

Perancangan UI/UX Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web Pada PT. Plastik Karawang Flexindo

Arif Maulana Yusuf^a, Yeny Rostiani^b, Indaryono^c, Serly^d

^{a,b,c,d}STMIK Rosma, Jl. Kertabumi No. 62, Karawang 41311, Indonesia

^dserly.ka2019@mhs.rosma.ac.id

Abstract

The development of science and technology is growing rapidly in the current era of globalization. The role of information systems is needed for companies in various fields, especially in the financial sector. At PT.Plastik Karawang Flexindo, the process of recording and managing financial transactions still uses Microsoft Excel and there is no system used to speed up the process of preparing financial statements such as loss and profit statements so that the work becomes ineffective and not efficient. This study aims to produce a web-based loss and profit statement accounting information system design that can assist the process of preparing a company's loss and profit statement. The method used is the Design Science Research Methodology (DSRM) method, while the system design process uses Business Process Modeling Notation (BPMN), Unified Modeling Language (UML) and the results of this study are the UI/UX design of a loss and profit statement accounting information system using figma tools.

Keywords : DSRM, Loss and Profit Statements Accounting Information System, UI/UX, UML

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat di era globalisasi seperti saat ini. Peranan sistem informasi sangat dibutuhkan bagi perusahaan dalam berbagai bidang terutama di bidang keuangan. Pada PT.Plastik Karawang Flexindo, proses pencatatan serta pengelolaan transaksi keuangan masih menggunakan Microsoft Excel dan tidak ada sistem yang digunakan untuk mempercepat proses penyusunan laporan keuangan salah satunya laporan laba rugi sehingga pekerjaan menjadi tidak efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi akuntansi laporan laba rugi berbasis web yang dapat membantu proses penyusunan laporan laba rugi perusahaan. Metode yang digunakan adalah metode *Design Science Research Methodology (DSRM)* sedangkan untuk proses perancangan sistem menggunakan *Bussiness Process Modeling Notation (BPMN)*, *Unified Modeling Language (UML)* dan hasil dari penelitian ini adalah perancangan UI/UX sistem informasi akuntansi laporan laba rugi dengan menggunakan *tools figma*.

Kata Kunci : DSRM, Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi, UI/UX, UML

1. Pendahuluan

Di era globalisasi seperti saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Semua perusahaan harus mampu bersaing dan beradaptasi. Manajemen dituntut untuk mampu mengelola serta memberikan informasi yang nantinya dibutuhkan sebagai dasar pengambilan keputusan. Sistem informasi masa kini telah banyak berkembang, terutama dari segi penggunaan teknologi komputer dalam suatu organisasi untuk menyediakan informasi bagi penggunaanya(Ekonomi et al., 2015).

Peranan sistem informasi sangat dibutuhkan dan sangat penting bagi sebuah perusahaan dalam berbagai bidang terutama di bidang keuangan. Biasanya, pada akhir bulan sebuah perusahaan disibukkan dengan laporan keuangan, baik untuk mengetahui semua transaksi yang terjadi dalam perusahaan, untuk mengetahui laporan laba rugi perusahaan atau bahkan untuk perhitungan pembayaran pajak dan keperluan lain yang berhubungan dengan keuangan perusahaan(Pt & Development, 2019).

PT. Plastik Karawang Flexindo merupakan salah satu perusahaan manufaktur kantong plastik yang mendukung plastik ramah lingkungan. Dengan didukung oleh teknologi dan sumber daya manusia, PT.Plastik Karawang Flexindo mengadakan berbagai terobosan untuk mencapai kualitas yang memberi kepuasan pada pelanggan, Kualitas produk, dan kedekatan dengan pasar adalah bagian terbesar fokus perusahaan ini. Dalam proses pembuatan laporan keuangan, perusahaan ini masih menggunakan excel dalam melakukan pencatatan. Penerapan siklus akuntansi pada perusahaan ini juga belum sesuai seperti tidak adanya jurnal serta buku besar yang tersusun rapi untuk mendukung untuk pembuatan laporan keuangan, kode akun dan akun yang tidak lengkap sehingga memperlambat proses penyusunan laporan keuangan salah satunya laporan laba rugi. Pekerjaan pun menjadi tidak efektif dan efisien karena hal tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan sistem informasi akuntansi yang digunakan untuk menunjang pembuatan laporan laba rugi yang dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi serta produktivitas perusahaan.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk membuat rancangan UI/UX sistem informasi akuntansi laporan laba rugi berbasis web dengan menggunakan *tools figma* yang dapat membantu perusahaan dalam menyusun laporan laba rugi sehingga dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi perusahaan dan mengurangi kesalahan-kesalahan dalam pencatatan transaksi keuangan dalam penyusunan laporan laba rugi perusahaan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Perancangan

Menurut Soetam Rizky perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya(Putra & Setyadi, 2021). Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda(Ashari & Patria, 2021).

