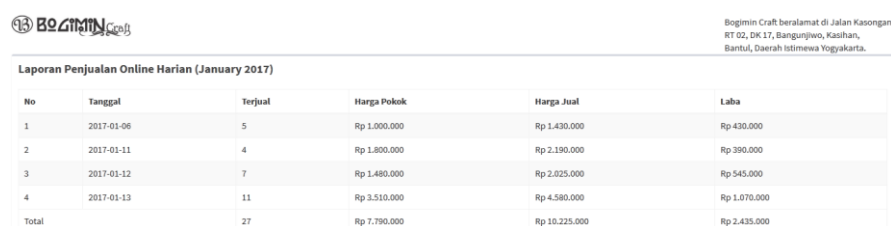
No	Id Barang	Nama	Kategori	Ukuran	Berat (Kg)	Harga Pokok	Harga Jual	Persediaan	Terjual	Sisa
1	BG00004	Guci Kasuari Kaca Motif Bunga (Small)	Guci	small	8	Rp 80.000	Rp 150.000	12	2	10
2	BG00010	Vas Bunga Ungu (High)	Vas	high	8	Rp 40.000	Rp 75.000	13	5	8
3	BG00007	Guci Gendang Putih (Medium)	Guci	medium	10	Rp 100.000	Rp 170.000	14	5	9
4	BG00005	Guci Venus Putih dan Emas (Small)	Guci	small	8	Rp 80.000	Rp 150.000	13	4	9
5	BG00012	Cermin Kaca Hitam	Cermin	medium	8	Rp 400.000	Rp 480.000	13	4	9
6	BG00003	Guci Big Kasuary	Guci	high	30	Rp 1.000.000	Rp 1.200.000	15	4	11
7	BG00013	Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	Meja dan Kursi	medium	35	Rp 600.000	Rp 750.000	13	4	9
8	BG00014	Meja dan Kursi Ornamen Kaca Merah	Meja dan Kursi	medium	35	Rp 600.000	Rp 750.000	12	4	8
9	BG00011	Cermin Kaca Putih	Cermin	medium	8	Rp 320.000	Rp 400.000	10	2	8
10	BG00009	Guci Cangkrek Coklat (High)	Guci	high	12	Rp 150.000	Rp 220.000	10	4	6
11	BG00006	Guci Sety Hitam (Medium)	Guci	medium	10	Rp 100.000	Rp 170.000	15	8	7
12	BG00008	Guci Dandang Hijau (High)	Guci	high	12	Rp 170.000	Rp 240.000	12	7	5

Gambar 113. Pengujian Laporan Persediaan Barang

Laporan persediaan barang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai beberapa variasi barang, seperti id barang, nama barang, kategori, ukuran, berat, harga pokok, harga jual, persediaan, barang terjual dan sisa persediaan.

f) Laporan Penjualan *Online*

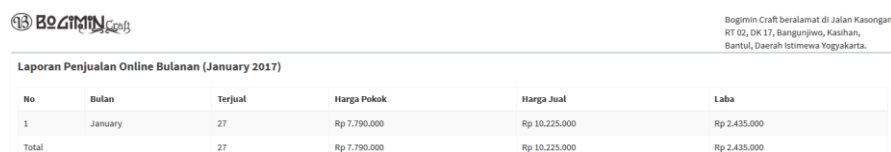
Laporan ini berisi tentang informasi yang berkaitan dengan hasil penjualan tunai Bogimin Craft yang dilakukan secara *online*. Laporan penjualan *online* disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan *online* harian, laporan penjualan *online* bulanan dan laporan penjualan *online* tahunan. Jika admin ingin mengetahui penjualan *online* harian maka admin dapat memilih “Laporan Penjualan” pada kolom jenis laporan, “Penjualan *Online*” pada kolom jenis penjualan, “Harian” pada kolom kategori, dan memilih bulan yang diinginkan pada kolom bulan dalam menu laporan maka akan muncul laporan sebagai berikut:



No	Tanggal	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017-01-06	5	Rp 1.000.000	Rp 1.430.000	Rp 430.000
2	2017-01-11	4	Rp 1.800.000	Rp 2.190.000	Rp 390.000
3	2017-01-12	7	Rp 1.480.000	Rp 2.025.000	Rp 545.000
4	2017-01-13	11	Rp 3.510.000	Rp 4.580.000	Rp 1.070.000
Total		27	Rp 7.790.000	Rp 10.225.000	Rp 2.435.000


Gambar 114. Pengujian Laporan Penjualan *Online* Harian

Langkah yang sama dapat dilakukan ketika admin ingin melihat laporan penjualan *online* bulanan atau tahunan. Namun, perbedaan terletak hanya pada kolom kategori dipilih “Bulanan” untuk laporan bulanan dan “Tahunan” untuk laporan tahunan.



No	Bulan	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	January	27	Rp 7.790.000	Rp 10.225.000	Rp 2.435.000
Total		27	Rp 7.790.000	Rp 10.225.000	Rp 2.435.000

Gambar 115. Pengujian Laporan Penjualan *Online* Bulanan




Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

No	Tahun	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017	27	Rp 7.790.000	Rp 10.225.000	Rp 2.435.000
Total		27	Rp 7.790.000	Rp 10.225.000	Rp 2.435.000

Gambar 116. Pengujian Laporan Penjualan *Online* Tahunang) Laporan Penjualan *Offline*

Laporan penjualan tunai *offline* berisi secara keseluruhan hasil penjualan tunai yang dilakukan oleh kasir dari pelanggan yang datang langsung ke toko. Penjualan tunai langsung dari kasir juga tercatat pada sistem ini sehingga nanti dapat diketahui perbandingan penjualan *online* dan penjualan *offline*. Laporan ini juga disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan *offline* harian, laporan penjualan *offline* bulanan, dan laporan penjualan *offline* tahunan. Jika admin ingin mengetahui penjualan tunai per hari dari kasir maka admin dapat memilih “Laporan Penjualan” pada kolom jenis laporan, “Penjualan *Offline*” pada kolom jenis penjualan, “Harian” pada kolom kategori, dan memilih bulan yang diinginkan pada kolom bulan dalam menu laporan maka akan muncul laporan sebagai berikut:

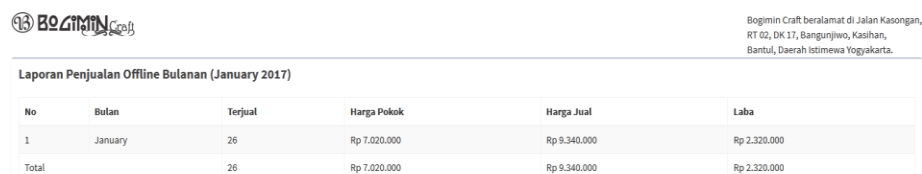


Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

No	Tanggal	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017-01-11	2	Rp 200.000	Rp 340.000	Rp 140.000
2	2017-01-12	10	Rp 2.480.000	Rp 3.390.000	Rp 910.000
3	2017-01-13	14	Rp 4.340.000	Rp 5.610.000	Rp 1.270.000
Total		26	Rp 7.020.000	Rp 9.340.000	Rp 2.320.000

