

Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Pada CV. Sablon Makmur

Andry Hartanto¹, Djoni Haryadi², Rudy Adipranata³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra

Jln. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236

Telp. (031)-2983455, Fax. (031)-8417658

Email: m26412061@john.petra.ac.id¹, djonih@petra.ac.id², rudya@petra.ac.id³.

ABSTRAK

CV. Sablon Makmur merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa sablon. Sistem perusahaan pada saat ini masih menggunakan sistem manual. Semua pencatatan laporan pembelian, penjualan, pembukuan masih menggunakan tulis tangan, sehingga mudah terjadi kesalahan dalam proses pencatatannya. Perhitungan keuntungan yang masih mengira-ngira, juga membuat terkadang perusahaan kesulitan dalam menghitung keuntungannya.

Berdasarkan analisis permasalahan yang dihadapi oleh CV. Sablon Makmur, maka dilakukan pembuatan aplikasi yang berguna untuk kegiatan operasionalnya. Aplikasi diimplementasikan dapat memproses transaksi purchase order, sales order, laporan pembelian, penjualan, hutang dan piutang, sehingga perusahaan dapat me-manage laporannya. Data Flow Diagram dan ERD menggunakan aplikasi power designer 15. Aplikasi dibuat dengan menggunakan Framework CodeIgniter dan menggunakan MySQL sebagai database.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat melakukan pencatatan transaksi pembelian dan penjualan secara terstruktur dan terkomputerisasi, serta dilengkapi dengan perhitungan stok dengan menggunakan metode Average. Aplikasi ini membantu proses pencatatan dengan penjumlahan dan posting yang terkomputerisasi dan otomatis.

Kata Kunci: Sistem Informasi Akuntansi, Jurnal, Average, Laporan

ABSTRACT

CV. Sablon Makmur is a company engaged in screen printing services. The company's current systems still using manual systems. All recording report purchases, sales, bookkeeping still use hand writing, so it's easy errors in the registration process. Calculation of benefits are still estimated, the company also made sometimes difficulties in calculating benefits.

Based on the analysis of the problems faced by CV. Sablon Makmur, then made the creation of applications that are useful for operations. Applications can implement transaction processing purchase orders, sales orders, purchasing reports, sales, accounts payable and receivable, so that the company can manage its report. Data Flow Diagram and ERD using power applications designer 15. Applications created using CodeIgniter Framework and uses MySQL as a database.

Based on the test results of the application indicates that this application can make record purchase and sale transactions in a structured and automated, and equipped with a calculation of the stock using the Average. This application helps the process of

recording with journaling and posting of computerized and automated

Keywords: Accounting Information System, Journal, AVERAGE, Report

1. LATAR BELAKANG

CV. Sablon Makmur adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa percetakan sablon untuk berbagai jenis plastik, seperti PE, PP, dan HD. Plastik PE merupakan bahan plastik yang digunakan sebagai packing minuman atau barang-cairan, seperti es batu, sirup, maupun minuman lainnya. Plastik PP merupakan bahan plastik yang digunakan untuk *cake*, gula, karung, dsb. Sedangkan plastik HD merupakan bahan plastik yang digunakan untuk tas kresek

Pencatatan data transaksi pembelian dan penjualan masih secara tradisional yaitu tulis tangan, sehingga pemilik perusahaan merasa kesulitan, apalagi jika terdapat banyak pesanan. Penyimpanan data pelanggan yang juga masih menggunakan manual membuat pemilik perusahaan merasa kesulitan dalam mencari data pelanggan tersebut yang sebelumnya melakukan pemesanan barang.

