

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 LATAR BELAKANG

PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distributor barang bangunan berupa keramik. sistem pengolahan data barang rusak keramik di PT. Caturadiluhur Sentosa untuk saat ini masih dilakukan dengan manual, yaitu pencatatan dengan menggunakan buku, sehingga proses pendataan seperti ini kurang efektif karena pengolahan data tersebut memakan waktu yang lama, dan stok barang keramik yang banyak akibatnya dalam melakukan pendataan tersebut memakan waktu yang lama.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan sebuah penerapan sistem informasi khusus akuntansi untuk mengelola barang rusak, yang akan diolah ke dalam sebuah database serta merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu mengatasi kerumitan yang terjadi, sehingga sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak yang telah dirancang dapat mempermudah suatu pekerjaan secara efektif. Berdasarkan uraian diatas, maka dibangunlah sebuah sistem yang berjudul: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERLAKUAN AKUNTANSI BARANG RUSAK TERHADAP BIAYA PENJUALAN DI PT. CATURADILUHUR SENTOSA JAMBI”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Sistem pengolahan data barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi untuk saat masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama.
2. Bagaimana merancang sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi supaya dapat mempermudah pengelolaan data dan mendapatkan informasi secara efektif dan cepat?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar tidak terlalu melebar dan mempersingkat waktu maka penulis akan membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun yaitu form pengelolaan barang rusak keramik, mengontrol barang rusak keramik, serta membuat laporan pengelolaan barang rusak keramik.
2. Sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang rancangan sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur sentosa jambi.
2. Merancang sistem informasi yang dapat mempermudah karyawan PT.Caturadiluhur sentosa jambi untuk mengelola barang rusak keramik.
3. Mempercepat proses pengolahan barang rusak keramik serta mengontrol stok barang rusak yang ada di dalam gudang.

1.4.2 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Perusahaan

Memudahkan karyawan PT.Caturadiluhur sentosa jambi untuk mengelola barang rusak keramik, serta mempercepat staff bidang akuntansi untuk memproses pendataan barang rusak tersebut menjadi sebuah laporan pengelolaan barang rusak keramik.

2. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam penelitian tentang pelaksanaan sistem informasi akuntansi dan sebagai bahan masukan bagi penulis mengenai sistem informasi akuntansi.

3. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian pada kajian yang sama pada masa yang akan datang.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menggambarkan apa yang penulis bahas dalam setiap bab. Adapun yang menjadi sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang menjadi acuan dalam melakukan analisis dan juga berisikan teori penunjang dalam memecahkan masalah

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan pengertian metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penentuan objek penelitian, jenis penelitian, sumber, dan data, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi hasil penelitian dalam bentuk data, analisis data, pengajuan hipotesis serta pembahasan dalam proses perancangan sistem, analisis kebutuhan program, serta desain tampilan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan pada bab sebelumnya, serta saran yang disampaikan penulis.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 PENGERTIAN PERANCANGAN

Menurut Sri Mulyani [1],

“Perancangan adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap”.

Definisi lain perancangan menurut Muharto dan Ambarita Arisandy [2]

“Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru”.

Berdasarkan dua definisi perancangan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan merupakan perencanaan untuk pembuatan peraturan atau sistem baru dan menjadi tahap lanjut dari analisis sistem untuk menyelesaikan masalah.

2.2 PENGERTIAN SISTEM

Menurut I Cenik Ardana dan Hendro Lukman [3] “Sistem adalah sekelompok dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berhubungan untuk melayani tujuan umum”.

Menurut Supriyati [4]

“Sistem adalah kumpulan atau unsur dan sub-sub sistem atau komponen-komponen atau prosedur-prosedur baik fisik maupun non-fisik yang

mempunyai fungsi dan prosedur tertentu, saling bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan dari kedua definisi tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan beberapa bagian yang berhubungan satu sama lain untuk melaksanakan aktifitas dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah “*input, proses, dan output*”. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen tersebut dapat berupa suatu kesatuan subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut “supra sistem”.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan

sistem ini memungkinkan suatu sistem yang dipandang sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak, maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau *Interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance in out*) dan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*output*)

Hasil energi yang diolah dan klasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem

informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi *input* bagi subsistem lain.

7. Pengolah Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.3 PENGERTIAN INFORMASI

Menurut Anggraeni dan Irviani [5] “Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”.

Definisi lain menurut Sri Mulyani [1] “Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan”.

Berdasarkan dari kedua definisi tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi yang lebih berguna dan bermanfaat.

2.3.1 Karakteristik Informasi

Berikut ini adalah beberapa karakteristik informasi :

1. Relevan

Menambah pengetahuan atau nilai bagi para pembuat keputusan, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menamlikkan kemampuan untuk memprediksi, atau menegaskan/membenarkan ekspetasi semula.

2. Dapat dipercaya

Bebas dari kesalahan atau bisa dan secara akurat menggambarkan kejadian atau aktivitas organisasi.

3. Lengkap

Tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai.

4. Tepat waktu

Disajikan pada saat yang tepat untuk mempengaruhi proses pembuatan keputusan

5. Mudah dipahami

Disajikan dalam format yang mudah dimengerti

6. Dapat diuji kebenarannya

Memungkinkan dua orang yang kompeten untuk menghasilkan informasi yang sama secara independen.

2.4 PENGERTIAN SISTEM INFORMASI

Menurut Rochmawati Daud dan Valeria Mimosa Windana [6]

“Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan”.

Menurut Resmi Tresna Suci dan Adi Rachmanto. [7]

“Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi, Sistem informasi dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”.

Berdasarkan dari kedua definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan-kumpulan dari suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.5 PENGERTIAN AKUNTANSI

Definisi akuntansi menurut Hantono dan Rami [8]

“Akuntansi adalah suatu seni pencatatan, penggolongan, peringkasan, dan pelaporan dengan cara yang baik dalam unit moneter atas transaksi-transaksi keuangan dan kejadian-kejadian lain sehubungan dengan keuangan perusahaan dan menafsirkan hasil-hasil pencatatan tersebut”.

Menurut Bahri [9] “Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan pelaporan atas suatu transaksi dengan cara sedemikian rupa, sistematis dari segi isi, dan berdasarkan standar yang diakui umum”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penulis dapat menyimpulkan bahwa akuntansi adalah proses pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan dibuat laporan dari transaksi yang terjadi dari aktivitas perusahaan.

2.6 PENGERTIAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

Menurut Mustika [10] “Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang dibuat khusus untuk mempermudah kegiatan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan akuntansi”.

Menurut Fauzi [11]

“Sistem informasi akuntansi adalah kumpulan dari manusia dan sumber-sumber daya modal dalam suatu organisasi yang bertanggungjawab untuk menyediakan informasi keuangan dan juga informasi yang didapat dari pengumpulan dan pengolahan data transaksi.”

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi merupakan proses pengolahan data keuangan dari mulai terjadinya transaksi, jurnal sehingga menjadi suatu informasi berupa laporan keuangan.

2.7 PENGERTIAN BARANG RUSAK

Menurut Mulyadi [12] “Produk rusak adalah produk yang tidak memenuhi standar mutu yang telah ditetapkan yang secara ekonomis tidak dapat diperbaiki menjadi produk yang baik”.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya barang rusak, yaitu:

1. Bersifat normal: dimana setiap proses produksi tidak bisa dihindari terjadinya barang rusak, maka perusahaan telah memperhitungkan sebelumnya bahwa adanya barang rusak.
2. Akibat kesalahan: dimana terjadinya barang rusak diakibatkan kesalahan dalam proses produksi seperti kurangnya perencanaan, kurangnya pengawasan dan pengendalian, kelalaian pekerja dan sebagainya.

2.8 PENGERTIAN PERLAKUAN AKUNTANSI UNTUK BARANG RUSAK

Menurut Bastian Bustami dan Nurlala [13]

“Perlakuan akuntansi barang rusak adalah proses produksi yang terjadi dalam perusahaan, apabila terjadi barang rusak maka barang tersebut akan diperhitungkan karena barang tersebut telah menyerap biaya produksi. Barang rusak dalam akuntansi diperlakukan berdasarkan kepada sifat kerusakannya bersifat normal atau tidak normal perlakuan produk barang juga berdasarkan laku tidaknya produk tersebut dijual.”

Menurut Sri Hardianti dan Jurana [14]

“Produk rusak merupakan produk gagal yang secara teknis atau ekonomis tidak dapat diperbaiki menjadi produk yang sesuai dengan standar mutu yang ditetapkan. Produk rusak sudah menelan semua unsur biaya produksi (bahan baku, tenaga kerja dan overhead pabrik)”.

Perlakuan akuntansi produk rusak adalah sebagai:

1. Produk rusak bersifat normal, laku dijual

Produk rusak yang bersifat normal dan laku dijual, maka hasil penjualan produk rusak diperlakukan sebagai:

- a. Penghasilan lain-lain
- b. Pengurang biaya overhead pabrik
- c. Pengurang setiap elemen biaya produksi
- d. Pengurang harga pokok produk selesai

2. Produk rusak bersifat normal, tidak laku dijual:

Produk rusak yang bersifat normal tapi tidak laku dijual, maka harga pokok produk rusak akan dibebankan ke produk selesai, yang mengakibatkan harga pokok produk selesai menjadi lebih besar.

3. Produk rusak bersifat abnormal, laku dijual:

Produk rusak karena kesalahan dan laku dijual, maka hasil penjualan produk rusak diperlakukan sebagai pengurang rugi produk rusak.

4. Produk rusak bersifat abnormal, tidak laku dijual:

Produk rusak bersifat abnormal dan tidak laku dijual, maka harga pokok produk rusak diperlakukan sebagai kerugian dengan perkiraan tersendiri yaitu kerugian produk rusak.

2.9 PENGERTIAN PENJUALAN

Menurut Natsir Salasa dkk. [15] “Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan

memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli”.

Menurut Dion M. Toduho dkk. [16] “Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik konsumen sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penjualan merupakan aktivitas atau bisnis menjual produk atau jasa untuk menghasilkan suatu keuntungan bagi suatu perusahaan.

2.10 ALAT BANTU PERANCANGAN SISTEM

Alat bantu perancangan sistem yang digunakan adalah sebagai berikut:

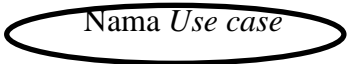
2.10.1 *Use Case Diagram*

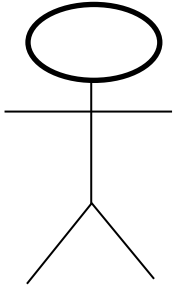

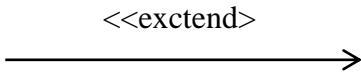
Menurut Sri Mulyani [1]

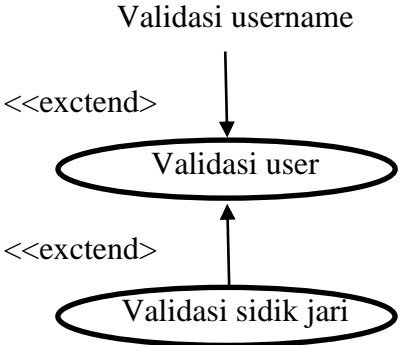
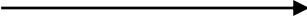
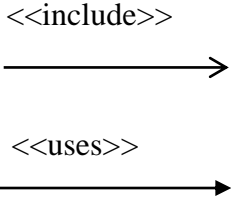
“*Use Case Diagram* yaitu diagram yang menggambarkan dan merepresentasikan aktor, use cases, dan dependencies suatu proyek dimana tujuan dari diagram ini adalah untuk menjelaskan konsep hubungan antara sistem dengan dunia luar”.

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

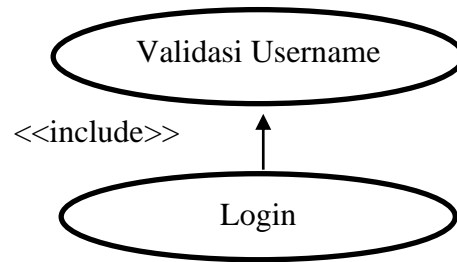
Table 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

| Simbol | Deskripsi |
|--|--|
| <p><i>Use Case</i></p>  | <p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan</p> |

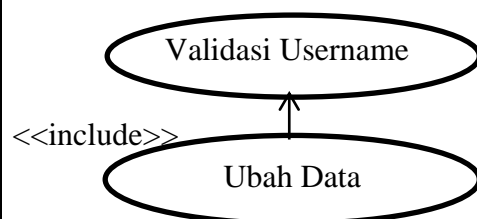
| | |
|--|--|
| | <p>antar unit dengan akhir, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja</p> |
| <p>Aktor/<i>actor</i></p>  | <p><i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abtraction</i> dari orang atau system yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i>, tetapi tidak memiliki control terhadap <i>use case</i>.</p> |
| <p>Asosiasi / <i>association</i></p>  | <p>Komunikasi antar <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> yang memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p> |
| <p>Ekstensi / <i>extend</i></p>  | <p>Relasi <i>use A</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i></p> |

| | |
|--|---|
| | <p>pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misalnya:</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD A([Validasi user]) -- "<<extend>" --> B[Validasi username] C([Validasi sidik jari]) -- "<<extend>" --> A </pre> </div> <p>Arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan.</p> |
| <p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p> |
| <p>Menggunakan <i>/include / uses</i></p> <div style="text-align: center;">  </div> | <p>Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>usecase</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i>:</p> |

- *Include* berarti *use case* yang ditambahkan akan selalu di panggil saat *use case* tambahan dijalankan, misalnya pada kasus berikut :



- *Include* berarti *use case* yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah *use case* yang ditambahkan telah dijalankan sebelum *use case* tambahan dijalankan, misalnya pada kasus berikut :



Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan. Arah



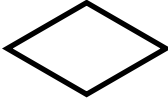


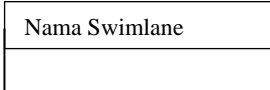
| | |
|--|--|
| | panah <i>include</i> mengarah pada <i>use case</i> yang dipakai. |
|--|--|

2.10.2 Activity Diagram

Menurut Windi Irmayani dan Eka Susyati. [17] “*Activity Diagram* menggambarkan aktivitas utama dari user pada sistem informasi yang dibuat”.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram*:

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

| No | Simbol | Deskripsi |
|----|---|--|
| 1 | Status awal  | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| 2 | Aktivitas  | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
| 3 | Percabangan / decision  | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 4 | Penggabungan / join  | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
| 5 | Status Akhir  | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 6 | Swimlane  | Memisahkan organisasi bisnis yang |

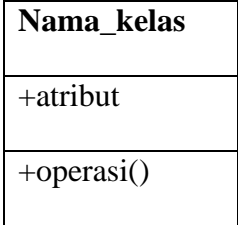
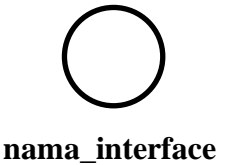


| | | |
|--|--|--|
| | | bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi. |
|--|--|--|




2.10.3 Class Diagram

Menurut Sri Mulyani [1]

“*Class Diagram* merupakan kumpulan dari beberapa *class* dan relasinya. *Class* identic dengan *entity* yang direpresentasikan dalam bentuk persegi dimana pada bagian atas ditulis nama *class*, kemudian kebawah ditulis *attribute* yang terdapat pada *class*, kemudian ke bawah lagi ditulis *method-method* yang ada pada *class*”.

Tabel 2.3 Simbol Class Diagram

| No | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|---|-----------------------------------|--|
| 1 |  | Kelas / <i>Class</i> | Kelas pada struktur sistem |
| 2 |  | Antarmuka / <i>interface</i> | Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek |
| 3 |  | Asosiasi/ <i>Association</i> | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 4 |  | Asosiasi berarah/ <i>Directed</i> | Relasi antar kelas dengan |

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|--|
| | | <i>Association</i> | makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 5 |  | Generalisasi | Relasi antar kelas dengan makna Generalisasi – Spesialisasi (umum khusus). |
| 6 |  | Ketergantungan/ <i>Dependency</i> | Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas. |
| 7 |  | Agregasi/ <i>Aggregation</i> | Semua bagian (<i>whole-part</i>). |

2.11 ALAT BANTU PEMBUATAN SISTEM

Alat bantu pembuatan sistem merupakan program, *software* dan *open source software* yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan sebuah sistem. Alat bantu pembuatan sistem yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.11.1 XAMPP

Menurut Surmayanti [18]

“Xampp adalah sebuah manager service yang akan menginstal Apache, PHP5, database MySQL, PHPmyadmin dan SQLitemanager di komputer anda. Xampp server merupakan software freeware yang artinya dapat di

download secara gratis di internet. Kegunaan xampp server ini untuk membuat jaringan”.

2.11.2 MySQL

Menurut Deni Risdiansyah [19] “MySQL merupakan database server yang bersifat multiuser dan multi-threaded, SQL adalah bahasa database standar yang memudahkan penyimpanan, perubahan dan akses informasi. Pada MySQL dikenal istilah database dan tabel. Tabel adalah sebuah struktur data dua dimensi yang terdiri dari baris-baris record dan kolom”. Berikut ini hal-hal yang menyebabkan MySQL menjadi populer :

1. Berlisensi *open source*, sehingga anda dapat menggunakannya secara gratis.
2. Merupakan program yang *powerfull* dan menyediakan fitur yang lengkap.
3. Menggunakan bentuk standar Bahasa SQL.
4. Dapat bekerja dengan banyak sistem operasi dan dengan Bahasa-bahasa pemrograman seperti PHP, PERL, C, C++, JAVA, dan Lain-lain.
5. Bekerja dengan cepat dan baik, bahkan dengan data set yang banyak.
6. Sangat mudah digunakan dengan PHP untuk pengembangan aplikasi web.
7. Mendukung banyak database, sampai 50 juta baris atau lebih dalam suatu table.
8. Dapat dikostumisasi dengan keinginan anda.

2.11.3 *Sublime Text*

Menurut Supono Supono dan Virdiandry Putratama [20], *Subkime Text* merupakan perangkat lunak *Text editor* yang digunakan untuk membuat atau meng-*edit* suatu aplikasi.

Sublime text mempunyai fitur *plugin* tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu, *Sublime text* juga memiliki desain yang simple dan keren menjadikan Sublime Text terkesan elegan untuk sebuah *syntax editor*. Selain ringan, IDE ini memiliki kecepatan proses simpan dan buka file. Tidak heran kalau IDE ini paling banyak digunakan terutama dikalangan *Programmer* berbasis web.

2.11.4 PHP

Menurut Ramendra Das dan Saikia [21] PHP merupakan Bahasa scripting yang sangat diketahui sering dipakai dalam pengembangan web walaupun sebenarnya tidak hanya itu kegunaannya.

Kode HTML mempunyai ciri khusus, yaitu:

1. Hanya dapat dijalankan oleh *web server*, misal : apache
2. Kode PHP diletakkan dan dijalankan di *web server*.
3. Kode PHP dapat digunakan untuk mengakses *database*, seperti: MySQL, PostgreSQL, Oracle, dan lain-lain.
4. Merupakan software yang bersifat *open source*.
5. Gratis untuk di-*download* dan digunakan.
6. Memiliki sifat *Multiplatform*, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi apapun, seperti: Linux, Unix, Windows, dan lain-lain.

2.11.5 CSS

Menurut Rohi Abdulloh [22]

CSS singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain website. Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan website, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan indah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 OBJEK PENELITIAN

Penulis melakukan penelitian ini yaitu dengan Cara Mengamati dan Praktek Langsung Pada PT. Caturadiluhur Sentosa, yang mana kegiatan ini merupakan kegiatan wajib syarat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 atau D3 Program Studi Ilmu Komputer Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA). Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan yang dimulai dari tanggal 1 Maret 2021 sampai dengan tanggal 30 April 2021 pada bagian Accounting dan Finance.

3.1.1 Sejarah Berdirinya PT. Caturadiluhur Sentosa Di Kota Jambi

PT. Caturadiluhur Sentosa merupakan anak perusahaan dari PT. Catur Sentosa Adiprana yang berpusat di Jakarta. Pada 1966, Eka Santosa bersama dengan Darmawan Putra Totong membuka toko cat kecil berukuran 40m² di Jalan Gajah Mada, Jakarta. Toko ini diberi nama "Toko Tjat Sentosa" yang menjual berbagai jenis produk cat. Setelah usaha bertumbuh mereka memperbesar usaha dengan menjual ragam produk bahan bangunan lainnya yang lebih bervariasi.

Seiring dengan perkembangan usaha, pada tahun 1970, Budyanto Totong dan Totong Kurniawan bergabung dalam usaha dan bersama dengan saudara-saudaranya membuat rencana yang lebih luas. Mereka melihat peluang dalam area pemasaran dan pendistribusian. Ini adalah permulaan dari CSA distribusi bahan bangunan.

PT Catur Sentosa Adiprana ("Perseroan") didirikan pada bulan Desember 1983, karena pesatnya perkembangan usaha yang membutuhkan pengelolaan yang lebih baik. Tidak berhenti sampai disitu, pada tahun 1997 Budyanto Totong melihat adanya kesempatan di sektor ritel moderen dengan memperkenalkan konsep "One Stop Shopping" bahan bangunan di Indonesia dengan brand Mitra10. Sektor ini dikembangkan dengan tujuan untuk menangkap peluang adanya perubahan pola berbelanja dari tradisional ke moderen, memperkuat sinergi dengan pemasok, transaksi yang berbasis tunai, dan memberikan margin keuntungan yang lebih tinggi.

Untuk terus bertumbuh dan mengembangkan kegiatan usahanya, Perseroan kembali memperkuat struktur permodalannya melalui proses "Initial Public Offering". Perseroan mencatatkan sahamnya di Bursa Efek Indonesia pada tanggal 12 Desember 2007 dengan kode saham CSAP. Sesuai dengan pasal 3 Anggaran Dasar Perusahaan, ruang lingkup kegiatan Perusahaan adalah menjalankan usaha dibidang perdagangan barang hasil produksi.

3.1.2 Visi Dan Misi

Dalam menjalankan kegiatan operasional sehari-hari, PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi berpegang pada visi, misi dan nilai-nilai perusahaan sebagai berikut:

1. Visi

Adapun visi dari PT. Caturadiluhur Sentosa ialah menjadi perusahaan nasional terdepan di bidang Distribusi & Logistik, dan Ritel di Indonesia dan Asia Tenggara.

2. Misi

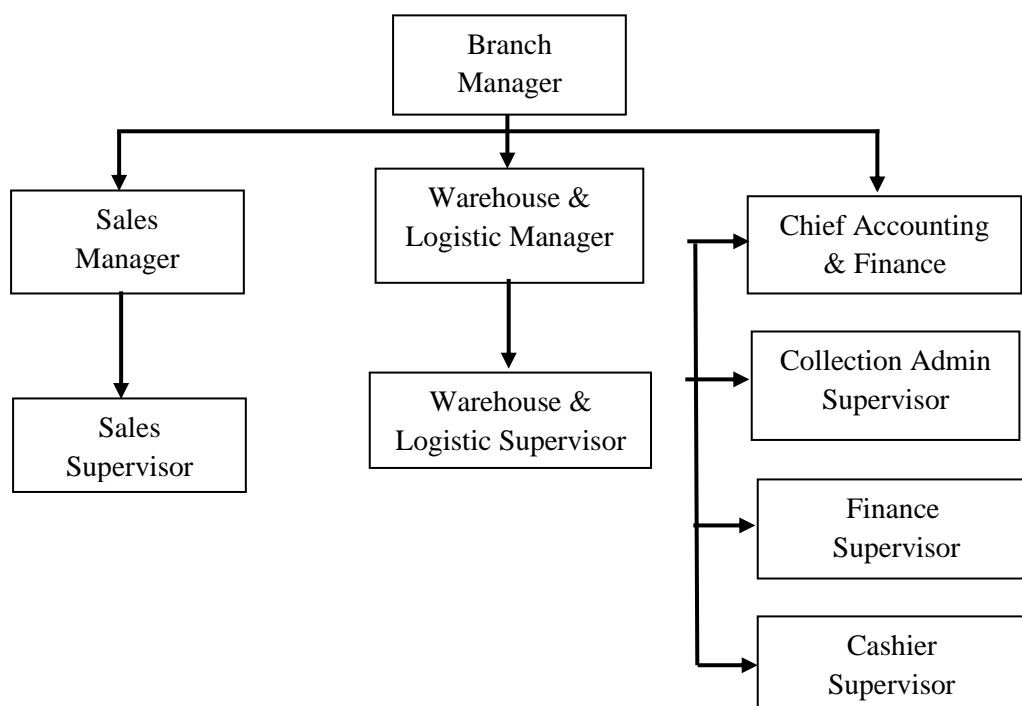
- a. Mengutamakan kepentingan Bersama bagi semua pihak terkait
- b. Memberi pelayanan terbaik
- c. Meningkatkan manajemen supply chain dan inovasi produk secara berkesinambungan
- d. Kepedulian terhadap masyarakat
- e. Mengoptimalkan sumber daya manusia

3. Nilai-nilai perusahaan

- a. Integritas
- b. Inovatif
- c. Penghargaan kepada sumber daya manusia

3.1.3 Struktur Organisasi PT. Caturadiluhur Sentosa

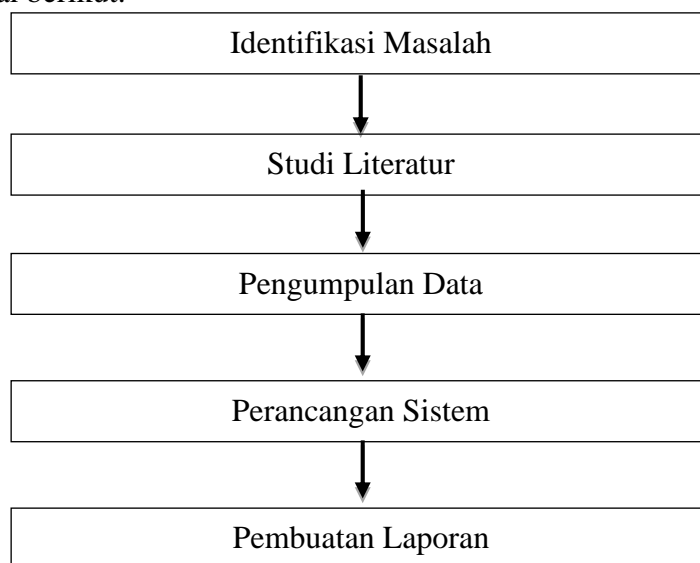
Struktur organisasi PT. Caturadiluhur Sentosa adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi

3.2 KERANGKA KERJA PENELITIAN

Kerangka kerja penelitian (*framework*) merupakan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis sehingga tujuan penelitian yang dilakukan menjadi baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun kerangka kerja yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahapan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama dalam melakukan penelitian adalah melakukan identifikasi masalah, tahap ini merupakan tahap paling penting dalam penelitian. Setelah penulis melakukan penelitian pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi maka penulis akan membahas permasalahan yang terjadi pada PT. Caturadiluhur Sentosa seperti pencatatan barang rusak, keramik yang hanya sebatas menggunakan buku agenda. Yang menjadi pokok permasalahan dalam

penelitian ini adalah “ Bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah kerja staff accounting dalam menyelesaikan laporan dan membantu admin dalam memperlancar pertukaran informasi antar pegawai staff yang mencatat dan staff accounting pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi

2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis menambah wawasan untuk mendapatkan sebuah topik yang layak diangkat sebagai sebuah penelitian dengan membaca buku dan jurnal dari berbagai pengarang yang digunakan sebagai penunjang atau referensi sebagai membantu penulis dalam memperkuat isi penelitian.

3. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga metode untuk pengumpulan data, yaitu:

a. Wawancara (*Interview*)

Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada pimpinan dan karyawan yang dianggap dapat memberikan informasi mengenai data-data yang benar pada bagian akuntansi di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi.

b. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung pada bagian pencatatan barang rusak di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya

c. Dokumentasi

Dalam hal ini penulis mendokumentasikan setiap kegiatan yang dilakukan selama magang di perusahaan tersebut sebagai bahan untuk merancang sebuah sistem informasi akuntansi yang efektif dan efisien agar sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

4. Perancangan Sistem

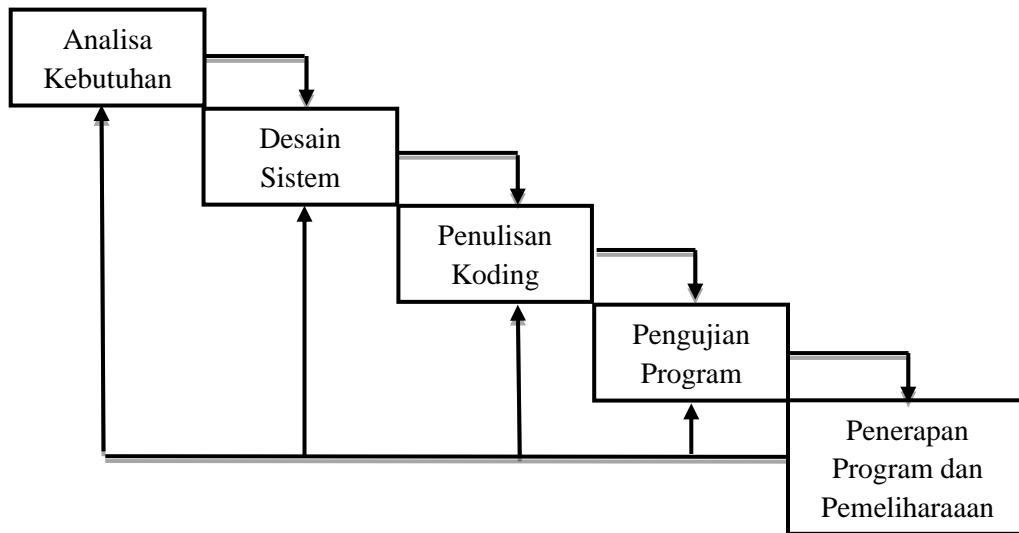
Tahapan ini merupakan sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

5. Pembuatan Laporan

Tahapan terakhir dalam proses penelitian ini adalah pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sistem yang akan dirancang.

3.3 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem merupakan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Di dalam penelitian ini penulis menggunakan model air (*waterfall*) yang digunakan untuk memudahkan jalannya proses perancangan sistem. Adapun model *waterfall* yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Model Waterfall

Berdasarkan metode *Waterfall* yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan (*Requirements Analysis*)

Pada tahap pertama ini dilakukan analisis dari kebutuhan sistem yang akan dibuat termasuk fungsi yang diharapkan oleh pengguna serta batasan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara secara langsung kepada narasumber.

2. Desain Sistem (*System Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan oleh sistem dan rancang bangun yang lengkap. Alat bantu pemodelan sistem yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

3. Penulisan Koding (*Coding*)

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan atau pengetikan bahasa program dan diterjemahkan ke dalam bahasa komputer yang dapat dimengerti oleh manusia.

4. Pengujian Program (*System Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat secara keseluruhan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi pada sistem yang dibuat telah sesuai dengan apa yang diinginkan. Apabila masih terdapat kesalahan maka dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap sistem tersebut agar berfungsi sesuai dengan apa yang diinginkan.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan (*Implementation and Maintenance*)

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam Model *Waterfall*. Sistem yang telah dibuat dan siap digunakan tersebut akan dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan ini dilakukan untuk mengetahui jika ada kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.4 ALAT BANTU PENELITIAN

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) antara lain:

3.4.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Laptop Acer Aspire ES 14
 - Processor Intel Celeron N 3060
 - RAM 2 GB
 - Hard Drive 500 GB
- b. Printer Canon PIXMA iP2770

3.4.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Windows 10 Pro
- b. *Microsoft Office Word* 2016
- c. *Sublime Text* 3, untuk Text Editor
- d. PHP, untuk bahasa pemrograman
- e. *XAMPP*, Sebagai Web Server
- f. MySQL, sebagai basis data (*Database*)
- g. Mozilla atau Google Chrome, sebagai web Browser

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 ANALISIS SISTEM

4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan ditujukan untuk melihat dan menguraikan permasalahan yang ada pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi. Langkah ini diperlukan untuk mengetahui kelemahan dari sistem yang sedang berjalan.

PT. Caturadiluhur Sentosa merupakan anak perusahaan dari PT. Catur Sentosa Adiprana yang terletak di Jl. Sungai Bertam, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Jambi 36361. Salah satu kegiatan perusahaan adalah melakukan distribusi bahan bangunan berupa keramik. Berdasarkan hasil analisis sistem yang sedang berjalan, sistem untuk mencatat data-data barang masih menggunakan buku agenda. Dengan sistem sekarang ini menyebabkan beberapa masalah seperti kesalahan pencatatan barang rusak, kehilangan data-data barang dan untuk mendapatkan informasi masih membutuhkan waktu yang relatif lama, baik dari pencarian data maupun dalam pembuatan laporan.

4.1.2 Analisis Permasalahan Sistem

Dari penelitian yang telah dilakukan, ditemukan adanya permasalahan yang terjadi pada sistem pengelolaan data barang rusak yang sedang berjalan dan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem informasi secara terkomputerisasi yang dapat membantu dalam mengolah data barang rusak pada PT. Caturadiluhur Sentosa
2. Kesalahan dalam mencatat stok barang rusak
3. Ketika diperlukan informasi yang cepat, maka pencarian data membutuhkan waktu cukup lama

4.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem bertujuan untuk memahami dengan sebenarnya kebutuhan dari sistem baru yang akan dirancang. Dalam analisis yang dilakukan pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi kebutuhan yang diinginkan oleh perusahaan adalah dengan adanya sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan ini diharapkan dapat mempermudah proses penginputan data barang rusak, pencarian data-data barang, pembuatan laporan pengelolaan barang rusak.

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis terhadap kebutuhan fungsional dari sistem dimaksudkan untuk mengetahui alur informasi yang berlaku pada sistem tersebut. Analisis kebutuhan fungsional pada sistem ini adalah:

1. Sistem dapat melakukan *input* data penjualan barang rusak
2. Sistem dapat melakukan *input* data pengembalian barang rusak
3. Sistem dapat menampilkan laporan pengelolaan barang rusak, sehingga *admin* dan *user* bisa melihat dan mencetak laporan.

b. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan pelengkap yang menunjang kerja sebuah sistem dan mempunyai pengaruh yang tidak langsung .

Analisis kebutuhan non-fungsional pada penelitian ini adalah:

1. Dari segi operasional : Sistem ini dapat berjalan di berbagai aplikasi browser seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox* dan *Internet Explorer*.
2. Dari segi keamanan : Data tersimpan secara otomatis dalam database MySQL.
3. Dari segi kinerja : Waktu untuk melakukan proses pengelolaan barang rusak lebih cepat dan tepat.
4. Dari segi pengaksesan : Sistem ini dapat diakses oleh admin dan user

4.1.4 Solusi Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan yang disebutkan diatas, penulis mengajukan usulan pemecahan masalah dalam bentuk sistem informasi perlakuan akuntansi terhadap barang rusak yang memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi perlakuan akuntansi terhadap barang rusak ini dapat mempermudah proses penambahan data, pencarian data dan pembuatan laporan.
2. Dengan adanya sistem informasi perlakuan akuntansi terhadap barang rusak ini dapat membantu dalam membuat laporan pengelolaan barang rusak.

3. Dengan adanya sistem informasi perlakuan akuntansi terhadap barang rusak ini, penyimpanan data akan menjadi lebih mudah karena data barang tersimpan secara otomatis dalam *database* MySQL.

4.2 PERANCANGAN SISTEM

4.2.1 Definisi Aktor dan *Use Case*

Definisi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan aktor-aktor yang terlibat dalam sistem yang akan dibangun. *Use Case* merupakan penjabaran kegiatan yang dapat dilakukan oleh sistem, dimana sistem menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat atau diamati oleh aktor tertentu. Berikut definisi aktor dan *use case* yang berperan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Definisi Aktor

| No. | Aktor | Deskripsi |
|-----|-------------|--|
| 1. | Super Admin | Super Admin bertugas untuk : <ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang 2. Melihat data user 3. Menambah data user 4. Menghapus data user 5. Mencetak laporan gudang 6. Mencetak laporan penjualan barang rusak 7. Mencetak laporan penjualan barang rusak |
| 2 | Admin | Admin bertugas untuk : <ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat data barang rusak, data transaksi barang |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>rusak, data gudang.</p> <p>2. Menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang.</p> <p>3. Mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang, data user</p> <p>4. Menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang, data user</p> <p>5. Mencetak laporan gudang</p> <p>6. Mencetak laporan penjualan barang rusak</p> <p>7. Mencetak laporan penjualan barang rusak</p> |
|--|--|---|

Tabel 4.2 Definisi Use Case

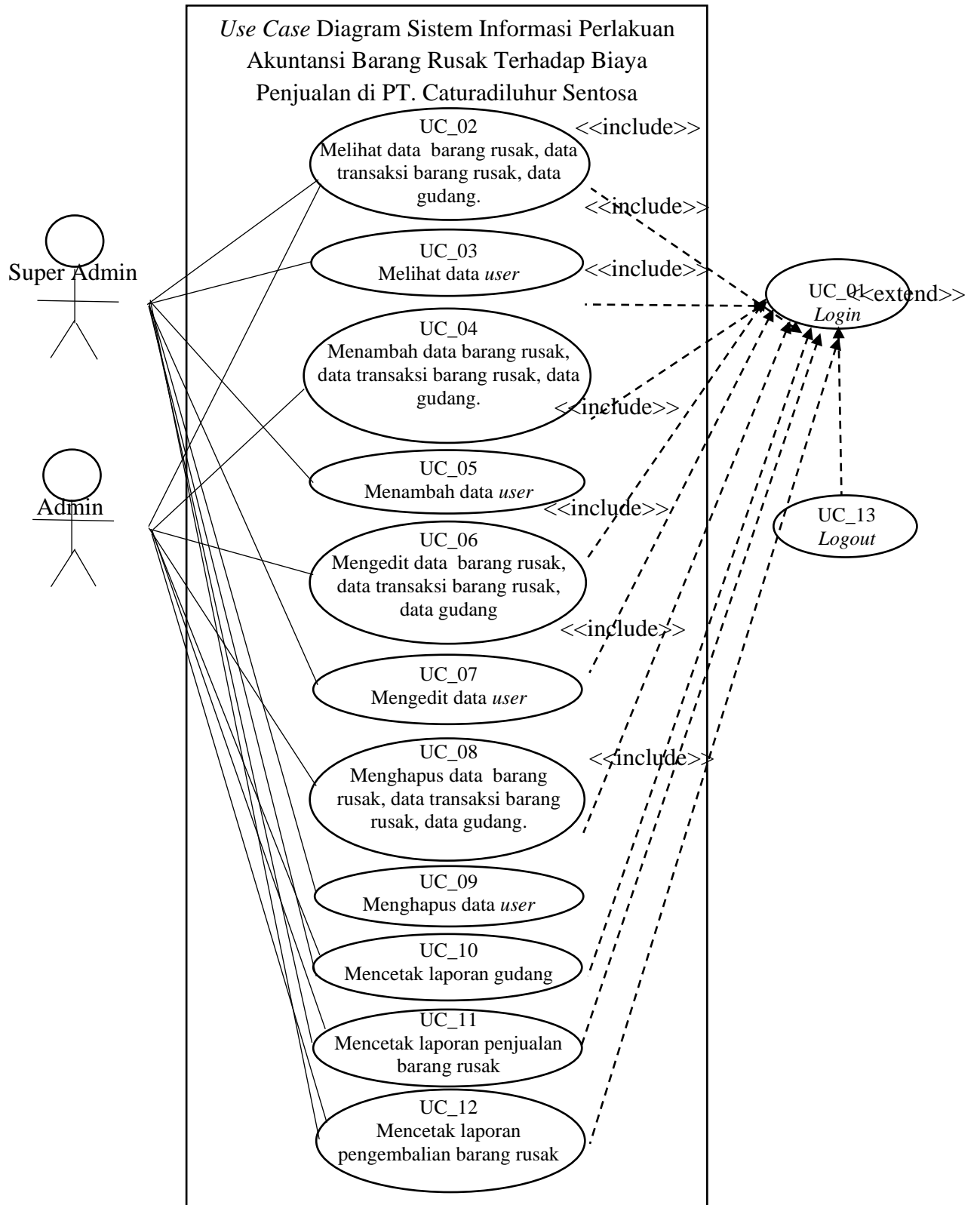
| No. | ID Use Case | Use Case | Deskripsi |
|------------|--------------------|---|--|
| 1. | UC_01 | <i>Login</i> | Dilakukan oleh aktor untuk melakukan <i>otentikasi</i> |
| 2. | UC_02 | Melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | Dilakukan oleh aktor untuk melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| 3. | UC_03 | Melihat data <i>user</i> | Dilakukan oleh Super admin untuk melihat data <i>user</i> . |
| 4. | UC_04 | Menambah data barang | Dilakukan oleh Admin untuk |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| 5. | UC_05 | Menambah data user | Dilakukan oleh Super admin untuk menambah data <i>user</i> . |
| 6. | UC_06 | Mengedit data barang rusak, data gudang | Dilakukan oleh Admin untuk mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang. |
| 7. | UC_07 | Mengedit data user | Dilakukan oleh Super admin untuk mengedit data <i>user</i> . |
| 8. | UC_08 | Menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang, data <i>user</i> | Dilakukan oleh Admin untuk menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang. |
| 9. | UC_09 | Menghapus data user | Dilakukan oleh Super admin untuk menghapus data <i>user</i> . |
| 10. | UC_10 | Mencetak laporan gudang | Dilakukan oleh aktor untuk mencetak laporan gudang |
| 11. | UC_11 | Mencetak laporan penjualan barang rusak | Dilakukan oleh aktor untuk mencetak laporan penjualan barang rusak |
| 12. | UC_12 | Mencetak laporan | Dilakukan oleh aktor untuk |

| | | | |
|-----|-------|---------------------------|--|
| | | pengembalian barang rusak | mencetak laporan pengembalian barang rusak |
| 11. | UC_11 | Logout | Dilakukan oleh aktor untuk keluar dari sistem |

4.2.2 Use Case Diagram

Untuk perancangan proses sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa ini digunakan metode *use case diagram*, yang dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Use Case Diagram

Keterangan :

*Super Admin merupakan Pimpinan Bagian Accounting yang melihat semua data yang ada dan yang mengelola data user di dalam sistem informasi tersebut.

*Admin merupakan Bagian Staff/Karyawan yang melakukan penginputan data barang rusak dan melakukan pencetakan laporan dalam sistem informasi tersebut.

4.2.3 Deskripsi Use Case

Deskripsi Use Case berguna untuk memberikan informasi tentang gambaran proses *use case*. Berikut adalah deskripsi *use case*:

1. Deskripsi Use Case Login

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case login* pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Login

| | |
|---|--|
| Nama | <i>Login</i> |
| ID Use Case | UC_01 |
| Aktor | Super Admin, dan Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk masuk ke dalam sistem informasi perlakuan barang rusak terhadap biaya penjualan |
| Exception | <i>Login</i> gagal |
| Pre Condition | <i>Username</i> dan <i>Password</i> sudah tersimpan di dalam <i>database</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor melakukan <i>login</i> dengan mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> | |
| Aktor mengklik tombol <i>login</i> | |
| | Melakukan validasi nama <i>user</i> dan <i>password</i> |

| | |
|---|--|
| | Aktor memasuki halaman utama |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| 3a. | Validasi gagal, sistem akan mengeluarkan peringatan |
| 3b. | Sistem akan memberikan kesempatan melakukan <i>login</i> Kembali |
| Post Condition | Aktor berhasil melakukan <i>login</i> |

2. Deskripsi Use Case melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang.

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* Melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Melihat Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

| | |
|---|--|
| Nama | Melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang. |
| ID Use Case | UC_02 |
| Aktor | Super Admin, dan Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Exception | Aktor gagal melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor melakukan <i>login</i> dengan mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> | |
| Aktor mengklik tombol <i>login</i> | |
| | Melakukan validasi nama <i>user</i> dan <i>password</i> |
| | Aktor memasuki halaman utama |
| Aktor memilih menu data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| | Menampilkan form data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |

| Skenario Alternatif(login gagal) | |
|---|--|
| 3a. | Validasi gagal, sistem akan mengeluarkan peringatan |
| 3b. | Sistem akan memberikan kesempatan melakukan <i>login</i> Kembali |
| Post Condition | Aktor berhasil melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |

3. Deskripsi Use Case Melihat data User

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat di deskripsikan *use case* melihat data *user* pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Melihat Data User

| Nama | Melihat data User |
|---|--|
| ID Use Case | UC_03 |
| Aktor | Super Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk melihat data User |
| Exception | Aktor gagal melihat <i>user</i> |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor melakukan <i>login</i> dengan mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> | |
| Aktor mengklik tombol <i>login</i> | |
| | Melakukan validasi nama <i>user</i> dan <i>password</i> |
| | Aktor memasuki halaman utama |
| Aktor memilih menu <i>user</i> | |
| | Menampilkan form data <i>user</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| 3a. | Validasi gagal, sistem akan mengeluarkan peringatan |
| 3b. | Sistem akan memberikan kesempatan melakukan <i>login</i> Kembali |
| Post Condition | Aktor berhasil melihat data <i>user</i> |

4. Deskripsi Use Case menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Menambah Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

| | | |
|---|---|--|
| Nama | Menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| ID Use Case | UC_04 | |
| Aktor | Admin | |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses tambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> | |
| Skenario Normal | | |
| Aktor | Sistem | |
| Aktor memilih menu data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | | |
| | Menampilkan <i>form</i> data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| Aktor mengklik tombol tambah pada <i>form</i> data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | | |
| | Menampilkan <i>form</i> tambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| Aktor menginput data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | | |
| Aktor mengklik tombol simpan | | |
| | Validasi data yang telah diinput | |
| | Tambah data berhasil, Sistem menyimpan data ke dalam <i>database</i> | |
| Skenario Alternatif(login gagal) | | |
| 7. | Pada saat validasi gagal, sistem akan menampilkan pesan jika data yang diinput tidak lengkap dan memberikan kesempatan untuk menginput kembali. | |
| Post Condition | Aktor berhasil menambah data barang rusak, data | |

| | |
|--|-------------------------------------|
| | transaksi barang rusak, data gudang |
|--|-------------------------------------|

5. Deskripsi Use Case menambah data *User*

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* menambah data *user* pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Menambah Data User

| | | |
|---|---|--|
| Nama | Menambah data <i>user</i> | |
| ID Use Case | UC_05 | |
| Aktor | Super Admin | |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk menambah data <i>user</i> | |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses tambah data <i>user</i> | |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> | |
| Skenario Normal | | |
| | Aktor | Sistem |
| | Aktor memilih menu data <i>user</i> | |
| | | Menampilkan menu data <i>user</i> |
| | Aktor mengklik tombol tambah pada menu data <i>user</i> | |
| | | Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data <i>user</i> |
| | Aktor menginput data <i>user</i> | |
| | Aktor mengklik tombol simpan | |
| | | Validasi data yang telah diinput |
| | | Tambah data berhasil, Sistem menyimpan data ke dalam <i>database</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | | |
| 7. | Pada saat validasi gagal, sistem akan menampilkan pesan jika data yang diinput tidak lengkap dan memberikan kesempatan untuk menginput kembali. | |
| Post Condition | Aktor berhasil menambah data <i>user</i> | |

6. Deskripsi Use Case mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Mengedit Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

| | |
|--|---|
| Nama | Mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| ID Use Case | UC_06 |
| Aktor | Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses edit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| | Menampilkan <i>form</i> data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Aktor mengklik tombol edit pada <i>form</i> data yang akan edit | |
| | Sistem akan menampilkan <i>form</i> edit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data stok barang rusak, data <i>User</i> |
| Aktor dapat mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| Aktor mengklik tombol simpan | |
| | Validasi data yang telah diinput |
| | Proses edit berhasil, Sistem menyimpan data ke dalam <i>database</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| 7. | Pada saat validasi gagal, sistem akan menampilkan pesan jika data yang diinput tidak lengkap dan memberikan kesempatan untuk menginput kembali. |
| Post Condition | Aktor berhasil mengedit data barang rusak, data transaksi |

| | |
|--|---------------------------|
| | barang rusak, data gudang |
|--|---------------------------|

7. Deskripsi Use Case mengedit data *User*

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* mengedit data *user* pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Mengedit Data User

| | |
|---|---|
| Nama | Mengedit data <i>user</i> |
| ID Use Case | UC_07 |
| Aktor | Super Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk mengedit data <i>user</i> |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses edit data <i>user</i> |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu data <i>user</i> | |
| | Menampilkan menu data <i>user</i> |
| Aktor mengklik tombol edit pada menu data <i>user</i> | |
| | Sistem menampilkan <i>form edit</i> data <i>user</i> |
| Aktor menginput data <i>user</i> | |
| Aktor mengklik tombol simpan | |
| | Validasi data yang telah diinput |
| | Tambah data berhasil, Sistem menyimpan data ke dalam <i>database</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| 7. | Pada saat validasi gagal, sistem akan menampilkan pesan jika data yang diinput tidak lengkap dan memberikan kesempatan untuk menginput kembali. |
| Post Condition | Aktor berhasil mengedit data <i>user</i> |

9. Deskripsi Use Case menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Menghapus Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

| | |
|--|--|
| Nama | Menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| ID Use Case | UC_08 |
| Aktor | Super Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses hapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang | |
| | Sistem menampilkan <i>form</i> data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |
| Aktor mengklik tombol hapus pada data yang akan di hapus | |
| | Validasi apakah data akan dihapus, dengan menampilkan pesan “ <i>Are you sure ?</i> , silakan pilih <i>OK</i> atau <i>Cancel</i> ” |
| Aktor mengklik tombol OK | |
| | Sistem akan menghapus data dan <i>database</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| 7. | Sistem akan menampilkan pesan hapus data dan aktor memilih <i>cancel</i> |
| Post Condition | Aktor berhasil menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang |

8. Deskripsi Use Case menghapus data *User*

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* menghapus data *user* pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Menghapus Data User

| | |
|--|--|
| Nama | Menghapus data <i>User</i> |
| ID Use Case | UC_09 |
| Aktor | Super Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk menghapus data <i>User</i> |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses hapus data <i>User</i> |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu data <i>User</i> | |
| | Sistem menampilkan <i>form</i> data <i>User</i> |
| Aktor mengklik tombol hapus pada data yang akan di hapus | |
| | Validasi apakah data akan dihapus, dengan menampilkan pesan “ <i>Are you sure ?</i> , silakan pilih <i>OK</i> atau <i>Cancel</i> ” |
| Aktor mengklik tombol OK | |
| | Sistem akan menghapus data dan <i>database</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| 7. | Sistem akan menampilkan pesan hapus data dan aktor memilih <i>cancel</i> |
| Post Condition | Aktor berhasil menghapus data <i>User</i> |

10. Deskripsi *Use Case* mencetak laporan gudang

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* mencetak laporan gudang pada tabel 4. 12 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Mencetak Laporan Gudang

| | |
|------------------------|--|
| Nama | Mencetak laporan gudang |
| ID Use Case | UC_10 |
| Aktor | Super Admin dan Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk mencetak laporan gudang |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses mencetak laporan gudang |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |

| | |
|--|---|
| Aktor memilih menu Laporan gudang | |
| | Sistem menampilkan <i>form</i> Laporan gudang |
| Aktor mengklik tombol cetak Laporan Gudang pada <i>form</i> data | |
| | Menampilkan <i>form</i> cetak |
| Aktor mengklik cetak | |
| | Laporan Gudang telah dicetak |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| Post Condition | Aktor berhasil mencetak laporan gudang |

11. Deskripsi *Use Case* mencetak laporan penjualan barang rusak
Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* mencetak laporan penjualan barang rusak pada tabel 4. 13 sebagai berikut:

Tabel 4.13 Deskripsi *Use Case* Mencetak Laporan Penjualan Barang Rusak

| | |
|--|--|
| Nama | Mencetak laporan penjualan barang rusak |
| ID Use Case | UC_11 |
| Aktor | Super Admin dan Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk mencetak laporan penjualan barang rusak |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses mencetak laporan penjualan barang rusak |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu Laporan penjualan barang rusak | |
| | Sistem menampilkan <i>form</i> Laporan penjualan barang rusak |
| Aktor mengklik tombol cetak Laporan penjualan barang rusak pada <i>form</i> data | |
| | Menampilkan <i>form</i> cetak |
| Aktor mengklik cetak | |
| | Laporan penjualan barang rusak telah dicetak |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| Post Condition | Aktor berhasil mencetak laporan penjualan barang rusak |

12. Deskripsi *Use Case* mencetak laporan pengembalian barang rusak

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* mencetak laporan pengembalian barang rusak pada tabel 4. 14 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Deskripsi Use Case Mencetak Laporan Pengembalian Barang Rusak

| | |
|---|---|
| Nama | Mencetak laporan pengembalian barang rusak |
| ID Use Case | UC_12 |
| Aktor | Super Admin dan Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk mencetak laporan pengembalian barang rusak |
| Exception | Aktor gagal melakukan proses mencetak laporan pengembalian barang rusak |
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu Laporan pengembalian barang rusak | |
| | Sistem menampilkan <i>form</i> Laporan pengembalian barang rusak |
| Aktor mengklik tombol cetak Laporan pengembalian barang rusak pada <i>form</i> data | |
| | Menampilkan <i>form</i> cetak |
| Aktor mengklik cetak | |
| | Laporan pengembalian barang rusak telah dicetak |
| Skenario Alternatif(<i>login</i> gagal) | |
| Post Condition | Aktor berhasil mencetak laporan pengembalian barang rusak |

13. Deskripsi *Use Case Logout*

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.1 dapat dideskripsikan *use case* *logout* pada tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 4.15 Deskripsi Use Case Logout

| | |
|--------------------|---|
| Nama | <i>Logout</i> |
| ID Use Case | UC_13 |
| Aktor | Super Admin dan Admin |
| Deskripsi | Dilakukan oleh aktor untuk keluar dari sistem |
| Exception | - |

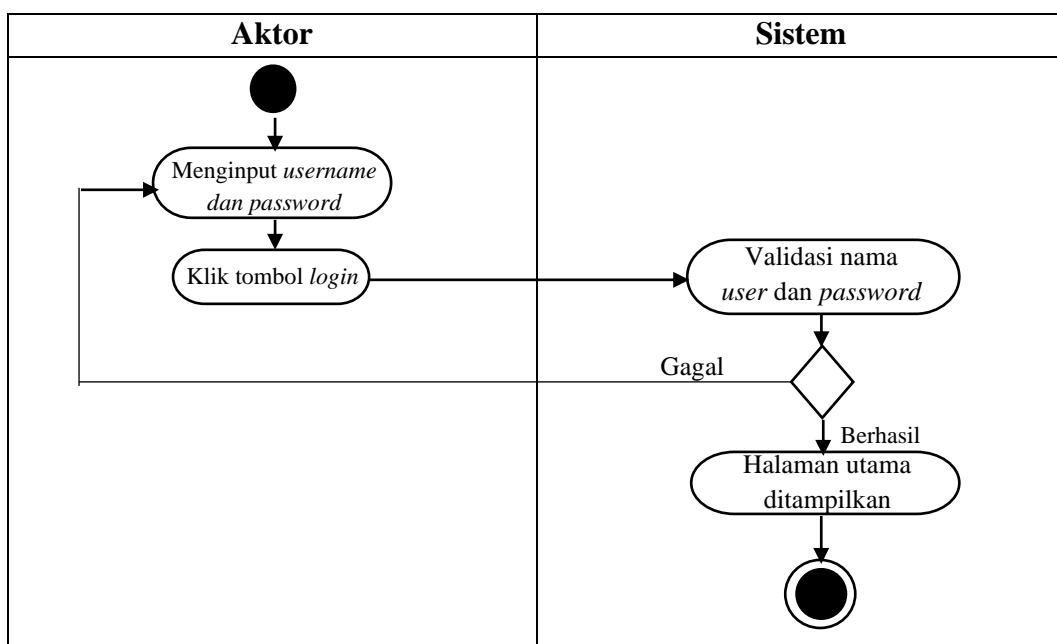
| | |
|---|---|
| Pre Condition | Aktor sudah melakukan <i>login</i> |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| Aktor memilih menu <i>logout</i> | |
| | Menutup koneksi ke <i>database</i> dan koneksi berhasil ditutup |
| | Menampilkan <i>form login</i> |
| Skenario Alternatif(login gagal) | |
| Post Condition | Aktor berhasil keluar dari sistem |

4.2.4 Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan proses alur logika dari program. Berikut ini adalah *activity diagram* yang akan digunakan untuk merancang sistem informasi akuntansi perlakuan barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi.

1. *Activity Diagram Login*

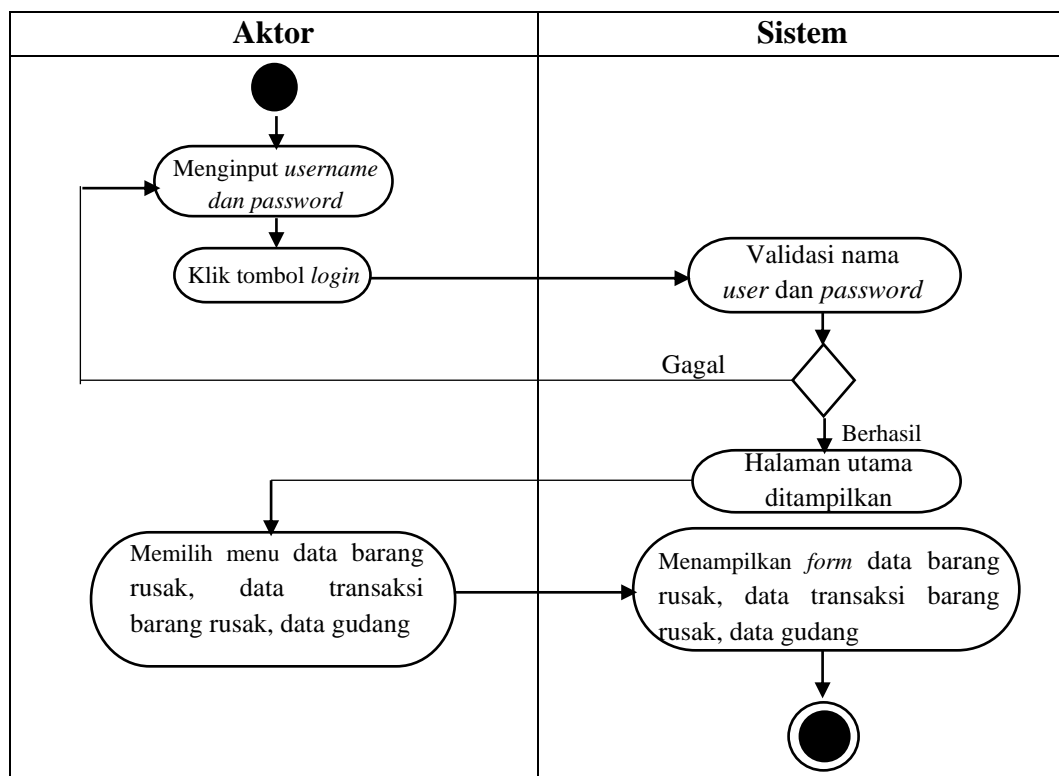
Uraian aktivitas proses mengelola data *login* dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2 Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram* melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang.

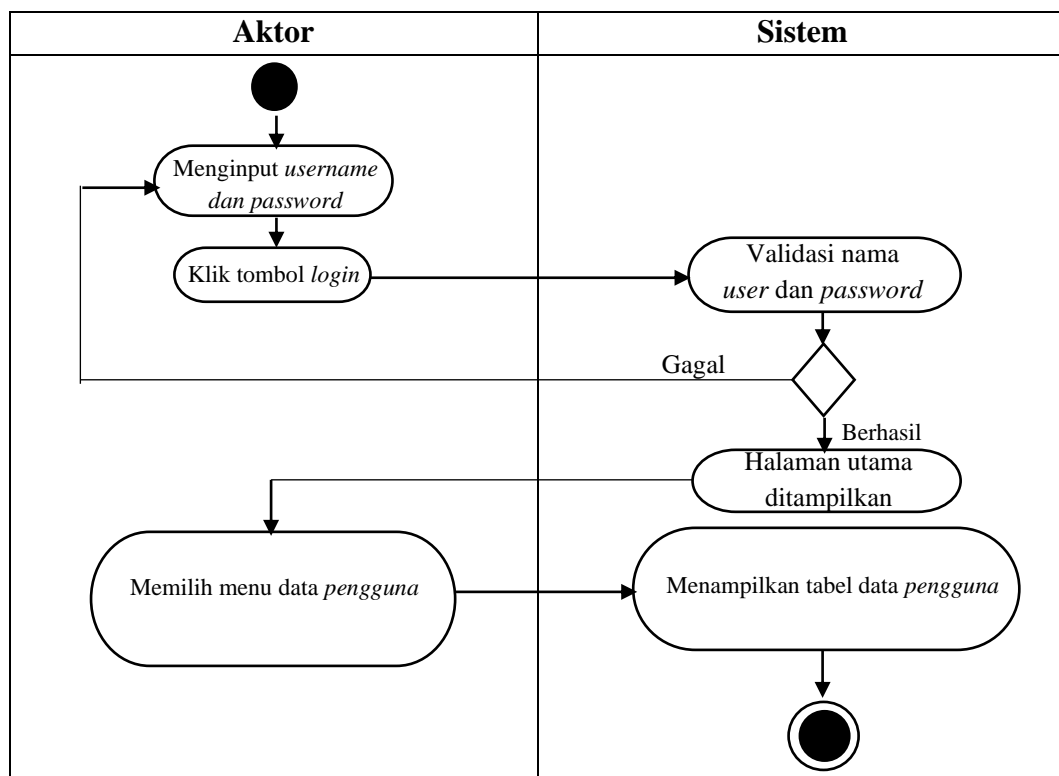
Uraian aktivitas proses melihat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3 Activity Diagram Melihat Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

3. *Activity Diagram* melihat data *User*

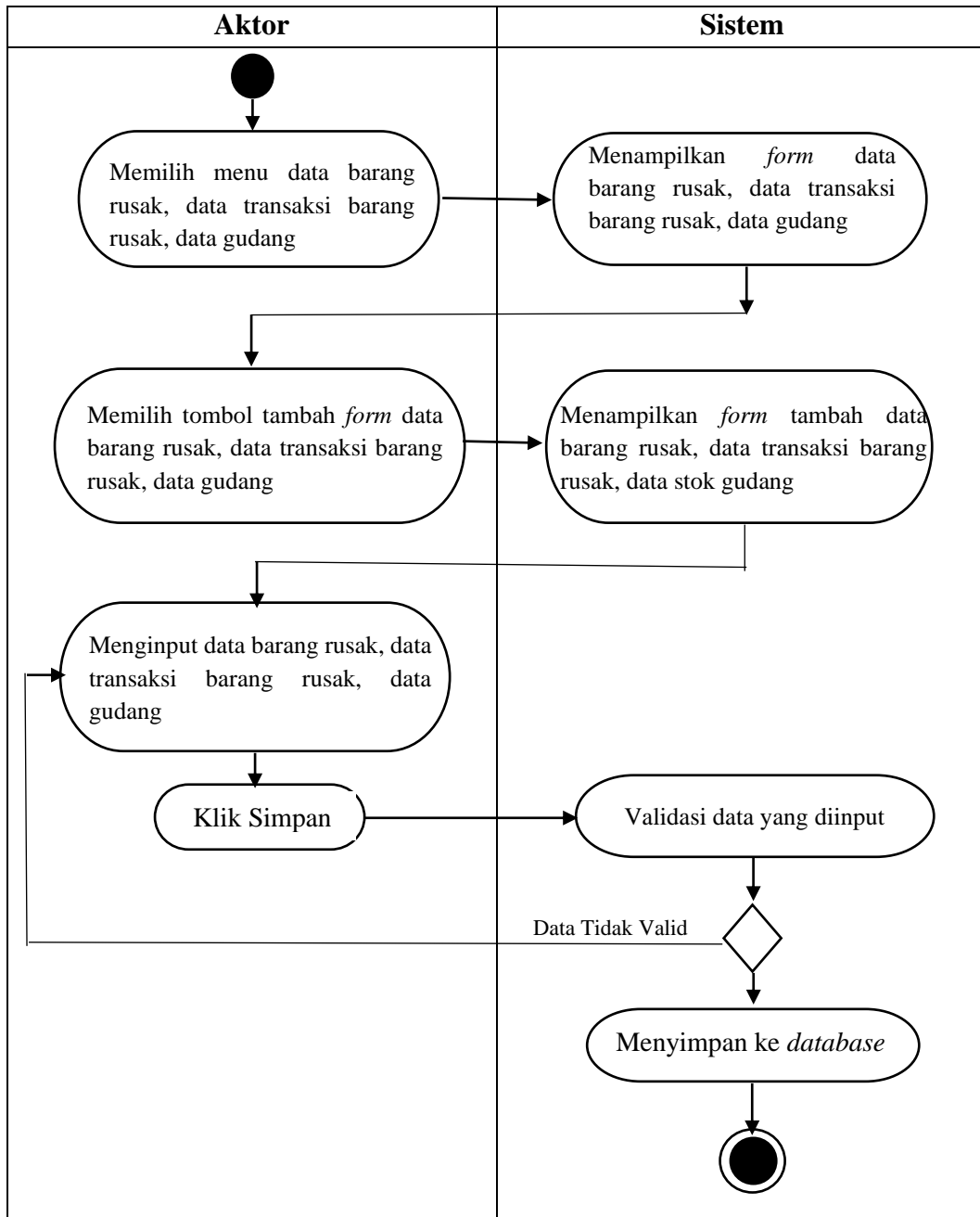
Uraian aktivitas proses melihat data *user*, dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4 Activity Diagram Melihat Data User

4. *Activity Diagram* Menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang

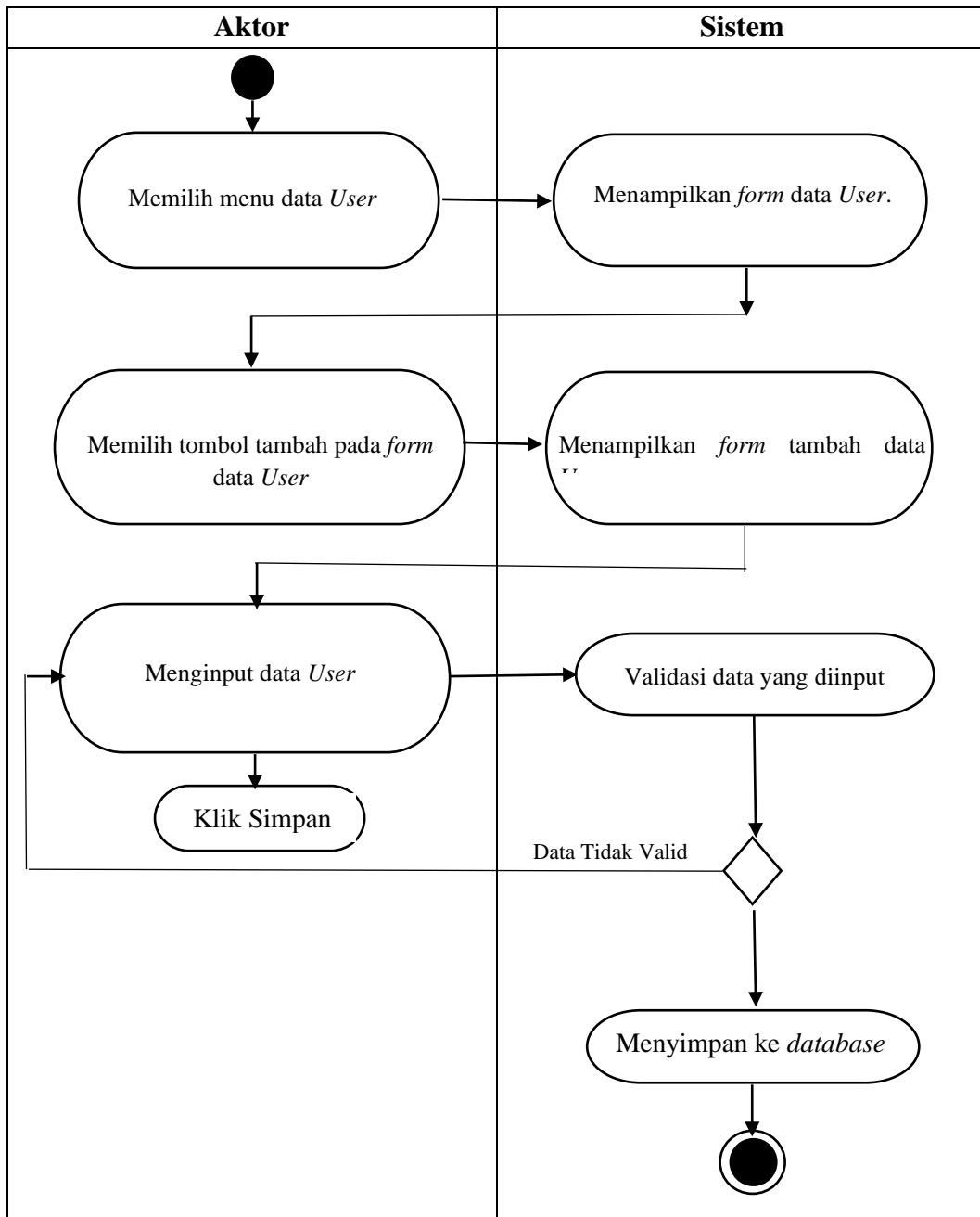
Uraian aktivitas proses menambah data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Activity Diagram Menambah Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

5. *Activity Diagram* menambah data *User*

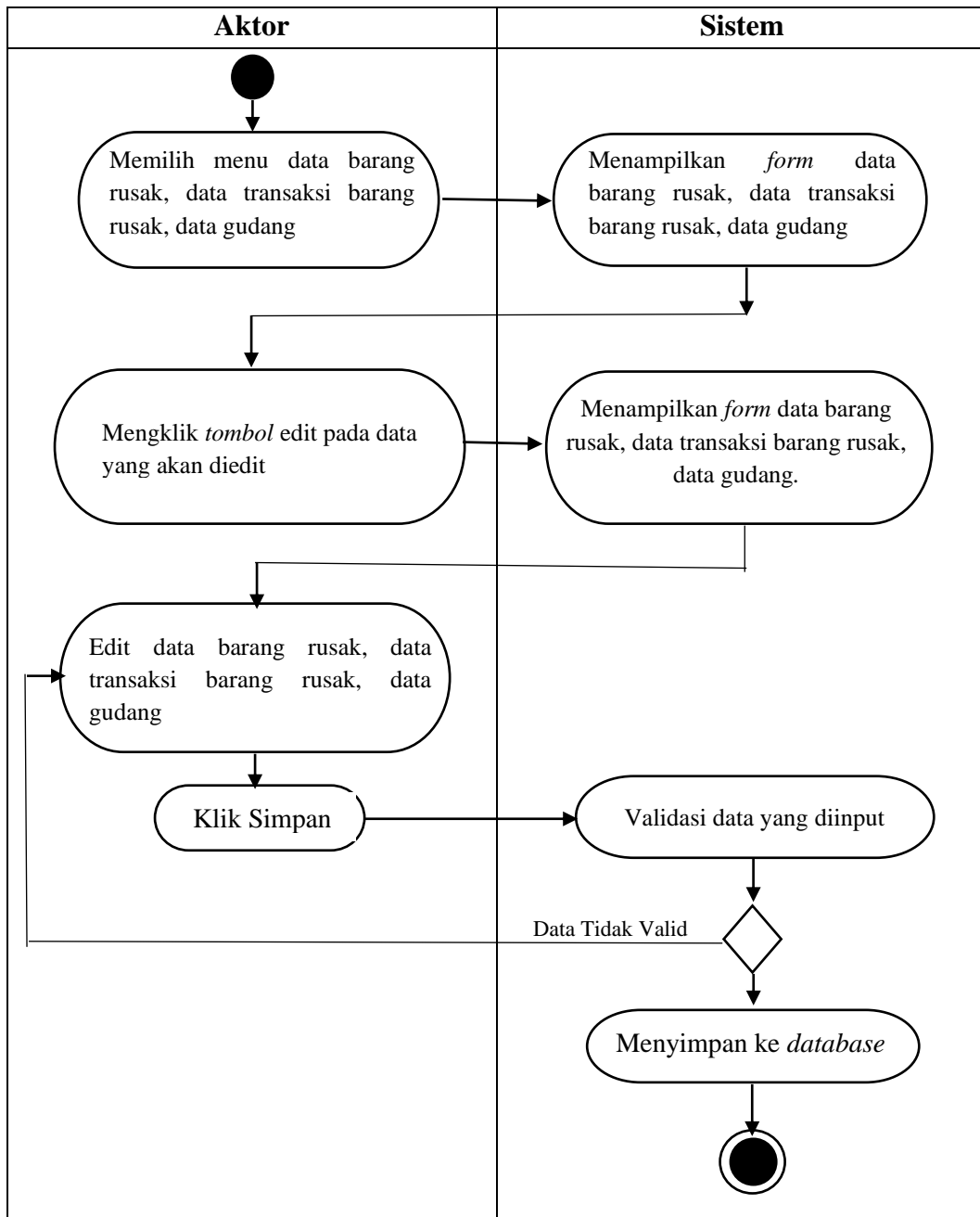
Uraian aktivitas proses menambah data *user*, dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Activity Diagram Menambah Data User

6. *Activity Diagram* Mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang

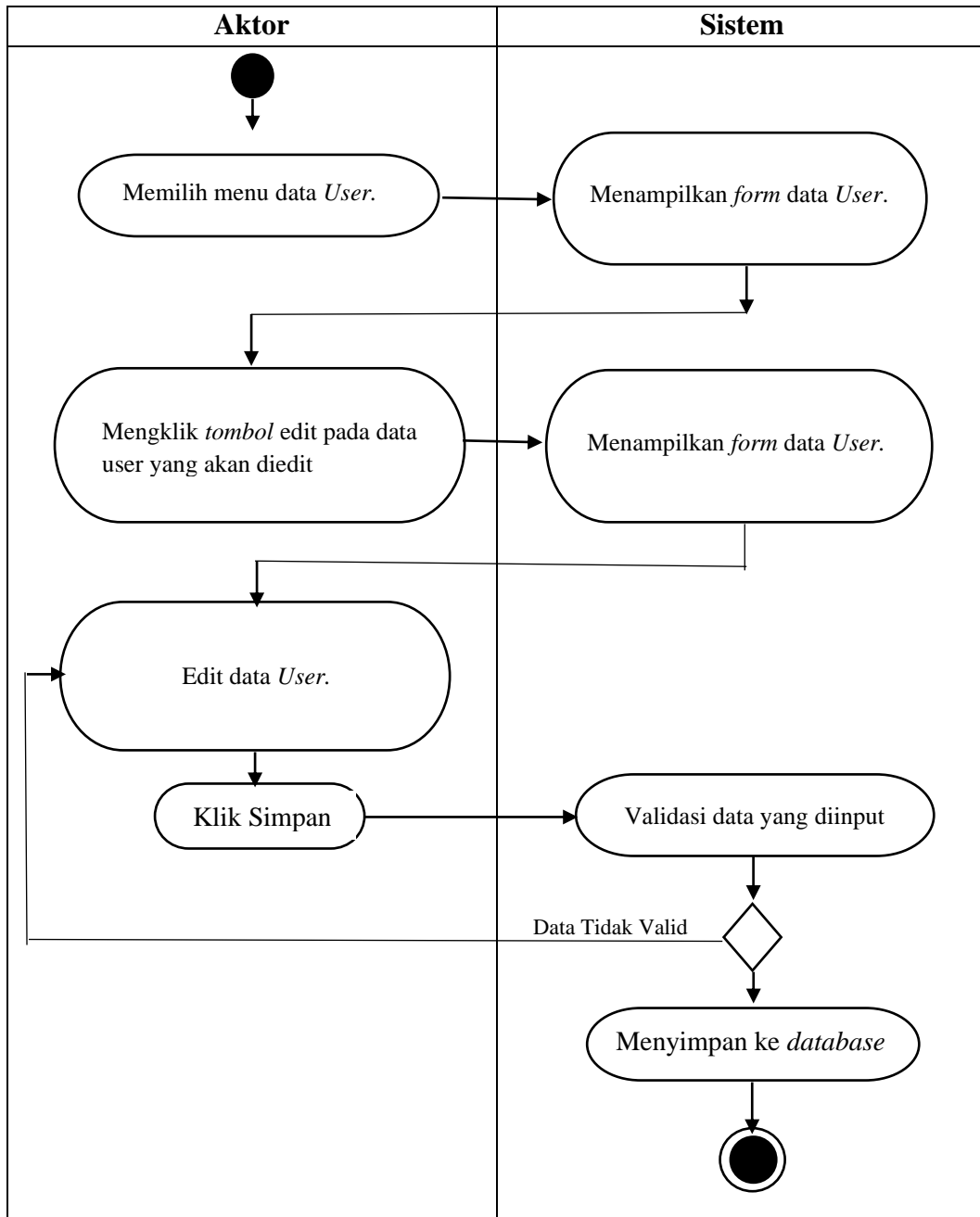
Uraian aktivitas proses mengedit data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Mengedit Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

7. Activity Diagram Mengedit data user

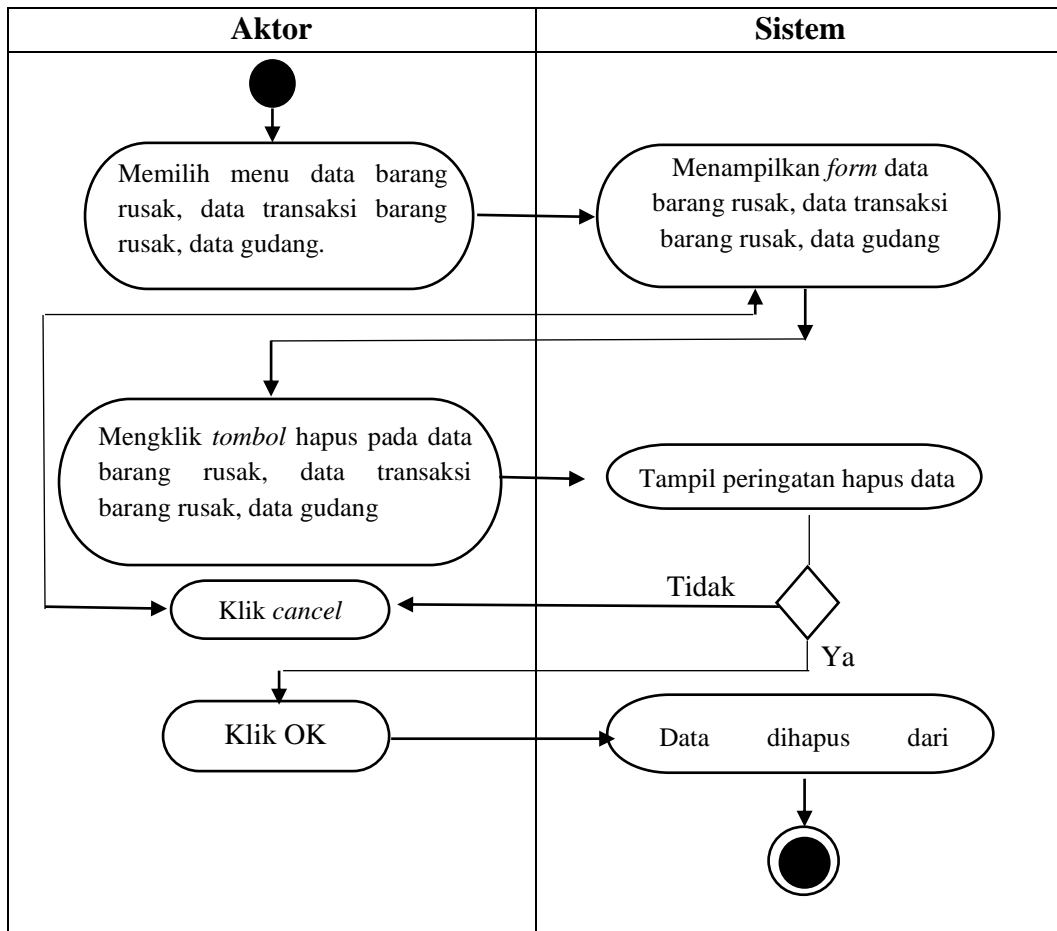
Uraian aktivitas proses mengedit data *User* dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut:



Gambar 4.8 Activity Diagram Mengedit Data User

8. *Activity Diagram* Menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang

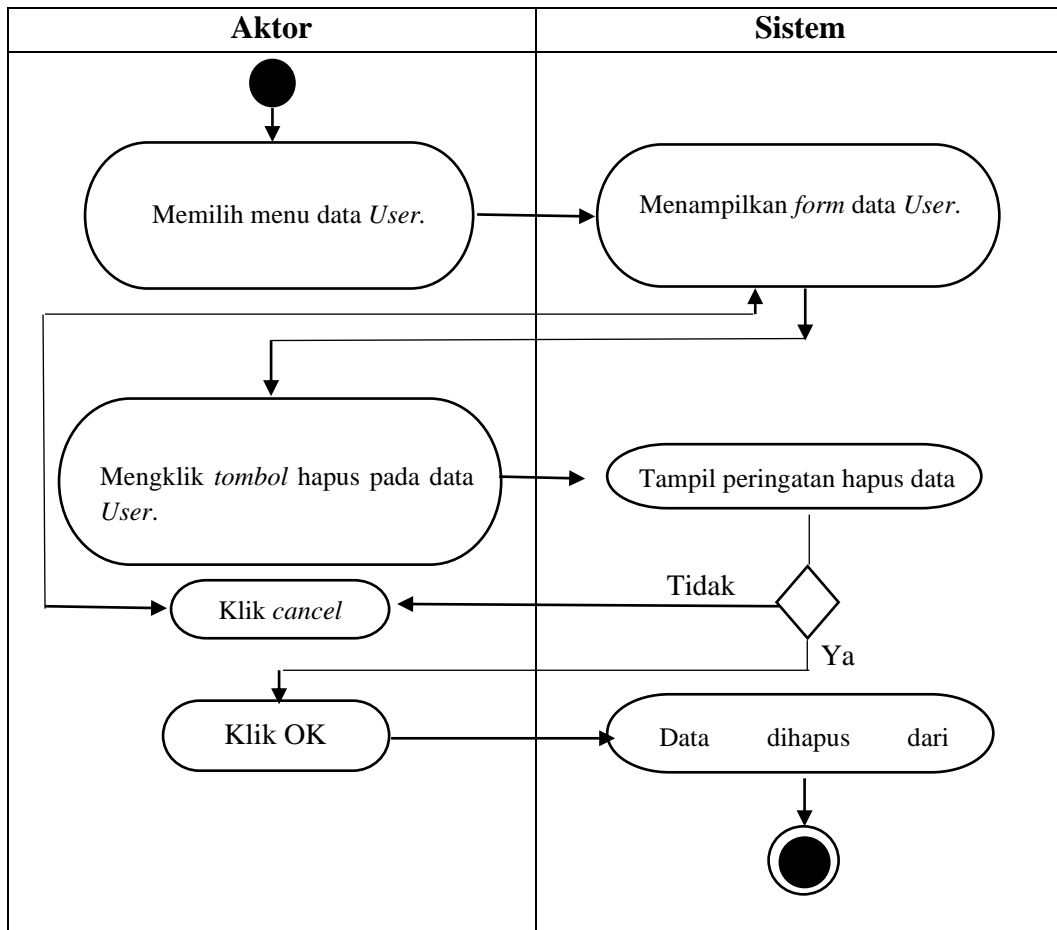
Uraian aktivitas proses menghapus data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut:



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Menghapus Data Barang Rusak, Data Transaksi Barang Rusak, Data Gudang

9. *Activity Diagram* Menghapus data user

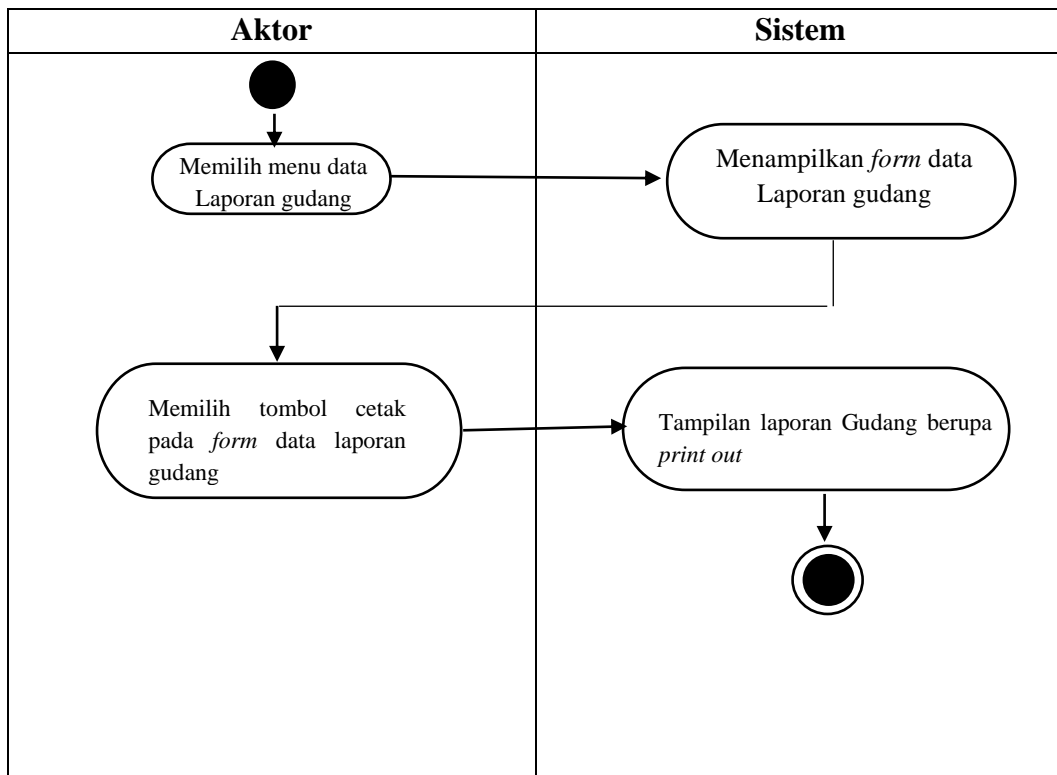
Uraian aktivitas proses menghapus data *User* dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut:



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Menghapus Data User

10. *Activity Diagram* Mencetak laporan gudang

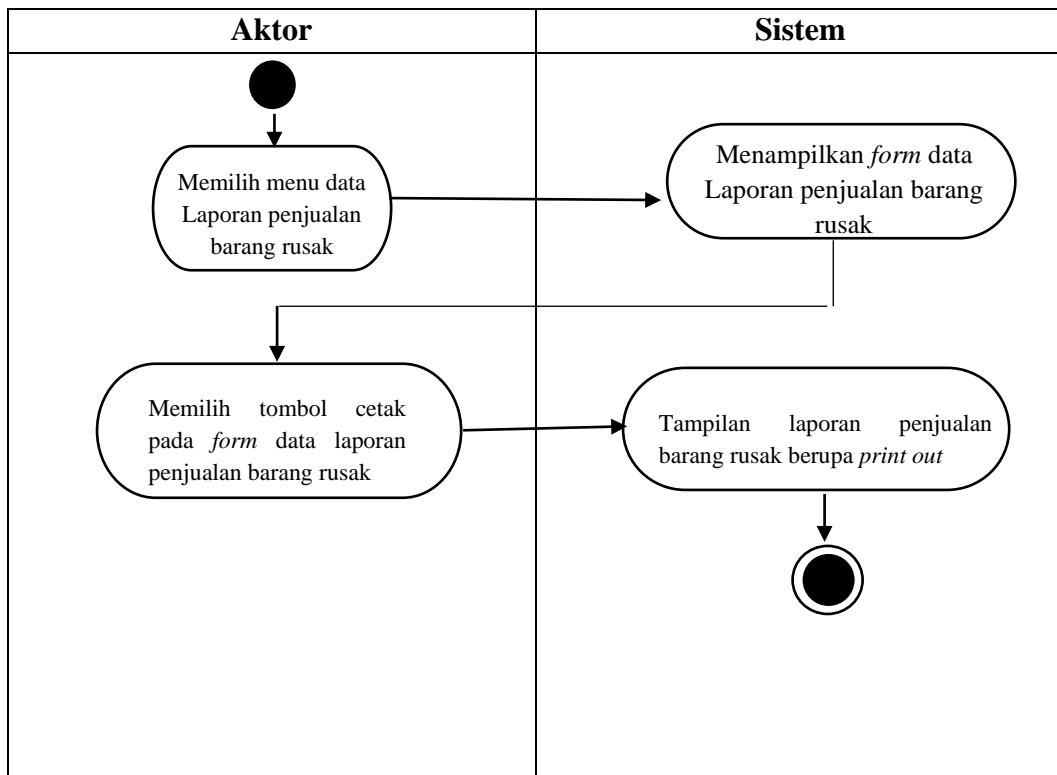
Uraian aktivitas proses mencetak laporan gudang dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut:



Gambar 4.11 Activity Diagram Mencetak Laporan Gudang

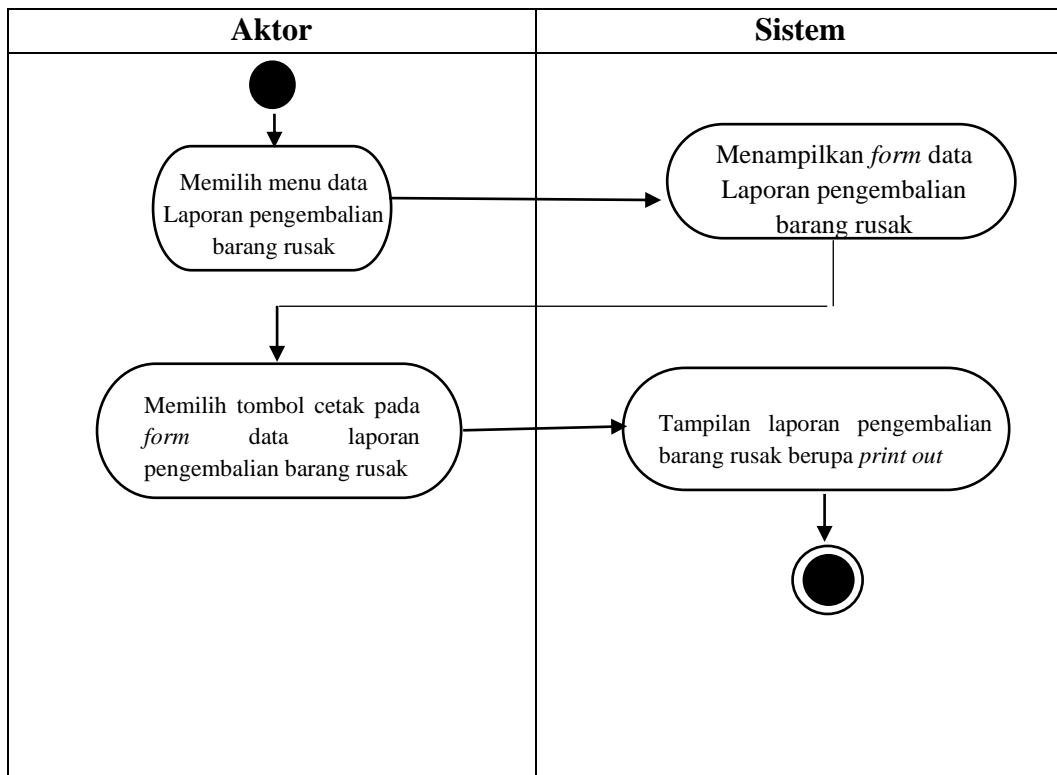
11. *Activity Diagram* Mencetak laporan penjualan barang rusak

Uraian aktivitas proses mencetak laporan penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut:



Gambar 4.12 Activity Diagram Mencetak Laporan Penjualan Barang Rusak

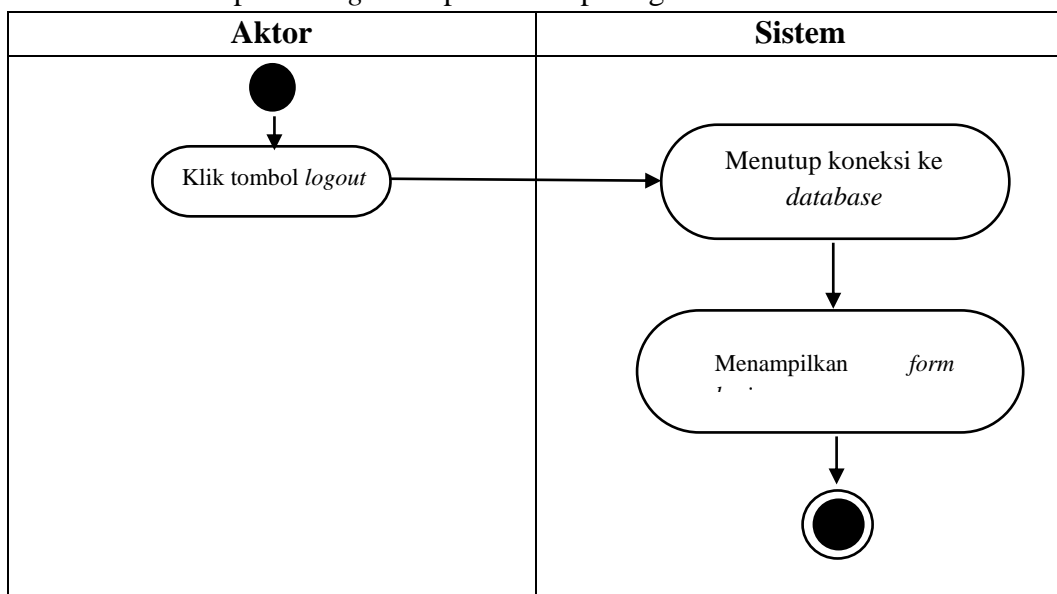
12. *Activity Diagram* Mencetak laporan pengembalian barang rusak
 Uraian aktivitas proses mencetak laporan pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut:



Gambar 4.13 Activity Diagram Mencetak Laporan Pengembalian Barang Rusak

13. Activity Diagram Logout

Uraian aktivitas proses *logout* dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut:



Gambar 4.14 Activity Diagram Logout

4.2.5 Class Diagram

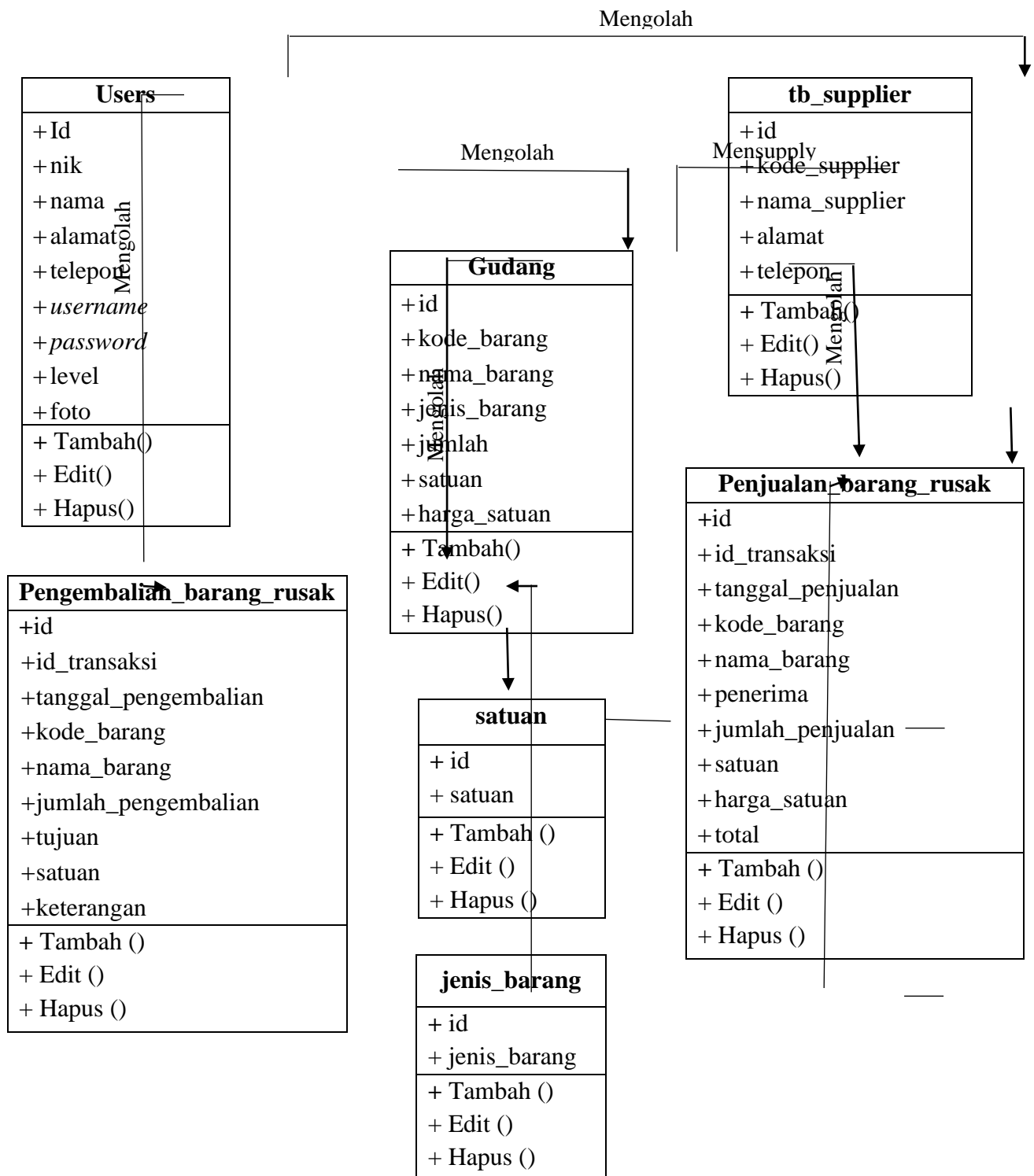
Class diagram menggambarkan kelas serta perilaku dan keadaan dengan menggabungkan antara kelas-kelas. Berikut adalah penggambaran *class diagram* yang digunakan untuk merancang sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi, yang dapat dilihat pada tabel 4.16:

Tabel 4.16 Deskripsi Class Diagram

| No. | Nama Kelas | Daftar Atribut | Daftar Method |
|-----|--------------|--|---|
| 1. | Users | 1. Id 2. nik 3. nama 4. alamat 5. telepon 6. <i>username</i> 7. <i>password</i> 8. level 9. foto | 1. <i>Login</i> 2. Tambah() 3. Edit() 4. Hapus() 5. <i>Logout()</i> |
| 2. | jenis_barang | 1. id 2. jenis_barang | 1. Tambah () 2. Edit () 3. Hapus () |
| 3. | Satuan | 1. Id 2. satuan | 1. Tambah () 2. Edit () 3. Hapus () |
| 4. | tb_supplier | 1. Id 2. kode_supplier 3. nama_supplier 4. alamat 5. telepon | 1. Tambah () 2. Edit () 3. Hapus () |
| 5. | gudang | 1. Id 2. kode_barang 3. nama_barang 4. jenis_barang 5. jumlah 6. satuan | 1. Tambah () 2. Edit () 3. Hapus () |

| | | | |
|----|---------------------------|---|---|
| | | 7. harga_satuan | |
| 6. | penjualan_barang_rusak | <ol style="list-style-type: none"> 1. id 2. id_transaksi 3. tanggal_penjualan 4. kode_barang 5. nama_barang 6. penerima 7. jumlah_penjualan 8. satuan 9. harga_satuan 10. total | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambah () 2. Edit () 3. Hapus () |
| 7. | pengembalian_barang_rusak | <ol style="list-style-type: none"> 1. id 2. id_transaksi 3. tanggal_pengembalian 4. kode_barang 5. nama_barang 6. jumlah_pengembalian 7. tujuan 8. satuan 9. keterangan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambah () 2. Edit () 3. Hapus () |

Gambar *class diagram* sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan barang rusak di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut:



Gambar 4.15 Class Diagram Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan Barang Rusak di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi

4.3 RANCANGAN SISTEM

Rancangan sistem merupakan merancang atau mendesain langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Berikut rancangan *input dan output* Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan Barang Rusak di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi.

4.3.1 Rancangan *Input*

Rancangan *input* (masukan) adalah produk sistem informasi yang dimasukkan ke dalam suatu sistem, yang akan diproses untuk menjadi hasil keluaran atau *output*. Berikut rancangan tampilan *input* data dalam pengolahan data pengelolaan barang rusak secara keseluruhan:

1. Rancangan *Input Login*

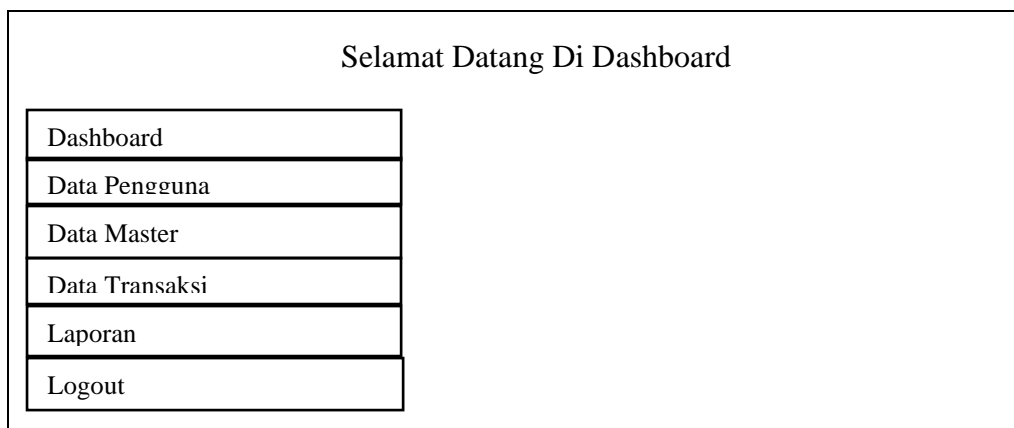
Rancangan *Input Login* di bawah ini dapat digunakan oleh pemakai yang memiliki akses dan memiliki hak sepenuhnya untuk mengoperasikan sistem yang dibuat. Adapun rancangan *input login* dapat dilihat pada gambar 4.16.

| |
|--|
| <p>SISTEM INFORMASI PERLAKUAN AKUNTANSI BARANG RUSAK TERHADAP BIAYA PENJUALAN BARANG RUSAK DI PT. CATURADILUHUR SENTOSA JAMBI</p> |
| <p>Silahkan login terlebih dahulu untuk masuk</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">Username</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">Password</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%;">Pilih Level User</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">Masuk</div> </div> |

Gambar 4.16 Rancangan *input Login*

2. Rancangan Halaman Utama

Rancangan halaman utama merupakan tahap kedua untuk masuk dan berhubungan langsung dengan sistem yang tersedia untuk melakukan pengolahan data pada sistem. Halaman utama memudahkan *user* dalam menjalankan sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan karena dapat memilih beberapa pilihan yang di dalamnya terdapat data barang rusak, data transaksi barang rusak, data gudang. Adapun rancangan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Rancangan Halaman Utama

3. Rancangan *Form Input* Data Jenis Barang Rusak

Rancangan *form input* data jenis barang rusak digunakan untuk menginput data jenis barang rusak dan keterangannya. Rancangan *form input* data jenis barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.18 berikut ini.

Tambah Data Jenis Barang Rusak

Jenis Barang

Keterangan

Gambar 4.18 Rancangan *Form Input* Data Jenis Barang Rusak

4. Rancangan *Form Input* Data Gudang

Rancangan *form input* data Gudang digunakan untuk menginput data yang berkaitan dengan data gudang. Rancangan *form input* data gudang dapat dilihat pada gambar 4.19 berikut ini.

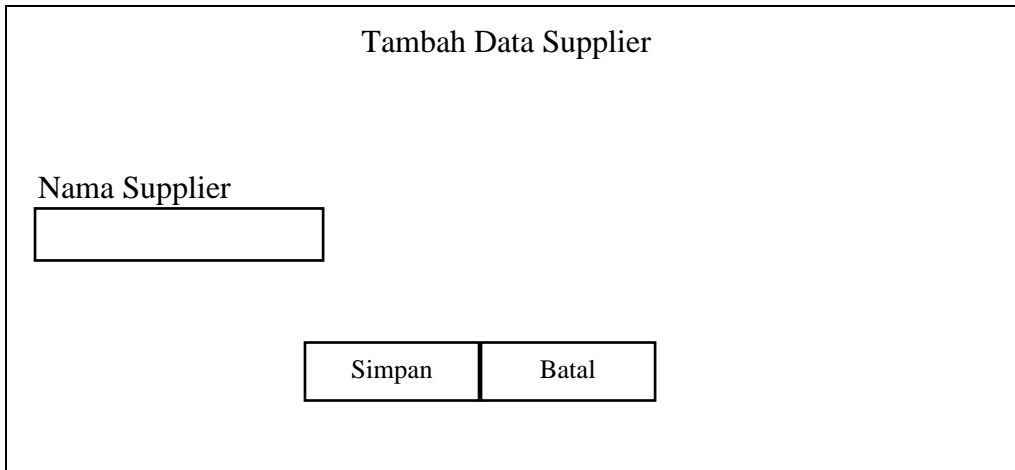
Tambah Data Gudang

| | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| Nama Barang <input type="text"/> | Jumlah <input type="text"/> |
| Jenis Barang <input type="text"/> | Stok Barang <input type="text"/> |

Gambar 4.19 Rancangan *Form Input* Data Gudang

5. Rancangan *Form Input* Data supplier

Rancangan *form input* data supplier digunakan untuk menginput data yang berkaitan dengan data supplier. Rancangan *form input* data supplier dapat dilihat pada gambar 4.20 berikut ini.

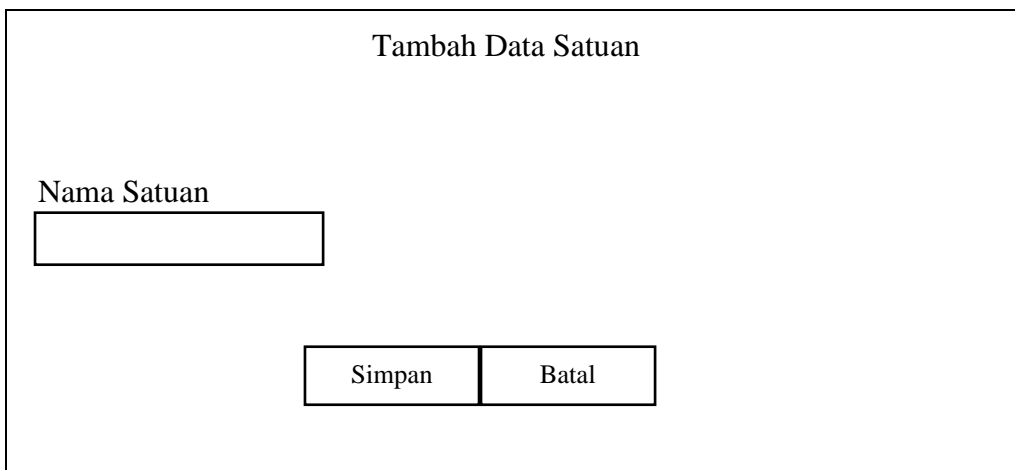


The image shows a rectangular form titled "Tambah Data Supplier". Inside the form, there is a label "Nama Supplier" followed by a horizontal input field. Below the input field, there are two buttons: "Simpan" and "Batal", positioned side-by-side.

Gambar 4.20 Rancangan *Form Input* Data Supplier

6. Rancangan *Form Input* Data Satuan

Rancangan *form input* data satuan digunakan untuk menginput data yang berkaitan dengan data satuan. Rancangan *form input* data satuan dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut ini.

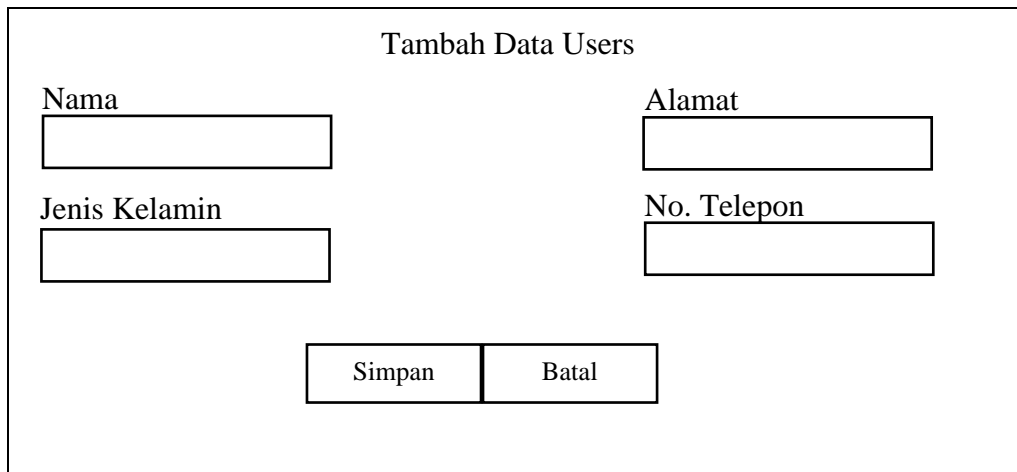


The image shows a rectangular form titled "Tambah Data Satuan". Inside the form, there is a label "Nama Satuan" followed by a horizontal input field. Below the input field, there are two buttons: "Simpan" and "Batal", positioned side-by-side.

Gambar 4.21 Rancangan *Form Input* Data Satuan

7. Rancangan *Form Input* Data Users

Rancangan *form input* data users digunakan untuk menginput data yang berkaitan dengan data users. Rancangan *form input* data users dapat dilihat pada gambar 4.22 berikut ini.



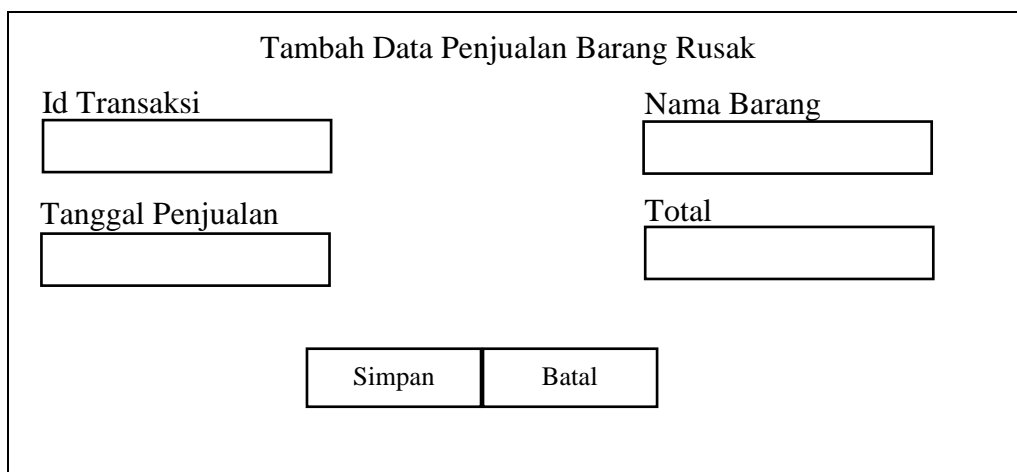
The image shows a form titled "Tambah Data Users". It contains four input fields: "Nama", "Alamat", "Jenis Kelamin", and "No. Telepon". At the bottom, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".

| Tambah Data Users | |
|--|----------------------|
| Nama | Alamat |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Jenis Kelamin | No. Telepon |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> | |

Gambar 4.22 Rancangan *Form Input* Data Users

8. Rancangan *Form Input* Data Penjualan Barang Rusak

Rancangan *form input* data penjualan barang rusak digunakan untuk menginput data yang berkaitan dengan data penjualan barang rusak. Rancangan *form input* data penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut ini.



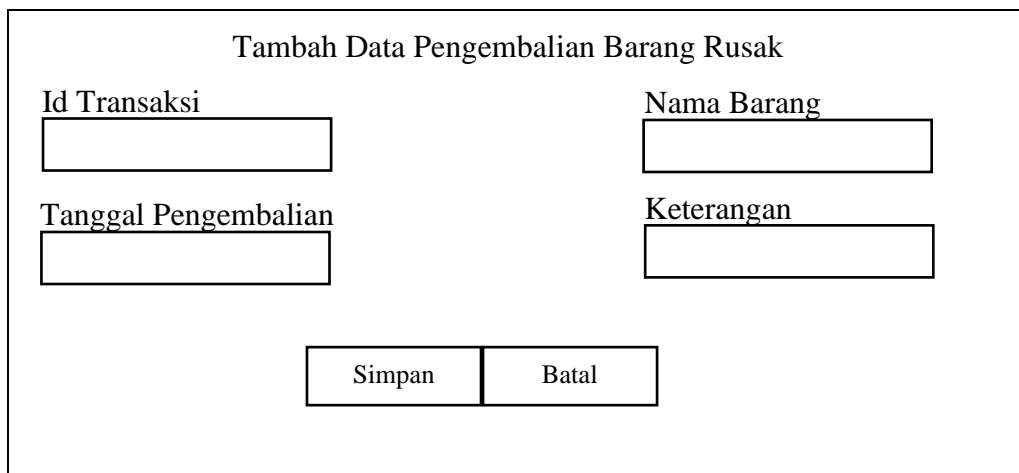
The image shows a form titled "Tambah Data Penjualan Barang Rusak". It contains four input fields: "Id Transaksi", "Nama Barang", "Tanggal Penjualan", and "Total". At the bottom, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".

| Tambah Data Penjualan Barang Rusak | |
|--|----------------------|
| Id Transaksi | Nama Barang |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Tanggal Penjualan | Total |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> | |

Gambar 4.23 Rancangan *Form Input* Data Penjualan Barang Rusak

9. Rancangan *Form Input* Data Pengembalian Barang Rusak

Rancangan *form input* data pengembalian barang rusak digunakan untuk menginput data yang berkaitan dengan data pengembalian barang rusak. Rancangan *form input* data pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.24 berikut ini.



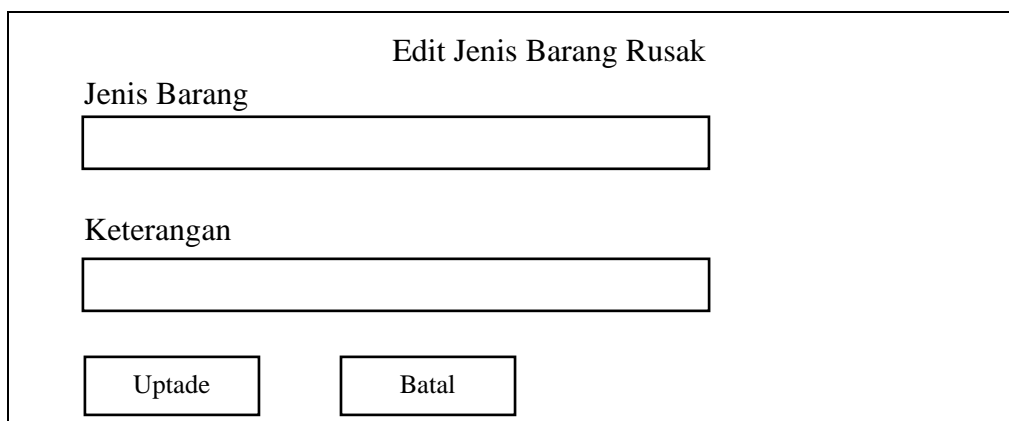
The image shows a form titled "Tambah Data Pengembalian Barang Rusak". It contains four input fields: "Id Transaksi", "Nama Barang", "Tanggal Pengembalian", and "Keterangan". Below the fields are two buttons: "Simpan" and "Batal".

| Tambah Data Pengembalian Barang Rusak | |
|--|----------------------|
| Id Transaksi | Nama Barang |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Tanggal Pengembalian | Keterangan |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> | |

Gambar 4.24 Rancangan *Form Input* Data Pengembalian Barang Rusak

10. Rancangan *Form* Edit Data Data Jenis Barang Rusak

Rancangan *form* edit data jenis barang rusak digunakan untuk mengedit data-data yang berkaitan dengan data jenis barang. Rancangan *form* edit data jenis barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.25 berikut ini:



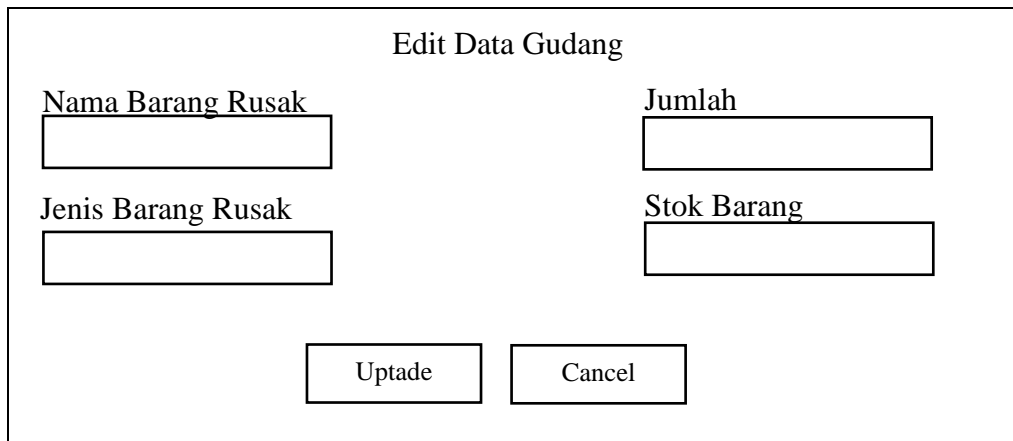
The image shows a form titled "Edit Jenis Barang Rusak". It contains two input fields: "Jenis Barang" and "Keterangan". Below the fields are two buttons: "Uptade" and "Batal".

| Edit Jenis Barang Rusak | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| Jenis Barang | |
| <input type="text"/> | |
| Keterangan | |
| <input type="text"/> | |
| <input type="button" value="Uptade"/> | <input type="button" value="Batal"/> |

Gambar 4.25 Rancangan *Form* Edit Data Jenis Barang Rusak

11. Rancangan *Form* Edit Data Gudang

Rancangan *form* edit data gudang digunakan untuk mengedit data-data yang berkaitan dengan data gudang. Rancangan *form input* data-data gudang dapat dilihat pada gambar 4.26 berikut ini:

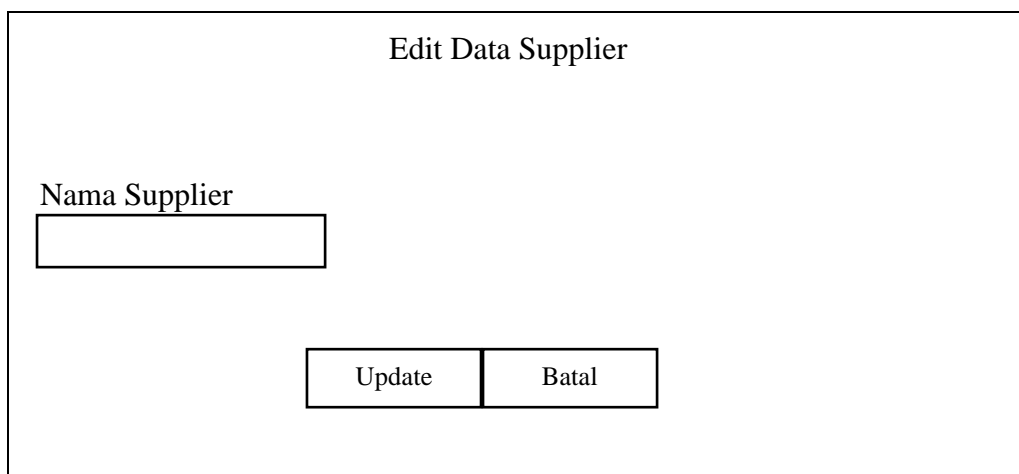


The image shows a form titled "Edit Data Gudang". It contains four input fields arranged in a 2x2 grid. The top-left field is labeled "Nama Barang Rusak", the top-right is "Jumlah", the bottom-left is "Jenis Barang Rusak", and the bottom-right is "Stok Barang". Below the input fields are two buttons: "Uptade" and "Cancel".

Gambar 4.26 Rancangan *Form* Edit Data Gudang

12. Rancangan *Form* Edit Data supplier

Rancangan *form edit* data supplier digunakan untuk mengedit data yang berkaitan dengan data supplier. Rancangan *form edit* data supplier dapat dilihat pada gambar 4.27 berikut ini.

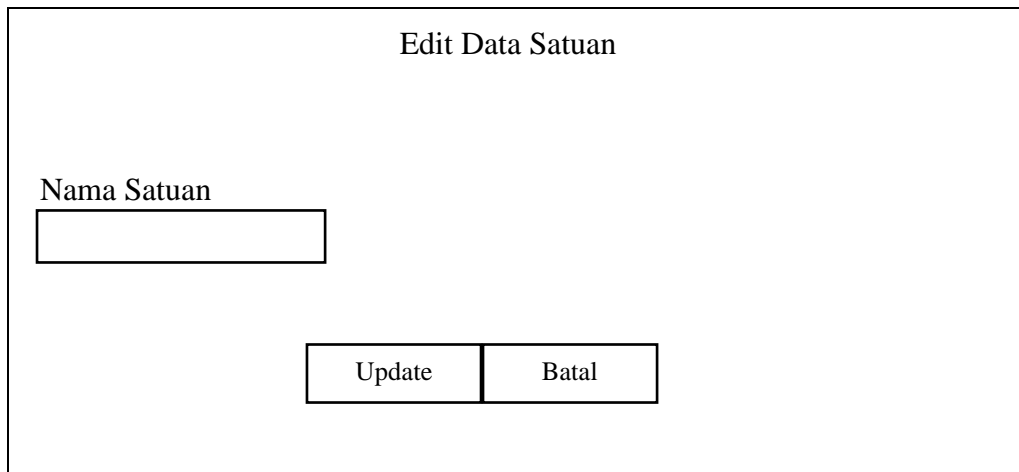


The image shows a form titled "Edit Data Supplier". It contains one input field labeled "Nama Supplier". Below the input field are two buttons: "Update" and "Batal".

Gambar 4.27 Rancangan *Form* Edit Data Supplier

13. Rancangan *Form Edit* Data Satuan

Rancangan *form Edit* data satuan digunakan untuk mengedit data yang berkaitan dengan data satuan. Rancangan *form edit* data satuan dapat dilihat pada gambar 4.28 berikut ini.

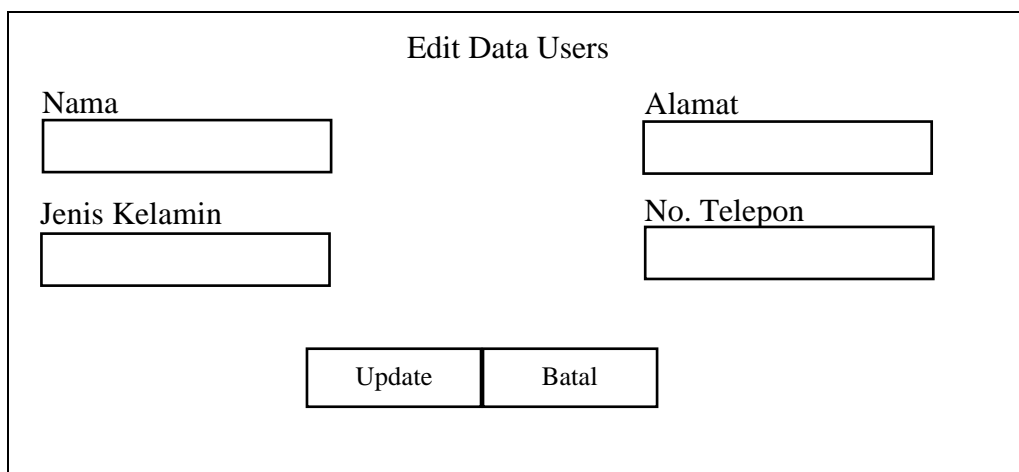


The image shows a rectangular form titled "Edit Data Satuan". Inside the form, there is a label "Nama Satuan" followed by a single-line text input field. Below the input field, there are two buttons: "Update" and "Batal", positioned side-by-side.

Gambar 4.28 Rancangan *Form Edit* Data Satuan

14. Rancangan *Form Edit* Data Users

Rancangan *form edit* data users digunakan untuk mengedit data yang berkaitan dengan data users. Rancangan *form edit* data users dapat dilihat pada gambar 4.29 berikut ini.



The image shows a rectangular form titled "Edit Data Users". Inside the form, there are four input fields arranged in two columns. The left column has labels "Nama" and "Jenis Kelamin" above their respective input fields. The right column has labels "Alamat" and "No. Telepon" above their respective input fields. Below the input fields, there are two buttons: "Update" and "Batal", positioned side-by-side.

Gambar 4.29 Rancangan *Form Edit* Data Users

15. Rancangan *Form Edit* Data Penjualan Barang Rusak

Rancangan *form edit* data penjualan barang rusak digunakan untuk mengedit data yang berkaitan dengan data penjualan barang rusak. Rancangan *form edit* data penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.30 berikut ini.

| Edit Data Penjualan Barang Rusak | |
|--|----------------------|
| Id Transaksi | Nama Barang |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Tanggal Penjualan | Total |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Batal"/> | |

Gambar 4.30 Rancangan *Form Edit* Data Penjualan Barang Rusak

16. Rancangan *Form Edit* Data Pengembalian Barang Rusak

Rancangan *form edit* data pengembalian barang rusak digunakan untuk mengedit data yang berkaitan dengan data pengembalian barang rusak. Rancangan *form edit* data pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.31 berikut ini.

| Edit Data Pengembalian Barang Rusak | |
|--|----------------------|
| Id Transaksi | Nama Barang |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Tanggal Pengembalian | Keterangan |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| <input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Batal"/> | |

Gambar 4.31 Rancangan *Form Edit* Data Pengembalian Barang Rusak

4.3.2 Rancangan *Output*

Rancangan *output* merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan keluaran (*output*) yang dihasilkan oleh sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan. Berikut merupakan rancangan *output* sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi:

1. Rancangan *Output* Laporan Gudang

Rancangan *output* laporan gudang digunakan untuk membuat laporan gudang yang dirancang sesuai dengan tabel gudang pada *database*. Adapun rancangan *output* laporan gudang dapat dilihat pada gambar 4.32 berikut ini:

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <p>PT. Caturadiluhur Sentosa</p> <p>Jl. Sungai Bertam, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Jambi 36361</p> <p>Laporan Gudang</p> <p>Tanggal :</p> | | | | |
| | | | | |
| <p>Tanggal Manager Branch</p> <p>_____</p> | | | | |

Gambar 4.32 Rancangan *Output* Laporan Gudang

2. Rancangan *Output* Laporan Penjualan Barang Rusak

Rancangan *output* laporan penjualan barang rusak digunakan untuk membuat laporan penjualan barang rusak yang dirancang sesuai dengan tabel penjualan barang rusak pada *database*. Adapun rancangan *output* laporan penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.33 berikut ini:

| | | | | |
|--|--|--|--|------------------------------------|
| PT. Caturadiluhur Sentosa Jl. Sungai Bertam, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Jambi 36361 | | | | |
| Laporan Penjualan Barang Rusak | | | | |
| Tanggal : | | | | |
| | | | | |
| | | | | Tanggal Manager Branch _____ |

Gambar 4.33 Rancangan *Output* Laporan Penjualan Barang Rusak

3. Rancangan *Output* Laporan Pengembalian Barang Rusak

Rancangan *output* laporan pengembalian barang rusak digunakan untuk membuat laporan pengembalian barang rusak yang dirancang sesuai dengan tabel pengembalian barang rusak pada *database*. Adapun rancangan *output* laporan pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.34 berikut ini:

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| PT. Caturadiluhur Sentosa Jl. Sungai Bertam, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Jambi 36361 | | | | |
| Laporan Pengembalian Barang Rusak | | | | |
| Tanggal : | | | | |
| | | | | |
| Tanggal Manager Branch _____ | | | | |

Gambar 4.34 Rancangan *Output* Laporan Pengembalian Barang

Rusak

4.4 RANCANGAN STRUKTUR DATA

Rancangan struktur data menggambarkan struktur dari tabel data pada *database*. Struktur data pada sistem ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

4.4.1 Rancangan Tabel

Berikut ini adalah rancangan tabel untuk sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi.

1. Rancangan Tabel Data Users

Rancangan tabel data users digunakan untuk menampung data-data user kedalam *database*. Berikut rancangan tabel data users dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut ini:

Tabel 4.17 Rancangan Tabel Data Users

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|-------------------|------------------|----------------|------------------------------|
| id | int | 11 | <i>Primary Key</i> |
| NIK | Varchar | 10 | NIK |
| Nama | Varchar | 100 | Nama |
| Alamat | Varchar | 200 | Alamat |
| Telepon | Varchar | 100 | Telepon |
| <i>Username</i> | Varchar | 100 | <i>Username</i> |
| <i>Password</i> | Varchar | 100 | <i>Password</i> |
| level | Varchar | 25 | Super Admin, atau Admin |
| Foto | Varchar | 25 | Foto Super Admin, atau Admin |

2. Rancangan Tabel Data Jenis Barang

Rancangan tabel data jenis barang rusak digunakan untuk menampung data-data jenis barang rusak ke dalam *database*. Berikut rancangan tabel data jenis barang rusak dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut ini:

Tabel 4.18 Rancangan Tabel Data Jenis Barang

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|-------------------|------------------|----------------|--------------------|
| Id | Int | 11 | <i>Primary Key</i> |
| jenis_barang | Varchar | 100 | Jenis Barang |

3. Rancangan Tabel Data Supplier

Rancangan tabel data supplier digunakan untuk menampung data-data supplier ke dalam *database*. Berikut rancangan tabel data supplier dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut ini:

Tabel 4.19 Rancangan Tabel Data Supplier

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|-------------------|------------------|----------------|--------------------|
| Id | Int | 100 | <i>Primary Key</i> |
| kode_supplier | Varchar | 100 | Kode Supplier |
| nama_supplier | Varchar | 100 | Nama Supplier |
| Alamat | Varchar | 100 | Alamat |
| Telepon | Varchar | 15 | Telepon |

4. Rancangan Tabel Data Satuan

Rancangan tabel data satuan digunakan untuk menampung data-data satuan yg digunakan barang rusak ke dalam *database*. Berikut rancangan tabel data satuan dapat dilihat pada tabel 4.20 berikut ini:

Tabel 4.20 Rancangan Tabel Data Satuan

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|-------------------|------------------|----------------|--------------------|
| Id | Int | 11 | <i>Primary Key</i> |
| Satuan | Varchar | 100 | Satuan |

5. Rancangan Tabel Data Gudang

Rancangan tabel data gudang digunakan untuk menampung data-data gudang ke dalam *database*. Berikut rancangan tabel data gudang dapat dilihat pada tabel 4.21 berikut ini:

Tabel 4.21 Rancangan Tabel Data Gudang

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|-------------------|------------------|----------------|--------------------|
| Id | Int | 11 | <i>Primary Key</i> |
| kode_barang | Varchar | 100 | Kode Barang |
| nama_barang | Varchar | 100 | Nama Barang |
| jenis_barang | Varchar | 100 | Jenis Barang |
| Jumlah | Varchar | 250 | Jumlah |
| Satuan | Varchar | 100 | Satuan |
| harga_satuan | Int | 50 | Harga Satuan |

6. Rancangan Tabel Data Penjualan Barang Rusak

Rancangan tabel data penjualan barang rusak digunakan untuk menampung data-data penjualan barang rusak ke dalam *database*. Berikut rancangan tabel data penjualan barang rusak dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut ini:

Tabel 4.22 Rancangan Tabel Data Penjualan Barang Rusak

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|-------------------|------------------|----------------|--------------------|
| Id | Int | 11 | <i>Primary Key</i> |
| id_transaksi | Varchar | 100 | Id transaksi |
| tanggal_penjualan | Date | | Tanggal Penjualan |
| kode_barang | Varchar | 100 | Kode Barang |
| nama_barang | Varchar | 100 | Nama Barang |

| | | | |
|------------------|---------|-----|------------------|
| Penerima | Varchar | 100 | Penerima |
| jumlah_penjualan | Varchar | 250 | Jumlah Penjualan |
| Satuan | Varchar | 100 | Satuan |
| harga_satuan | int | 50 | Harga satuan |
| Total | int | 50 | total |

7. Rancangan Tabel Data Pengembalian Barang Rusak

Rancangan tabel data pengembalian barang rusak digunakan untuk menampung data-data pengembalian barang rusak ke dalam *database*. Berikut rancangan tabel data pengembalian barang rusak dapat dilihat pada tabel 4.23 berikut ini:

Tabel 4.23 Rancangan Tabel Data Pengembalian Barang Rusak

| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Deskripsi |
|----------------------|------------------|----------------|----------------------|
| Id | Int | 11 | <i>Primary Key</i> |
| id_transaksi | Varchar | 100 | Id transaksi |
| tanggal_pengembalian | Date | | Tanggal pengembalian |
| kode_barang | Varchar | 100 | Kode Barang |
| nama_barang | Varchar | 100 | Nama Barang |
| jumlah_pengembalian | Varchar | 100 | Jumlah Pengembalian |
| Tujuan | Varchar | 100 | Tujuan |
| Satuan | Varchar | 100 | Satuan |
| Keterangan | Varchar | 100 | Keterangan |

4.5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.5.1 Implementasi Sistem

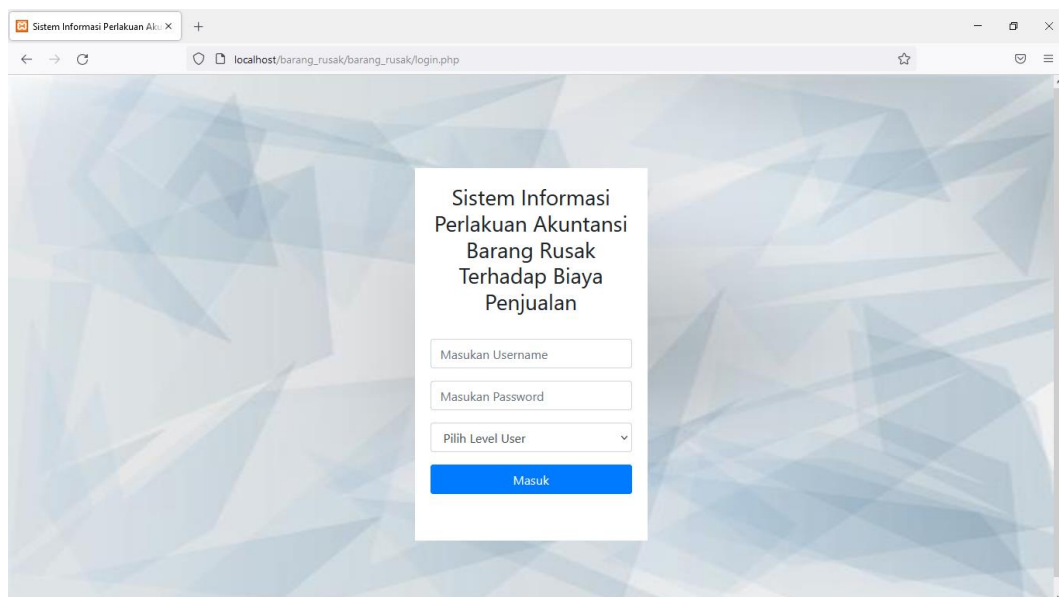
Implementasi merupakan hasil dari tampilan rancangan sistem yang telah dirancang berdasarkan rancangan *input* dan rancangan *output*. Tujuan dari implementasi adalah menerapkan sistem yang telah dirancang pada kondisi yang sebenarnya. Adapun implementasi rancangan sistem adalah sebagai berikut:

a. Hasil Implementasi Rancangan *Input*

Hasil implementasi rancangan *input* berupa halaman *input* yang ada pada sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan yang penulis buat dalam penelitian ini:

1. Tampilan *Form Login*

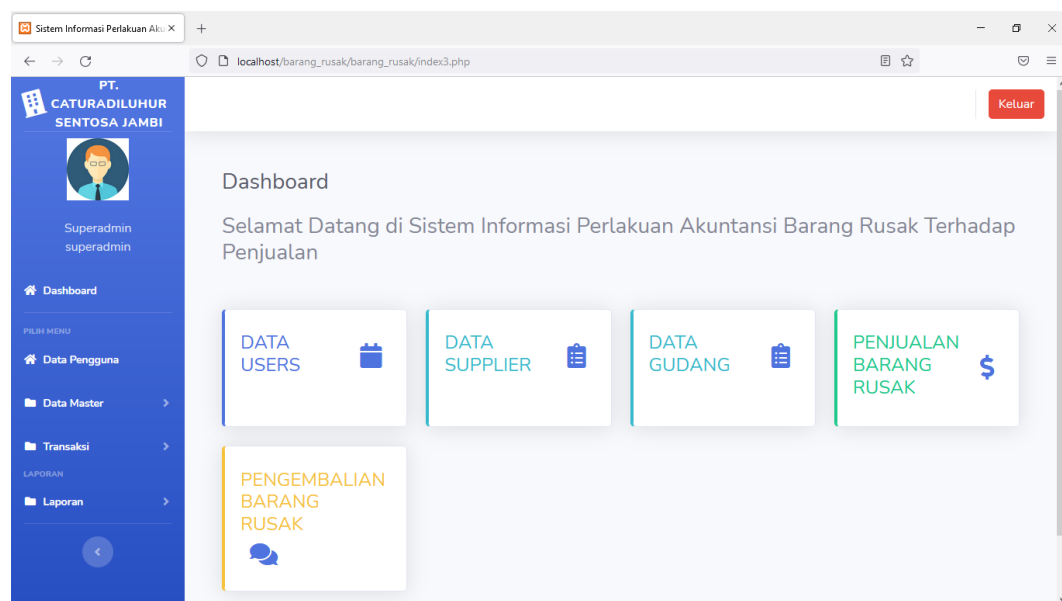
Pada tampilan *form login*, agar dapat masuk ke dalam sistem, aktor harus login dahulu, dengan memasukkan *username* dan *password*. Tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 4.35 berikut ini:



Gambar 4.35 Tampilan *Form Login*

2. Tampilan Halaman Utama

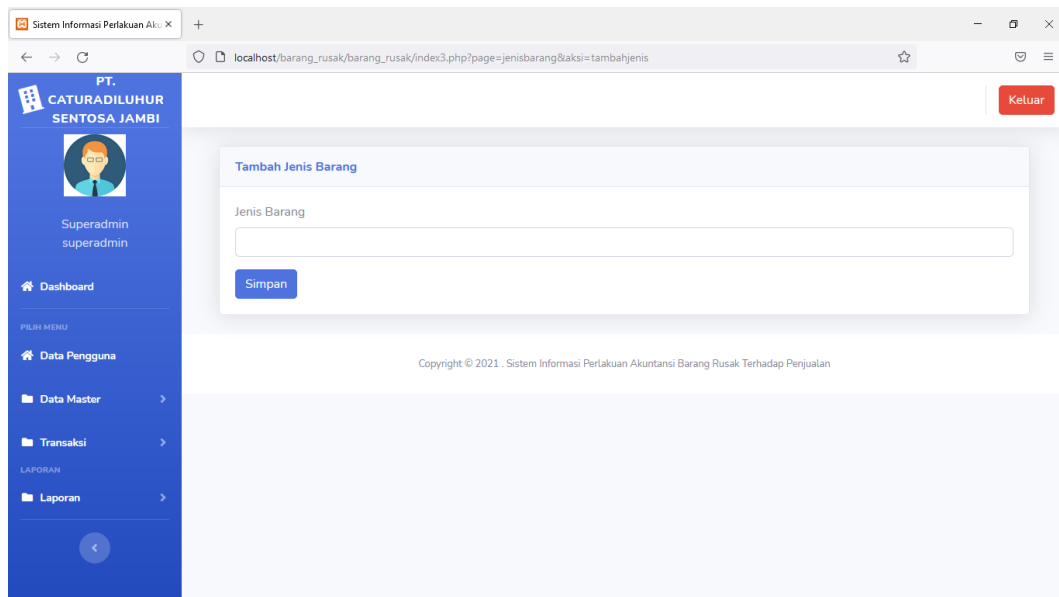
Pada tampilan halaman utama terdapat beberapa menu yang dapat dibuka oleh aktor seperti data jenis barang rusak, data pengadaan barang rusak, data stok barang rusak. Berikut ini tampilan dari halaman utama yang dapat dilihat pada gambar 4.36.



Gambar 4.36 Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan *Form Input* Data Jenis Barang Rusak

Pada *form input* data jenis barang rusak ini, aktor dapat menginput data-data yang berkaitan dengan jenis barang rusak, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form input* data jenis barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.37.



Gambar 4.37 Tampilan *Form Input* Data Jenis Barang Rusak

4. Tampilan *Form Input* Data Supplier

Pada *form input* data supplier ini, aktor dapat menginput data-data yang berkaitan dengan supplier, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form input* data supplier dapat dilihat pada gambar 4.38.

The image shows a web browser window displaying a 'Tambah Supplier' form. The browser's address bar shows the URL: localhost/barang_rusak/barang_rusak/index3.php?page=supplier&aksi=tambahsupplier. The page has a blue sidebar on the left with the company name 'PT. CATURADILUHUR SENTOSA JAMBI' and a user profile for 'Superadmin superadmin'. The sidebar contains navigation links: 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Data Master', 'Transaksi', and 'Laporan'. The main content area is a form titled 'Tambah Supplier' with the following fields: 'Kode Supplier' (filled with 'SUP-0821001'), 'Nama Supplier', 'Alamat', and 'Telepon'. A 'Simpan' button is located at the bottom of the form. A 'Keluar' button is in the top right corner. The footer of the page reads: Copyright © 2021 . Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Penjualan.

Gambar 4.38 Tampilan *Form Input* Data Supplier

5. Tampilan *Form Input* Data Gudang

Pada *form input* data gudang ini, aktor dapat menginput data-data yang berkaitan dengan gudang, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form input* data gudang dapat dilihat pada gambar 4.39.

The image shows a web browser window displaying a 'Tambah Stok' (Add Stock) form. The browser's address bar shows the URL: localhost/barang_rusak/barang_rusak/index3.php?page=gudang&aksi=tambahgudang. The form is titled 'Tambah Stok' and contains the following fields:

- Kode Barang: BAR-0821001
- Nama Barang: (empty text input)
- Jenis Barang: -- Pilih Jenis Barang -- (dropdown menu)
- Jumlah: 0
- Satuan Barang: -- Pilih Satuan Barang -- (dropdown menu)

At the bottom of the form is a blue 'Simpan' button. The left sidebar of the application is blue and contains the following elements:

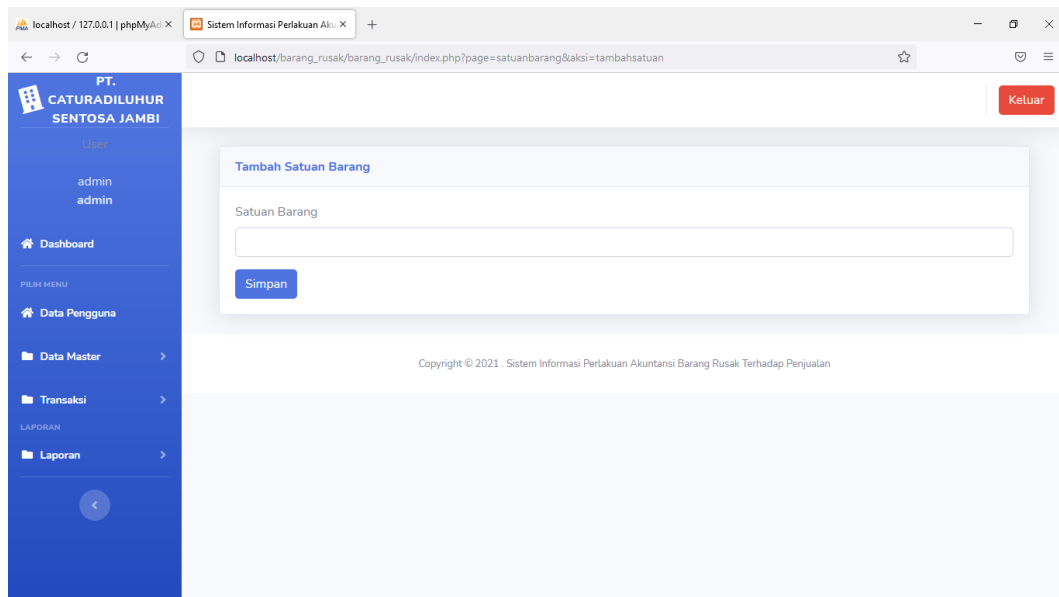
- PT. CATURADILUHUR SENTOSA JAMBI
- Superadmin superadmin
- Dashboard
- PILIH MENU
- Data Pengguna
- Data Master >
- Transaksi >
- LAPORAN
- Laporan >

A red 'Keluar' button is located in the top right corner of the page.

Gambar 4.39 Tampilan *Form Input Data Gudang*

6. Tampilan *Form Input Data Satuan*

Pada *form input* data satuan ini, aktor dapat menginput data-data yang berkaitan dengan satuan barang, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form input* satuan dapat dilihat pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 Tampilan *Form Input* Data Satuan

7. Tampilan *Form Input* Data Penjualan Barang Rusak

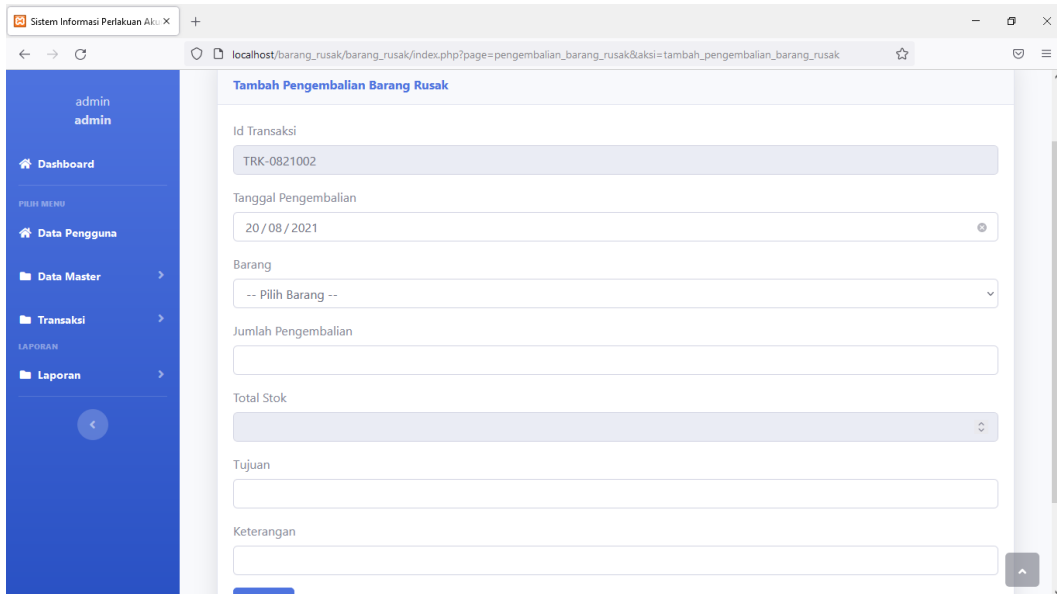
Pada *form input* data satuan ini, aktor dapat menginput data-data yang berkaitan dengan penjualan barang rusak, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form input* penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.41.

The screenshot shows a web browser window with a blue sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like 'admin', 'admin', 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Data Master', 'Transaksi', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Tambah Penjualan Barang Rusak' and contains a form with the following fields: 'Id Transaksi' (text input with value 'TRM-0821002'), 'Tanggal Penjualan' (date picker with value '20/08/2021'), 'Barang' (dropdown menu with value '-- Pilih Barang --'), 'Jumlah' (text input), 'Total' (text input), and 'Supplier' (dropdown menu with value '-- Pilih Supplier --'). A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the form.

Gambar 4.41 Tampilan *Form Input* Data Penjualan Barang Rusak

8. Tampilan *Form Input* Data Pengembalian Barang Rusak

Pada *form input* data satuan ini, aktor dapat menginput data-data yang berkaitan dengan pengembalian barang rusak, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form input* pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.42.



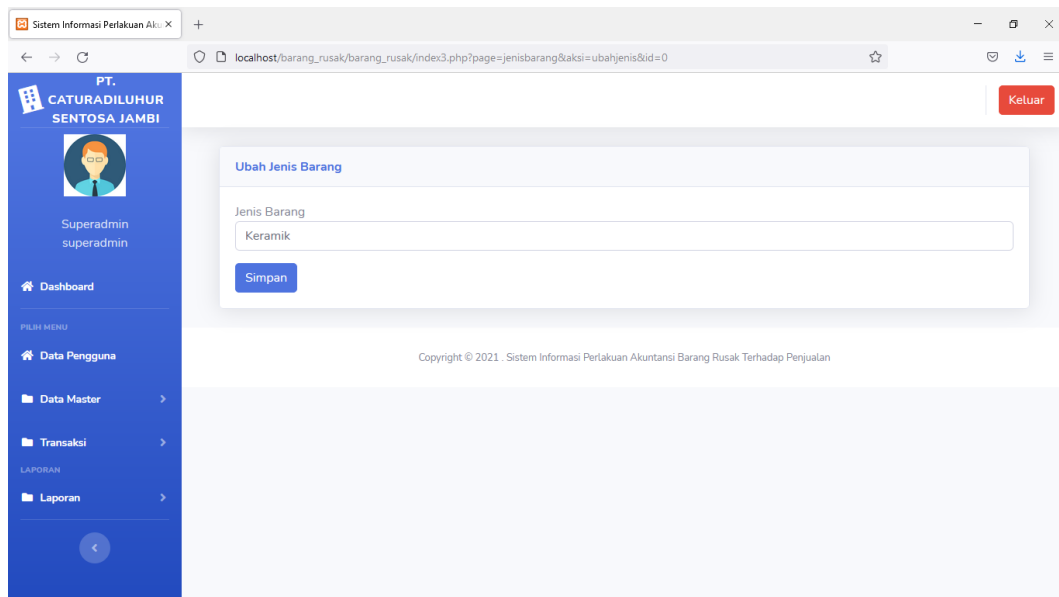
The screenshot displays a web browser window with a blue sidebar menu on the left. The main content area is titled "Tambah Pengembalian Barang Rusak". The form contains the following fields:

- Id Transaksi:** A text input field containing "TRK-0821002".
- Tanggal Pengembalian:** A date picker field showing "20/08/2021".
- Barang:** A dropdown menu with the text "-- Pilih Barang --".
- Jumlah Pengembalian:** A text input field.
- Total Stok:** A text input field.
- Tujuan:** A text input field.
- Keterangan:** A text input field.

Gambar 4.42 Tampilan *Form Input* Data Pengembalian Barang Rusak

9. Tampilan *Form Edit* Data Jenis Barang Rusak

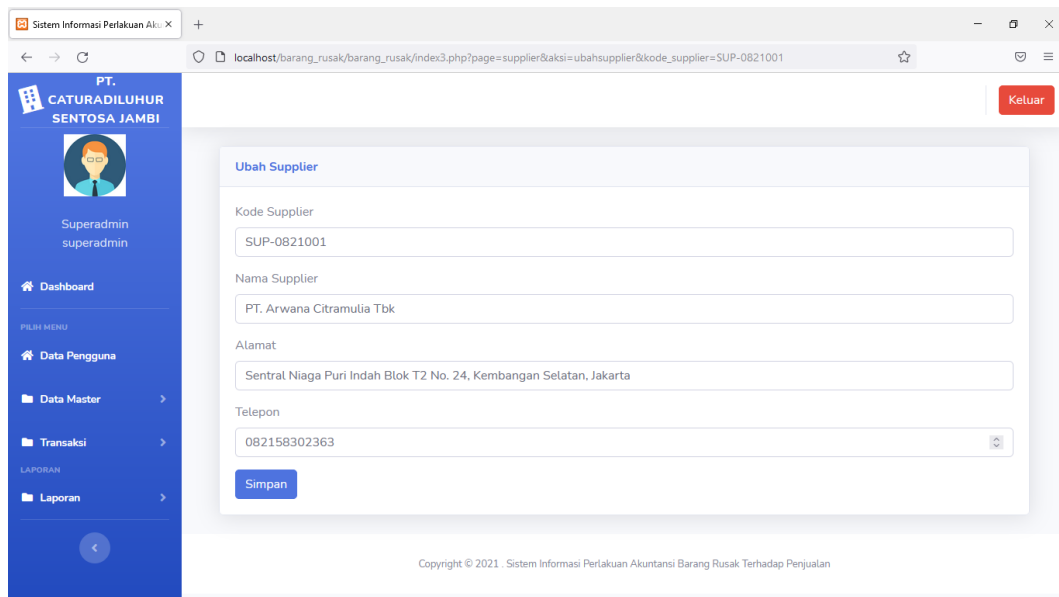
Pada *form edit* data jenis barang rusak ini, aktor dapat mengedit data-data yang berkaitan dengan jenis barang rusak, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form edit* data jenis barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.43.



Gambar 4.43 Tampilan *Form Edit* Data Jenis Barang Rusak

10. Tampilan *Form Edit* Data Supplier

Pada *form edit* data pengadaan barang rusak ini, aktor dapat mengedit data-data yang berkaitan dengan supplier, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form edit* data supplier dapat dilihat pada gambar 4.44.



The image shows a web browser window displaying a form titled "Ubah Supplier". The browser's address bar shows the URL: localhost/barang_rusak/barang_rusak/index3.php?page=supplier&aksi=ubahsupplier&kode_supplier=SUP-0821001. The form contains the following fields:

- Kode Supplier: SUP-0821001
- Nama Supplier: PT. Arwana Citramulia Tbk
- Alamat: Sentral Niaga Puri Indah Blok T2 No. 24, Kembangan Selatan, Jakarta
- Telepon: 082158302363

A "Simpan" button is located at the bottom of the form. The left sidebar of the application shows the user "Superadmin" and navigation options: Dashboard, Data Pengguna, Data Master, Transaksi, and Laporan. The footer of the page reads: Copyright © 2021 . Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Penjualan.

Gambar 4.44 Tampilan *Form Edit* Data Supplier

11. Tampilan *Form Edit* Data Gudang

Pada *form edit* data gudang ini, aktor dapat mengedit data-data yang berkaitan dengan gudang, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form edit* data gudang dapat dilihat pada gambar 4.45.

The image shows a web browser window displaying a form titled "Ubah Stok" (Edit Stock). The form is part of a system for PT. CATURADILUHUR SENTOSA JAMBI. The user is logged in as "Superadmin". The form fields are as follows:

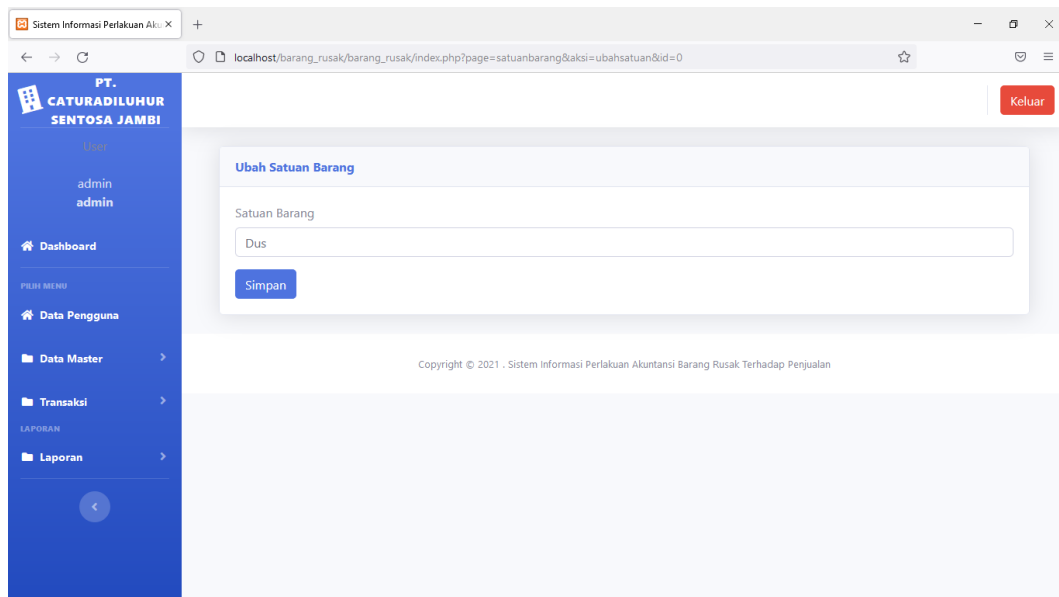
| Field | Value |
|---------------|--------------|
| Kode Barang | BAR-0821001 |
| Nama Barang | Uno Ceramics |
| Jenis Barang | Keramik |
| Satuan Barang | Dus |

At the bottom of the form is a "Simpan" (Save) button. The footer of the page reads: "Copyright © 2021. Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Penjualan".

Gambar 4.45 Tampilan *Form Edit* Data Gudang

12. Tampilan *Form Edit* Data Satuan

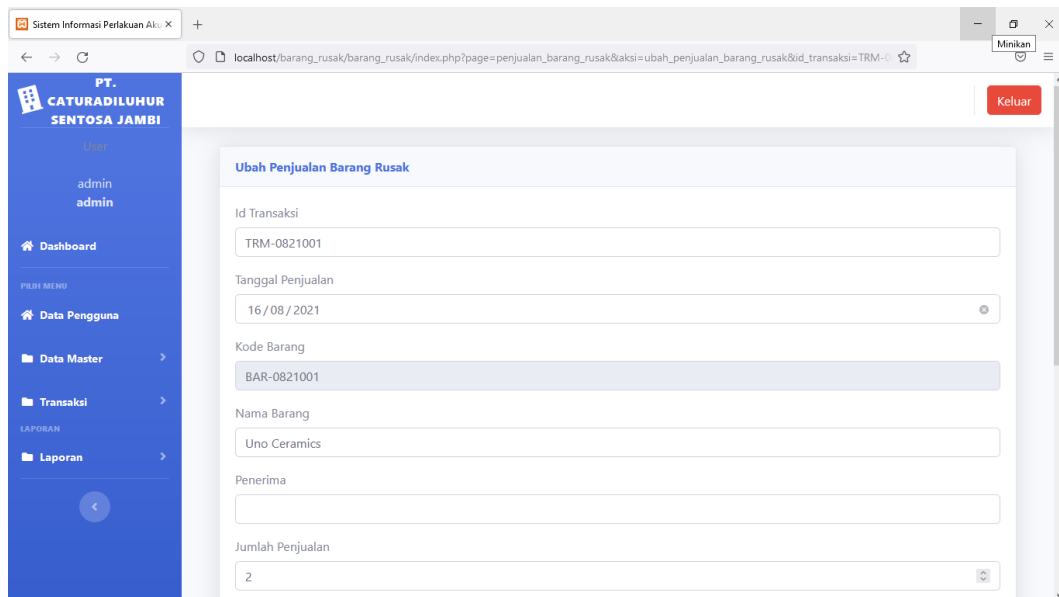
Pada *form edit* data satuan ini, aktor dapat mengedit data-data yang berkaitan dengan satuan barang, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form edit* data satuan dapat dilihat pada gambar 4.46



Gambar 4.46 Tampilan *Form Edit* Data Satuan

13. Tampilan *Form Edit* Data Penjualan Barang Rusak

Pada *form edit* data penjualan barang rusak ini, aktor dapat mengedit data-data yang berkaitan dengan penjualan barang rusak, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form edit* data penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.47.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/barang_rusak/barang_rusak/index.php?page=penjualan_barang_rusak&aksi=ubah_penjualan_barang_rusak&id_transaksi=TRM-0821001`. The page title is "Ubah Penjualan Barang Rusak". The form contains the following fields:

- Id Transaksi: TRM-0821001
- Tanggal Penjualan: 16/08/2021
- Kode Barang: BAR-0821001
- Nama Barang: Uno Ceramics
- Penerima: (empty)
- Jumlah Penjualan: 2

The sidebar on the left includes the logo for PT. CATURADILUHUR SENTOSA JAMBI and navigation links for Dashboard, Data Pengguna, Data Master, Transaksi, and Laporan. A "Keluar" button is located in the top right corner.

Gambar 4.47 Tampilan *Form Edit* Data Penjualan Barang Rusak

14. Tampilan *Form Edit* Data Pengembalian Barang Rusak

Pada *form edit* data pengembalian barang rusak ini, aktor dapat mengedit data-data yang berkaitan dengan pengembalian barang rusak, apabila data telah diisi dengan benar kemudian aktor menekan tombol simpan maka data tersebut akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *form edit* data pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.48.

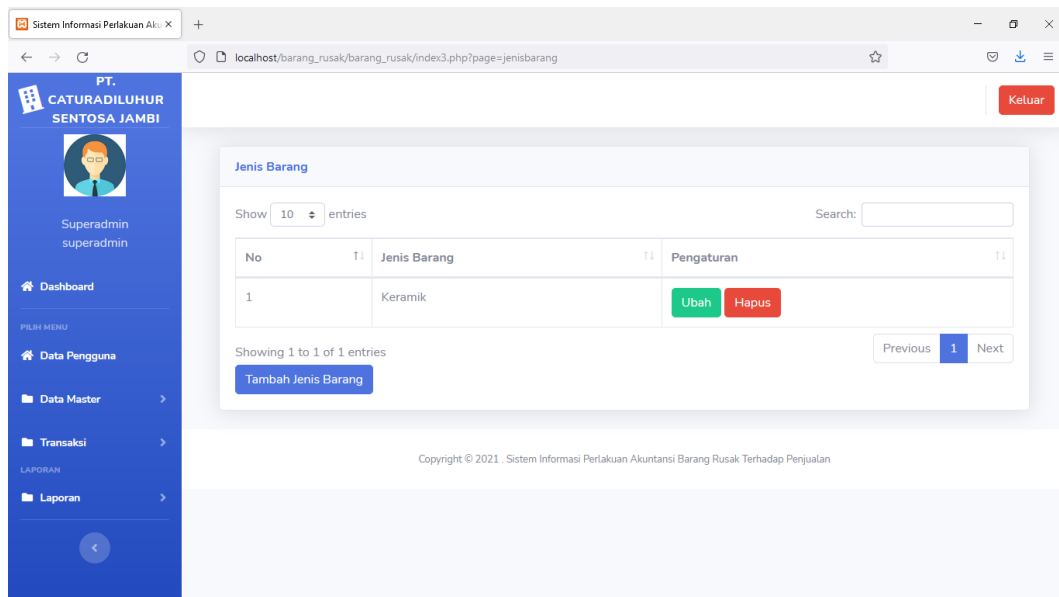
Gambar 4.48 Tampilan *Form Edit* Data Pengembalian Barang Rusak

b. Hasil Implementasi Rancangan *Output*

Halaman *output* data merupakan tampilan halaman keluaran(*output*) yang dilakukan setelah melakukan penginputan data-data dalam memanfaatkan sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak terhadap biaya penjualan di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi yang terdiri dari:

1. Tampilan *Output* Data Jenis Barang Rusak

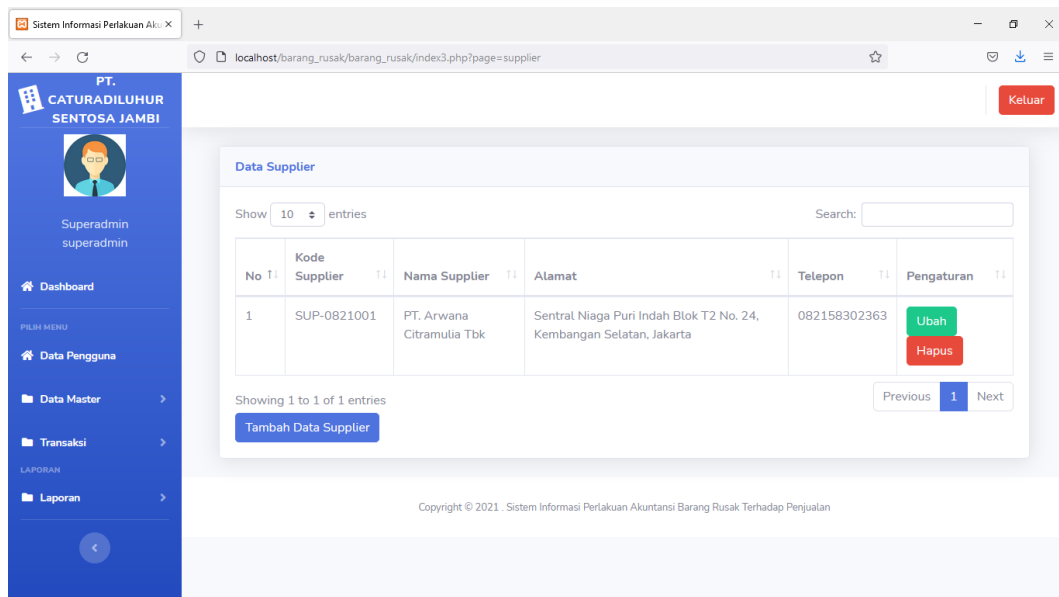
Tampilan *Output* data jenis barang rusak merupakan halaman yang digunakan oleh aktor untuk data melihat jenis barang rusak di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan tombol seperti tombol tambah, tombol *search*, tombol *edit* dan tombol *hapus*. Adapun tampilan data jenis barang dapat dilihat pada gambar 4.49 berikut ini:



Gambar 4.49 Tampilan *Output* Data Jenis Barang Rusak

2. Tampilan *Output* Data Supplier

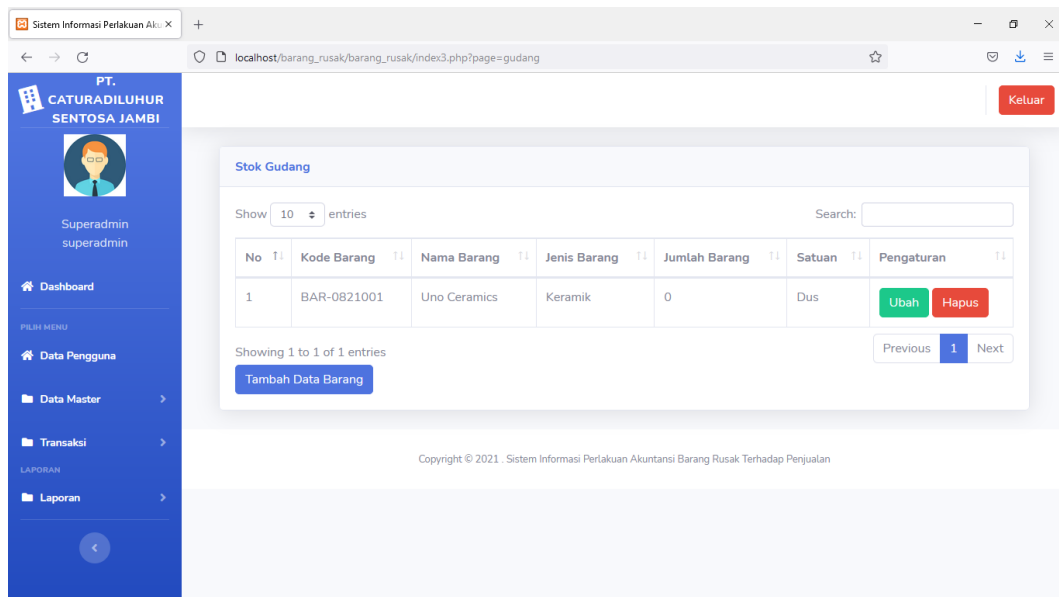
Tampilan *Output* data supplier merupakan halaman yang digunakan oleh aktor untuk melihat data supplier di PT.Caturadiluhur Sentosa Jambi. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan tombol seperti tombol tambah, tombol *search*, tombol *edit* dan tombol *hapus*. Adapun tampilan data supplier dapat dilihat pada gambar 4.50 berikut ini:



Gambar 4.50 Tampilan *Output* Data Supplier

3. Tampilan *Output* Data Gudang

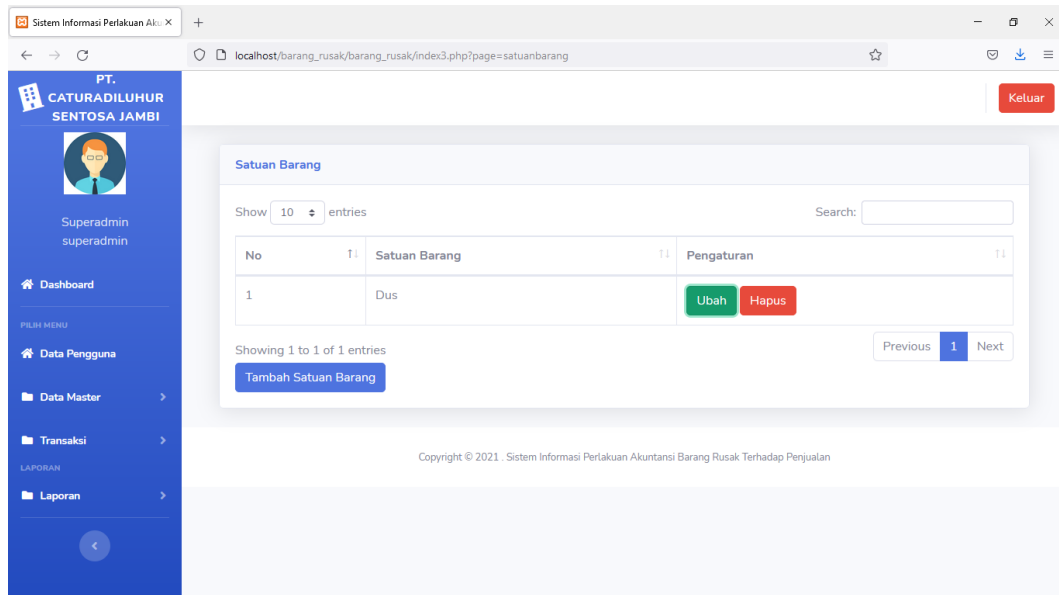
Tampilan *Output* data gudang merupakan halaman yang digunakan oleh aktor untuk melihat data gudang di PT.Caturadiluhur Sentosa Jambi. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan tombol seperti tombol tambah, tombol *search*, tombol *edit* dan tombol *hapus*. Adapun tampilan data gudang dapat dilihat pada gambar 4.51 berikut ini:



Gambar 4.51 Tampilan *Output* Data Gudang

4. Tampilan *Output* Data Satuan Barang

Tampilan *Output* data satuan barang merupakan halaman yang digunakan oleh aktor untuk melihat data satuan barang di PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi. Pada halaman ini terdapat beberapa pilihan tombol seperti tombol tambah, tombol *search*, tombol *edit* dan tombol *hapus*. Adapun tampilan data satuan barang dapat dilihat pada gambar 4.52 berikut ini:



Gambar 4.52 Tampilan *Output* Data Satuan Barang

5. Halaman *Output* Laporan Penjualan Barang Rusak

Halaman *output* laporan penjualan barang rusak adalah halaman yang digunakan oleh aktor untuk melihat data penjualan barang rusak pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi. Adapun tampilan *output* laporan penjualan barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.53 berikut ini:

| Laporan Penjualan Barang Rusak Bulan 8 Tahun 2021 | | | | | | | | |
|---|--------------|-------------------|-------------|--------------|----------|------------------|---------------|-------|
| No | Id Transaksi | Tanggal Penjualan | Kode Barang | Nama Barang | Penerima | Jumlah Penjualan | Satuan Barang | Total |
| 1 | TRM-0821001 | 16/08/2021 | BAR-0821001 | Uno Ceramics | | 2 | Dus | |

Gambar 4.53 Halaman *Output* Laporan Penjualan Barang Rusak

6. Halaman *Output* Laporan Pengembalian Barang Rusak

Halaman *output* laporan pengembalian barang rusak adalah halaman yang digunakan oleh aktor untuk melihat data pengembalian barang rusak pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi. Adapun tampilan *output* laporan pengembalian barang rusak dapat dilihat pada gambar 4.54 berikut ini:

| Laporan Pengembalian Barang Rusak Bulan 8 Tahun 2021 | | | | | | | | |
|--|--------------|----------------------|-------------|--------------|---------------------|----------------------------|--------|--------------------|
| No | Id Transaksi | Tanggal Pengembalian | Kode Barang | Nama Barang | Jumlah Pengembalian | Tujuan | Satuan | Keterangan |
| 1 | TRK-0821001 | 16/08/2021 | BAR-0821001 | Uno Ceramics | 2 | PT. Arwana Citramulia TBK. | | Barang Pecah Belah |

Gambar 4.54 Halaman *Output* Laporan Pengembalian Barang Rusak

7. Halaman *Output* Laporan Gudang

Halaman *output* laporan gudang adalah halaman yang digunakan oleh aktor untuk melihat data gudang pada PT. Caturadiluhur Sentosa Jambi. Adapun tampilan *output* laporan gudang dapat dilihat pada gambar 4.55 berikut ini:

| Laporan Stok Gudang | | | | | |
|---------------------|-------------|--------------|--------------|---------------|--------|
| No | Kode Barang | Nama Barang | Jenis Barang | Jumlah Barang | Satuan |
| 1 | BAR-0821001 | Uno Ceramics | keramik | 5 | Dus |

Gambar 4.55 Halaman *Output* Laporan Gudang

4.5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahap pengujian terhadap hasil rancangan yang telah buat. Pengujian sistem meliputi pengujian menu login, input, output dan laporan. Pada tahap ini penulis melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dihasilkan. Pengujian ini dilakukan agar sistem yang telah dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai penulis serta menghindari kesalahan dalam sistem. Hasil dari pengujian sistem dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut ini:

Tabel 4.24 Pengujian Sistem

| Deskripsi | Prosedur pengujian | Masukan | Keluaran yang diharapkan | Hasil yang didapat | Kesimpulan |
|--|--|--|---|--|------------|
| Pengujian pada login aktor | Buka aplikasi | Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> | Tampil halaman utama | Tampil halaman utama | Baik |
| Pengujian tambah data users | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data pengguna 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data users</i> | Data users telah tersimpan | Data users berhasil tersimpan | Baik |
| Pengujian tambah data jenis barang rusak | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data jenis barang rusak 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data jenis barang rusak</i> | Data jenis barang rusak telah tersimpan | Data jenis barang rusak berhasil tersimpan | Baik |

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|------|
| Pengujian tambah data supplier | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data supplier 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data</i> supplier | Data supplier telah tersimpan | Data supplier berhasil tersimpan | Baik |
| Pengujian tambah data gudang | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data gudang 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data</i> Gudang | Data gudang telah tersimpan | Data gudang berhasil tersimpan | Baik |
| Pengujian tambah data satuan barang | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data satuan 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data</i> satuan barang | Data satuan barang telah tersimpan | Data satuan barang berhasil tersimpan | Baik |
| Pengujian tambah data penjualan barang rusak | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data satuan 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data</i> penjualan barang rusak | Data penjualan barang rusak telah tersimpan | Data penjualan barang rusak berhasil tersimpan | Baik |
| Pengujian tambah data pengembalian barang rusak | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data satuan 4. Klik tambah 5. Isi <i>form</i> 6. Klik simpan | <i>Input data</i> pengembalian barang rusak | Data pengembalian barang rusak telah tersimpan | Data pengembalian barang rusak berhasil tersimpan | Baik |
| Pengujian edit data users | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login | <i>Edit data</i> users | Data users telah tersimpan | Data users berhasil tersimpan | Baik |

| | | | | | |
|--|--|---|---|---|------|
| | <ul style="list-style-type: none"> 1. Login Aktor 2. Pilih menu pengguna 3. Pilih tombol edit | | | | |
| Pengujian edit data jenis barang rusak | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data jenis barang rusak 4. Pilih tombol edit | Edit jenis barang rusak, dan keterangan | Data jenis barang rusak telah berubah | Data jenis barang rusak berhasil diubah | Baik |
| Pengujian edit data supplier | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data supplier 4. Pilih tombol edit | Edit kode supplier, nama supplier, alamat, telepon. | Data supplier telah berubah | Data supplier berhasil diubah | Baik |
| Pengujian edit data gudang | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data gudang 4. Pilih tombol edit | Edit data Gudang | Data gudang telah berubah | Data gudang berhasil diubah | Baik |
| Pengujian edit data satuan barang | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data satuan barang 4. Pilih tombol edit | Edit data satuan barang | Data satuan barang telah berubah | Data satuan barang berhasil diubah | Baik |
| Pengujian edit data penjualan barang rusak | <ul style="list-style-type: none"> 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data | Edit data penjualan barang rusak | Data penjualan barang rusak telah berubah | Data penjualan barang rusak berhasil diubah | Baik |

| | | | | | |
|---|--|-------------------------------------|--|--|------|
| | penjualan barang rusak 4.Pilih tombol edit | | | | |
| Pengujian edit data pengembalian barang rusak | 1. Buka halaman login 2.Login Aktor 3.Pilih menu data pengembalian barang rusak 4.Pilih tombol edit | Edit data pengembalian barang rusak | Data pengembalian barang rusak telah berubah | Data pengembalian barang rusak berhasil diubah | Baik |
| Pengujian hapus data users | 1.Buka halaman login 2.Login Aktor 3.Pilih menu data users 4.Pilih tombol hapus | Hapus data users | Data users telah terhapus | Data users berhasil terhapus | Baik |
| Pengujian hapus data jenis barang rusak | 5.Buka halaman login 6.Login Aktor 7.Pilih menu data jenis barang rusak 8.Pilih tombol hapus | Hapus data jenis barang rusak. | Data jenis barang rusak telah terhapus | Data jenis barang rusak berhasil terhapus | Baik |
| Pengujian hapus data supplier | 1.Buka halaman login 2.Login Aktor 3.Pilih menu data supplier 4.Pilih tombol hapus | Hapus data supplier. | Data supplier telah terhapus | Data supplier berhasil terhapus | Baik |

| | | | | | |
|--|--|---------------------------------------|---|--|------|
| Pengujian hapus data gudang | 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data stok barang rusak 4. Pilih tombol hapus | Hapus data gudang | Data gudang telah terhapus | Data gudang berhasil terhapus | Baik |
| Pengujian hapus data satuan barang | 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data satuan barang 4. Pilih tombol hapus | Hapus data satuan barang | Data satuan barang telah terhapus | Data satuan barang berhasil terhapus | Baik |
| Pengujian hapus data penjualan barang rusak | 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data penjualan barang rusak 4. Pilih tombol hapus | Hapus data penjualan barang rusak. | Data penjualan barang rusak telah terhapus | Data penjualan barang rusak berhasil terhapus | Baik |
| Pengujian hapus data pengembalian barang rusak | 1. Buka halaman login 2. Login Aktor 3. Pilih menu data pengembalian barang rusak 4. Pilih tombol hapus | Hapus data pengembalian barang rusak. | Data pengembalian barang rusak telah terhapus | Data pengembalian barang rusak berhasil terhapus | Baik |
| Pengujian | 1. Buka | Pilih tombol | Halaman | laporan | Baik |

| | | | | | |
|--|--|----------------------------|-----------------------|-----------------------------------|------|
| mencetak laporan gudang | halaman login 2.Login Aktor 3.Pilih menu Laporan gudang 4.Pilih cetak laporan | cetak laporan | cetak laporan | Gudang | |
| Pengujian mencetak laporan penjualan barang rusak | 1.Buka halaman login 2.Login Aktor 3.Pilih menu Laporan penjualan barang rusak 4.Pilih cetak laporan | Pilih tombol cetak laporan | Halaman cetak laporan | laporan penjualan barang rusak | Baik |
| Pengujian mencetak laporan pengembalian barang rusak | 1.Buka halaman login 2.Login Aktor 3.Pilih menu Laporan pengembalian barang rusak 4.Pilih cetak laporan | Pilih tombol cetak laporan | Halaman cetak laporan | laporan pengembalian barang rusak | Baik |

4.5.3 Analisis Hasil Yang Dicapai Oleh Sistem

Dari hasil yang dicapai setelah melakukan pengujian, sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain:

A. Kelebihan

Setelah melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat, dapat dijabarkan beberapa kelebihan sistem, antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak ini dapat mengatasi kekurangan dari sistem pengolahan data yang sebelumnya yang diolah secara manual menggunakan buku.
2. Perancangan sistem informasi perlakuan akuntansi barang rusak yang penulis buat memberikan kemudahan kepada users dalam mengolah data sehingga laporan yang lebih akurat dan efisien, serta mempermudah pencarian data.
3. Sistem ini dapat menyimpan data dalam waktu yang lama, karena data disimpan pada media penyimpanan secara terkomputerisasi

B. Kekurangan

Setelah di analisa dan melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat, dapat dijabarkan beberapa kekurangan sistem, antara lain sebagai berikut:

1. Tampilan rancangan perlu ditingkatkan agar membuat tampilan menjadi lebih menarik.
2. Data hanya dapat dihapus satu persatu, sehingga pada saat akan menghapus beberapa data, admin harus menghapus satu-persatu.
3. Sistem informasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membuat sistem yang lebih sempurna sesuai dengan kebutuhan dan mendapat hasil yang maksimal.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, implementasi dan pengujian sistem pada Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan di PT. Caturadiluuher Sentosa Jambi, yang telah dirancang, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan di PT. Caturadiluuher Sentosa Jambi ini, dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja pengguna dalam menginput data-data barang rusak. dimana sebelumnya pengguna masih melakukan pencatatan menggunakan buku.
2. Dengan menggunakan program yang dirancang ini dapat mempermudah kegiatan pendataan barang rusak, serta dapat membantu proses pencarian data barang secara cepat tanpa harus melakukan pengecekan barang ke gudang.
3. Dengan menggunakan program yang dirancang ini dapat menghasilkan laporan yang berupa laporan gudang, laporan penjualan barang rusak, dan laporan pengembalian barang rusak.

5.2 SARAN

Adapun saran-saran yang diberikan penulis untuk pengembangan Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan di PT. Caturadiluuher Sentosa Jambi adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya penerapan Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan di PT. Caturadiluuher Sentosa Jambi agar mempermudah staff karyawan pengurus barang rusak dalam penginputan data barang serta mempermudah mengetahui stok barang rusak dan pencarian data barang rusak.
2. Sebelum sistem yang baru diterapkan, sebaiknya diberikan pelatihan terlebih dahulu kepada staff yang ditugaskan untuk mengoperasikan Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan ini.
3. Bagi pembaca dan mahasiswa/i yang melakukan penelitian berkaitan dengan Sistem Informasi Perlakuan Akuntansi Barang Rusak Terhadap Biaya Penjualan, agar dapat melanjutkan *tools* yang lebih menarik dan bermanfaat, serta dapat dipahami pengguna dengan lebih baik.