Gambar 117. Pengujian Laporan Penjualan *Offline* Harian

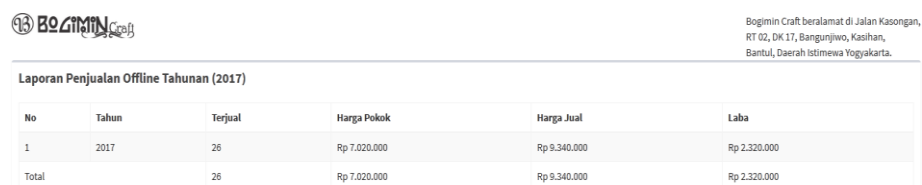
Langkah yang sama dapat dilakukan ketika admin ingin melihat laporan penjualan *offline* bulanan atau tahunan. Namun, perbedaan terletak hanya pada kolom kategori dipilih “Bulanan” untuk laporan bulanan dan “Tahunan” untuk laporan tahunan.



Laporan Penjualan Offline Bulanan (January 2017)

No	Bulan	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	January	26	Rp 7.020.000	Rp 9.340.000	Rp 2.320.000
Total		26	Rp 7.020.000	Rp 9.340.000	Rp 2.320.000

Gambar 118. Pengujian Laporan Penjualan *Offline* Bulanan



Laporan Penjualan Offline Tahunan (2017)

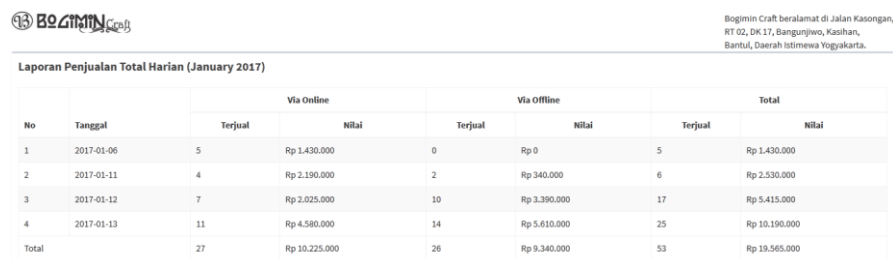
No	Tahun	Terjual	Harga Pokok	Harga Jual	Laba
1	2017	26	Rp 7.020.000	Rp 9.340.000	Rp 2.320.000
Total		26	Rp 7.020.000	Rp 9.340.000	Rp 2.320.000

Gambar 119. Pengujian Laporan Penjualan *Offline* Tahunan

h) Laporan Penjualan Total

Laporan penjualan tunai total berisi keseluruhan hasil dari laporan penjualan *online* dan penjualan *offline*. Admin dapat membandingkan hasil penjualan *online* dan penjualan *offline* melalui laporan ini. Laporan ini juga disajikan dalam tiga kategori yaitu laporan penjualan total harian, laporan penjualan total bulanan, dan laporan penjualan total tahunan. Jika admin ingin mengetahui penjualan total harian maka admin dapat memilih “Laporan Penjualan” pada kolom jenis laporan, “Penjualan Total” pada kolom jenis penjualan, “Harian” pada kolom kategori, dan

memilih bulan yang diinginkan pada kolom bulan dalam menu laporan maka akan muncul laporan sebagai berikut:



Bogimin Craft
Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Total Harian (January 2017)

No	Tanggal	Via Online		Via Offline		Total	
		Terjual	Nilai	Terjual	Nilai	Terjual	Nilai
1	2017-01-06	5	Rp 1.430.000	0	Rp 0	5	Rp 1.430.000
2	2017-01-11	4	Rp 2.190.000	2	Rp 340.000	6	Rp 2.530.000
3	2017-01-12	7	Rp 2.025.000	10	Rp 3.390.000	17	Rp 5.415.000
4	2017-01-13	11	Rp 4.580.000	14	Rp 5.610.000	25	Rp 10.190.000
Total		27	Rp 10.225.000	26	Rp 9.340.000	53	Rp 19.565.000

Gambar 120. Pengujian Laporan Penjualan Total Harian

Langkah yang sama dapat dilakukan ketika admin ingin melihat laporan penjualan total bulanan atau tahunan. Namun, perbedaan terletak hanya pada kolom kategori dipilih “Bulanan” untuk laporan bulanan dan “Tahunan” untuk laporan tahunan.



Bogimin Craft
Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Total Bulanan (January 2017)

No	Bulan	Via Online		Via Offline		Total	
		Terjual	Nilai	Terjual	Nilai	Terjual	Nilai
1	January	27	Rp 10.225.000	26	Rp 9.340.000	53	Rp 19.565.000
Total		27	Rp 10.225.000	26	Rp 9.340.000	53	Rp 19.565.000

Gambar 121. Pengujian Laporan Penjualan Total Bulanan



Bogimin Craft
Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Penjualan Total Tahunan (2017)

No	Tahun	Via Online		Via Offline		Total	
		Terjual	Nilai	Terjual	Nilai	Terjual	Nilai
1	2017	27	Rp 10.225.000	26	Rp 9.340.000	53	Rp 19.565.000
Total		27	Rp 10.225.000	26	Rp 9.340.000	53	Rp 19.565.000

Gambar 122. Pengujian Laporan Penjualan Total Tahunan

i) Laporan *Best Seller*

Laporan *best seller* digunakan untuk mengetahui barang apa saja yang paling laris terjual. Informasi yang ditampilkan yaitu id barang, nama barang, kategori, dan jumlah terbeli. Laporan *best*

seller akan menampilkan barang yang terjual sesuai dengan urutan yang terbanyak.

Untuk melihat laporan *best seller*, klik menu laporan lalu isikan kolom-kolom yang tersedia sebagai berikut:

Jenis laporan : pilih *best seller*

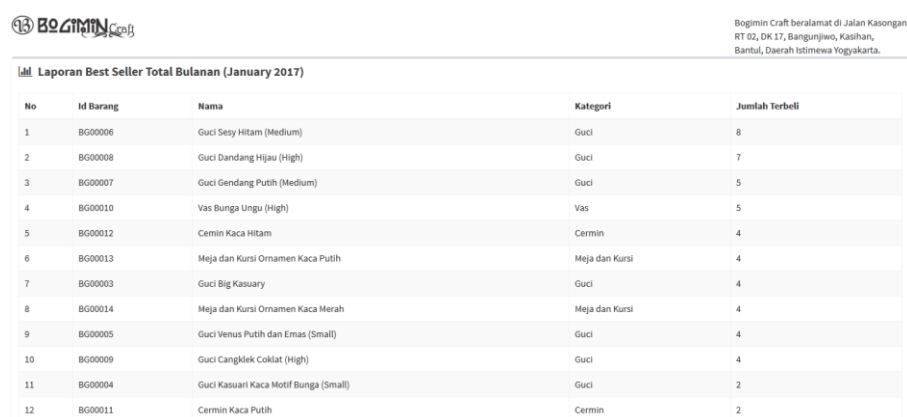
Jenis penjualan : pilih Total

Kategori laporan : pilih Bulanan

Bulan : pilih Januari

Tahun : 2017

Setelah dipilih lalu klik proses maka akan tampil laporan *best seller*, sebagai berikut:



