Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Penjualan Saldo Berbasis Website Pada Timezone resinda Park Mall Karawang

Donny Apdian[1*], Indaryono[2], Destyandini Aprilla[3]
[1,2,3] Komputerisasi Akuntansi, STMIK Rosma, Karawang, Indonesia
Email: donny@dosen.rosma.ac.id

Abstract
Sales revenue reports are known to be very important for a company. If the income report is still manual and uses Microsoft Excel, there may be errors in the sales income data either from the user or Microsoft Excel itself. This research aims to design a website-based sales revenue accounting information system, where in this research what the researcher will do is how to design an application for recording daily, weekly and monthly recap income from balance sales using figma, with the DSRM method at Timezone Resinda Park Mall Karawang . The results of the research can produce a design for a website-based sales revenue accounting information system at Timezone Resinda Park Mall Karawang.

Keywords: *Accounting Information System, Application Design, Design Thinking, Design Science Research.*

Abstrak
Laporan pendapatan penjualan diketahui sebagai inti yang sangat penting bagi perusahaan. Jika laporan pendapatan masih manual dan menggunakan *Microsoft Excel*, data pendapatan penjualan kemungkinan terjadi kesalahan yang entah dari *user* ataupun *Microsoft Excel* itu sendiri. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sistem informasi akuntansi pendapatan penjualan berbasis website, dimana pada penelitian ini yang akan peneliti lakukan ialah bagaimana merancang aplikasi pencatatan pendapatan rekap harian, mingguan, dan bulanan dari penjualan saldo menggunakan figma, dengan metode DSRM pada Timezone Resinda Park Mall Karawang. Hasil penelitian dapat menghasilkan rancangan desain Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Penjualan Saldo Berbasis *Website* Pada Timezone Resinda Park Mall Karawang

Kata Kunci: Design Science Research Methodology, Pendapatan Penjualan, Perancangan Aplikasi, Sistem Informasi Akuntansi.

Article History :

Received 15, Oktober, 2024
Revised 26, Oktober, 2024
Accepted 31, Oktober, 2024

Corresponding Author:

Nama Penulis, Donny Apdian
Departemen, Komputerisasi Akuntansi
Instansi, STMIK Rosma
Alamat. Jl. Parahiyangan, Adiarsa Barat
Email Penulis. donny@dosen.rosma.ac.id

1. Pendahuluan

Penjualan merupakan hal utama di dalam *final process* untuk menghasilkan kas sehingga dapat mengembalikan dan dimasukkan dalam setoran modal. Penjualan jasa hiburan dan permainan dapat terus berlanjut guna memenuhi kebutuhan rekreasi keluarga pada umumnya. Namun perkembangan industri hiburan keluarga dihadapkan pada persaingan yang cukup banyak, sehingga Perusahaan harus dapat bertahan dengan tetap menjalankan perusahaan dengan kreatif dan inovatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Sumiyati dan Yatimatun [1], diaman dalam penjelasan jurnal nya mengatakan bahwa

P-ISSN : 1907-8420
E-ISSN : 2621-1106
DOI : 10.35969/interkom.v19i3.419

penjualan itu semacam penukaran barang maupun jasa dari pihak satu kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga adalah sumber dari pendapatan perusahaan, yang dimana semakin besar penjualan, maka semakin besar pula pendapatan yang diterima perusahaan.

Salah satu keberhasilan dalam bisnis bidang jasa adalah kualitas pelayanan, yang dimana jika pelayanan berkualitas maka pelanggan atau pembeli akan puas. Dengan kualitas pelayanan yang baik dan benar maka akan terjadi peningkatan reputasi tempat ataupun perusahaan yang selanjutnya akan dikenal masyarakat dan adanya peningkatan pelanggan yang sudah pasti terjadi pula peningkatan pendapatan atau laba. Pendapatan yaitu jumlah uang yang diterima oleh organisasi atau perusahaan dari kegiatan aktivitas penjualan seperti barang, produk atau jasa kepada pembeli/pelanggan. Dalam penjualan atau pemasaran suatu perusahaan, organisasi, dan perorangan apabila semakin besar penjualan maka akan semakin besar pula pendapatan yang diperoleh. Kemudian dalam pencatatan keuangan yakni dengan membuat rencana keuangan yang baik dan mengelola anggaran dengan bijak dapat membantu perusahaan mengelola pendapatan dengan lebih efisien.