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh CV. Sablon Makmur diperlukan sistem informasi yang dapat membantu proses transaksi untuk menghindari kesalahan pencatatan pesanan pelanggan, memudahkan pencarian data yang dipesan oleh pelanggan, oleh karena itu diperlukan Sistem Informasi Akuntansi. Sistem Informasi Akuntansi (SIA) adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, dan memproses data menjadi informasi yang berhubungan dengan proses transaksi. Dengan adanya suatu sistem yang terotomatisasi, maka pengerjaan yang sebelumnya menggunakan tulis tangan dapat dikurangi, sehingga dapat meminimalisasi kesalahan dan semua data yang awalnya berupa kertas sekarang menjadi satu dalam satu database sehingga setiap data pesanan pelanggan dan data pembelian barang dapat mudah mencari data tersebut, sehingga akan sangat membantu perusahaan.

2. DASAR TEORI

2.1. Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang mengumpulkan, mencatat, mengklasifikasi suatu proses akuntansi dan data lain untuk mendapatkan informasi agar dapat diambil keputusan.[6]

Sistem informasi akuntansi terdiri atas enam komponen yaitu:

1. Orang-orang yang menggunakan sistem.
2. Prosedur dan intruksi yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyimpan data.
3. Data tentang suatu organisasi dan aktivitas bisnisnya.

4. *Software* yang digunakan untuk mengolah maupun memproses data.
5. Infrastruktur teknologi informasi seperti, komputer, perangkat komunikasi jaringan yang digunakan dalam AIS (*Accounting Information System*). Kontrol internal dan langkah-langkah keamanan untuk menjaga data AIS

2.2. Akuntansi

Akuntansi adalah suatu proses, yaitu proses pencatatan, penggolongan, dan peringkasan transaksi keuangan. Akuntansi memproses transaksi keuangan dengan suatu cara yang dapat dimengerti. Akuntansi digunakan oleh para penggunanya untuk menginterpretasikan informasi-informasi yang ada di dalamnya, sehingga dapat berguna untuk pengambilan keputusan [6]

Akuntansi adalah suatu proses identifikasi data, pengumpulan, dan proses penyimpanan serta pengembangan informasi. [5]

Akuntansi sendiri sebenarnya terdiri dari 3 aktivitas, yaitu mengidentifikasi, mencatat, dan mengkomunikasikan suatu kegiatan ekonomi [7]

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem buatan manusia yang terintegrasi berbasis komputer yang dibentuk untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data, serta memberikan informasi yang jelas kepada *user* [1] Sistem informasi sebenarnya adalah suatu proses untuk mengubah data menjadi informasi dan pengetahuan. Tujuan utama sistem informasi adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat kepada orang yang tepat pada waktu yang tepat dalam jumlah yang tepat dan dalam format yang tepat.[4]

2.4. Jurnal

Jurnal merupakan rekaman setiap transaksi yang ada secara urut sesuai dengan kronologinya, jurnal disebut “*The book of original entry*”. Dalam setiap transaksi jurnal, menunjukkan setiap pergerakan saldo dari debit dan kredit secara spesifik dari setiap akun.[7]

2.5. Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan suatu laporan yang memberikan informasi tentang pergerakan arus keuangan suatu perusahaan yang tersusun secara rinci dan lengkap meliputi Neraca, Laba Rugi, Neraca Saldo dan sebagainya. Laporan ini biasanya digunakan oleh pihak internal dan eksternal untuk dapat menilai perusahaan tersebut apakah mendapatkan profit yang banyak atau malah mengalami kerugian. [3]

Laporan Keuangan terdiri dari :

- Laporan Laba Rugi
Laporan laba rugi (*Income Statement*) adalah laporan yang menunjukkan kemampuan perusahaan dalam menghasilkan keuntungan selama periode waktu tertentu. Dalam laporan ini terdapat dua akun yaitu, akun pendapatan dan akun beban. Perusahaan dapat mengalami keuntungan jika jumlah pendapatan lebih banyak daripada beban, sebaliknya perusahaan akan mengalami kerugian jika jumlah beban lebih banyak daripada pendapatan.
- Laporan Perubahan Ekuitas (*Statement of owner's equity*) adalah laporan yang menggambarkan perubahan ekuitas perusahaan dalam suatu periode tertentu. Laporan perubahan

ekuitas ini bisa disebut juga dengan laporan perubahan modal yang terdiri dari modal, laba usaha, dan prive.