Bogimin Craft
Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan Best Seller Total Bulanan (January 2017)

No	Id Barang	Nama	Kategori	Jumlah Terbeli
1	BG00006	Guci Sesy Hitam (Medium)	Guci	8
2	BG00008	Guci Dandang Hijau (High)	Guci	7
3	BG00007	Guci Gendang Putih (Medium)	Guci	5
4	BG00010	Vas Bunga Ungu (High)	Vas	5
5	BG00012	Cermin Kaca Hitam	Cermin	4
6	BG00013	Meja dan Kursi Ornamen Kaca Putih	Meja dan Kursi	4
7	BG00003	Guci Big Kasuary	Guci	4
8	BG00014	Meja dan Kursi Ornamen Kaca Merah	Meja dan Kursi	4
9	BG00005	Guci Venus Putih dan Emas (Small)	Guci	4
10	BG00009	Guci Cangdek Coklat (High)	Guci	4
11	BG00004	Guci Kasuari Kaca Motif Bunga (Small)	Guci	2
12	BG00011	Cermin Kaca Putih	Cermin	2

Gambar 123. Pengujian Laporan *Best Seller*

j) *Invoice*

Invoice digunakan oleh admin sebagai faktur penjualan tunai yang dapat tercetak otomatis. Untuk melihat *invoice* maka klik menu “pesanan” lalu pilih pesanan dari pelanggan yang akan dilihat selanjutnya klik *icon* detail pesanan pada tombol operasi.

Setelah itu muncul halaman detail pesanan lalu klik tombol “cetak” maka akan ditampilkan *invoice* sebagai berikut:

1/24/2017

Bogimin Craft

Bogimin Craft beralamat di Jalan Kasongan,
RT 02, DK 17, Bangunjiwo, Kasihan,
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Invoice

Detail Pelanggan

No Pesanan	PO00042
Nama	Aurelia S
No Telepon	085601004453
Kota	Surabaya
Alamat	Magelang

Detail Barang

No	Kode Barang	Nama Barang	Berat	Harga Satuan	Jumlah	Subtotal
1	BG00012	Cemin Kaca Hitam	8 kg	Rp 480.000,-	1	Rp 480.000,-
Total belanja					1	Rp 480.000,-
Diskon					0%	Rp 0,-
Kota tujuan					Surabaya	
Ongkos kirim per kg					Indah Logistik	
Total ongkos pengiriman					Rp 20.000,-	
Kode unik					Rp 225,-	
Grand total					Rp 500.225,-	

Gambar 124. *Invoice*

k) *Log Aktivitas*

Log aktifitas merupakan catatan yang berisi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* pada sistem. Informasi yang ditampilkan adalah tanggal *login* admin, nama admin, *e-mail*, dan aktifitas admin. Untuk melihat laporan *log* aktifitas klik menu log administrator yang berada di sebelah kiri tampilan halaman utama admin maka akan muncul tampilan laporan, sebagai berikut:

Log Aktivitas

Daftar Aktivitas

Show 10 entries Search:

No	Tanggal	Kode Admin	Nama Administrator	Email	Aktivitas
1	13 January 2017, 00:12	K00006	Dyan	dyan@gmail.com	Penjualan Offline : PF00034
2	13 January 2017, 00:10	K00006	Dyan	dyan@gmail.com	Penjualan Offline : PF00033
3	13 January 2017, 00:09	K00006	Dyan	dyan@gmail.com	Penjualan Offline : PF00032
4	13 January 2017, 00:07	K00006	Dyan	dyan@gmail.com	Penjualan Offline : PF00031
5	13 January 2017, 00:03	K00006	Dyan	dyan@gmail.com	Penjualan Offline : PF00030
6	13 January 2017, 00:00	A00004	Bogimin Craft	bogimincraft@gmail.com	Tambah Persediaan : Guci Cangklek Coklat (High)
7	13 January 2017, 00:00	A00004	Bogimin Craft	bogimincraft@gmail.com	Tambah Persediaan : Vas Bunga Ungu (High)
8	13 January 2017, 00:00	A00004	Bogimin Craft	bogimincraft@gmail.com	Tambah Persediaan : Cermin Kaca Putih
9	13 January 2017, 00:00	A00004	Bogimin Craft	bogimincraft@gmail.com	Tambah Persediaan : Guci Dandang Hijau (High)
10	13 January 2017, 00:00	A00004	Bogimin Craft	bogimincraft@gmail.com	Tambah Persediaan : Guci Gendang Putih (Medium)

Showing 1 to 10 of 166 entries

Previous 1 2 3 4 5 ... 17 Next

Gambar 125. Pengujian Log Aktivitas

5) Analisis Hasil Implementasi

Berdasarkan hasil implementasi sistem dapat diketahui bahwa pada saat pengujian sistem berjalan dengan baik dengan adanya sistem otorisasi, dokumen, catatan, pemisahan fungsi yang jelas menyebabkan pengendalian intern dalam perusahaan menjadi lebih mudah dan terkontrol dengan baik. Pengujian program juga berjalan dengan baik yang ditunjukkan dengan tidak adanya *error* pada program *web* tersebut. Sistem dapat mengotomatisasi faktur penjualan sesuai dengan transaksi yang dilakukan oleh pembeli. Penggunaan penyertaan foto bukti transfer dalam melakukan transaksi pembelian membuat pelanggan dimudahkan hanya dengan menggunakan satu aplikasi dalam sistem itu saja serta memudahkan bagian admin untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

Data yang dimasukan dalam *database* juga tersimpan dengan baik. *Database* yang tersimpan dengan baik di dalam *web* meningkatkan

keamanan dari kerusakan apabila komputer yang digunakan mengalami kerusakan, karena *database* tersebut tersimpan di dalam *web hosting* dan tidak terpengaruh apabila terjadi kerusakan komputer ataupun saat komputer hilang. Program dilengkapi dengan *password* untuk membatasi akses masuk ke dalam program demi keamanan sistem. Pelanggan harus melakukan pendaftaran dahulu sebelum bisa melakukan transaksi. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga agar tidak sembarang orang dapat melakukan transaksi serta untuk kepentingan pengendalian.

Kelebihan dari aplikasi sistem akuntansi penjualan tunai ini dapat melayani pembeli secara otomatis tanpa pantauan karyawan. Karyawan hanya dibutuhkan untuk mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan pembeli. Sistem terotomatisasi dengan baik sehingga kesalahan hitung maupun kesalahan penulisan alamat pembeli dapat dihindari. Aplikasi sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* mampu memproses transaksi penjualan secara bersama-sama sehingga pelayanan tidak akan terhambat ditambah akses *web* selama 24 jam mendukung para pembeli di berbagai daerah dengan tingkat kesibukan yang tinggi untuk dapat bertransaksi tanpa harus datang ke toko. Kemungkinan kerusakan aplikasi maupun pencurian data sangat kecil karena *password* yang terdapat dalam *web* telah dienkripsi atau diacak sehingga menyulitkan pencurian data yang dilakukan oleh *cracker*.

