

Perancangan Sistem Informasi Pembukuan Kas Berbasis Web Studi Kasus Toko Jus 1 Putra

Namira Kaltsum Nadaa

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Universitas Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210
Email: namira.kalsum@gmail.com

Abstract: The development of increasingly advanced technology makes business actors have to follow the developments that occur in the entrepreneurial environment. In this study, he designed a website-based cash bookkeeping at Toko Jus 1 Putra. In-store cash bookkeeping is still done manually, so the creation of reports is quite time-consuming and what is produced cannot be optimally. The purpose of this study was to produce easy and accurate cash bookkeeping in recording reports during sales transactions, the purchase of Jus 1 Putra. The research method used is Waterfall and uses the Laravel framework. The testing method used is Black Box Testing. In data collection carried out through observation, interviews, and literature studies. The results of this research that have been built by the infrastructure system are successful, based on the design of business needs provide with features that help to carry out business processes.

Keywords: Cash Bookkeeping, Information System, Waterfall, Website

Abstrak: Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat para pelaku usaha harus mengikuti perkembangan yang terjadi di lingkungan wirausaha. Dalam penelitian ini melakukan perancangan pembukuan kas berbasis website pada Toko Jus 1 Putra. Pembukuan kas dalam toko masih melakukan secara manual, sehingga pembuatan laporan cukup memakan waktu lama dan yang dihasilkan belum bisa secara optimal. Tujuan penelitian ini menghasilkan pembukuan kas yang mudah dan akurat dalam pencatatan laporan saat transaksi penjualan, pembelian Jus 1 Putra. Metode penelitian yang digunakan adalah Waterfall dan menggunakan framework Laravel. Metode pengujian yang digunakan adalah Black Box Testing. Dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini yang telah dibangun yaitu sistem berhasil dibuat berdasarkan rancangan kebutuhan usaha memberikan dengan fitur yang membantu untuk melakukan proses bisnis.

Kata kunci: Pembukuan Kas, Sistem Informasi, Waterfall, Website

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sudah sangat pesat menjadi salah satu faktor pendorong dan memiliki peranan yang sangat penting dalam berjalannya kegiatan berbagai bidang. Pencatatan kas yang baik adalah pencatatan kas yang secara rinci mengenai kondisi keuangan. Hal tersebut tidak akan didapatkan jika digunakan dengan secara manual[1]. Kemampuan untuk penyedia laporan keuangan secara detail juga harus ditunjang dalam pengelola yang diperluka

n oleh bagian manajemen dan keuangan [2].

Toko Jus 1 Putra merupakan sebuah badan usaha yang bergerak dalam bidang minuman dan sop buah. Dalam Toko Jus 1 Putra masih menggunakan sistem pembukuan kas secara manual di buku besar. Karena membuat laporan kas membutuhkan waktu yang lama, pencatatan data kas masuk dan kas keluar dilakukan secara konvensional, sering terjadi kesalahan yang mengakibatkan terhambatnya proses pembuatan laporan keuangan, pencarian data-data membutuhkan waktu yang lama kare

na belum adanya pengelompokan data keuangan yang baik.

Perumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana merancang sistem informasi pembukuan kas berbasis web untuk Jus 1 Putra. Berdasarkan dari permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah peneliti ingin merancang sebuah pembukuan kas dengan akurat serta mempermudah melakukan pencatatan data dan laporan saat terjadinya transaksi penjuala, pembelian Jus 1 Putra.

II. METODE PENELITIAN

A. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi bersifat manajerial dengan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak tertentu dengan laporan yang diperlukan [3].

Dalam sistem informasi memiliki komponen-komponen yaitu:

1. Perangkat Keras (*hardware*), merupakan piranti fisik seperti komputer dan printer;
2. Perangkat Lunak (*software*) atau disebut program, yaitu kumpulan kode atau instruksi agar perangkat keras dapat memproses data;
3. Prosedur, merupakan kumpulan yang digunakan dalam proses data untuk menghasilkan output yang sesuai;
4. *Resources*, yaitu bagian yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan sistem informasi, proses sistem dan sistem yang akan dihasilkan;
5. Basis data (*database*), merupakan sekumpulan tabel, relasi yang berkaitan dengan penyimpanan data;
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, dalam sistem penghubung dapat memungkinkan digunakan oleh *resources* secara bersama [4].

B. Buku Kas

Buku Kas menurut Sumadiono “Buku kas dapat dibedakan menjadi dua yaitu Buku Kas Harian merupakan buku kas yang digunakan untuk mencatat transaksi keuangan dalam satu hari atau setiap hari, dan untuk Buku Kas Bulanan merupakan buku kas yang digunakan untuk mencatat transaksi keuangan selama satu bulan (dimulai awal bulan hingga akhir bulan).”[5] empat jenis buku kas yang penting dan kerap digunakan dalam sebuah bisnis atau perusahaan.

1. Buku Kas Umum

Kegunaannya ialah untuk memantau data keluar masuknya dana atau uang dalam perusahaan. Transaksi ini mengontrol, Analisa, penyesuaian dan juga identifikasi terkait alokasi maupun sumber keuangan dengan buku kas umum.

2. Buku Kas Pembantu Bank

Kegunaannya ialah untuk digunakan dalam arus keuangan dari transaksi bank yang dicatat. Transaksi diluar AT ataupun teller bank tidak dicatat dalam buku kas jenis ini.

3. Buku Kas Pembantu Pajak

Kegunaannya ialah setiap transaksi yang berhubungan dengan penyetoran pajak yang menjadi tanggung jawab pekerja pajak untuk mencatat dalam buku kas tersebut. Transaksi pemungutan pajak juga pajak lain terlebih PPh juga termasuk dalam buku kas pembantu pajak.

4. Pajak Pembantu Panjar

Kegunaannya ialah mencatat pengiriman dan juga pengeluaran kas yang bertujuan diserahkan pada pihak lain. Transaksi tersebut harus sesuai dengan Satuan Kerja Perangkat Daerah atau SKPD. Penyusunan buku kas pembantu panjar ini, terdapat dalam peraturan khusus yang dibuat oleh Kementrian Dalam Negeri Indonesia.

C. Unified Modelling Language

Untuk bisa memahami UML membutuhkan konsep dari suatu bahasa, seperti 3 elemen utama dari UML yaitu *building block*,

aturan yang menyatakan bagaimana *building block* diletakkan bersamaan, dan beberapa mekanisme lainnya. UML juga memberikan standar penulisan sistem *blue print*, seperti konsep bisnis proses, penulisan bahasa program spesifik, skema *database*, dan komponen dalam sistem *software* [6]

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan model yang menggambarkan fungsi pada sistem. Dalam *use case* terdapat aktor dan keterhubungan diantaranya dan juga deskripsi kebutuhan yang dikehendaki pengguna. *Use case* juga bisa digunakan untuk menentukan kegiatan struktur organisasi pada sistem [7]. Tabel 1 simbol dan deskripsi dari notasi *use case diagram*.

Tabel 1 Notasi Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Use Case</i> : Aksi/fungsi yang dapat dilakukan oleh aktor
	<i>Actor</i> : Yang berperan dengan sistem. aktor berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Association</i> : Hubungan antar <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang menggambarkan interaksi antarannya.
	<i>Extend</i> : Relasi/hubungan suatu <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya.
	<i>Include</i> : Adanya <i>use case</i> berada dalam <i>use case</i> lain.
	<i>Generalization</i> : menunjukkan asosiasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> , mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif.

2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram untuk memodelkan proses aktivitas yang dilakukan pada sistem yang mirip dengan *flowchart* tetapi berfokus pada aktivitas pengguna dalam sistem tersebut [8]. Tabel 2 simbol dan deskripsi notasi *activity diagram*

Tabel 2 Notasi Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Initial State</i> : <i>Start point</i> yang menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity</i> : menggambarkan proses atau kegiatan oleh sistem.
	<i>Decision</i> : menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan lebih dari satu.
	<i>Fork Node</i> : digunakan untuk kegiatan yang dilakukan penggabungan dua kegiatan menjadi satu.
	<i>Swimlane</i> : suatu <i>activity diagram</i> yang menunjukkan siapa yang sedang melakukan sesuatu.
	<i>Final Node</i> : <i>End point</i> yang menggambarkan akhir dari aktivitas.

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri dimensi *vertical* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek yang terkait) [9]. Tabel 3 simbol dan deskripsi notasi *sequence diagram*.

Tabel 3 Notasi Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Lifeline</i> merupakan mewakili peserta individu dalam Interaksi.
	<i>Activation</i> merupakan aktivasi berbentuk persegi panjang tipis pada lifeline, mewakili periode dimana suatu elemen melakukan operasi.
	<i>Send Message</i> merupakan jenis pesan yang mewakili permintaan operasi dari target lifeline.
	<i>Return Message</i> merupakan jenis pesan yang mewakili informasi yang dikirimkan kembali ke pengirim pesan.
	<i>Self Message</i> merupakan jenis pesan yang mewakili permohonan pesan dari lifeline yang sama.

4. Class Diagram

Class Diagram merupakan atribut dan properti dari suatu sistem, yang menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, *package* beserta hubungan dengan satu sama

lain [10]. Tabel 4 simbol dan deskripsi notasi *class diagram*.

Tabel 4 Notasi Class Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Class</i> : merupakan bagian kumpulan dari objek yang membagikan atribut serta operasi yang sama
	<i>Association</i> : penghubung antar class yang memiliki atribut class lain.
	<i>Generalization</i> : penghubung objek antar struktur data dari objek yang ada dari objek utama.
	<i>Dependency</i> : penghubung perubahan yang terjadi pada antar class yang mempunyai sifat keberagungan.
	<i>Nary Association</i> : upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek.

D. MYSQL

Menurut Rulianto Kurniawan, MySQL merupakan jenis *database server* yang terkenal dalam *Relational Database Management Systems* (RDBMS). MySQL dalam bahasa pemrograman PHP, bahasa yang terstruktur, karena dalam penggunaan SQL memulai aturan yang telah distandarkan oleh asosiasi bernama ANSI. RDBMS pemrograman yang pengguna *database* untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data pada model *relational*. Tabel–table pada *database* memiliki relasi antara satu table dengan tabel lainnya. [11]

E. Hypertext Preprocessor

Hypertext Preprocessor adalah Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan sebuah aplikasi berbasis *website* dan digunakan pada HTML. Bahasa dalam dokumen HTML dilakukan di *server* (*server-side HTML-embedded scripting*). Dalam sintaks dan perintah yang diberikan sepenuhnya akan dijalankan melalui *server*, namun pada halaman HTML biasanya *script* tidak terlihat di sisi *client*. [12]

F. Waterfall

Metode *waterfall* melakukan secara sistematis secara urut dimulai dengan

kebutuhan sistem lalu ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. [13]

G. Laravel

Laravel merupakan *framework* berbasis PHP memiliki sifat *opensource* dan menggunakan konsep *model, view, controller*. *Laravel* berada dibawah naungan lisensi *MIT license* dengan menggunakan *Github* sebagai tempat antar *code* untuk menjalankannya. Penggunaan *Laravel* memiliki kekurangan yaitu memiliki ukuran yang cukup besar. [14]

H. Black-Box Testing

Blackbox Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Pengujian ini memfokuskan pada informasi domain dan mengabaikan strukturnya.

Dalam pengujian ini para pengembang *software* menjadikan sebagai acuan untuk melatih syarat fungsional pada suatu program.

Keuntungan penggunaan *Blackbox Testing* adalah [15]:

1. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan yang khusus tentang Bahasa pemrograman tertentu.
2. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, hal ini dapat membantu untuk mengungkapkan ambiguitas dalam spesifikasi persyaratan.
3. Programmer dan tester keduanya dapat saling bergantung satu sama lain.

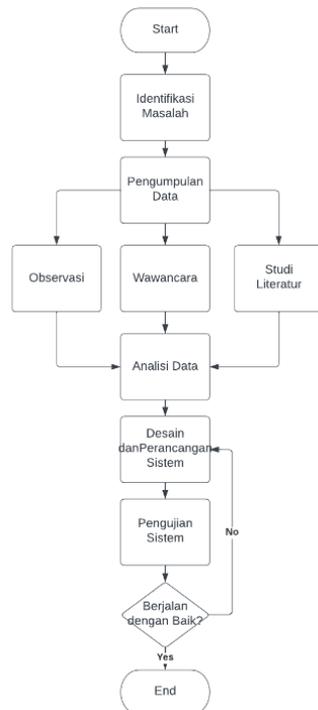
Kekurangan penggunaan metode *Blackbox Testing* adalah [15]:

1. Uji sistem yang sulit desain tanpa spesifikasi yang jelas.
2. Adanya kemungkinan pengulangan tes yang sudah dilakukan programmer sebelumnya.

3. Tidak uji sepenuhnya dibagian *back end*.

I. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian dibentuk dalam diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya penelitian. Peneliti menjelaskan rangkaian proses penelitian yang dilakukan dalam bentuk diagram kerangka berpikir pada Gambar 1



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Gambar 1 Kerangka Berpikir adalah gambaran struktur dari kerangka berpikir atau kerangka kerja untuk pemecah masalah dalam penelitian ini. Tahap – tahap yang dilakukan dalam kerangka berpikir antara lain:

1. Tahapan pertama melakukan analisis kebutuhan dalam melakukan pembuatan sistem. Permasalahan dalam *cause and effect diagram* untuk menganalisis permasalahan utama yang terjadi pada proses bisnis.
2. Tahapan kedua melakukan desain terhadap sistem yang dibuat. Tahapan ini peneliti melakukan rancangan sistem yang telah dibuat pada tahap

analisis sistem berupa *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*. Sehingga peneliti dalam membuat pemodelan sistemnya akan sesuai dengan kebutuhan proses bisnis toko.

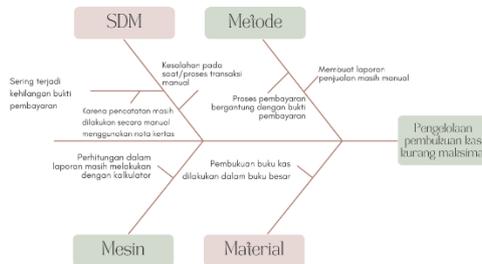
3. Tahapan ketiga melakukan implementasi terhadap sistem yang dibuat dan pengujian bahwa sistem sesuai dengan kebutuhan. Proses ini setelah menentukan desain maka melakukan implementasi dengan melakukan proses pemograman untuk membuat sistem.
4. Tahapan keempat melakukan pengujian sistem. Sistem yang siap digunakan dan di uji kembali yang dimana tahapan ini sistem sudah jadi dan dapat digunakan sesuai yang direncanakan sebelumnya. Pada saat sistem selesai, sistem harus dilakukan uji coba untuk memastikan bahwa sistem tidak ada *error*. Jika mengalami kekurangan atau bug maka sistem langsung diperbaiki sesuai kebutuhan.

J. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan data atau informasi dari sumber yang dapat memberikan informasi mengenai semua hal yang berhubungan pada penelitian. Objek penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah perancangan sistem pada Toko Jus 1 Putra. Lokasi Toko Jus 1 Putra Jl. Balai Pustaka Timur No.2, RT.4/RW.11, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13210. Usaha bisnis skala kecil bergerak dibidang minuman jus berbagai buah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Permasalahan



Gambar 2 Cause and Effect Diagram

B. Analisis Kebutuhan

➤ Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang terkait dengan fungsi-fungsi yang akan dibuat dalam sistem.

Tabel 5 Analisis kebutuhan Fungsional

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	1. Melakukan penambahan data transaksi pemasukan/pengeluaran
		2. Melakukan pengecekan data transaksi pemasukan/pengeluaran.
		3. Melakukan penambahan dalam pembuatan laporan transaksi.
2	Super Admin	1. Melakukan perubahan data transaksi pemasukan/pengeluaran
		2. Melakukan penghapusan data pemasukan/pengeluaran.
		3. Melakukan sistem CRUD pada produk
		4. Melakukan sistem CRUD pada user
		5. Melakukan sistem CRUD pada akun
		6. Melakukan sistem CRUD pada hak akses
		7. Melakukan sistem CRUD pada setting.

➤ Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan yang terkait

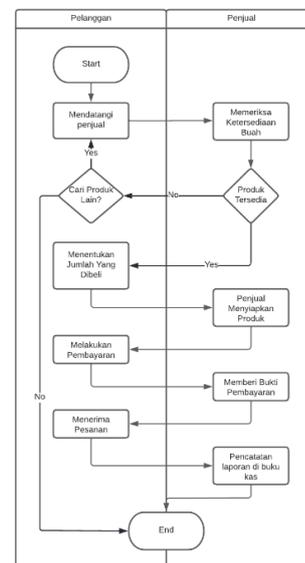
dengan komponen-komponen dalam membangun sistem.

Tabel 6 Analisis kebutuhan Non-fungsional

No	Komponen	Deskripsi
1	Hardware	<ul style="list-style-type: none"> Sistem Operasi: Windows Prosesor: Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz (2 CPUs), ~1.1GHz RAM: 4GB
2	Software	<ul style="list-style-type: none"> Text Editor/Visual: Studio Code Tool Perancangan Basis Data: XAMPP Editor Image: Adobe Xd Browser: Opera Tool Penulisan: Microsoft Word Tool Pemodelan Sistem: Star UML, UMLet

C. Analisis Sistem Berjalan

Pada hasil wawancara, peneliti melakukan analisis alur proses bisnis pada sistem yang sedang berjalan.

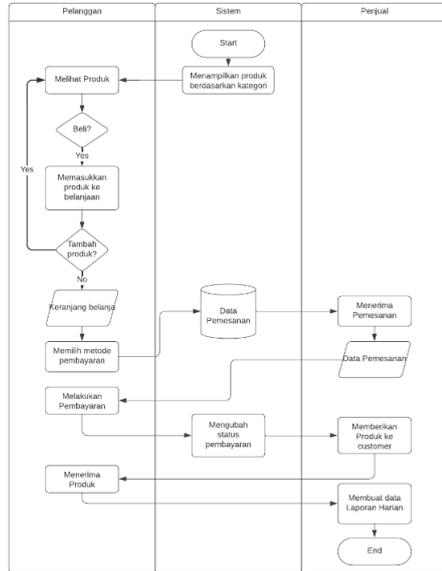


Gambar 3 alur proses bisnis

D. Analisis Sistem Usulan

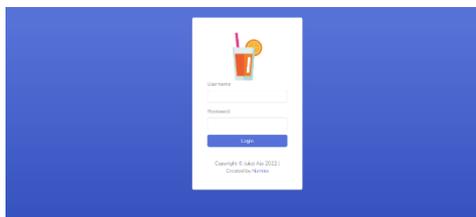
Berdasarkan kebutuhan pengguna yang sudah dimodelkan, berikut analisis sistem usulan peneliti yang akan menjadi solusi dari masalah yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan.

Analisis ini direpresentasikan dalam bentuk model *flowchart* yang terdapat alur kegiatan terjadi dalam sistem.



Gambar 4 analisis sistem usulan peneliti

E. Tampilan Interface

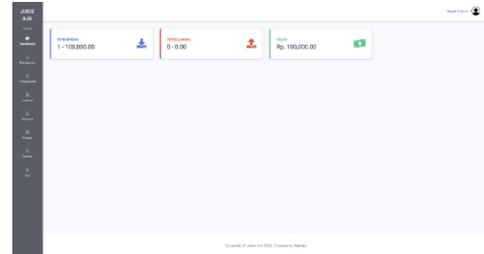


Gambar 5 Tampilan Interface

1. Tampilan Login

User yang sudah terdaftar dapat langsung dengan memasukkan data *username* dan

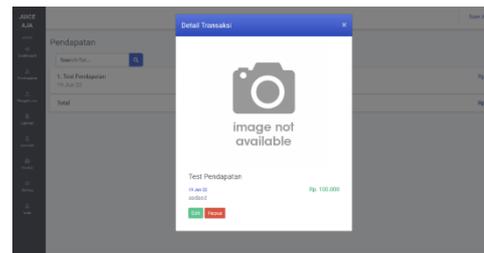
password, lalu klik tombol *login*, maka langsung masuk ke tampilan *dashboard*.



Gambar 6 Tampilan Dashboard

2. Tampilan Dashboard

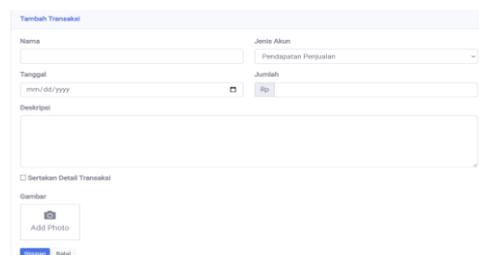
ini terdapat semua fitur sistem tentang pembukuan kas dan ada tampilan dari pendapatan, pengeluaran, dan juga saldo.



Gambar 7 Tampilan Fitur Sistem

3. Tampilan Detail Transaksi

Tampilan ini menampilkan transaksi dengan penjualan secara detail yang dilengkapi dari data pendapatan penjualan.

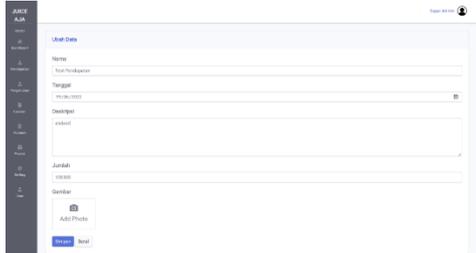


Gambar 8 Tampilan Tambah Transaksi

4. Tampilan Tambah Transaksi

Tampilan ini melakukan penambahan transaksi dengan menambahkan nama, lalu memilih jenis akun dilakukan transaksi, sesuaikan tanggal transaksi,

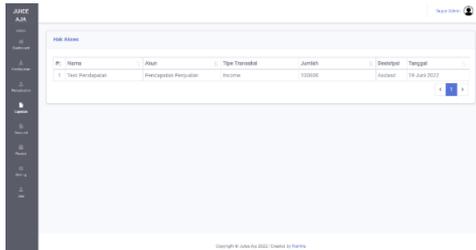
menambah deskripsi yang ingin menjelaskan transaksi, lalu menunjukkan jumlah dan bisa disertakan dengan detail transaksi, lalu bisa melakukan list detail transaksi.



Gambar 9 Tampilan Edit Transaksi

5. Tampilan Edit Transaksi

Tampilan ini melakukan pengubahan data transaksi. Dalam pengubahan *user* bisa menyesuaikan transaksi dengan data yang sudah dalam daftar transaksi.



Gambar 10 Tampilan Laporan

6. Tampilan Laporan

Tampilan ini menampilkan tentang laporan dari transaksi penjualan.

F. Pengujian Sistem

Tabel 7 Hasil Pengujian Login

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat halaman <i>Login</i>	Menampilkan halaman <i>Login</i>	Halaman <i>Login</i> tampil	Berhasil
Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar pada sistem	Masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Halaman <i>dashboard</i> tampil	Berhasil
Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang tidak terdaftar pada sistem	Menampilkan pesan error, <i>username</i> atau <i>password</i> salah	Tampil error bahwa akun salah	Berhasil

Tabel 8 Hasil Pengujian Dashboard

Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat halaman <i>Dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	Halaman <i>Dashboard</i> tampil	Berhasil

Tabel 9 Hasil Pengujian Akun

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat halaman Akun	Menampilkan halaman Akun	Halaman Akun tampil	Berhasil
Menambah data Akun	Menampilkan data tersimpan	Tampil data telah tersimpan	Berhasil
Mengubah data Akun	Menampilkan halaman ubah data dan data telah diubah	Tampil data telah diubah	Berhasil
Menghapus data Akun	Menampilkan hapus data dan klik oke	Tampil data terhapus	Berhasil
Mencari data Akun	Menampilkan data yang dicari	Tampilan nama yang di cari	Berhasil

Tabel 10 Hasil Pengujian Produk

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat halaman Produk	Menampilkan daftar Produk yang sudah terdaftar	Halaman daftar produk	Berhasil
Menambah data Produk	Menambahkan halaman data produk dan menampilkan data tersimpan	Tampil data telah tersimpan	Berhasil
Memasukkan tambah data tidak lengkap dengan gambar	Menampilkan <i>error</i> data tidak ditambah	Tampil data <i>error</i>	Berhasil
Mengubah data Produk	Menampilkan halaman ubah data dan data telah diubah	Tampilan data telah diubah	Berhasil
Menghapus data Produk	Menampilkan hapus data dan klik oke	Tampilan data terhapus	Berhasil

Mencari produk yang terdaftar	Menampilkan data yang dicari	Tampilan data yang dicari	Berhasil
-------------------------------	------------------------------	---------------------------	----------

Tabel 11 Hasil Pengujian Pendapatan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat halaman Transaksi Pendapatan	Menampilkan halaman daftar pendapatan	Tampil halaman daftar pendapatan	Berhasil
Melihat Detail Transaksi Pendapatan yang sudah terdaftar	Menampilkan data detail transaksi dan tombol kembali	Tampil detail transaksi dan kembali ke halaman pendapatan	Berhasil
Mengubah Transaksi Pendapatan	Menampilkan halaman ubah data dan data telah diubah	Tampil data berubah	Berhasil
Menghapus data Transaksi Pendapatan	Menampilkan hapus data dan klik oke	Tampil data terhapus	Berhasil
Mencari data Transaksi	Menampilkan data yang dicari	Tampil data yang dicari	Berhasil

Tabel 12 Hasil Pengujian Pengguna atau User

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat halaman User	Menampilkan Halaman daftar User	Tampil Halaman Daftar User	Berhasil
Mengubah data Pengguna	Menampilkan Halaman ubah data dan data telah diubah	Tampil Halaman edit dan data telah diubah	Berhasil
Menambah data Pengguna	Menampilkan Halaman tambah data dan data telah tersimpan	Tampil Halaman tambah dan data tersimpan	Berhasil
Menghapus data Pengguna	Menampilkan hapus data dan data telah terhapus	Tampil data terhapus	Berhasil
Mencari data pengguna	Menampilkan Halaman data yang dicari	Tampil data yang di cari	Berhasil
Melakukan penambahan data dengan password 5 karakter dan tidak tersimpan	Menampilkan password minimal 6 karakter	Tampil error bahwa karakter password minimal 6 karakter	Berhasil

Tabel 13 Hasil Pengujian Hak Akses atau Role

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat Halaman Hak Akses	Menampilkan Halaman Hak Akses	Tampil daftar list Hak Akses	Berhasil
Mengubah data Hak Akses	Menampilkan Halaman ubah data dan data telah diubah	Tampil Halaman edit dan data telah diubah	Berhasil
Menambah data Hak Akses	Menampilkan Halaman tambah data dan data telah tersimpan	Tampil Halaman tambah dan data tersimpan	Berhasil
Menghapus data Hak Akses	Menampilkan hapus data dan data telah terhapus	Tampil data terhapus	Berhasil
Mencari data Hak Akses	Menampilkan Halaman data yang dicari	Tampil data yang dicari	Berhasil

Tabel 14 Hasil Pengujian Laporan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat Halaman Laporan Transaksi	Menampilkan Halaman	Tampil Halaman Laporan Transaksi	Berhasil
Melakukan Export dalam bentuk PDF atau Excel	Mendownload Export data laporan dalam bentuk PDF atau Excel	Data terdownload	Berhasil

Tabel 15 Hasil Pengujian Setting

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memuat Halaman Setting	Menampilkan halaman data setting	Tampil halaman data setting	Berhasil
Menambah Data Setting	Menampilkan form tambah data	Tampil form tambah data	Berhasil
Mengubah Data dan Batal	Mengubah data dan klik tombol batal kembali ke halaman dashboard	Tampil ke halaman dashboard	Berhasil
Mengubah Data Nama Toko	Menampilkan nama toko yang diubah	Tampil nama toko diubah	Berhasil

IV. SIMPULAN

Pada penelitian ini dihasilkan Pembukuan Kas pada Jus 1 Putra Berbasis Web yang mempunyai informasi mengenai fitur untuk memudahkan melakukan pengelolaan transaksi, laporan, hak akses, user, akun dan setting dalam sistem website tersebut. dengan website ini pemilik dapat melakukan dengan mudah tanpa adanya terjadi kesalahan disaat masih melakukan dengan secara manual atau konvensional dalam pembukuan kas. Dengan pembuatan website pembukuan kas ini dapat membantu dalam proses bisnis dari pemilik toko Jus 1 Putra.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] D. Fitrianti, F. A. Rahman, and D. Prayudi, "Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Kas Berbasis Web Pada TK Dharma Ayah Sukabumi," *J. JUSTIKA*, 2021.
- [2] S. Supriyono and E. Muslimah, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kas Berbasis Web Studi Kasus: RS dr. Ety Asharto Batu," *MATICS*, 2018, doi: 10.18860/mat.v10i1.4302.
- [3] T. Sutabri, *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi, 2012.

- [4] T. Wijaya, M. Rusli, E. S. Rany, and H. Fryonanda, "Membangun Aplikasi Chatbot Berbasis Web Pada CV. Unomax Indonesia," *KALBISCIENTIA J. Sains dan Teknol.*, vol. 6, no. 2, p. 110, 2019.
- [5] S. N. RAMADHANINGRUM, "APLIKASI PENGOLAHAN DATA BUKU KAS UMUM PADA UPTD PENGUJIAN KENDARAAN BERMOTOR DINAS PERHUBUNGAN KOTA PALEMBANG." Politeknik Negeri Sriwijaya, 2019.
- [6] A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019.
- [7] R. AS and M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek) Edisi Revisi," *Inform. Bandung*, 2019.
- [8] B. Unhelkar, *Software engineering with UML*. 2017.
- [9] P. Sulistyorini, "Pemodelan visual dengan menggunakan uml dan rational rose," *Dinamik*, vol. 14, no. 1, 2009.
- [10] H. Purwoko, H. Dhika, and S. M. Arif, "Perancangan Sistem Work Order Dengan Pemodelan Unified Modeling Language Pada PT XYZ," 2018.
- [11] M. R. Arief, "Pemrograman web dinamis menggunakan php dan mysql," *Yogyakarta Andi*, pp. 7–19, 2011.
- [12] R. V Palit, Y. D. Y. Rindengan, and A. S. M. Lumenta, "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 4, no. 7, pp. 1–7, 2015.
- [13] R. Alfiasca and S. Pantjawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web," *Sist. Inf. UKM*, vol. 6, no. 1, pp. 1–206, 2011.
- [14] D. Mediana, "Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Di Pdam Surya Sembada Kota Surabaya) Design Build Helpdesk Applications (A-Desk) Based Web Using Framework Laravel (Case Study in Surya Sembada Municipal Wat," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 2, 2018.
- [15] T. S. Jaya, "Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 45–48, 2018.