- Neraca (*Balance Sheet*) adalah laporan keuangan menggambarkan kondisi keuangan suatu perusahaan yang terdiri dari aset, hutang, dan modal.
- Laporan Arus Kas (*Statement of cash flows*) adalah laporan yang menunjukkan aliran uang yang diterima maupun yang digunakan oleh perusahaan dalam suatu periode tertentu. [2]

2.6. Flowchart

Flowchart adalah diagram bergambar yang digunakan untuk dapat menganalisa dan menggambarkan beberapa aspek dari suatu informasi secara jelas, ringkas, dan logis. Diagram ini merekam alur bagaimana proses bisnis yang dilakukan secara rinci. *Flowchart* menggunakan beberapa simbol untuk menggambarkan prosesnya.[5]

3. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

3.1. Analisa Sistem

3.1.1. Analisis Sistem Lama

Proses Penjualan Jasa

Proses penjualan jasa pada CV. Sablon Makmur berawal dari pelanggan melakukan pemesanan melalui telepon atau datang langsung. Jika konsumen datang langsung, maka konsumen langsung memberikan gambar yang hendak disablon. Jika konsumen melakukan pemesanan melalui telepon, maka gambar yang hendak disablon diberikan melalui e-mail. Setelah gambar cocok dan disetujui, maka dibuatkan SO (*Sales Order*) dengan harga yang telah disepakati, konsumen dapat melakukan DP dari harga yang telah disepakati. Jika ada pelanggan yang ingin meminta *proof*, yaitu bukti atau contoh jika sablon sudah benar sesuai permintaan atau tidak, maka dikenai biaya untuk pembuatan *proof* tersebut. Apabila pelanggan tidak setuju dengan *proof* yang diberikan, maka pihak perusahaan akan melakukan *edit* kembali gambar tersebut hingga sesuai dengan permintaan konsumen, jika setuju maka akan dilanjutkan ke proses produksinya. Kemudian setelah barang selesai, jika konsumen ingin barang hasil sablon tersebut diantar maka akan ada biaya pengiriman dan pembuatan surat jalan ke konsumen tersebut dan kemudian melakukan pelunasan, tetapi jika konsumen ingin mengambil barang tersebut, maka konsumen datang langsung ke perusahaan dan melakukan pembayaran.

Proses Pembelian Barang

Proses pembelian berawal dari pesanan dari pelanggan, karena perusahaan tidak menyetok barang, sehingga perusahaan pun menyesuaikan sesuai dengan pesanan konsumen, jika konsumen ingin melakukan sablon dan tidak memiliki plastiknya, maka perusahaan pun memesan plastik tersebut, tetapi jika konsumen membawa plastik sendiri maka tidak perlu memesan plastik lagi. Proses berawal dari pihak gudang melakukan pengecekan bahan, jika bahan yang diperlukan untuk proses sablon tidak mencukupi, maka pihak gudang memberitahukan ke pemilik perusahaan jika bahan tidak mencukupi, lalu pemilik perusahaan melakukan pemesanan bahan dengan membuat PO (*Purchase Order*) ke *supplier*, jika barang sudah datang, nota pun diterima, dan melakukan pengecekan barang. Jika barang sudah benar maka melakukan pembayaran, dan barang dimasukkan ke dalam gudang untuk dapat diproses.

3.1.2. Analisis Permasalahan

Berdasarkan analisa sistem yang ada, maka bisa disimpulkan beberapa permasalahan yang dihadapi adalah Permasalahan Umum

Secara umum, CV. Sablon Makmur tidak memiliki arus informasi yang cukup baik, hal ini dikarenakan setiap pencatatan data dilakukan dengan manual, dan belum ada sistem yang mengintegrasikan suatu informasi tersebut. Sehingga perusahaan sering kali mengalami kesulitan jika ingin mencari data konsumen yang sebelumnya memesan karena setiap pencatatan dicatat didalam map-map yang tertumpuk banyak menjadi satu, serta sangat rentan terhadap kesalahan dalam mencatat data-data tersebut. Jika map-map tersebut hilang, maka perusahaan tidak mempunyai data yang terkait dengan konsumen tersebut. Penagihan kepada konsumen yang selalu agak terlambat membuat perusahaan kesulitan untuk mendapatkan tagihan dari konsumen tersebut.