Kelemahan dari segi program atau *web* adalah saat terjadi kerusakan yang dalam program tersebut karyawan belum menguasai perbaikan program karena hanya dilatih untuk menjalankan program tersebut.

Sehingga masih dibutuhkan teknisi dari luar perusahaan untuk memperbaiki program apabila terjadi kerusakan sistem. Kelemahan lain adalah pelanggan yang belum terdaftar harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan transaksi.

6) Konversi Sistem

Konversi sistem pada penelitian ini menggunakan metode konversi paralel dimana sistem baru dan sistem lama dijalankan secara bersama-sama dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Implementasi sistem baru secara bersamaan dengan pemakaian sistem yang lama selama satu bulan. Dalam pendekatan ini, keluaran sistem baru selama satu bulan dibandingkan dengan keluaran sistem lama dan perbedaannya yang timbul direkonsiliasi. Pendekatan ini memberikan perlindungan bagi organisasi dari kemungkinan kegagalan sistem yang baru dalam menghasilkan keluaran yang diperlukan. Selain itu, metode konversi paralel digunakan agar admin terbiasa menggunakan sistem yang baru.

C. Pembahasan

1. Fungsi Terkait Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Pada Bogimin Craft

Fungsi yang terkait dengan sistem akuntansi penjualan tunai menurut teori adalah fungsi penjualan, fungsi kas, fungsi gudang, fungsi pengiriman, fungsi akuntansi. Tetapi pada penelitian ini penulis hanya menemukan tiga fungsi yaitu fungsi penjualan, fungsi gudang serta fungsi akuntansi pada Bogimin Craft. Hal ini berbeda sekali dengan teori dimana terdapat fungsi

pengiriman yang bertanggung jawab atas pengiriman barang, fungsi penjualan yang bertugas menerima pesanan dan mengisi faktur, fungsi gudang yang bertugas menyipakan barang yang dipesan pembeli, dan fungsi akuntansi yang bertugas mencatat transaksi penjualan dan penerimaan kas serta membuat laporan penjualan.

Perusahaan berskala kecil menengah seperti Bogimin Craft cenderung memiliki fungsi yang lebih sedikit dibandingkan dengan perusahaan besar yang fungsinya sudah sangat kompleks. Hal ini tentunya menyebabkan terjadinya perangkapan tugas diantara fungsi-fungsi tersebut. Masalah tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Totok Indarto (2010), pada perusahaan Kerajinan Karya Mandiri yang menemukan perangkapan fungsi pada perusahaan tersebut yang terjadi pada fungsi kasir dengan fungsi administrasi. Hal tersebut terjadi dikarenakan kedua fungsi dikerjakan oleh satu orang yang sama, sehingga menimbulkan pula perangkapan tugas. Dalam penelitian Noviana Nuryanti (2013), pada Toko Bariklana juga menemukan perangkapan fungsi yaitu fungsi penjualan dan fungsi kasir. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Totok Indarto (2010) dan Noviana Nuryanti (2013) terdapat kesamaan yaitu terjadi perangkapan fungsi pada sistem penjualan tunai perusahaan.

Seharusnya pada Bogimin Craft sudah menerapkan pemisahan fungsi-fungsi yang ada. Selain itu juga menambahkan fungsi pengiriman agar fungsi gudang tidak melakukan pengiriman sendiri. Hal tersebut diusulkan oleh

peneliti untuk dilakukan perancangan untuk memudahkan dalam pengendalian intern perusahaan.

2. Dokumen dan Catatan yang Terkait Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

Dokumen dan catatan pada sistem akuntansi penjualan tunai menurut teori meliputi faktur penjualan tunai, pita kas register, *bill of lading*, faktur penjualan COD, bukti setor bank, rekap harga pokok penjualan. Sedangkan catatan yang digunakan dalam sistem akuntansi penjualan tunai adalah jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas, jurnal umum, kartu persediaan, dan kartu gudang.

Pada Bogimin Craft dokumen yang digunakan dalam transaksi penjualan tunai baru sebatas menggunakan nota, dimana nota digunakan sebagai satu-satunya bukti transaksi yang digunakan dalam kegiatan penjualan tunai. Nota dibuat rangkap 2. Nota pertama diberikan kepada pelanggan dan nota ke dua digunakan untuk arsip perusahaan. Hal ini menyulitkan bagi pengecekan barang yang ada di gudang karena bagian gudang tidak memiliki bukti apapun dalam proses barang keluar dari gudang. Saat terjadi kehilangan barang ataupun kerusakan, bagian gudang tidak bisa mengecek kesalahan tersebut, dikarenakan minimnya bukti transaksi. Catatan yang digunakan dalam Bogimin Craft meliputi laporan penjualan dan laporan daftar stok barang. Dalam catatan yang digunakan seharusnya juga terdapat kartu persediaan untuk mengetahui posisi barang yang berada pada gudang, laporan yang dibuat perusahaan masih sangat minim informasi dimana nomor nota

tidak dicantumkan dalam laporan tersebut. Selain itu pada kolom harga tidak disebutkan adanya diskon atau tidak sehingga sulit membedakan harga asli dengan harga yang sudah diberi diskon.

Hasil penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan Yuwandito Wiharjanto (2012) pada perusahaan PT. Warna AC menemukan satu dokumen akuntansi yaitu nota penjualan dan catatan akuntansi yang digunakan yaitu laporan penerimaan kas, laporan penjualan, dan laporan barang keluar. Hal yang sama juga terdapat dalam penelitian yang dilakukan Totok Indarto (2010) pada perusahaan Kerajinan Karya Mandiri yang menemukan satu dokumen akuntansi yaitu nota penjualan dan catatan akuntansi yang digunakan diantaranya laporan penjualan, laporan penerimaan kas, serta laporan barang keluar.

Dengan sistem yang berbasis *web*, data-data tersimpan di basis data, pencarian dapat dilakukan dengan mudah, tidak membutuhkan tempat yang banyak dan mengurangi kerusakan dalam pencatatan yang dilakukan secara manual sehingga mendukung proses pengambilan keputusan secara cepat.

3. Bagan Alir Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

Dalam Bogimin Craft dari bagan alir yang ditemukan menggambarkan dimana terjadi perangkapan fungsi. Dimana bagian penjualan, bagian produksi dan bagian gudang menjadi satu. Dalam bagan alir tersebut juga tidak ditemukan bagian pengiriman sehingga tidak sesuai dengan teori dimana dalam sistem akuntansi penjualan tunai seharusnya setiap fungsi yang ada harus terpisah dan terdapat juga bagian pengiriman yang bertugas

mengirimkan barang kepada pembeli. Ketidaksesuaian tersebut mengakibatkan peluang terjadinya penyelewengan sangat besar, untuk itu dibutuhkan perubahan dalam Bogimin Craft terkait dengan sistem akuntansi penjualan untuk memperbaiki kinerja perusahaan.