2.2. Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Romney & Steinbart Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang dapat mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi para pembuat keputusan. Hal ini termasuk orang, prosedur dan instruksi, data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, kontrol internal serta langkah-langkah keamanan(Putri & Endiana, 2020). Menurut Turner, Weickgenannt, & Copeland Sistem informasi akuntansi meliputi proses, prosedur, dan sistem yang menangkap data akuntansi dari proses bisnis, mencatat data akuntansi ke dalam catatan yang sesuai, memproses data akuntansi secara terperinci dengan mengklasifikasikan, merangkum, dan mengkonsolidasikan serta melaporkan data akuntansi yang diringkaskan ke pengguna internal maupun eksternal(Nur Latifah & Suhendi, 2020).

2.3. Laba Rugi

Menurut Najmudin Laporan laba-rugi atau income statement profit and loss statement adalah membandingkan pendapatan terhadap beban pengeluarannya untuk menentukan laba atau rugi bersih(Panggabean et al., 2020). Laporan ini memberikan informasi tentang hasil akhir perusahaan selama periode tertentu. Menurut Brealey Myers Marcus laporan laba rugi adalah laporan keuangan yang memperlihatkan pendapatan, beban, dan laba bersih perusahaan sepanjang suatu periode waktu(Nurawaliah et al., 2020).

2.4. User Interface

Proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka antara manusia sebagai pengguna dengan komputer, situs web, atau aplikasi. UI bertujuan untuk membuat pengalaman pengguna menjadi mudah dan intuitif. User Interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi website, mobile, ataupun software(As Syifa & Latifah, 2021). Mekanisme itu

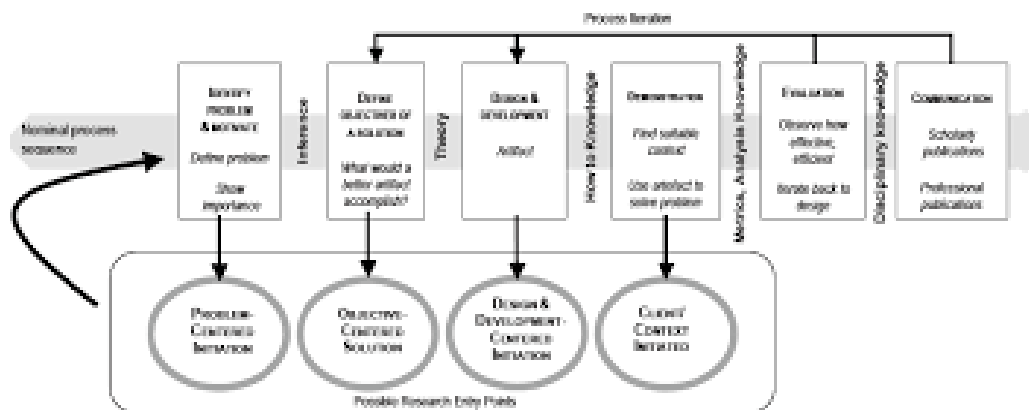
disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan UI itu meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya (Perbanas et al., 2021).

2.5. User Experience

Pengalaman yang diberikan website atau software kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan. Kalau dulu aplikasi mempunyai usability yang bagus saja sudah cukup. Sekarang sebuah aplikasi juga harus memiliki user experience yang bagus (Darmawan, 2021).

3. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Science Research Methodology* (DSRM). *Design Science Research Methodology* (DSRM) adalah sebuah metodologi yang berorientasikan desain informasi sistem. DSRM juga merupakan kerangka prosedur yang digunakan untuk mempermudah penelitian di bidang teknologi informasi yang digunakan sebagai proses pemahaman serta mengulas untuk mengenali dan mengevaluasi hasil penelitian. *Design Science Research Methodology* (DSRM) memiliki 6 tahapan yaitu identifikasi masalah dan motivasi (*Problem Identification and Motivation*), mendefinisikan objek dari solusi permasalahan (*Define the Objective of a Solution*), perencanaan dan pengembangan (*Design and Development*), demonstrasi (*Demonstration*), evaluasi (*Evaluation*) dan komunikasi (*Communication*) (Nabya, 2018).



Gambar 1. Tahapan-tahapan DSRM

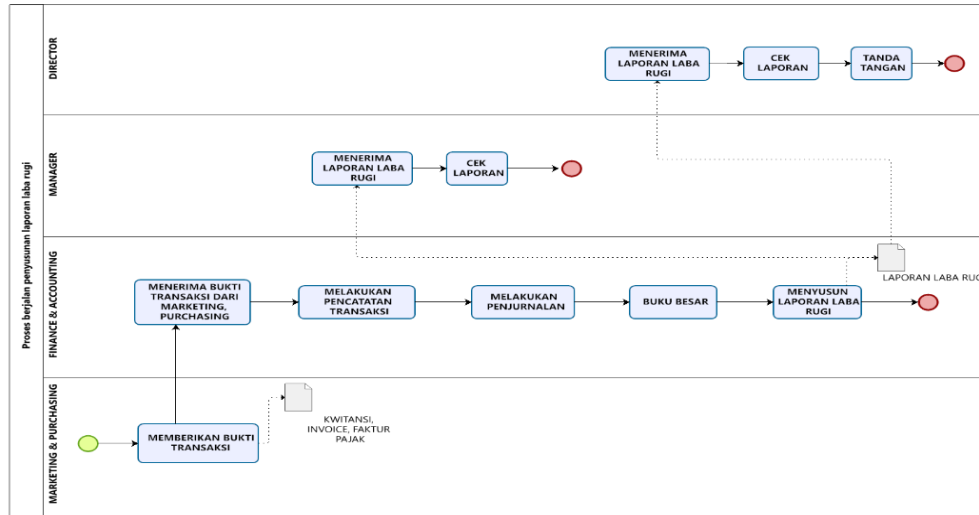
Untuk proses pemodelan sistem menggunakan *Business Process Modeling Notation* (BPMN) dan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

- BPMN adalah singkatan dari Business Process Modeling Notation, yaitu suatu metodologi baru yang dikembangkan oleh Business Process Modeling Initiative sebagai suatu standard baru pada pemodelan proses bisnis, dan juga sebagai alat desain pada sistem yang kompleks seperti sistem e- Business yang berbasis pesan (*message-based*) (Rosmala & Falahah, 2007).
- Usecase Diagram* merupakan pemodelan untuk serangkaian tindakan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Robinson, 1982).
- Activity Diagram merupakan gambaran alir dari aktivitas-aktivitas didalam sistem yang berjalan (M Teguh Prihandoyo, 2018).

- d. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class* memiliki tiga area pokok yaitu nama dan *stereotype*, atribut dan metoda (operasi)(Booch, 1996).