Permasalahan Khusus

- Pembelian

Penyimpanan data PO yang masih dalam map-map, akan mengakibatkan resiko kehilangan data PO tersebut, Jika data PO tersebut hilang, maka perusahaan tidak akan dapat mengecek apakah barang yang datang sesuai pesenan atau tidak, perusahaan juga tidak bisa mengecek *pricelist* yang tertera pada barang tersebut.

- Penjualan

Pencatatan data transaksi penjualan yang masih menggunakan kertas sama sekali tidak efisien serta rentan terhadap kehilangan dan salah dalam pencatatan data transaksi tersebut.

3.1.3. Analisa Kebutuhan

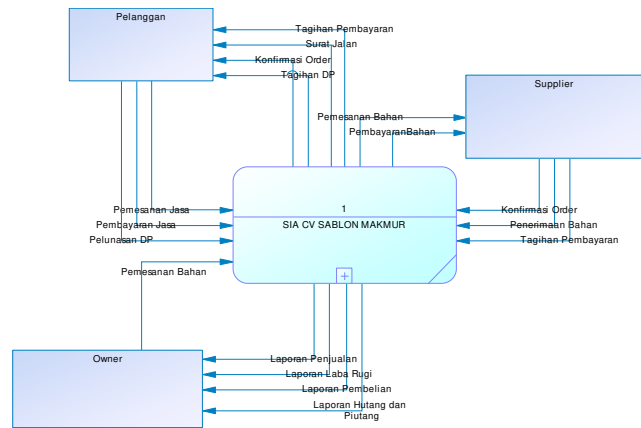
Berdasarkan analisa permasalahan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa CV. Sablon Makmur membutuhkan:

1. Sistem informasi akuntansi yang terkomputerisasi agar dalam pencatatan setiap data pelanggan, transaksi, maupun pembelian dapat akurat dan tidak terjadi kesalahan.
2. Sistem informasi akuntansi yang terkomputerisasi agar dapat memudahkan dalam pencarian data dari data konsumen yang telah memakai jasa sablon, data penjualan, maupun data pembelian.
3. Sistem pencatatan detail SO seperti status proses, selesai, maupun terkirim agar perusahaan dapat lebih mudah melakukan proses pengecekan pemesanan.
4. Sistem pencatatan pengambilan bahan baku beserta detailnya hingga tenaga kerja selesai proses produksi, agar perusahaan dapat lebih mudah menghitung biaya yang terpakai setelah proses produksi.
5. Suatu sistem terintegrasi yang menghubungkan semua data menjadi satu hingga mudah dalam proses pengolahan data.
6. Sistem *reporting* yang terkomputerisasi, sehingga perusahaan dalam melihat *income*, maupun pengeluaran yang terjadi selama beberapa periode. Sehingga perusahaan dapat menganalisa berdasarkan data *reporting* tersebut..

3.2. Desain Sistem

3.2.1. Desain Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD), merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan alur proses data suatu sistem informasi. Diagram ini dapat membantu penggunaanya dalam memahami sistem. Desain *context diagram* pada CV. Sablon Makmur terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Context Diagram

Pada *Context Diagram* terdapat tiga *external entity* yang memberikan *input* dan *output* pada sistem, yaitu:

Pelanggan

Input: tagihan pembayaran, surat jalan, konfirmasi order, tagihan dp.

Output: pemesanan jasa, pembayaran jasa, pelunasan dp.

Supplier

Input: pemesanan bahan, pembayaran bahan.