Hasil penelitian yang sama ditunjukkan oleh Totok Indarto (2010) yang menemukan bagan alir terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian penjualan, bagian administrasi, dan bagian gudang sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Noviana Nuryanti (2013) ditemukan bagan alir yang menggambarkan proses penjualan barang yang dilakukan oleh bagian penjualan yang merangkap sebagai bagian administrasi. Dalam penelitian Yuwandito Wiharjanto (2012) ditemukan bagan alir perusahaan yang terdiri dari bagian penjualan, bagian gudang, bagian kas, dan bagian akuntansi. Dari ketiga penelitian tersebut memiliki kemipiripan dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu bagan alir yang ada dalam perusahaan juga masih sederhana karena hanya tersusun atas tiga sampai empat bagian tergantung dari prosedur yang digunakan perusahaan.

4. Sistem Pengendalian Intern pada Bogimin Craft

Sistem pengendalian intern pada Bogimin Craft berjalan kurang lancar dimana dari segi organisasi masih terdapat perangkapan fungsi, selain itu sistem otorisasi juga belum berjalan terbukti dengan hanya menggunakan satu dokumen yaitu nota penjualan sebagai bukti untuk pengeluaran barang. Dalam pembuatan laporan penjualan pun masih sangat sederhana dan tidak dicantumkan nomor nota sehingga sulit untuk melakukan pengecekan.

Berbeda dengan yang disebutkan dalam teori dimana setiap fungsi dalam perusahaan harus terpisah dan penerapan sistem otorisasi di setiap fungsi yang baik akan mempermudah dalam pengendalian intern perusahaan tersebut.

Hasil penelitian tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Totok Indarto (2010) pengendalian intern pada perusahaan Kerajinan Karya Mandiri belum ada pemisahan tugas secara jelas antara bagian kas dan bagian administrasi serta sistem otorisasi yang belum lancar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Noviana Nuryanti (2013) pengendalian intern pada Toko Bariklana belum berjalan dengan baik karena masih terjadi perangkapan tugas yaitu bagian penjualan yang merangkap sebagai bagian administrasi dan bagian kas. Penelitian yang dilakukan Yuwandito Wiharjanto (2012) pengendalian intern pada perusahaan PT. Warna AC belum berjalan dengan baik karena belum adanya pemisahan tugas yang jelas antara bagian gudang dengan bagian pengiriman. Dari ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu menemui bahwa perusahaan belum memiliki pemisahan tugas yang terorganisasi dengan baik. Belum adanya pemisahan tanggung jawab fungsional secara tegas menyebabkan karyawan dapat melakukan kecurangan yang dapat merugikan perusahaan. Sistem otorisasi dan prosedur pencatatan yang kurang berjalan dengan baik juga memungkinkan terjadinya kecurangan yang dapat dilakukan oleh karyawan.

Dengan penggunaan sistem penjualan tunai berbasis *web*, terdapat pemisahan fungsi yang jelas dan pengawasan bisa lebih diperketat karena pengecekan data bisa sewaktu waktu dengan melihat data yang tersimpan di *database* sehingga akan diketahui kinerja dari karyawan tersebut. Pemisahan fungsi yang tegas dapat meminimalisir terjadinya kecurangan dan penyelewengan yang dilakukan oleh karyawan.

5. Analisis Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft

Analisis sistem dapat dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap analisis pendahuluan dan tahap analisis sistem. Analisis pendahuluan dilakukan dengan cara menganalisis kelemahan yang ada pada sistem yang telah berjalan pada perusahaan, yang kemudian dibandingkan dengan keunggulan menggunakan sistem baru. Melalui analisis sistem lama ditemukan beberapa kelemahan pada Bogimin Craft diantaranya kesulitan dalam penjualan produk, pengendalian intern yang kurang baik karena tidak adanya sistem otorisasi dan kesulitan pengarsipan data secara baik. Berdasarkan analisis PIECES, sistem baru (berbasis *web*) memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan sistem lama (manual).

Hasil analisis sistem lama pada Bogimin Craft sejalan dengan penelitian yang dilakukan Totok Indarto (2010) menunjukkan bahwa sistem lama memiliki beberapa kelemahan dalam penjualan produk dan pengendalian intern. Pada penelitian Noviana Nuryanti (2013) menunjukkan beberapa kelemahan dalam sistem lama diantaranya pemasaran produk, biaya

operasional menghabiskan dana yang besar, dan laporan yang dibutuhkan masih belum akurat. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Yuwandito Wiharjanto (2012) menemukan beberapa kelemahan sistem lama diantaranya rentan terjadi kerusakan atau kehilangan data penjualan dan informasi yang dihasilkan kurang cepat, tepat, dan akurat. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menemukan bahwa sistem manual yang diterapkan pada perusahaan masih memiliki kelemahan berkaitan dengan kinerja, informasi yang dihasilkan, keekonomisan, keamanan, efisiensi, dan pelayanan yang diberikan oleh sistem tersebut. Dengan demikian sistem yang telah dikembangkan memang layak dan memberikan manfaat positif terhadap perusahaan.

Analisis sistem dilakukan dengan cara menganalisis sistem baru yang akan dijalankan pada perusahaan. Analisis sistem terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Berdasarkan analisis kebutuhan sistem, kebutuhan untuk mengembangkan sistem baru dapat terpenuhi baik secara fungsional maupun non fungsional.

Dalam analisis kelayakan sistem, sistem yang akan dikembangkan mempunyai nilai periode pengembalian 2 tahun lebih 3 bulan, ROI 18,2 % dan nilai NPV sebesar Rp 669.762,98. Dari hasil kelayakan sistem tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem layak untuk dikembangkan karena periode pengembalian lebih kecil dari usia investasi dan nilai NPV dan ROI menunjukkan bahwa sistem layak untuk dijalankan.

6. Desain Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

Fungsi yang terkait sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft terdapat beberapa fungsi yaitu fungsi penjualan, fungsi kasir, fungsi gudang, fungsi pengiriman, dan fungsi akuntansi. Fungsi tersebut sesuai dengan teori sehingga memudahkan manajemen dalam pengendalian perusahaan. Perancangan sistem ini sama seperti yang dilakukan Totok Indarto (2010) dikarenakan perancangan yang dimaksudkan untuk mengatasi kekurangan dalam perusahaan sehingga mengurangi kesulitan pengendalian intern yang terjadi pada perusahaan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Noviana Nuryanti (2013) dan Yuwandito Wiharjanto tidak ditemukan perancangan sistem akuntansi.

Catatan dan dokumen dalam sistem akuntansi penjualan tunai menurut teori meliputi faktur penjualan, *bill of lading*, bukti transfer bank, RHPP, jurnal penerimaan kas, jurnal umum, kartu persediaan, dan kartu gudang. Dalam sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft catatan dan dokumen yang digunakan sesuai dengan teori yang meliputi faktur penjualan, *bill of lading*, bukti transfer bank, RHPP, jurnal penerimaan kas, jurnal umum, kartu persediaan, dan kartu gudang.

