

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Akuntansi dan Teknologi Informasi (TI) serta Sistem Informasi telah menjadi saling terkait era saat ini. Akuntansi merupakan kegiatan jasa yang berperan menyediakan kumpulan informasi atau data kuantitatif yang menjadi dasar pengambilan keputusan ekonomi. Sedangkan Teknologi Informasi merupakan suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data/informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu. Perkembangan Teknologi Informasi yang sangat pesat juga mengakibatkan perubahan signifikan terhadap akuntansi.

Website merupakan kumpulan halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau sub domain pada jaringan *world wide web* (www) di internet. Kemajuan TI dapat mempengaruhi perkembangan Sistem Informasi Akuntansi (SIA) dalam hal pemrosesan data, pengendalian *intern*, dan peningkatan jumlah dan kualitas informasi dalam pelaporan keuangan. Laporan Arus Kas adalah jenis laporan keuangan yang berisi tentang informasi penerimaan dan pengeluaran kas dalam sebuah perusahaan pada periode waktu tertentu. Fungsi dari laporan ini yaitu untuk memberikan informasi serta revisi dari mana uang kas diperoleh perusahaan dan bagaimana mereka membelanjakannya. Seperti yang dilakukan oleh Toko Mainan Aura yang terletak di daerah Sukoharjo pada Jl. Veteran No. 46. Kutorejo, Jetis, Kec. Sukoharjo, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah.

Toko Mainan Aura Sukoharjo merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai mainan anak yang terletak di daerah Sukoharjo. Selama ini pengolahan data keuangan pada Toko Mainan Aura Sukoharjo masih manual yaitu dengan cara ditulis tangan pada buku khusus dan dibantu dengan alat hitung kalkulator. Cara tersebut membutuhkan waktu yang lama dan ditambah diperlukan kehati-hatian dalam menghitungnya. Sehingga dalam proses pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas sering terjadi kesalahan perhitungan yang mengakibatkan rentan terjadi selisih uang dan barang.

Dari uraian tersebut maka dibutuhkan suatu sistem agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan arus kas menjadi akurat dan tepat waktu. Sehingga penulis berinisiatif untuk merancang komputerisasi laporan arus kas berbasis web agar Toko Mainan Aura Sukoharjo mampu membuat laporan yang akurat dan tepat waktu, mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka penulis mengambil judul “KOMPUTERISASI LAPORAN ARUS KAS PADA TOKO MAINAN AURA SUKOHARJO”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana agar Laporan Arus Kas yang dihasilkan Pada Toko Mainan Aura Sukoharjo dapat menjadi laporan yang akurat?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dan ruang lingkup permasalahan dalam pembuatan laporan, penulis akan mengarahkan pada pokok permasalahannya yaitu perancangan komputerisasi laporan arus kas berbasis *web* untuk menampilkan menu input data,

transaksi, laporan keuangan yang dibatasi pada:

1.3.1 Data yang diinput

Admin, Akun Penerimaan Kas, Akun Pengeluaran Kas.

1.3.2 Transaksi

Transaksi Penerimaan Kas, Transaksi Pengeluaran Kas.

1.3.3 Laporan

Laporan Penerimaan Kas, Laporan Pengeluaran Kas, Laporan Arus Kas.

1.3.4 Software dan Database

Software yang dipakai *Visual Studio Code*, *database* yang digunakan adalah MySQL dan sistem yang dibuat berbasis *web*.

1.3.5 Pengguna

- a. Pemilik: hanya bisa mengakses laporan.
- b. Admin: bisa mengakses input, transaksi, dan laporan.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1.4.1 Bagi Pemilik Toko

Memberikan kemudahan bagi masyarakat khususnya pemilik Toko Mainan Aura Sukoharjo dalam mendapatkan informasi tentang Laporan Arus Kas berbasis web secara akurat.

1.4.2 Bagi Penulis

Penyusunan tugas akhir ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan Diploma III Program Studi Komputersasi Akuntansi di STMIK AMIKOM SURAKARTA. Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk membuat pencatatan

arus kas yang akurat berbasis web dengan menggunakan komputer pada Toko Mainan Aura Sukoharjo.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini:

1.5.1 Manfaat Bagi Pemilik Toko

Mempermudah bagian administrasi dalam mencatat transaksi penjualan dan mengurangi kesalahan pencatatan yang sering terjadi dan dapat mempermudah mendapatkan laporan arus kas yang akurat.