Output: konfirmasi order, penerimaan bahan, tagihan pembayaran.

Owner

Input: pemesanan bahan.

Output: laporan penjualan, laporan laba rugi, laporan pembelian, laporan hutang dan piutang.

3.2.2. Desain Entity Relationship Diagram (ERD)

Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan tahap desain *database* sebelum mengimplementasikan program.

ERD menggambarkan tabel-tabel dalam *database* yang saling berelasi satu dengan yang lain. Terdapat dua jenis dalam pembuatan ERD, yaitu *conceptual data model* dan *physical data model*.

4. PENGUJIAN SISTEM

4.1. Pengujian Login

Pada saat awal program ini, pengguna harus melakukan *login*, agar dapat masuk ke dalam sistem. Berikut adalah tampilan *form login* awal yang dapat dilihat pada Gambar 2.

The screenshot shows a login interface with a blue header bar containing the word 'LOGIN'. Below it are two white input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom is a blue button with a white lock icon and the text 'SIGN IN'.

Gambar 2. Tampilan Login

Jika pengguna ingin masuk ke dalam sistem, maka pengguna harus memasukkan *username* dan *password*, dan jika pengguna salah dalam memasukkan *username* maupun *password*, maka sistem akan kembali ke halaman *login* tersebut dan pengguna akan kembali memasukkan *username* dan *password* hingga benar.

4.2. Pengujian Inventory

Pada menu ini, pengguna dapat menambahkan, melihat, merubah, maupun dapat menghilangkan data *inventory* yang diperlukan pada C.V. Sablon Makmur. Tampilan Master *inventory* dapat dilihat pada Gambar 3

No	Nama	Satuan	Action
1	Cat Merah	kg	[Edit] [Delete]
2	Seritrip	kg	[Edit] [Delete]
3	Plastik	kg	[Edit] [Delete]
4	Minyak M4	liter	[Edit] [Delete]
5	Minyak M3 Super	liter	[Edit] [Delete]
6	Minyak Tanah	liter	[Edit] [Delete]
7	Finesol 333	botol	[Edit] [Delete]
8	Plastik PP 30cmx30cm	lembar	[Edit] [Delete]
9	Screen 50x70	buah	[Edit] [Delete]

Gambar 3. Inventory

Pada menu *inventory*, pengguna dapat menambahkan data barang, dengan menekan tombol tambah. Kemudian dapat juga mencari nama barang yang diinginkan, dengan mengetik nama barang yang ingin dicari pada kotak *search* yang terlihat pada Gambar 3.

4.3. Pengujian Master Chart of Account (COA)

Pada menu ini, pengguna dapat menambahkan, melihat, merubah, serta menghilangkan kode coa yang dibutuhkan untuk proses akuntansi. Tampilan master *chart of account* dapat dilihat pada Gambar 4.

No	Kode COA	Nama Akun	Tipe Akun	Action
1	100	Kas	aset	[Edit] [Delete]
2	101	Bank Bca	aset	[Edit] [Delete]
3	102	Alat Inventaris	aset	[Edit] [Delete]
4	103	Penyusutan Inventaris Kantor	aset	[Edit] [Delete]
5	104	Akumulasi Penyusutan Inventaris Kantor	aset	[Edit] [Delete]
6	110	Piutang	aset	[Edit] [Delete]
7	120	Inventory	aset	[Edit] [Delete]
8	140	Utang Jangka	aset	[Edit] [Delete]
9	200	Hutang	hutang	[Edit] [Delete]

Gambar 4. Coa

Jika ingin menambahkan nama akun yang hendak dipakai ketika proses akuntansi, maka cukup menekan tombol tambah, kemudian mengisi data-data yang sesuai dengan kebutuhan seperti pada Gambar 4.

4.4. Pengujian PO

Transaksi pembelian dilakukan dengan pengguna memilih menu transaksi > pembelian > *purchase order*. Pengguna menekan tombol tambah untuk menambahkan PO. Tampilan add PO dapat dilihat pada Gambar 5.