7. Desain Program Web dalam Sistem Akuntansi Penjualan Tunai pada Bogimin Craft

Menurut teori tahapan desain dibagi menjadi dua yaitu desain fisik dan desain *database*. Desain program dalam penelitian ini terdiri dari desain logis dan desain fisik. Desain logis berupa desain *input* yang terdiri dari 10 *form*

dan desain *output* berupa 10 laporan. Desain fisik meliputi desain *database* program yang terdiri dari 10 tabel *database* untuk menyimpan data yang diperlukan dalam program.

Hasil penelitian tersebut senada dengan penelitian Noviana Nuryanti (2013) yang merancang beberapa desain program diantaranya desain *database* terdiri dari 11 tabel, desain *input* terdiri dari 12 *form*, dan desain *output* terdiri dari 13 laporan. Sedangkan penelitian yang dilakukan Yuwandito Wiharjanto (2012) merancang desain *database* program yang terdiri dari 6 tabel, desain *input* terdiri dari 6 *form*, dan desain *ouput* terdiri dari 2 laporan.

Dalam penelitian ini program didesain agar dapat memperbaiki kekurangan yang ada dan memudahkan perusahaan dalam memperbaiki kinerja penjualan perusahaan sehingga dapat memecahkan masalah perusahaan terkait dengan penjualan produknya dan untuk memperlancar proses transaksi penjualan tunai.

8. Implementasi Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft

Implementasi sistem pada penelitian ini menggunakan metode konversi paralel dimana sistem baru dan sistem lama dijalankan secara bersama-sama dalam jangka waktu yang ditentukan. Metode konversi paralel digunakan untuk menghindari apabila sistem baru mempunyai kekurangan yang masih harus diperbaiki. Dalam penelitian ini, dibutuhkan waktu penerapan sistem baru dengan sistem lama selama 1 bulan. Hal yang sama juga dilakukan pada

penelitian Totok Indarto (2010), Noviana Nuryanti (2013), dan Yuwandito Wiharjanto (2012) yang menggunakan metode konversi paralel.

Pengujian sistem dilakukan dengan menjalankan aplikasi sistem dengan memasukkan data pada masing-masing *form* dan ujicoba transaksi penjualan baik *online* serta *offline* untuk menguji sistem apakah sudah berjalan dengan baik atau masih memerlukan beberapa perbaikan.

Sistem akuntansi tunai penjualan berbasis *web* dapat meningkatkan kinerja perusahaan karena penerapan sistem otorisasi dan dokumen yang lengkap serta pembuatan dokumen penagihan yang bisa dilakukan secara otomatis sehingga menghindarkan dari kemungkinan kesalahan penagihan maupun salah kirim kepada pembeli. Keunggulan dari program *web* dalam sistem ini karena akses *web* bisa dilakukan dimana saja tanpa harus mengandalkan perlengkapan komputer dalam perusahaan dengan jaringan koneksi yang tersedia dan program bisa diakses selama 24 jam. Program melakukan transaksi penjualan secara otomatis. Program ini didesain agar mudah untuk dioperasikan sehingga pegawai tidak kesulitan dalam menjalankan program tersebut. Informasi yang dihasilkan dari *web* tersebut dapat memudahkan pelanggan maupun pengguna.

Berdasarkan hasil implementasi sistem, pengembangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* mampu memberikan manfaat yang besar, diantaranya mempermudah dalam mengolah dan menyimpan data, mencegah kerusakan data, meningkatkan keamanan data, mempercepat dalam menyediakan informasi penjualan bagi pelanggan, serta meningkatkan kinerja perusahaan khususnya di bidang penjualan produknya.

Kendala pada saat tahap implementasi yaitu apabila terjadi listrik padam. Penjualan tunai *offline* atau penjualan lewat kasir tidak dapat dilakukan karena koneksi terputus. Untuk menanggulangnya, admin atau kasir harus mencatat secara manual dan setelah listrik kembali menyala transaksi dapat diinput ke dalam sistem. Kendala lain yaitu apabila koneksi internet bermasalah dapat menghambat kerja dari admin atau bagian kasir.

D. Keterbatasan

Penulis menghadapi berbagai kendala dalam melakukan penelitian. Perancangan yang dilakukan juga masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan yang berasal dari diri penulis sendiri maupun program aplikasi yang digunakan. Keterbatasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang hanya digunakan pada Bogimin Craft karena sudah disesuaikan dengan kondisi dan data yang ada serta kebutuhan pada perusahaan tersebut, sehingga tidak dapat diterapkan di perusahaan lain.
2. Pengembangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* hanya sampai pada tahap implementasi dan konversi sistem dan tidak sampai pada tahap operasi dan pemeliharaan sistem tersebut.
3. Dalam memberikan informasi mengenai *invoice* pembayaran, pengiriman barang dan konfirmasi pembayaran pada pelanggan yang sudah melakukan pembayaran belum mengadopsi sistem sms *gateway*, yaitu program sms otomatis.
4. Sistem yang dirancang mengharuskan pelanggan yang belum terdaftar harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan transaksi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Bogimin Craft mengenai perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Sistem akuntansi penjualan tunai yang diterapkan pada Bogimin Craft masih bersifat manual dan sederhana. Hal ini dapat dilihat dari unsur-unsur sistem akuntansi penjualan tunai yang diterapkan pada Bogimin Craft, diantaranya:
 - a. Fungsi yang terkait sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft terdiri dari fungsi penjualan, fungsi gudang serta fungsi akuntansi.
 - b. Dokumen dan catatan sistem akuntansi penjualan tunai pada Bogimin Craft meliputi nota penjualan, laporan penjualan, dan laporan daftar stok barang.
 - c. Bagan alir atau *flowchart* sistem akuntansi penjualan tunai tpada Bogimin Craft erdiri dari tiga fungsi, yaitu bagian penjualan, bagian produksi dan gudang, serta bagian akuntansi.
 - d. Sistem pengendalian intern pada Bogimin Craft berjalan kurang lancar dimana dari segi organisasi masih terdapat perangkapan fungsi, selain itu sistem otorisasi juga belum berjalan terbukti dengan hanya menggunakan satu dokumen yaitu nota penjualan sebagai bukti untuk pengeluaran barang.

2. Perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft dengan metode *System Life Development Cycle* (SDLC) dilakukan melalui tiga tahap, yaitu analisis, desain, dan implementasi sebagai berikut:
 - a. Tahap analisis meliputi analisis pendahuluan dan analisis sistem. Hasil analisis sistem menyatakan bahwa perancangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft layak dilakukan. Hasil analisis PIECES, sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* memberikan banyak manfaat dan keuntungan bagi perusahaan dibandingkan dengan penggunaan sistem lama. Berdasarkan analisis kebutuhan sistem, kebutuhan pengembangan sistem dapat terpenuhi baik secara fungsional maupun non fungsional. Sedangkan berdasarkan analisis kelayakan sistem bahwa sistem baru tersebut layak dikembangkan baik secara teknik, operasional, dan ekonomi.
 - b. Desain sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft sebagai berikut:
 - 1) Fungsi yang terkait sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft terdiri dari fungsi penjualan, fungsi kasir, fungsi gudang, fungsi pengiriman, dan fungsi akuntansi.
 - 2) Dokumen dan catatan yang terdapat pada sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft meliputi faktur penjualan, *bill of lading*, bukti transfer bank, RHPP, jurnal penerimaan kas, jurnal umum, kartu persediaan, dan kartu gudang.