4. Hasil dan Pembahasan

a. Prosedur yang Berjalan

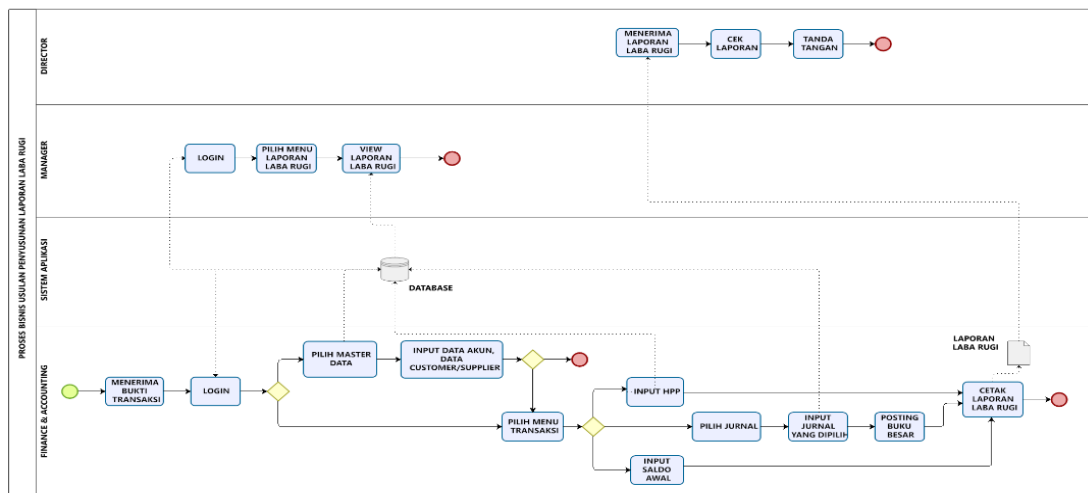


Gambar 2. Prosedur Berjalan Penyusunan Laporan Laba Rugi

Berdasarkan gambaran proses di atas, masih terdapat beberapa kelemahan yaitu pencatatan transaksi, pembuatan jurnal sampai penyusunan laporan laba rugi masih menggunakan Microsoft excel, tidak adanya sistem yang digunakan untuk mempercepat proses penyusunan laporan laba rugi serta tidak adanya database yang digunakan untuk mendokumentasikan data transaksi.

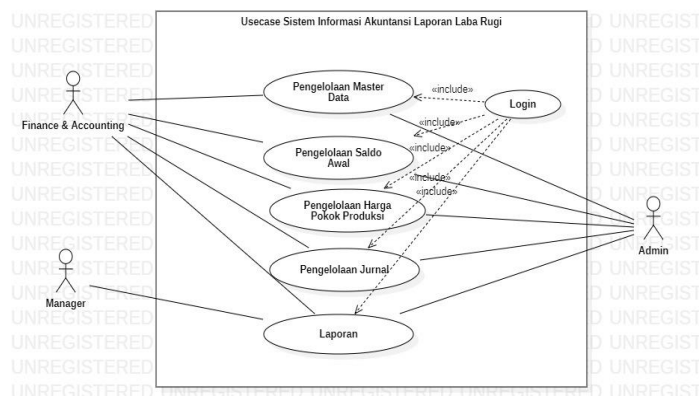
b. Prosedur Usulan

Untuk meningkatkan proses bisnis sebelumnya maka peneliti membuat proses bisnis usulan sebagai berikut :



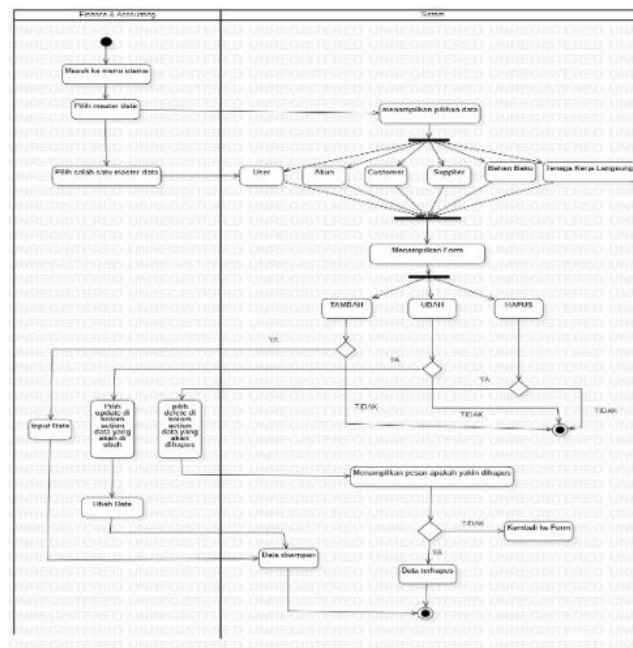
Gambar 3. Prosedur Usulan Penyusunan Laporan Laba Rugi

c. *Usecase Diagram*



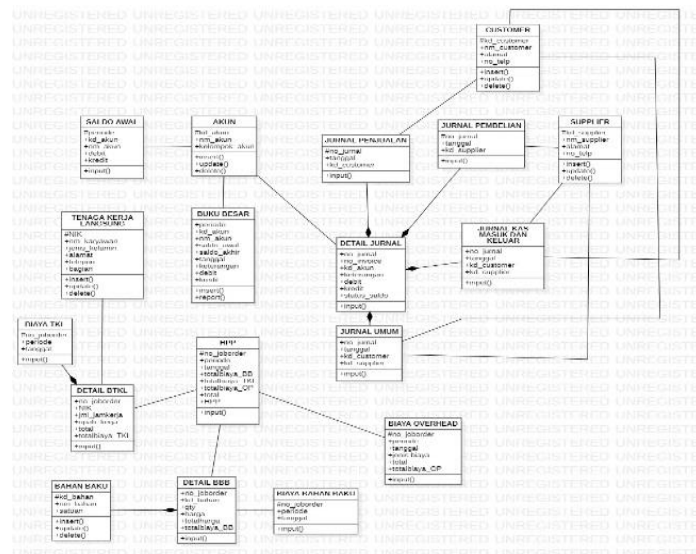
Gambar 4. Usecase Diagram

d. Activity Diagram



Gambar 5. Activity Diagram Master Data

e. Class Diagram



Gambar 9. Class Diagram

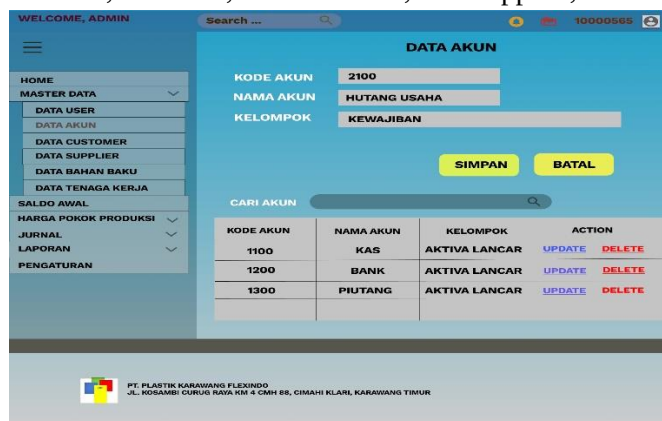
f. Desain UI/UX

- 1) Login : pengguna yang memiliki akses harus login sistem terlebih dahulu



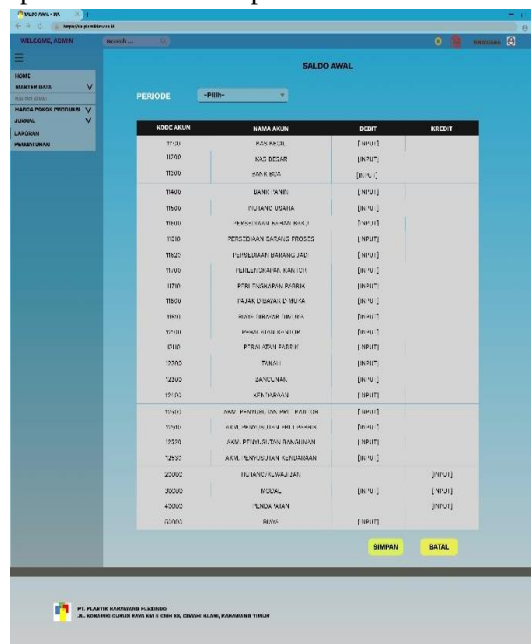
Gambar 10. Tampilan Login

- 2) Master data : berisi data akun, data user, data customer, data supplier, data bahan baku dan data tenaga kerja



Gambar 11. Tampilan Master Data

- 3) Saldo awal : untuk menginput saldo awal setiap akun transaksi



Gambar 12. Tampilan Menu Saldo Awal

- 4) Harga Pokok Produksi : form untuk menghitung harga pokok produksi yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja dan biaya overhead pabrik.

Gambar 13. Tampilan Form Hitung HPP

- 5) Jurnal : untuk menginput setiap transaksi yang di lakukan seperti penjualan dan pembelian secara kredit maupun tunai serta adanya penerimaan serta pengeluaran kas.

Gambar 14. Tampilan Jurnal

- 6) Laporan laba rugi : hasil dari pencatatan transaksi akan menghasilkan sebuah laporan yang digunakan untuk mengetahui laba atau rugi perusahaan.