Add PO

Kode PO: PO00001

Nama Supplier: Arli

Tanggal: 04/03/2016

[Accept] [Cancel]

Gambar 5. Add Po

Setelah mengisi data tanggal, kemudian nama *supplier* nya, kemudian pengguna dapat menekan tombol *accept* untuk dapat

mengisi *detail* dari pesannya. Tampilan *detail* pemesanan po dapat dilihat pada Gambar 6.

No	Pesanan	Qty	Harga Satuan	Jumlah	Action
1	Seritrip	0.5 kg	1250000	625.000	[Delete]
2	Minyak M4	200 liter	20000	4.000.000	[Delete]
3	Finesol 333	10 botol	10000	100.000	[Delete]
4	Screen 50x70	1 buah	564000	564.000	[Delete]
5	Rakel Coklat 38cm	1 buah	222000	222.000	[Delete]
6	Rakel Coklat 23cm	1 buah	134500	134.500	[Delete]
Total				5.045.500	

[Subst] [Clear] [Cancel]

Gambar 6. Form add detail Pesanan Po

4.5. Pengujian Jurnal

Pada menu ini merupakan pencatatan jurnal per tanggal sekian dari setiap transaksi. Tampilan jurnal dapat dilihat pada Gambar 7.

Tanggal	Keterangan	Kode	Nama Akun	Debet	Kredit
2016-04-03	Pembelian Barang	120	Inventory	5,645,500	
2016-04-03	Pembelian Barang	200	Hutang		5,645,500
2016-04-05	Pembelian Barang	120	Inventory	2,286,900	
2016-04-05	Pembelian Barang	200	Hutang		2,286,900
2016-05-03	Pembayaran 01319	200	Hutang	5,645,500	
2016-05-03	Pembayaran 01319	100	Kas		5,645,500
2016-04-05	Pembayaran 025083	200	Hutang	2,286,900	
2016-04-05	Pembayaran 025083	100	Kas		2,286,900
2016-04-08	HPP Bahan	500	HPP	76,475	
2016-04-08	HPP Bahan	120	Inventory		76,475
2016-04-08	HPP Tenaga Kerja	500	HPP	121,500	
2016-04-08	HPP Tenaga Kerja	210	Hutang Tenaga Kerja		121,500
2016-04-08	HPP Bahan	500	HPP	51,265	
2016-04-08	HPP Bahan	120	Inventory		51,265

Gambar 7. Jurnal

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari semua yang telah dilakukan selama pengerjaan skripsi, dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Perhitungan jurnal, laporan neraca, laporan laba rugi *valid*.
2. Aplikasi ini terdapat data setiap laporan yang ada, seperti laporan pembelian, penjualan, serta laporan kartu stok yang selalu *update* dengan harga terakhir
3. Aplikasi ini terdapat data perhitungan total biaya produksi dari setiap *project*, sehingga pemilik dapat menghitung biaya yang telah terpakai dari setiap *project* tersebut.

6. REFERENCES

- [1] Dull, R. B., et al. 2014. *Accounting Information Systems 10e*. South Melbourne, Australia: Cengage Learning.
- [2] Mulyani, Lia. 2015. *Modul persamaan dasar akuntansi*. Bandung: Lia Mulyani.
- [3] Priyatno, Duwi. 2009. *Laporan Keuangan*. Jakarta: Erlangga.
- [4] Rainer Jr, R. K. dan Cegielski, C. G. 2010. *Introduction to Information System 3rd edition*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- [5] Romney, M.B. dan Steinbart, P.J. 2015. *Accounting Information Systems Thirteenth Edition*. Harlow: Pearson Education, Inc

- [6] Sugiri, Slamet. 1987. *Pengantar Akuntansi I*. Yogyakarta: BPFE.
- [7] Weygandt, J.J., Kimmel, P.D., & Kieso, D.E.2010. *Financial Accounting Seventh Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc