

MEMBANGUN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENCATAT UTANG DAGANG (Studi Kasus: Rumah Makan Kampoeng Bamboe Bandar Lampung)

Irwandi¹, Melysa Eryani²

^{1,2)} Jurusan Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung
Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung
E-mail: irwandits@yahoo.co.id¹⁾, melysaeryani@gmail.com²⁾

ABSTRAKS

Rumah Makan Kampoeng Bamboe merupakan suatu perusahaan atau badan usaha yang bergerak dalam pelayanan jasa makanan dan minuman yang diperuntukan bagi masyarakat umum. Permasalahan yang ada pada Rumah Makan Kampoeng Bamboe yang terkait dengan proses pencatatan dan pelaporan utang dagang yang belum terkomputerisasi. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penyelesaian laporan utang dagang. Selain itu laporan utang dagang yang disajikan tiap bulan masih mengalami keterlambatan. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk membangun perangkat lunak untuk mengelola data utang dagang menggunakan metode Extreme Programming (XP). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak untuk mencatat utang dagang adalah melalui wawancara dan observasi yang langsung ditunjukkan kepada Rumah Makan Kampoeng Bamboe. Hasil rancangan pada penelitian ini, yaitu rancangan Use Case, Activity Diagram, Input, Output, dan pengkodean. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi untuk mencatat utang dagang yang dapat mengelola data utang dagang secara akurat dan dapat membuat laporan utang dagang persupplier maupun perperiode.

Kata Kunci: Utang Dagang, Pelayanan Jasa, Rumah Makan

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi bagi suatu institusi termasuk perusahaan, terutama perusahaan yang mengalami perkembangan yang sangat pesat merupakan suatu kebutuhan. Begitu juga seharusnya bagi Rumah Makan Kampoeng Bamboe, namun faktanya dalam pengolahan data akunting termasuk data utang dagang belum menggunakan sebuah aplikasi yang mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan laporan utang dagang. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penyelesaian pembuatan laporan. Selain memakan waktu yang lama, laporan utang dagang juga belum terkomputerisasi, sehingga sulit mencari laporan utang dagang pada data yang diinput secara manual.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengusulkan menggantikan sistem lama ke sistem baru dengan pembuatan program aplikasi, terutama mengenai utang dagang, sehingga diharapkan dapat mempermudah proses perhitungan dan pencatatan utang dagang.

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan aplikasi perangkat lunak untuk mencatat utang dagang yang efektif.
2. Menghasilkan laporan utang dagang yang akurat, dan tepat waktu.

1.2 REFERENSI

1.2.1 Perangkat Lunak

Menurut Roger Pressman dalam bukunya Software Engineering a Practitioner's Approach (2013, p13) bahwa:

Perangkat lunak adalah teknologi yang berlapis. Setiap pendekatan rekayasa perangkat lunak harus berakhir pada komitmen organisasi ke kualitas. Manajemen mutu total, six sigma, dan filosofi yang sama mengembangkan budaya proses perbaikan berkesinambungan, dan budaya ini akhirnya mengarah pada pengembangan pendekatan yang semakin efektif untuk rekayasa perangkat lunak. Landasan yang mendukung software engineering adalah fokus kualitas.

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak atau software adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau **perangkat lunak** inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

1.2.2 Pencatatan

Pencatatan sangat perlu dilakukan pada setiap yang akan dan telah dilakukan untuk merekam dalam bentuk tulisan secara rincian rencana kegiatan yang akan dilakukan dan merekam hasil kegiatan yang telah dilakukan.

Pengertian pencatatan menurut Rahman Pura (2013:26) adalah:

“Proses analisis atas suatu transaksi atau peristiwa keuangan yang terjadi dalam entitas dengan cara menempatkan transaksi di sisi debit dan sisi kredit”. Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pencatatan dalam akuntansi adalah proses analisis untuk menempatkan transaksi di sisi debit dan sisi kredit”.

1.2.3 Utang Dagang

Utang adalah kewajiban perusahaan untuk membayar sejumlah uang/jasa/barang dimasa mendatang kepada pihak lain, akibat transaksi yang dilakukan dimasa lalu.