Timezone Resinda Park Mall merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa penjualan hiburan dan permainan untuk keluarga, dengan segmentasi pada anak-anak di daerah perkotaan khususnya di mall. Perusahaan saat ini di dalam penjualan tunai yang dilakukan khususnya tiket hiburan dan permainan keluarga cukup baik dan animo masyarakat untuk hiburan dan permainan anak sangat cukup tinggi. Selain itu dalam sistem pencatatan pendapatan penjualan saldo di Timezone Resinda Park Mall sudah terintegrasi akan tetapi kurang efisien karena dalam pencatatan penjualan laporan rekap masih menggunakan *Microsoft excel*, dimana masih bisa terjadi *human error* ketika pencatatan hasil penjualan serta tidak cepat memberikan informasi ketika diminta oleh pemangku kebijakan. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan merancang sebuah design untuk mendukung kinerja pada PT. Matahari Graha Fantasi khususnya (Timezone Resinda Park Mall) maka peneliti memilih judul **"Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Penjualan Saldo Berbasis *Website* Pada Timezone Resinda Park Mall Karawang"**

2. Tinjauan Pustaka

Sistem Informasi Akuntansi

Menurut [2] sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang mengolah data dan transaksi untuk mendapatkan hasil informasi yang baik serta bermanfaat untuk pemimpin perusahaan dalam menjalankan bisnis. Sedangkan menurut [3] Dalam jurnal Bodnar dan Hopwood Sistem informasi akuntansi adalah kumpulan sumber daya atau bahan dasar yang digunakan untuk memodifikasi dan mengubah data keuangan dan data lainnya menjadi informasi. Informasi yang diperoleh digunakan dalam berbagai format seperti catatan, audio, dll untuk tujuan pengambilan keputusan.

Pendapatan

Menurut [4] Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu pengertian pendapatan merupakan hasil dalam suatu kerja/pekerjaan seperti usaha, investasi atau dividen dan sebagainya. Pengertian pendapatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia juga merupakan suatu definisi pendapatan secara umum yang dimana dalam konteks bisnis sering disebut sebagai *revenue*. Dalam perkembangannya pengertian pendapatan mempunyai pengertian yang berbeda-beda, tergantung dari sifat pendapatan itu sendiri atau latar belakang disiplin ilmu yang digunakan

Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi
P-ISSN : 1907-8420
E-ISSN : 2621-1106
DOI : 10.35969/interkom.v19i3.419

dalam merumuskan konsep pendapatan bagi pihak tertentu.

Penjualan

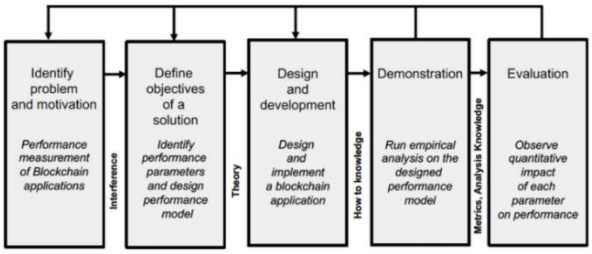
Penjualan adalah proses atau aktivitas yang melibatkan pertukaran barang atau jasa dengan sejumlah uang atau nilai lain yang disepakati antara penjual dan pembeli. Dalam konteks bisnis, penjualan merupakan proses dimana barang atau jasa ditransaksikan dari penjual kepada pembeli untuk menghasilkan pendapatan dan keuntungan bagi perusahaan. Proses penjualan biasanya melibatkan beberapa tahap, termasuk promosi produk, negosiasi harga, pengelolaan pesanan, dan penyelesaian transaksi. Lalu menurut [5] Pengertian penjualan atau yang biasa disebut dengan *sales* adalah aktivitas atau bisnis untuk menjual produk atau jasa. Pengertian penjualan secara umum adalah proses dimana barang atau jasa dipindahkan dari penjual kepada pembeli dengan imbalan uang atau nilai lainnya yang sesuai.

Figma

Menurut (Bagus Bambang Sumantri et al., 2023) Aplikasi FIGMA adalah sebuah *tools design* yang beraneka ragam untuk menjalankan *prototype* yang dimana dapat membantu penggunanya dengan mudah merancang ragam jenis desain kreatif secara *online.* Dengan aplikasi ini kita dapat dengan mudah dalam membuat desain *prototype*. Menurut [6] FIGMA adalah Salah satu alat desain yang biasa digunakan untuk membuat tampilan aplikasi seluler, desktop, situs web, dll. Selain itu, Figma juga dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan koneksi Internet.Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa Figma adalah alat desain berbasis web/website yang dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).

3. Metode

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif yang dimana pada jenis penelitian ini berfokus kepada pengamatan yang mendalam dan dalam penelitian ini, penulis melakukan proses identifikasi dengan cara observasi, yang dimana penulis mengamati serta mempelajari melalui data-data yang berkaitan dengan laporan pendapatan penjualan. Untuk metode yang digunakan dalam penelitian berdasarkan *Design Science Research Method* (DRSM) lalu penggunaan metodologi ini berfokus pada pemecahan masalah dan pengembangan sistem. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti sesuai dengan metode yang digunakan antara lain :

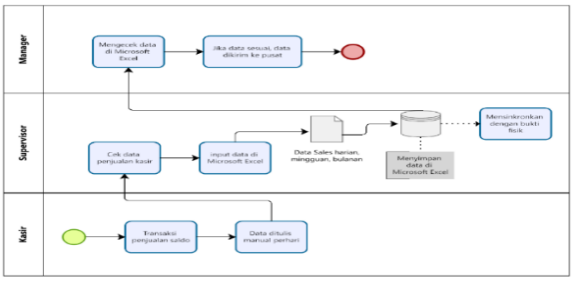


Gambar 1. Tahapan DSRM

4. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti dapat menghasilkan rancangan produk *user interface* dan *user experience* menggunakan figma. Sistem ini terdiri dari :

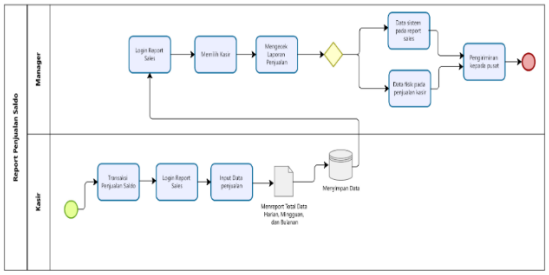
a. Alur Report Sales yang berjalan



Gambar 2. Proses Bisnis yang berjalan

b. Alur Report Sales yang Diusulkan

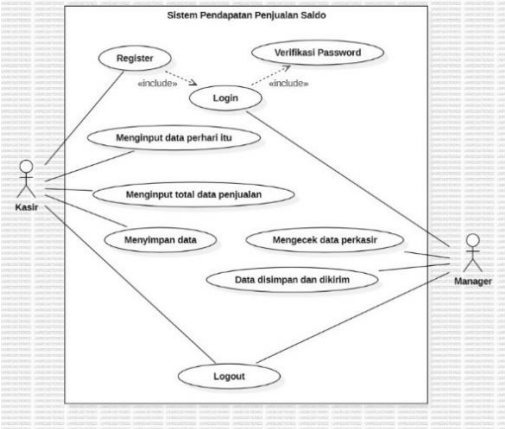
Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi
P-ISSN : 1907-8420
E-ISSN : 2621-1106
DOI : 10.35969/interkom.v19i3.419



Gambar 3. Proses Bisnis yang Diusulkan

c. Use Case Diagram Timezone Report Sales

Berdasarkan dari analisis kebutuhan yang telah dijelaskan di atas, penulis membuat diagram *use case* berdasarkan kebutuhan anggaran perangkat lunak yang akan dibuat dan deskripsi desain.

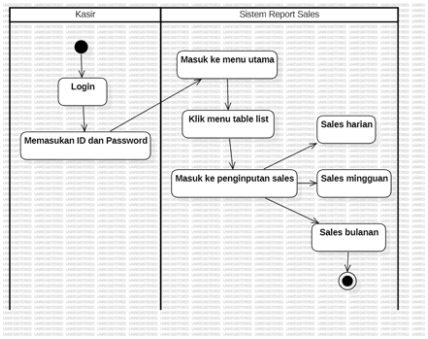


Gambar 4. Use Case Diagram Sales report

d. Activity Diagram Timezone Report Sales

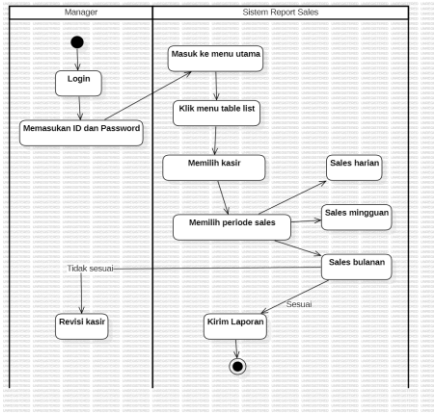
Berdasarkan dari analisis kebutuhan dan *use case diagram* yang diartikan di atas, maka dikerjakanlah diagram kerja berikut untuk menjelaskan lebih lanjut alur proses system *report sales*nya. Hal ini juga dapat digunakan sebagai masukan pada tahap desain.

Activity Diagram Kasir yang meliputi *login system* sampai menginput laporan transaksi penjualan.



Gambar 5. Activity Diagram Kasir

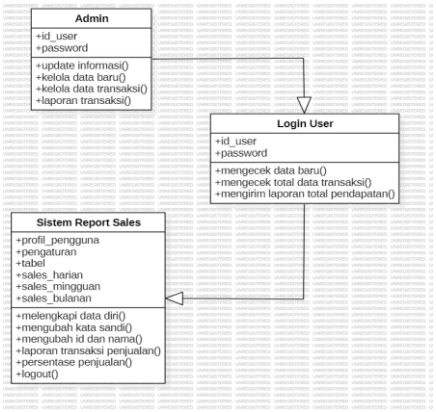
Activity Diagram Manager yang meliputi *login system*, mengecek laporan transaksi penjualan, serta melaporkan hasil.



Gambar 6. Activity Diagram Manager

e. Class Diagram Timezone Report Sales

Berdasarkan dari analisis *usecase* dan activity *diagram* yang dikategorikan diatas,



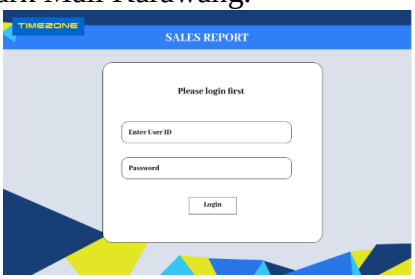
Gambar 7. Class Diagram

f. Tampilan Login

Login pada program Sistem Informasi Akuntansi pendapatan penjualan saldo

Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi
P-ISSN : 1907-8420
E-ISSN : 2621-1106
DOI : 10.35969/interkom.v19i3.419

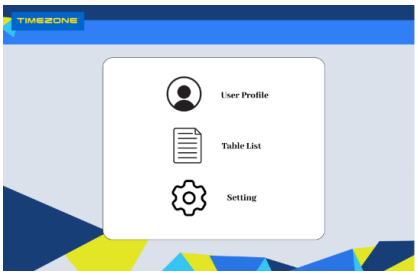
berbasis web pada Timezone Resinda Park Mall Karawang.



Gambar 8. Menu Login

g. Menu Utama

Setelah menu login terdapat menu utama yang terdiri dari *edit profile*, *table list*, dan *setting*



Gambar 9. Menu Utama

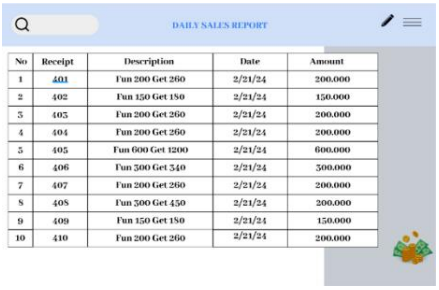
h. Tampilan Admin Kasir

Untuk selanjutnya adalah tampilan dari isi menu *table list* yaitu laporan *daily*, *weekly*, dan *monthly*.

Gambar 10. Tampilan Menu Table List

i. Tampilan Menu Daily Report

Isi dalam menu *daily* yaitu penginputan penjualan perhari yang secara otomatis *link* dengan menu laporan mingguan atau *weekly*.



Gambar 11. Tampilan Menu Daily Report

j. Tampilan Menu Weekly Report

Untuk tampilan laporan mingguan atau menu *weekly* adalah sebagai berikut.

Gambar 12. Tampilan Menu Weekly Report

k. Tampilan Menu Monthly Report

Tampilan menu laporan bulanan atau *monthly report* sama seperti menu *weekly*.

Gambar 13. Tampilan Menu Monthly report

5. Penutup

Kesimpulan dari penelitian ini adalah peneliti dapat merancang desain *report sales* pada Timezone Resinda Park Mall Karawang menggunakan Figma dengan *point-point* berikut :

a. Proses bisnis yang berjalan saat ini pencatatan pendapatan penjualan saldo pada Timezone Resinda Park Mall Karawang masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga masih memungkinkan adanya kesalahan.

P-ISSN : 1907-8420
E-ISSN : 2621-1106
DOI : 10.35969/interkom.v19i3.419

b. Hasil analisis permasalahan dari proses bisnis yang berjalan adalah data transaksi masih manual dan melibatkan supervisor untuk mengecek dan menginput hasil pendapatan penjualan.
c. Solusi yang diberikan dari permasalahan tersebut adalah dengan melakukan peningkatan proses bisnis yang ada dan merancang aplikasi sistem informasi akuntansi pendapatan penjualan saldo untuk meningkatkan efisiensi serta produktivitas perusahaan.

Hasil akhir dari penelitian ini ialah rancangan sistem informasi akuntansi pada pendapatan penjualan saldo berbasis *website* yang didalamnya terdapat menu user untuk login, form penjualan harian, mingguan, dan bulanan. Dengan adanya pemodelan sistem ini semoga dapat memberikan masukan kepada perusahaan untuk meningkatkan proses bisnis yang ada menjadi lebih modern, dan efisien

Daftar Pustaka

[1] Abdul Hakim. (2018). Pengaruh Biaya Produksi Terhadap Pendapatan Petani Mandiri Kelapa Sawit Di Kecamatan Segah. *Jurnal Ekonomi STIEP*, *3*(2), 31–38. https://doi.org/10.54526/jes.v3i2.8

[2] Bagus Bambang Sumantri, R., Suryani, R., & Agus Setiawan, R. (2023). Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(3), 2023.

[3] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, *10*(2), 208. https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171

[4] Mulyani, S. (2012). Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Akuntansi. *Sistem Informasi Akuntansi*, 1–25. https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/EKSI431203-M1.pdf

[5] Rahmasari, T. (2019). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql. *Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us*, *4*(1), 411–425. https://doi.org/10.34010/aisthebest.v4i1.1830

[6] Syabania, R., & Rosmawani, N. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Informasi*, *10*(1), 44–49.