- c. Desain program *web* meliputi desain pendahuluan berupa desain *input* dan desain *output* kemudian desain fisik *database*. Pada sistem ini desain *input* terdapat 10 *form* dan desain *output* program terdapat 10 laporan. Desain fisik meliputi desain *database* program yang terdiri dari 10 tabel dan tabel *database* tersebut berfungsi untuk menyimpan data yang diperlukan dalam program. Desain *interface* program berbasis PHP yang dirancang menggunakan *software* Bootstrap dan Laravel kemudian desain fisik *database* menggunakan MySQL.
- d. Implementasi sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft menggunakan metode konversi paralel. Konversi yang dipilih adalah konversi paralel. Implementasi sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* pada Bogimin Craft menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik. Sistem tersebut dapat menyimpan data-data yang telah *diinput*, setelah itu dapat ditampilkan kembali tanpa kesulitan mencari data yang sudah *diinput* tersebut. Sistem yang dirancang mempermudah dalam memperbaiki kinerja penjualan perusahaan sehingga dapat memecahkan masalah perusahaan terkait dengan penjualan produknya dan untuk memperlancar proses transaksi penjualan tunai. Kendala pada saat tahap implementasi yaitu apabila terjadi listrik padam. Penjualan tunai *offline* atau penjualan lewat kasir tidak dapat dilakukan karena koneksi terputus. Untuk menanggulangnya, admin atau kasir harus mencatat secara manual dan setelah listrik kembali menyala transaksi dapat *diinput* ke dalam sistem. Kendala lain yaitu apabila koneksi internet bermasalah dapat

menghambat kerja dari admin atau bagian kasir. Kelemahan dari sistem adalah perancangan hanya digunakan untuk proses penjualan tunai pada Bogimin Craft, tidak bisa digunakan untuk mengolah proses yang lainnya. Sementara itu terdapat kelemahan dari segi program atau *web* adalah saat terjadi kerusakan yang dalam program tersebut karyawan belum menguasai perbaikan program karena hanya dilatih untuk menjalankan program tersebut. Sehingga masih dibutuhkan teknisi dari luar perusahaan untuk memperbaiki program apabila terjadi kerusakan sistem. Kelemahan lain adalah pelanggan yang belum terdaftar harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat melakukan transaksi.

B. Saran

Penulis memberikan saran untuk pengembangan sistem pada perusahaan agar di masa mendatang dapat menjadi lebih baik lagi, adalah sebagai berikut:

1. Pemisahan fungsi-fungsi dan otorisasi yang jelas sehingga untuk adanya satu transaksi melibatkan beberapa bagian sehingga memudahkan perusahaan dalam melakukan pengendalian intern.
2. Evaluasi sistem secara rutin dan pengembangan dari sistem yang sudah berjalan sekarang untuk mengantisipasi adanya hal buruk yang diakibatkan dari sistem yang sudah berjalan di kemudian hari.
3. Pengembangan sistem akuntansi penjualan tunai berbasis *web* yang dirancang penulis hendaknya dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti peningkatan keamanan dalam bertransaksi, fasilitas transaksi pembayaran, *back up* dan *recovery system*, dan fitur-fitur lainnya untuk melengkapi fasilitas yang ada.

4. Pengembangan program *web* agar dapat mengirimkan informasi mengenai *invoice* pembayaran, pengiriman barang, dan laporan dari pelanggan yang sudah menerima barang melalui sms *gateway*.
5. Pengembangan program *web* agar pelanggan dapat melakukan transaksi tanpa proses registrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi.
- Betha Sidik. (2005). *MySQL*. Bandung: Informatika.
- Edhy Sutanta. (2004). *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ellsworth Jill H. dan Matthew V. Ellsworth. (1997). *Pemasaran di Internet*. Terjemahan Yulianto. Jakarta: Grasindo.
- George H. Bodnar dan W. S. Hopwood. (1996). *Sistem Informasi Akuntansi*, Buku 1, terjemahan Rudi M. Tambunan dan Amir Abadi. Jakarta: Salemba Empat.
- Husein Alatas. (2013). *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstsrp*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Hall, James A. (2007). *Sistem Informasi Akuntansi*, Edisi 4 Terjemahan. Jakarta: Salemba Empat.
- Indriyo Gitosudarmo dan Basri. (2002). *Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: BPFE.
- Jeffery L. Whitten, Lonnie D. Bentley, dkk. (2004). *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. (2005). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart. (2005). *Sistem Informasi Akuntansi*. Buku Dua. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. (2006). *Sistem Informasi Akuntansi*, Buku Satu. Jakarta: Salemba Empat.
- McLeod, Raymond. (1998). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Mulyadi. (2001). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. (2010). *Sistem Akuntansi Edisi 3*. Jakarta: Salemba Empat.
- Narko. (2007). *Sistem Akuntansi*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Nugroho Widjajanto. (2001). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Erlangga.

- Noviana Nuryanti. (2013). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Toko Bariklana*. UNY: Skripsi.
- Totok Indarto. (2010). *Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Perusahaan Kerajinan Karya Mandiri*. UNY: Skripsi.
- Turban, Efraim. (2000). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Empat
- Yuwandito Wiharjanto. (2012). *Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web Sebagai Sarana Informasi Produk Bagi Konsumen Pada PT. Warna AC*. UNY: Skripsi.
- Zaki Baridwan. (1996). *Sistem Akuntansi*, Edisi Kelima, Yogyakarta: BPFE.

Lampiran I
Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902
 Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 152/UN34.18/LT/2017

25 Januari 2017

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Ijin Penelitian**

Yth . Jalan Kasongan RT 02 DK 17, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Arsyad Dyan Prasetyo
NIM	: 12812141028
Program Studi	: Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Berbasis Web pada Bogimin Craft
Tujuan	: Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian	: Rabu - Rabu, 20 Juli - 28 September 2016

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan I

Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.
 NIP. 196904141994031002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran II

Daftar Pertanyaan


Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana sejarah berdirinya Bogimin Craft?
2. Di mana lokasi kantor Bogimin Craft?
3. Bagaimana struktur organisasi Bogimin Craft?
4. Masalah apa saja yang dihadapi selama ini pada perusahaan?
5. Catatan dan dokumen akuntansi apa saja yang digunakan dalam perusahaan?
6. Bagaimanakah *flowchart* atau bagan alir perusahaan dalam menjalankan transaksi penjualan tunai?
7. Bagaimana sistem kerja karyawan pada Bogimin Craft?
8. Berapa gaji pokok dan bonus lembur karyawan pada Bogimin Craft?
9. Apakah ada fasilitas pendukung seperti komputer, koneksi internet, dan lain-lain yang digunakan untuk mendukung transaksi penjualan pada Bogimin Craft?