Menurut Dwi Martani, Ratna Wardhani, Aria Farahmita, dkk. (2017) Utang dagang adalah kewajiban yang kini timbul, akibat terjadi transaksi dimasa lalu, yang penyelesaiannya diharapkan mengakibatkan arus kas keluar, yang akan diselesaikan dalam jangka waktu satu siklus operasi atau 12 bulan untuk tujuan diperdagangkan.

Menurut Hery, S.E., M.Si., CRP., RSA., CFRM. (2016) Utang dagang adalah:

Kewajiban perusahaan kepada kreditur (supplier) dan pihak lainnya sebagai akibat dari pembelian barang dagang secara kredit.

Menurut Raja Adri Satriawan Surya (2012) Utang adalah:

Kewajiban perusahaan masa kini yang timbul dari peristiwa masa lalu, penyelesaiannya diharapkan mengakibatkan arus keluar dari sumber daya perusahaan yang mengandung manfaat ekonomi.

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Utang adalah kewajiban keuangan perusahaan kepada pihak lain akibat transaksi atau kejadian masa lalu, terutama karena penundaan pembayaran barang atau jasa dalam waktu tertentu.

1.2.4 Hubungan Utang Dagang dengan Laporan Keuangan

Laporan keuangan merupakan catatan informasi keuangan suatu perusahaan pada suatu periode akuntansi yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja perusahaan tersebut. Laporan keuangan adalah bagian dari proses pelaporan keuangan biasanya meliputi: Neraca, Laporan laba rugi komprehensif, laporan perubahan Ekuitas, laporan arus kas, catatan atau penjelasan dari laporan keuangan. Unsur yang berkaitan secara langsung dengan pengukuran posisi keuangan adalah aktiva, kewajiban, modal.

1. Aktiva adalah sumber-sumber ekonomi yang dimiliki suatu perusahaan. Untuk memudahkan pembaca laporan biasanya aktiva dicantumkan dalam neraca dengan urutan yang sudah tertentu yang dimulai dengan aktiva lancar kemudian aktiva tetap.
2. Kewajiban adalah utang yang harus dibayar oleh perusahaan pada suatu saat tertentu dimasa yang akan datang. Kewajiban dilaporkan dalam neraca menurut urutan saat pelunasannya. Dimulai dengan kewajiban jangka pendek seperti utang dagang, utang wesel dan kewajiban jangka pendek lainnya, kemudian dilanjut dengan kewajiban jangka panjang.
3. Modal adalah hak milik perusahaan atas kekayaan perusahaan.

Hubungan ketiga komponen diatas mencerminkan posisi keuangan yang menjadi tolak ukur keuangan suatu perusahaan.

1.2.5 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan. Class diagram memberi kita gambaran (*diagram statis*) tentang sistem/ perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

1.2.6 Usecase

Usecase adalah table grafis yang berisi rangkaian usecase yang dapat digunakan untuk menjelaskan sebuah permodelan.

1.2.7 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau dalam bahasa inggris "*activity diagram*" adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut.

Pada permodelan UML, diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem.

1.2.8 User Interface

User interface adalah cara program dan user berkomunikasi. Istilah user interface atau interface kadang-kadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (Human Computer Interaction). HCI (Human Computer Interaction) adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan komputer. User interface ada dua jenis, yaitu :

1. *Graphical User Interface* (GUI) : menggunakan unsur-unsur multimedia (seperti gambar, suara, video) untuk berinteraksi dengan pengguna.
2. *Text-Based* : menggunakan syntax/rumus yang sudah ditentukan untuk memberikan perintah.

User interface dari sisi software bisa berbentuk Graphical User Interface (GUI) atau Command Line Interface (CLI), sedangkan dari sisi hardware bisa berbentuk Apple Desktop Bus (ADB), USB, dan fire wire.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Extreme Programming (XP)*. Secara garis besar metode *Extreme Programming (XP)* mempunyai tahap-tahap yaitu planning, desain, coding, dan testing.

Adapun tahap-tahap metode *Extreme Programming (XP)* antara lain:

1. Planning

Perencanaan atau planning adalah proses yang mendefinisikan tujuan dari organisasi, membuat strategi digunakan untuk mencapai tujuan dari organisasi, serta mengembangkan rencana aktivitas

kerja organisasi. Perencanaan merupakan proses-proses yang penting dari semua fungsi manajemen sebab tanpa perencanaan (planning) fungsi pengorganisasian, pengontrolan maupun pengarahan tidak akan dapat berjalan.

2. Design

Tahap desain memutuskan bagaimana sistem akan beroperasi, dalam hal perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan infrastruktur, antar muka pengguna, formulir dan laporan, dan program khusus, database, dan file yang akan dibutuhkan.

3. Coding

Coding adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki (*debug*), dan memelihara kode yang membangun sebuah program komputer. Kode ini ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk membuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau pekerjaan sesuai dengan keinginan si pemrogram.

4. Testing

Testing adalah proses yang dibuat sedemikian rupa mengidentifikasi ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharapkan.

2.2 Langkah-langkah Penelitian

Langkah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Planning

Planning merupakan tahap pertama dalam pembuatan aplikasi ini. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk kebutuhan pembangunan kebutuhan sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara atau bertanya kepada perusahaan dan melakukan pengamatan langsung di Rumah Makan Kampoeng Bamboe.

Wawancara dan pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan secara langsung dan mempelajari dokumen-dokumen terkait yang dibutuhkan untuk membangun atau membuat sistem, sehingga terkumpulnya data-data pendukung pembuatan aplikasi untuk mencatat utang dagang di Rumah Makan Kampoeng Bamboe.

2. Desain

Pada tahap ini akan di buat rancangan-rancangan desain. Pertama merancang *user interface* yaitu mencitakan antarmuka pemakai kepada pengguna, dan memberikan informasi kepada pengguna sampai terwujudnya rancangan *user interface*. Kemudian membuat rancangan basis data. Lalu merancang alur program, untuk merancang alur program dibuat menggunakan *Usecase*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* sehingga dapat terwujudnya rancangan alur program.

3. Coding

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program aplikasi yang siap digunakan user. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis objek dengan menggunakan bahasa pemrograman Java

dan *Database Management System* dengan menggunakan *MySQL*. Dalam tahap ini menghasilkan sintak program dan program aplikasi Utang dagang.

4. Testing

Pada tahap ini dilakukan kegiatan uji coba program aplikasi. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan segala fungsi berjalan berdasarkan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang diharapkan. Pengujian fokus kepada perangkat lunak dari segi fungsional dan memastikan bahwa seluruh bagian sudah diuji. Dalam tahap ini akan menghasilkan program yang sudah diuji coba.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dibawah ini ada metode pengumpulan data yang digunakan:

1. Wawancara

Wawancara yaitu tanya jawab yang dilakukan secara sistematis oleh penulis dan di tunjukan kepada objek peneliti yang berpedoman kepada daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya.

2. Pengamatan

Metode ini di laksanakan dengan cara mengamati objek penelitian untuk mencocokkan dan melengkapi data yang telah diperoleh dalam wawancara.

3. Kepustakaan

Adalah penelitian yang digunakan dengan cara mempelajari sumber-sumber tulisan seperti buku, jurnal-jurnal dan bahan-bahan tertulis lain yang berisi pengetahuan tentang variabel dan topik yang teliti.

Tujuan penelitian kepustakaan adalah untuk menghimpun pengetahuan teoritis yang relevan dengan variabel dan topik yang nantinya digunakan untuk menyusun karya ilmiah ini.

4. Dokumentasi

Adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara menyalin atau memproduksi berbagai dokumen, laporan dan informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan karya ilmiah ini.

2.4 Analisa Kebutuhan Sistem

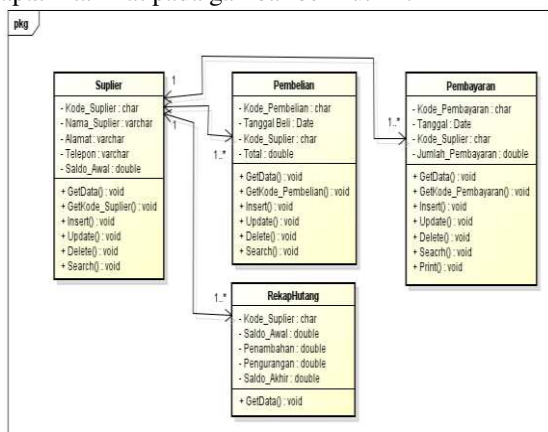
Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan pengumpulan data-data melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi yang dilakukan pada Rumah Makan Kampoeng Bamboe Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengumpulan data maka dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi dimana dengan penggunaan sistem yang lama informasi data Utang Dagang yang diperoleh kurang akurat, dalam pengolahan data Utang Dagang masih secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama sehingga didalam pembuatan laporannya sering terjadi kesalahan dan tidak tepat waktu. Dengan masalah yang dihadapi dari hasil penelitian maka dibutuhkan sebuah sistem aplikasi pembelian kredit yang dapat

membantu dalam kelangsungan operasional perusahaan dalam transaksi Utang Dagang pada Rumah Makan Kampoeng Bamboe Bandar Lampung.

2.5 Design Basis Data

1. Class Diagram

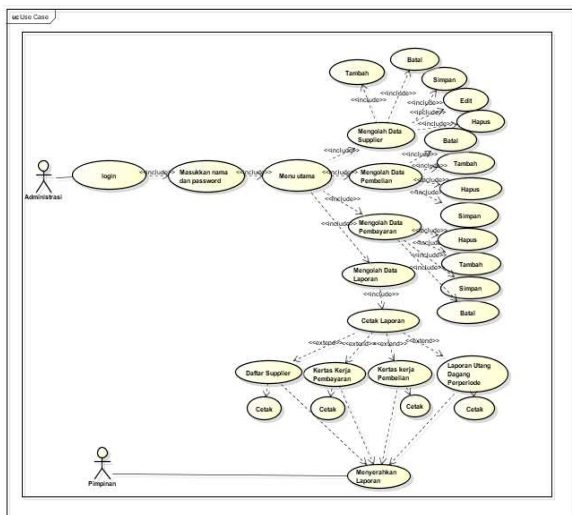
Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron. Adapun Class Diagram yang terdapat dalam Sistem yang akan dirancang dapat kita lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Class Diagram

2. Rancangan Use Case

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Administrasi, beserta Pimpinan.

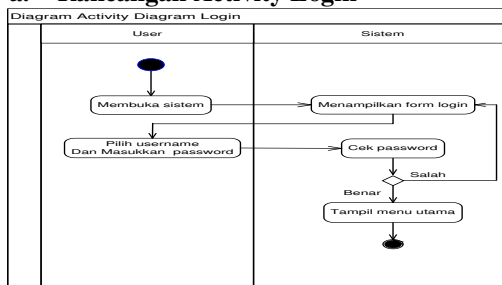


Gambar 2. Use Case

3. Rancangan Diagram Activity

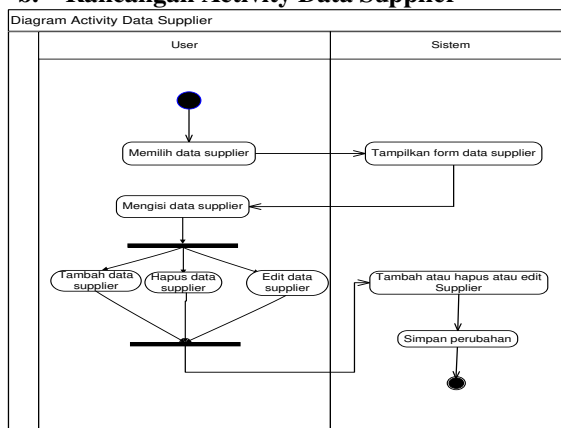
Activity Diagram menggambarkan bagan alir aktivitas dalam sebuah sistem yang dirancang, dengan aliran berawal dari keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir.

a. Rancangan Activity Login



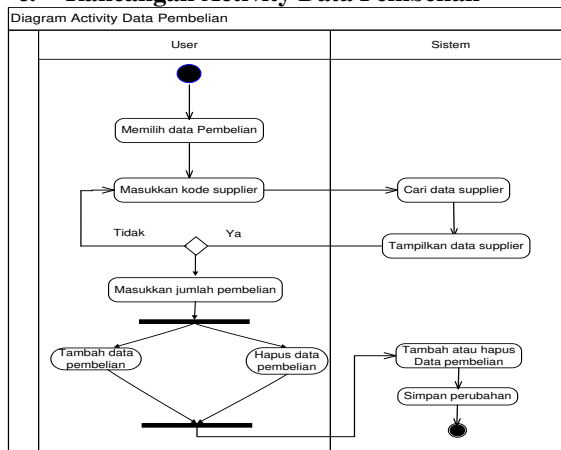
Gambar 3. Activity Login

b. Rancangan Activity Data Supplier



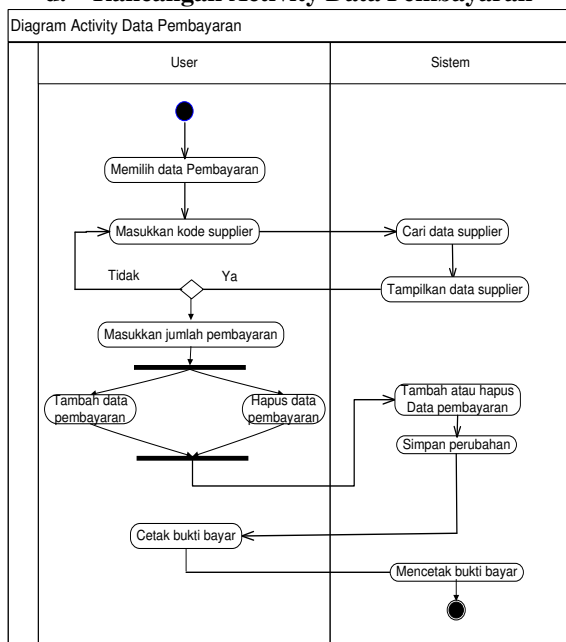
Gambar 4. Activity Form Supplier

c. Rancangan Activity Data Pembelian



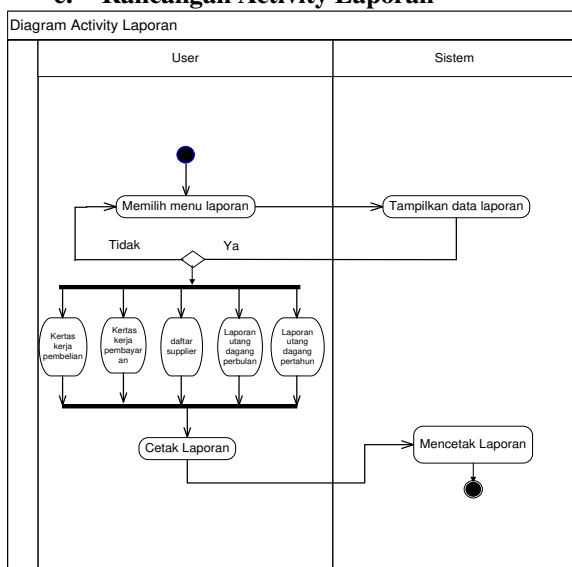
Gambar 5. Activity Form Pembelian

d. Rancangan Activity Data Pembayaran



Gambar 6. Activity Form Pembayaran

e. Rancangan Activity Laporan



Gambar 7. Activity Form Laporan

2.6 Rancangan Pengkodean

1. Pengkodean pada Supplier

Pada Kode Supplier menggunakan kode char yang terdiri dari 2 (dua) digit. 2 (dua) digit merupakan nomor urut Supplier.

Contoh : 01

Keterangan :

01 : Nomor urut Supplier

2. Pengkodean pada pembelian

Pada Kode Pembelian menggunakan kode char yang terdiri dari 15 (lima belas) digit. 2 (dua) digit pertama menyatakan kode Pembelian, 8 digit di

tengah merupakan tanggal transaksi dan 5 digit terakhir merupakan nomor urut pembelian.

Contoh : KB.2018-06-1000001

Keterangan :

KB : Menyatakan nomor beli

2018-06-10 : Menyatakan Tanggal beli

00001 : Nomor urut pembelian

3. Pengkodean pada pembayaran

Pada Kode Pembayaran menggunakan kode char yang terdiri dari 15 (lima belas) digit. 2 (dua) digit pertama menyatakan kode pembayaran, 8 digit di tengah merupakan tanggal transaksi dan 5 digit terakhir merupakan nomor urut Pembayaran.

Contoh : KP.2018-06-1000001

Keterangan :

KP : Menyatakan nomor Pembayaran

2018-06-10 : Menyatakan Tanggal Bayar

00001 : Nomor urut Pembayaran

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Form Login

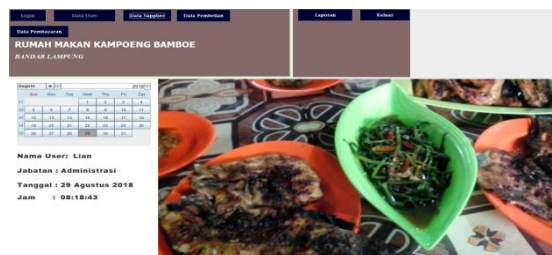
Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana administrator diminta untuk memasukkan Nama User, *password* yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan *form* masuk pengguna dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini :



Gambar 8. Tampilan Form Login

3.1.2 Tampilan Form Utama

Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari Tambah Pengguna, Data Suplier, Data Barang, Data Pembelian, Data Pembayaran dan Laporan. *Form* Menu Utama dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 9. Tampilan Form Utama

3.1.3 Tampilan Form Data Supplier

Form Data Supplier merupakan *form* yang berisikan tentang data Suplier. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus

data Supplier. Adapun data yang terdapat dalam *Form* Data Supplier adalah Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat, Telepon, Saldo awal. *Form* Data Supplier dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Telepon
01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakaubeni Desa Talang	0721-34119055
02	PT. ROYI PRAMESIVARI	Jl. Soekarno - Hatta, Rajabasa Ra.	0721-791744
03	PT. ABADI NAGA PRIMA	Campang Raya - Bandar Lampung	0721-91278
04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung, Bandar Lampung	061-8451503
05	BWI LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso, Bandar Lampung	0721-486122
06	SUPER BCD BARI	J. ANDI INC.	0791-214455

Gambar 10. Tampilan *Form* Data Supplier

3.1.4 Tampilan *Form* Data Pembelian

Form Data Pembelian merupakan *form* yang berisikan tentang data Pembelian. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, menghapus data Pembelian. Adapun data yang terdapat dalam *Form* Data Pembelian adalah Kode Pembelian, Tanggal, Kode Suplier, Nama Suplier, Alamat, Jumlah Hutang. *Form* Data Pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Kode Pembelian	Tanggal	Kode Supplier	Nama Supplier
KP 2018-08-08	2018-08-08	01	PT. CIOMAS ADISATWA
KP 2018-08-08	2018-08-08	02	PT. ROYI PRAMESIVARI
KP 2018-08-08	2018-08-08	03	PT. ABADI NAGA PRIMA
KP 2018-08-08	2018-08-08	05	BWI LAMPUNG
KP 2018-08-08	2018-08-08	04	PT. EVERBRIGHT
KP 2018-08-08	2018-08-08	06	SUPER BCD BARI

Gambar 11. Tampilan *Form* Data Pembelian

3.1.5 Tampilan *Form* Data Pembayaran

Form Data Pembayaran merupakan *form* yang berisikan tentang data Pembayaran. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, dan menghapus data Pembayaran. Adapun data yang terdapat dalam *Form* Data Pembayaran adalah Kode Pembayaran, Tanggal, Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat, Jumlah Bayar.

Form Data Pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Kode Pembayaran	Tanggal Bayar	Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Jumlah Bayar
KP 2018-08-14	2018-08-14	01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakaubeni	900,000
KP 2018-08-14	2018-08-14	02	PT. ROYI PRAMESIVARI	Jl. Soekarno - Hatta	100,000
KP 2018-08-14	2018-08-14	03	BWI LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso - S	100,000
KP 2018-08-14	2018-08-14	04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung, B	100,000
KP 2018-08-14	2018-08-14	05	CV ANNI	Bandar Lampung	100,000

Gambar 12. Tampilan *Form* Data Pembayaran

3.1.6 Tampilan *Form* Cetak Laporan

Form Cetak Laporan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 13. Tampilan *Form* Cetak Laporan

3.1.7 Tampilan Bukti Pembayaran

Bukti Pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 14. Tampilan Bukti Bayar

3.1.8 Tampilan Kertas Kerja Pembayaran Utang Dagang

Kertas Kerja Pembayaran Utang Dagang dapat dilihat pada gambar berikut ini

Kode Pembayaran	Tgl Transaksi	Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Jumlah Bayar
KP 2018-08	01/14/18 12:00 AM	01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakaubeni - Lampung	900,000
KP 2018-08	01/14/18 12:00 AM	02	PT. ROYI PRAMESIVARI	Jl. Soekarno - Hatta - Bandar	100,000
KP 2018-08	01/14/18 12:00 AM	03	BWI LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso - Bandar	100,000
KP 2018-08	01/14/18 12:00 AM	04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar Lampung	100,000
KP 2018-08	01/14/18 12:00 AM	05	CV ANNI	Bandar Lampung	100,000

Gambar 15. Tampilan Kertas Kerja Pembayaran Utang Dagang

3.1.9 Tampilan Kertas Kerja Pembelian

Kertas Kerja Pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini

RUMAH MAKAN KAMPOENG BAMBOE					
BANDAR LAMPUNG					
KERTAS KERJA PEMBELIAN					
Kode Pembelian	Tgl Transaksi	Kode Suplier	Nama Suplier	Alamat	Jumlah Utang
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakauheni - Lampung	1.736.000
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	02	PT. ROXY PRAMESWAR	Jl. Soekarno - Hatta, Bandar	960.342
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	03	PT. ABADI NIAGA PRIMA	Campang Raya - Bandar	300.960
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar	1.687.439
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar	1.316.067
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar	904.251
RP-2018-08	01/14/18 12:00 AM	05	BW LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso - Bandar	1.970.000
RP-2018-08	01/15/18 12:00 AM	06	CV AKNI	Bandar Lampung	500.000
Total					9.355.548
Bandar Lampung 29 August 2018					
Dibuat Oleh,					
LIAN					
Page 1 of 1					

Gambar 16. Tampilan Kertas Kerja Pembelian

3.1.10 Tampilan Daftar Supplier

Daftar Supplier dapat dilihat pada gambar berikut ini

RUMAH MAKAN KAMPOENG BAMBOE					
BANDAR LAMPUNG					
DAFTAR SUPPLIER					
Kode Suplier	Nama Suplier	Alamat	Telepon	Saldo Awal	
01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakauheni - Lampung	072134116055		0
02	PT. ROXY PRAMESWAR	Jl. Soekarno - Hatta, Bandar	0721751744		0
03	PT. ABADI NIAGA PRIMA	Campang Raya - Bandar	0721912781		0
04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar	0818451503		0
05	BW LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso - Bandar	0721488122		0
06	CV AKNI	Bandar Lampung	072170445		1.000.000
Bandar Lampung 29 August 2018					
Dibuat Oleh,					
LIAN					
Page 1 of 1					

Gambar 17. Tampilan Daftar Supplier

3.1.11 Tampilan Laporan Utang Dagang Per Bulan

Laporan Utang Dagang Per bulan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

RUMAH MAKAN KAMPOENG BAMBOE							
BANDAR LAMPUNG							
LAPORAN UTANG DAGANG BULANAN							
Periode : Agustus 2018							
Kode Suplier	Nama Suplier	Alamat	Telepon	Saldo Awal	Pembayaran	Pengurangan	Saldo Akhir
01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakauheni - Lampung	072134116055	836.000	0	0	836.000
02	PT. ROXY PRAMESWAR	Jl. Soekarno - Hatta, Bandar Lampung	0721751744	960.342	0	0	960.342
03	PT. ABADI NIAGA PRIMA	Campang Raya - Bandar Lampung	0721912781	300.960	0	0	300.960
04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar Lampung	0818451503	3.738.246	0	0	3.738.246
05	BW LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso - Bandar Lampung	0721488122	1.970.000	0	0	1.970.000
06	CV AKNI	Bandar Lampung	072170445	0	0	0	0
Total							8.805.548
Bandar Lampung 29 August 2018							
Dibuat Oleh,							
LIAN							
Page 1 of 1							

Gambar 18. Tampilan Laporan Utang Dagang Per Bulan

3.1.12 Tampilan Laporan Utang Dagang Per Tahun

Laporan Utang Dagang Per Tahun dapat dilihat pada gambar berikut ini:

RUMAH MAKAN KAMPOENG BAMBOE							
BANDAR LAMPUNG							
LAPORAN UTANG DAGANG TAHUNAN							
Periode : 2018							
Kode Suplier	Nama Suplier	Alamat	Telepon	Saldo Awal	Pembayaran	Pengurangan	Saldo Akhir
01	PT. CIOMAS ADISATWA	Jl. Raya Bakauheni - Lampung	072134116055	1.736.000	0	0	836.000
02	PT. ROXY PRAMESWAR	Jl. Soekarno - Hatta, Bandar Lampung	0721751744	960.342	0	0	960.342
03	PT. ABADI NIAGA PRIMA	Campang Raya - Bandar Lampung	0721912781	300.960	0	0	300.960
04	PT. EVERBRIGHT	Teluk Betung - Bandar Lampung	0818451503	3.738.246	0	0	3.738.246
05	BW LAMPUNG	Jl. Yos Sudarso - Bandar Lampung	0721488122	1.970.000	0	0	1.970.000
06	CV AKNI	Bandar Lampung	072170445	1.000.000	0	0	1.000.000
Total							6.805.548
Bandar Lampung 29 August 2018							
Dibuat Oleh,							
LIAN							
Page 1 of 1							

Gambar 19. Tampilan Laporan Utang Dagang Per Tahun

3.2 Pembahasan

3.2.1 Program aplikasi Utang Dagang untuk menyajikan informasi secara akurat.

Program aplikasi yang dikembangkan mampu menghasilkan informasi pembelian kredit secara akurat. Dengan adanya Laporan Utang dalam aplikasi ini maka dapat mengetahui jumlah utang tersebut dan akan dilunasi sehingga dapat mengetahui semua saldo utang persupplier yang akan merugikan perusahaan.

3.2.2 Program aplikasi Utang Dagang mempermudah dalam pengolahan data.

Program aplikasi Utang Dagang mampu mempermudah dalam pengolahan data. Dimana aplikasi ini melakukan penginputan data supplier sehingga dapat mempermudah pengguna dalam pencarian data supplier pada saat pengolahan data Utang Dagang.

4.2.3 Program aplikasi mampu membuat laporan Utang Dagang.

Program Aplikasi Utang Dagang yang di kembangkan mampu membuat dan menyajikan laporan secara akurat dan tepat waktu, baik laporan Kertas Kerja Pembayaran, Laporan Daftar Suplier, Laporan Perbulan dan Laporan Pertahun.

Sehingga dengan adanya sistem Utang Dagang ini akan menimbulkan efisiensi waktu. Laporan yang dibuat juga dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dikarenakan seluruh isi laporan Utang Dagang berdasarkan transaksi yang dilakukan selama periode tersebut.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dibahas pada bab sebelumnya tentang aplikasi pencatatan Utang Dagang pada Rumah Makan Kampoeng Bamboe Bandar Lampung, dengan aplikasi yang dihasilkan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pencatatan utang dagang ini sebagai berikut :

1. Mempermudah admin atau pengguna dalam pengarsipan data utang dagang.
2. Mempermudah admin dalam pengarsipan data utang dagang.

Adapun saran yang perlu disampaikan oleh penulis tentang pembahasan aplikasi pencatatan utang dagang pada Rumah Makan Kampoeng Bamboe ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan sebagai alat bantu dalam pekerjaan utang dagang pada Rumah Makan Kampoeng Bamboe harus sangat difokuskan pada user atau penggunanya.
2. Admin sebaiknya menggunakan username dan password secara pribadi dan tidak dipindah tangankan guna mempertanggung jawabkan jika terjadi kesalahan.
3. Sebaiknya selalu dilakukan back up data setiap 3 bulan 1x untuk menjaga dari hilangnya data yang disebabkan secara sengaja dan tidak sengaja.

PUSTAKA

- Hery, S.E., M.Si., CRP.,RSA., CFRM, 2016, Akuntansi Dasar 1 dan 2, Grasindo, Jakarta.
- Martani, Dwi, Ratna Wardani, Aria Farahmita, dkk, 2017, Akuntansi Keuangan Menengah, Salemba Empat, Jakarta.
- Moh Syafii, 2012, Membangun Aplikasi berbasis PHP Dan MySQL, Andi, Jakarta.
- Roger Pressman, 2013, Software Engineering a Practitioner's Approach.
- Raja Adri Satriawan Surya, 2012, Akuntansi Keuangan Versi IFRS+, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Wahana Komputer, 2010, Aplikasi Database Berbasis JavaDB dengan Netbeans, Andi, Semarang.
- Widodo, 2011, menggunakan UML, Informatika, Bandung.