Gambar 16. Tampilan Laporan Laba Rugi

5. Kesimpulan

Proses bisnis yang berjalan pada penyusunan laporan laba rugi PT. Plastik Karawang Flexindo masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga masih sulit dalam proses penyusunan laporan laba rugi. Berdasarkan dari proses bisnis yang berjalan ditemukan permasalahan yaitu data transaksi yang tidak tersusun dengan rapi, proses penyusunan laporan laba rugi yang menjadi lambat, tidak efisien dan efektif, tidak adanya sistem yang mempercepat proses penyusunan laporan laba rugi serta tidak adanya database yang dapat menyimpan data transaksi yang telah di input. Untuk itu solusi yang diberikan dari permasalahan tersebut adalah dengan melakukan peningkatan proses bisnis yang ada dan merancang UI/UX sistem informasi akuntansi laporan laba rugi berbasis web yang didalamnya terdapat menu master data, form saldo awal, perhitungan harga pokok produksi, jurnal, dan laporan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi serta produktivitas perusahaan.

References

- As Syifa, Z., & Latifah, K. (2021). UI/UX Design Fitur Intergation With Logistic Pada Aplikasi Krealogi Menggunakan Metode Design Thinking. *Science And Engineering National Seminar 6*.
- Ashari, N. A., & Patria, A. S. (2021). PERANCANGAN KONTEN VISUAL INSTAGRAM TENUN IKAT “PARADILA” LAMONGAN. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(2). <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i2.3082>
- Booch, G. (1996). Unified modeling language. *Performance Computing/Unix Review*, 14(13). <https://doi.org/10.4018/jdm.2001010103>
- Darmawan, S. (2021). Perancangan Ui/Ux Pada Prototype Aplikasi Mobile Pembelajaran Online Smarter. *Science And Engineering National Seminar 6 (SENS 6)*, 6(1).
- Ekonomi, F., Bisnis, D. A. N., & Nuswantoro, U. D. (2015). *Barang Dagang Pada Umkm Treant Skateshop Semarang 2015*.
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Nabyla, F. (2018). Penelitian Desain pada Pengembangan Sistem Pendaftaran Pasien Layanan Poliklinik Menggunakan SmartPhone di RSUI Harapan Anda. *Universitas Islam Indonesia*.
- Nur Latifah, C., & Suhendi, S. (2020). Analisis dan Implementasi Sistem Pengelolaan Keuangan dan Akuntansi berbasis Software Accurate pada Asrama Indonesia Quran Foundation. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(2). <https://doi.org/10.54914/jit.v6i2.306>
- Nurawaliah, S., Sutrisno, S., & Nurmilah, R. (2020). PENGARUH BIAYA PRODUKSI DAN BIAYA PEMASARAN TERHADAP LABA BERSIH (CV. NJ FOOD INDUSTRIES). *Jurnal Proaksi*, 7(2). <https://doi.org/10.32534/jpk.v7i2.1284>
- Panggabean, N. R., Andani, M., & Silitonga, R. (2020). Pengaruh Profitabilitas dan Laba Bersih Terhadap Harga Saham Perusahaan Sektor Makanan dan Minuman yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Neraca Agung*, 10(1).
- Perbanas, J., Kuningan, K., Setiabudi, K., Jakarta Selatan, K., Khusus Ibukota Jakarta, D., Anggoro, A., & L Mailangkay, A. B. (2021). PERANCANGAN UI/ UX APLIKASI ANDROID ONLINE MONITORING KUALITAS AIR (ONLIMO) DI BPPT MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1).
- Pt, D., & Development, I. (2019). *Exact Papers in Compilation Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Vb . Net*. 1(1), 27–34.
- Putra, B. B. A., & Setyadi, D. I. (2021). Perancangan Ilustrasi T-Shirt sebagai Souvenir Kawasan Wisata Religi Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.58674>
- Putri, P. A. Y., & Endiana, I. D. M. (2020). PENGARUH SISTEM INFORMASI AKUNTANSI DAN SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL TERHADAP KINERJA PERUSAHAAN (STUDI KASUS PADA KOPERASI DI KECAMATAN PAYANGAN). *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 11(2). <https://doi.org/10.22225/kr.11.2.1433.179-189>
- Robinson, J. J. (1982). Diagram. *Communications of the ACM*, 25(1), 27–47. <https://doi.org/10.1145/358315.358387>
- Rosmala, D., & Falahah. (2007). PEMODELAN PROSES BISNIS B2B DENGAN BPMN (STUDI KASUS PENGADAAN BARANG PADA DIVISI LOGISTIK) Dewi. *SNATI*, 11(1), 40–50. <https://doi.org/10.33481/infomans.v11i1.20>