1.5.2 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Sebagai sarana kepada masyarakat dan tolak ukur materi perkuliahan dan referensi yang nantinya akan dipakai di dunia kerja.

1.5.3 Manfaat Bagi Penulis

Penulis dapat merealisasikan teori-teori yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM SURAKATA khususnya komputersasi laporan arus kas dalam suatu perusahaan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan Tugas Akhir antara lain:

1.6.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara berinteraksi langsung ke pemilik Toko Mainan Aura Sukoharjo, dalam mengamati dan mempelajari laporan Arus Kas Pada Toko Mainan Aura Sukoharjo. Beberapa mainan yang dijual terdiri dari *hotwheels*, bola, *lego*, boneka, mainan *uno* dan masih banyak lagi.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data secara tatap muka dengan pemilik toko yaitu Ibu Hera Septiana untuk menanyakan sistem kerja, struktur organisasi, sistem pembuatan laporan Arus Kas Pada Toko Mainan Aura Sukoharjo.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data tentang Toko Mainan Aura Sukoharjo yang diikutinya dengan bahan pustaka baik berupa dokumen tertulis maupun berupa gambar dan mengambil teori-teori yang berhubungan dengan komputerasi laporan Arus Kas Pada Toko Mainan Aura Sukoharjo.

1.7 Teori Yang Digunakan

Adapun teori yang digunakan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir:

1.7.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu (Suci et al., 2021).

1.7.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya, atau dapat dianggap sebagai dasar untuk pengambilan keputusan (Qur'aini et al., 2024).

Informasi yang berkualitas harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa menyesatkan karena bagi sumber informasi sampai ke penerima mungkin

banyak gangguan yang dapat merubah informasi tersebut (N. Yudi Arifin, R. Indra Borman, 2022).

- b. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaat lebih efektif dibanding dengan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dapat tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetapi dapat ditaksir efektifitasnya (N. Yudi Arifin, R. Indra Borman, 2022).
- c. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang, penerima tidak boleh terlambat, informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan (N. Yudi Arifin, R. Indra Borman, 2022).

1.7.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang berperan dalam proses penciptaan dan penyampaian informasi. Dengan menggunakan komponen *hardware* (Perangkat Keras), *software* (Perangkat Lunak), dan *brainware* (Manusia), sistem ini memproses *input* sumber data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan (ZA & Hadiwinata, 2024).

1.7.4 Website

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*. *Website* juga dapat disebut sebagai media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk

menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya. *Website* bersifat *multi-platform* yang artinya dapat dibuka dari segala perangkat atau *device* yang terhubung dengan jaringan internet (Nugroho et al., 2024).

1.7.5 Komputer

Komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan proses yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi penggunanya (Harmayani et al., 2021).

1.7.6 Komputerisasi

Komputerisasi merupakan suatu proses untuk merancang dan menata ulang alur dan prosedur agar menjadi lebih sederhana, layak, efektif, efisien. Misalnya aliran data dari transaksi hingga menjadi laporan yang tadinya harus melewati 6-7 tahapan dapat disingkat menjadi hanya 2-3 tahap saja (Informatika et al., 2024).

1.7.7 Laporan Arus Kas

Laporan arus kas adalah laporan keuangan yang menyajikan aliran kas perusahaan dari aktivitas operasi, investasi, dan pendanaan. Perusahaan perlu melaporkan informasi tentang perusahaan yang menyebabkan perusahaan kas selama periode waktu tertentu dalam laporan arus kas (Yulisma & Verawati, 2020).

TOKO KELONTONG LYL	
LAPORAN ARUS KAS	
Per 31 April 2022	
Nama Akun	Saldo
1. Arus Kas dari Aktivitas Operasi	
Penerimaan dari penjualan	Rp 25.000.000
Arus Kas Masuk dari Aktivitas Operasi	Rp 25.000.000
Beban Gaji	Rp 1.000.000
Beban Air & Listrik	Rp 500.000
Arus Kas Keluar dari Aktivitas Operasi	(Rp 1.500.000)
Arus Kas dari Aktivitas Operasi	Rp 23.500.000
2. Arus Kas dari Investasi	
Pembelian Barang Dagang	Rp 11.000.000
Pembelian Alat Penunjang Toko	Rp 2.000.000
Arus Kas Keluar dari Aktivitas investasi	(Rp 13.000.000)
3. Arus Kas dari Aktivitas Pendanaan	
Setoran Tambahan Modal	Rp 20.000.000
Prive	(Rp 3.000.000)
Arus Kas masuk dari Aktivitas Pendanaan	Rp 17.000.000
Kenalkan Kas Bersih Selama Periode I	Rp 27.500.000
Saldo Kas Awal Periode 1 April 2022	Rp 12.000.000
Saldo Kas Akhir Periode 31 April 2022	Rp 39.500.000

Gambar 1.1 Contoh Laporan Arus Kas

1.7.7.1 Arus Kas Masuk

Perusahaan menerima kas terutama melalui penjualan produk/jasa, melalui penjualan *asset* lain, melalui pinjaman, dan melalui penerimaan kas dari penanaman modal pemilik perusahaan (Rosita, 2005).

1.7.7.2 Arus Kas Keluar






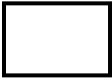
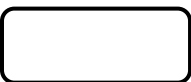

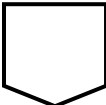
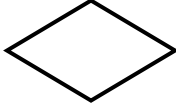
Perusahaan menggunakan kas untuk membayar biaya operasi berjalan (misal: upah, *utility*, pajak), untuk membeli tambahan gedung, tanah, dan perluasan operasi lain, untuk membayar kembali pinjaman dan membayar keuntungan pemilik atas investasi yang telah dilakukan (Rosita, 2005).

1.7.8 Perancangan Sistem

1.7.8.1 Bagan Alir (*Flowchart*)

Flowchart adalah bentuk penyajian tentang proses dan logika dari proses penanganan informasi atau menggambarkan secara grafik dari langkah - langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Fungsi utama dari *flowchart* adalah memberi gambaran jalannya sebuah program dari satu proses ke proses lainnya sehingga alur program menjadi mudah dipahami oleh semua orang (Ade Saputera et al., 2024).

Tabel 1. 1 Simbol dan penjelasan bagan alir (*flowchart*)

No.	Simbol	Penjelasan
1.		Dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
2.		Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen dibagian depan sudut kanan atas.
3.		Fungsi <i>input output</i> di dalam bagan alir program juga untuk mewakili jurnal dan buku besar dalam bagan alir dokumen.
4.		Fungsi pemrosesan yang biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
5.		Pelaksanaan pemrosesan yang dilakukan secara manual.
6.		Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh peralatan selain komputer.
7.		Proses yang menggunakan peralatan <i>offline</i> .
8.		Arah pemrosesan atau dokumen, arus yang normal berada dibawah dan mengarah ke kanan.
9.		Suatu penanda masuk dari atau keluar ke halaman lainnya.
10.	Titik awal, akhir atau pemberhentian dalam suatu proses atau program juga dipergunakan untuk menunjukan pihak eksternal.	
11.		Digunakan dalam suatu program komputer bagan akhir untuk memperlihatkan pembuatan cabang ke jalan <i>alternative</i> .

1.7.9 Perancangan Basis Data

1.7.9.1 Basis data



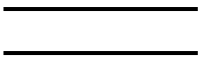

Basis data adalah kumpulan data yang terkait, yang disusun sedemikian rupa sehingga mempermudah proses pengumpulan informasi (Ageng Saepudin Kanda & Ratna Intan Sari, 2024).

1.7.9.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan serta proses yang terjadi pada data tersebut. DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem (Ananda et al., 2024).

Simbol DFD menurut DeMarco / Yourdan sebagai berikut:


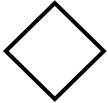


Tabel 1. 2 *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Keterangan
1.		Menggambarkan aliran data dari satu ke proses lainnya.
2.		Menunjukkan transformasi dari masukan menjadi keluaran.
3.		Merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau <i>file</i>
4.		Merupakan sumber atau tujuan dari aliran data atau sistem

1.7.9.3 Entity Relational Database (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah alat visualisasi yang digunakan dalam perancangan basis data untuk merepresentasikan hubungan antar entitas dalam suatu sistem informasi (Wirayuda & Sutabri, 2024).