Lampiran III

Brosur Printer, Modem, Tarif Listrik, dan Tarif Internet

Printer





Hubungi Kami : 0274 - 566 569 ext. 118

Cari produk, kategori, atau merk

[Download Pricelist](#)
[My Account](#)
[Shopping Cart](#)
[Checkout](#)
[Blog](#)
[Contact Us](#)

Home / Komponen Komputer / Printer / Canon IP2770





Canon IP2770

☆☆☆☆☆ Add Your Review

Rp625.000

Qty:

[Add to cart](#) [Heart](#) [Share](#)

SKU: PC-PRI-CAN-IP2770.
Category: Printer.
Tag: Canon.

MENJUAL PRODUK BERGARANSI RESMI

TERSEDIA BERBAGAI OPSI PENGIRIMAN

KEMUDAHAN BERTRANSAKSI

PROMO MENARIK SETIAP HARI

DAPATKAN HARGA SPESIAL

Modem



Hubungi Kami : 0274 - 566 569 ext. 118

Cari produk, kategori, atau merk

[Download Pricelist](#)
[My Account](#)
[Shopping Cart](#)
[Checkout](#)
[Blog](#)
[Contact Us](#)

Home / Komponen Komputer / Modem / MIFI ZTE MF65





MIFI ZTE MF65

☆☆☆☆☆ Add Your Review

Rp345.000

Qty:

[Add to cart](#) [Heart](#) [Share](#)

SKU: PC-MOB-MOD-ZTE-MF65.
Category: Modem Wifi.
Tag: ZTE.

MENJUAL PRODUK BERGARANSI RESMI

TERSEDIA BERBAGAI OPSI PENGIRIMAN

KEMUDAHAN BERTRANSAKSI

PROMO MENARIK SETIAP HARI

DAPATKAN HARGA SPESIAL

LAYANAN BANTUAN BAGI CUSTOMER

MIFI ZTE MF65

Description Additional Information Reviews (0)

MIFI ZTE MF65
(dilengkapi baterai) Up to 21,6Mbps – Pengguna max 5 user

Tarif Listrik

PT PLN (PERSERO)

Jalan Tunjungs Blok M 1/135 Kebayoran Baru - Jakarta 12160

Telp. : (021) 7261875, 7261122, 7262234

(021) 7251234, 7250550

Kotak Pos : 4322/KBB

Faksimile : (021) 7221330

Alamat Kawat : PLN/PT

PENETAPAN PENYESUAIAN TARIF TENAGA LISTRIK (TARIFF ADJUSTMENT)

BULAN OKTOBER 2016

NO.	GOL. TARIF	BATAS DAYA	REGULER		PRA BAYAR (Rp/kWh)
			BIAYA BEBAN (Rp/kVA/bulan)	BIAYA PEMAKAIAN (Rp/kWh) DAN BIAYA kVAh (Rp/kVAh)	
1	R-1/TR	1.300 VA	*)	1.459,74	1.459,74
2	R-1/TR	2.200 VA	*)	1.459,74	1.459,74
3	R-2/TR	3.500 VA s.d. 5.500 VA	*)	1.459,74	1.459,74
4	R-3/TR	6.500 VA ke atas	*)	1.459,74	1.459,74
5	B-2/TR	6.500 VA s.d. 200 kVA	*)	1.459,74	1.459,74
6	B-3/TM	di atas 200 kVA	**)	Blok WBP = $K \times 1.032,62$ Blok LWBP = $1.032,62$ kVAh = $1.111,34$ ****)	-
7	I-3/TM	di atas 200 kVA	**)	Blok WBP = $K \times 1.032,62$ Blok LWBP = $1.032,62$ kVAh = $1.111,34$ ****)	-
8	I-4/TT	30.000 kVA ke atas	***)	Blok WBP dan Blok LWBP = $994,80$ kVAh = $994,80$ ****)	-
9	P-1/TR	6.500 VA s.d. 200 kVA	*)	1.459,74	1.459,74
10	P-2/TM	di atas 200 kVA	**)	Blok WBP = $K \times 1.032,62$ Blok LWBP = $1.111,34$ ****)	-
11	P-3/TR	*)	*)	1.459,74	1.459,74
12	L/TR, TM, TT	-	-	1.630,49	-

Catatan

*) Diterapkan Rekening Minimum (RM):

RM1 = 40 (Jam Nyalal) x Daya tersambung (kVA) x Biaya Pemakaian.

**) Diterapkan Rekening Minimum (RM):

RM2 = 40 (Jam Nyalal) x Daya tersambung (kVA) x Biaya Pemakaian LWBP.

*) Jam nyalal: kWh per bulan dibagi dengan kVA tersambung.

***) Diterapkan Rekening Minimum (RM):

RM3 = 40 (Jam Nyalal) x Daya tersambung (kVA) x Biaya Pemakaian WBP dan LWBP.

*) Jam nyalal: kWh per bulan dibagi dengan kVA tersambung.


****) Biaya kelebihan pemakaian daya reaktif (kVAh) dikenakan dalam hal faktor daya rata-rata setiap bulan kurang dari 0,85 (delapan puluh lima per seratus).

K Faktor perbandingan antara harga WBP dan LWBP sesuai dengan karakteristik beban sistem elektrifikasi setempat ($1,4 \leq K \leq 2$), ditetapkan oleh Direksi Perusahaan Perseroan (Persero) PT Perusahaan Listrik Negara.

WBP = Waktu Beban Puncak.

LWBP = Luar Waktu Beban Puncak.


Tarif Internet



[PERSONAL](#) | [BUSINESS](#) | [CORPORATE](#)

[f](#) [t](#) [in](#) [id](#) [id](#) [id](#) [id](#)

[LOGIN mySmartfren](#)




[HOME](#)
[WHAT'S NEW](#)
[DEVICES](#)
[SERVICES](#)
[SMART WORLD](#)
[SUPPORT](#)


LAYANAN INTERNET

[BACK TO TOP](#)
[CONNEX UNLIMITED](#)
[CONNEX VOLUME BASED](#)
[CONNEX EVO](#)


Bulanan	50.000	1,75 GB	Internet(spas)Vol50rb(spas)Otomatis *123*3*8*50	12 GB
	60.000	2 GB	Internet(spas)Vol60rb(spas)Otomatis *123*3*8*60	
	100.000	5 GB	Internet(spas)Vol100rb(spas)Otomatis *123*3*8*100	
	150.000	9 GB	Internet(spas)Vol150rb(spas)Otomatis *123*3*8*150	



COVERAGE AREA
 Pastikan layanan internet kami yang luas dan anti lelet di sini. [More Details](#)



GALLERY LIST
 Cari tahu lokasi galeri layanan kami di kotamadya. [More Details](#)



SELF CARE
 Nikmati berbagai layanan Smartfren dengan four MySmartfren. [More Details](#)