Tabel 1. 3 Simbol ERD (*Entity Rational Database*)

Simbol	Keterangan
	Entitas (<i>Entity</i>) merupakan notasi untuk mewakili suatu objek. Dapat berupa benda, pekerjaan, tempat dan orang.
	Relasi (<i>Relationship</i>) merupakan penghubung antar entitas.
	Atribut (<i>Attribute</i>) merupakan karakteristik suatu entitas, atribut dapat sebagai <i>key</i> yang bersifat unik.
	Garis penghubung merupakan notasi untuk menghubungkan kumpulan atribut, kumpulan entitas, dan kumpulan atribut.

1.7.10 Pengembangan Sistem

1.7.10.1 Metode Pengembangan *Prototype*

Metode *Prototype* adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*) (Dirgantara & Suryadarma, 2014).

Pengembangan sistem ini menggunakan metode *prototype* untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis serta dapat memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang. Model ini tepat digunakan dalam menjabarkan kebutuhan pengguna secara detail karena terkadang pengguna kesulitan menyampaikan kebutuhannya

secara detail tanpa melihat gambaran yang jelas terlebih dahulu (N. Yudi Arifin, R. Indra Borman, 2022). Berikut adalah gambar tahapan metode *Prototype*:



Gambar 1.2 Tahapan *Prototype*.

Tahap yang dilakukan sebagai berikut:

a. Communication

Yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan pengumpulan data awal dan berkomunikasi dengan pengguna dalam hal ini melakukan wawancara khususnya dengan pemilik toko untuk mengetahui sistem yang berjalan serta permasalahan yang dihadapi sehingga dapat membangun sistem usulan yang lebih baik

b. Quick Plan and Modeling Quick Design

Tahap ini dilakukan dengan merancang perangkat *prototype* secara umum yang selanjutnya dapat dikembangkan lagi.

c. Construction of Prototype.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi maka tahap berikutnya yang dikerjakan adalah mendesain sebuah *prototype* yang mewakili kebutuhan pengguna. Dari desain tersebut maka dibuat aplikasi atau *software* sesuai

dengan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan kebutuhan konsumen atau pengguna.

d. *Deployment, delivery and feedback*

Setelah mendesain dan membuat *prototype* yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna maka tahap berikutnya adalah pengguna dapat mencoba *prototype* tersebut dan mengevaluasinya.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Bagian ini menjelaskan tentang perangkat yang digunakan. Format penulisan yang digunakan boleh disebutkan menggunakan numbering ataupun tabel.

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah salah satu bagian sistem komputer yang dapat dilihat, disentuh dan dirasakan oleh manusia secara langsung, yaitu dalam bentuk nyata. *Hardware* merupakan peralatan fisik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memasukan, menyimpan, dan mengeluarkan hasil pengolahan data dalam bentuk informasi. *Hardware* yang digunakan penulis dalam pembuatan tugas akhir:

1. Laptop Asus A409MA
2. *Intel Celeron inside*
3. RAM 4 GB
4. *Keyboard*
5. SSD 256 GB

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) adalah kumpulan data elektronik yang dikelola oleh komputer. Informasi elektronik yang dikelola oleh komputer dapat berbentuk proyek atau arahan yang akan melakukan suatu perintah (Ageng Saepudin Kanda & Ratna Intan Sari, 2024). Berikut *Software* yang digunakan penulis dalam pembuatan tugas akhir:

1.8.2.1 XAMPP

XAMPP adalah Singkatan dari X (tempat sistem operasi apa pun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP alat yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu paket (Suci et al., 2021).

1.8.2.2 MySQL

MySql adalah suatu sistem manajemen *database management system* (DBMS), yaitu suatu sistem yang berguna untuk melakukan proses pengelolaan kumpulan struktur data, termasuk proses pembuatan atau pengelolaan data (Suci et al., 2021).

1.8.2.3 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah *Software* yang sangat ringan, namun kuat *editor* kode sumbernya yang berjalan dari *desktop*. Visual Studio Code digunakan untuk pembuatan kode-kode program yang dibutuhkan sebuah aplikasi yang mumpuni. Visual Studio Code dapat digunakan untuk berbagai Bahasa pemrograman seperti JavaScript, HTML, CSS, PHP, Python, C++, dan masih banyak lagi. (Nanda Syarif et al., 2023)

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil-hasil tahapan penulisan mulai dari tahap analisis, tahap perencanaan, dan desain yang sub babnya terdiri dari:

- a. Pengembangan sistem
- b. Sistem dokumen laporan arus kas
- c. Diagram arus data
- d. Relasi
- e. Desain *input* dan *output*

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana

