

PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN TUNAI BERBASIS *WEB OFFLINE* PADA TOKO DUCK PLAYSTATION CENTER SEMARANG

Oleh :

Dimas Aditya Nugraha (dvmazz88@gmail.com)

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2015

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, setiap bidang usaha termasuk DUCK Playstation Center Semarang, membutuhkan sistem informasi yang dapat menunjang perusahaan dalam setiap kegiatan operasionalnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perancangan sistem informasi akuntansi penjualan tunai toko pada DUCK Playstation Center Semarang sehingga dapat membantu memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitas keseharian transaksi penjualan dan penyediaan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Metode penelitian yang dilakukan adalah studi lapangan dan studi kepustakaan. Studi lapangan meliputi survei, observasi, wawancara dan pengambilan sampling. Sedangkan studi kepustakaan dilakukan dengan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah tersebut. Analisis data dengan menggunakan program PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan database dengan MySQL.

Dari hasil analisa dapat diketahui bahwa, sistem lama sudah tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan-kebutuhan informasi yang semakin kompleks. Untuk itu diharapkan dengan adanya aplikasi penjualan ini dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada.

Kata kunci : Sistem Informasi, Sistem Informasi Akuntansi, Penjualan Tunai

ABSTRACT

Along with the development of technology, every area of business including DUCK Playstation Center Semarang, need information systems that can support the companies in each of its operations.

The purpose of this research was to conduct the accounting information system design store sales at DUCK Playstation Center Semarang that can help provide ease in performing activities of daily sales transactions and provision of required reports.

The method is research conducted field studies and literature studies. Field studies include surveys, observation, interview and sampling collection. While the literature study conducted by the research literature relevant to the issue. Data analysis using PHP (*Hypertext Preprocessor*) and the MySQL database.

From the analysis results can be seen that, the old system was no longer able to meet the needs of an increasingly complex information. For that is expected by the application of these sales can overcome the existing problems.

Keywords: Information Systems, Accounting Information Systems, Cash Sales

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini berkembang pesat, dimana kebutuhan akan teknologi informasi tersebut sudah tidak bersifat sekunder lagi melainkan sudah merupakan kebutuhan primer. Contoh: kebutuhan akan permainan game. Dimana setiap manusia membutuhkan waktu untuk menghilangkan rasa kejenuhan selama bekerja dan beraktifitas sehari-hari dengan alat / perangkat teknologi informasi (IT) yang lazim disebut *Playstation*.

Playstation merupakan sebuah game *console* yang telah menggunakan grafis dari era 32-bit. Seringkali juga disebut dengan nama *PSX*. *Playstation* merupakan game *console* perintis yang pertama kali menggunakan CD (*Compact disk*) sebagai media penyimpanan dan bukan *cartridge*. *Playstation* pertama kali diluncurkan di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994, di Amerika Serikat pada tanggal 9 September 1995, dan di Eropa pada tanggal 29 September 1995.

Seiring peningkatan jumlah konsumen yang minati *playstation*, para pelaku usaha penjualan *playstation* dituntut untuk memberikan suatu sistem yang mudah dan aman bagi bisnis dan konsumen. Dengan adanya sebuah sistem yang baik dapat menunjang dan mempermudah kinerja para pengusaha untuk terus

mengembangkan usahanya serta memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen. Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Jogiyanto, 2005). Dengan adanya sebuah sistem akan menciptakan sebuah perusahaan yang terorganisasi dengan baik.

Sistem yang dibutuhkan bagi pelaku usaha adalah sistem informasi. Sistem informasi adalah kumpulan dari subsistem-subsistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna (Azhar Susanto, 2004). Salah satu fungsi sistem informasi adalah memberikan informasi mengenai kondisi keuangan pada usaha yang dijalankan. Informasi yang dibutuhkan para pelaku penjualan *playstation* adalah informasi mengenai penjualan *playstation*. Penjualan merupakan suatu ilmu dan seni yang mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang / jasa yang ditawarkannya (Basu Swastha, 2005)

Informasi mengenai transaksi penjualan *playstation* pada tiap bulannya sangat dibutuhkan oleh para pelaku usaha penjualan *playstation*. Untuk dapat memberikan informasi keuangan penjualan *playstation* dengan cepat dan akurat, para pelaku usaha membutuhkan sistem informasi penjualan. Sistem informasi akuntansi

penjualan adalah sekumpulan data yang diolah untuk menghasilkan sistem informasi keuangan penjualan. Dengan penggunaan sistem informasi akuntansi penjualan yang baik, maka dapat memenuhi kebutuhan para pelaku usaha terhadap informasi penjualan *playstation*.

Untuk mendapatkan sebuah sistem informasi akuntansi penjualan yang dapat mempermudah kinerja para pelaku usaha penjualan *playstation*, penggunaan teknologi komputer merupakan keharusan untuk memperlancar aktivitas-aktivitas dalam dunia usaha penjualan *playstation* agar pelaksanaannya dapat lebih efektif dan efisien. Penerapan sistem informasi akuntansi terkomputerisasi pada penjualan *playstation* dan dapat mempermudah dalam mengakses semua data yang diperlukan, baik bagi pihak intern maupun ekstern perusahaan.

Duck Playstation Center Semarang adalah salah satu toko penjualan *playstation* yang sedang berkembang di Semarang. Selain melayani penjualan *playstation 3* dan *playstation 4*, *Duck Playstation Center Semarang* juga melayani pembelian *psp* dan *xbox*. Dalam operasinya, *Duck Playstation Center Semarang* menjual barang dagangannya hanya secara tunai dan tidak melayani untuk penjualan kredit. Keseluruhan sistem pada usaha dagang ini masih menggunakan sistem manual dimana pendataan penjualan serta laporan-laporan masih dikerjakan dengan cara mencatat pada buku-buku transaksi dan dengan menggunakan program Ms. Excel, sehingga belum terotomatisasi secara komputerisasi. Hal ini sering mengakibatkan kesalahan yang berupa hilangnya data penjualan *playstation* dan kesalahan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pemilik toko serta menghambat proses pencatatan laporan keuangan. Seiring meningkatnya pelanggan *Duck Playstation Center Semarang* dan kebutuhan informasi penjualan oleh pemilik toko, maka diperlukan sistem informasi akuntansi yang cepat dan akurat. Untuk itu perlu dibuat sebuah sistem informasi penjualan pada *Duck Playstation Center Semarang*.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem

Pengertian sistem menurut beberapa ahli, adalah sebagai berikut :

1. Menurut Mulyadi (2001), sistem adalah sekelompok unsur yang erat kaitannya satu dengan lainnya, yang mempunyai fungsi untuk mencapai tujuan tertentu yang dilakukan secara bersama-sama.
- Menurut Jerry FitzGerald dalam Jogiyanto, (1999) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melaksanakan suatu kegiatan atau menyelesaikan sasaran tertentu.

Karakteristik Sistem

Menurut pendapat Jogiyanto (1999), suatu sistem mempunyai karakteristik tertentu yaitu komponen-komponen (*Component*), batas sistem (*Boundary*), lingkaran luar sistem (*Environments*), penghubung (*Interface*), masukan (*Input*), keluaran (*Output*), pengolah (*Process*), dan sasaran (*Objective*) atau tujuan (*Goal*).

Informasi

Informasi adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai dan

mempunyai nilai pikir yang nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau prospek masa depan (Davis, 1997). Sedangkan menurut pendapat Kadir (1999), informasi adalah data yang digunakan dalam pengambilan keputusan dalam Arifin, (1999). Informasi adalah data yang telah diorganisasi, dan telah memiliki kegunaan dan manfaat (Krismiaji, 2002).

Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat, tepat waktu dan relevan. Maksud dari ketiga hal tersebut adalah akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan, tepat waktu, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Dan relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya (Jogiyanto, 1999).

Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan dari 2 hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi pada umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya untuk memeperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan (Jogiyanto, 1999)

Akuntansi

Definisi akuntansi menurut Ahmed Riahi Belkoui (2000) mengatakan bahwa :

“ akuntansi adalah suatu aktivitas jasa (pelayanan), fungsinya adalah menyediakan informasi kuantitatif terutama yang bersifat keuangan dari suatu kesatuan (entitas) ekonomi yang dapat digunakan untuk bahan pengambilan keputusan dan membuat pilihan yang tepat diantara alternatif-alternatif dari suatu keadaan”

Fungsi Akuntansi

Fungsi utama akuntansi adalah memberikan informasi mengenai kondisi keuangan pada suatu organisasi / perusahaan. Suatu perusahaan dapat menarik minat investor dari laporan akuntansi yang baik. Akuntansi sangat berperan dalam mengelola keuangan suatu organisasi / perusahaan. Dengan kata lain peran akuntansi adalah sebagai penghasil informasi tentang perilaku ekonomi yang dihasilkan dari aktivitas perusahaan dalam lingkungannya (Ahmed Riahi Belkoui, 2000)

Laporan Dasar Akuntansi

Pada dasarnya akuntansi menghasilkan output laporan keuangan yang berisikan laporan laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas dan catatan atas laporan keuangan pada suatu perusahaan / organisasi. Pada suatu laporan akuntansi harus mencantumkan nama perusahaan, nama laporan yang dibuat, tanggal penyusunan dan periode / jangka waktu laporan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan berbagai pihak dalam

memahami laporan akuntansi yang dibuat perusahaan.

Sifat Dasar Akuntansi

Sifat dasar atau prinsip yang mendasari akuntansi keuangan merupakan konsep yang harus diyakini kebenarannya sebagai dasar dari ilmu akuntansi itu dibangun. Prinsip dasar akuntansi ini bisa menjadi keterbatasan atau sekaligus kekuatan informasi yang nanti akan dibahas lebih lanjut. Dalam APB statement no.4 dijelaskan beberapa sifat dan elemen dasar dari akuntansi keuangan sebagai berikut (Sofyan Sahri Harahap, 2011) :

1. *Accounting Entity*

Dalam menyusun informasi akuntansi, yang menjadi fokus pencatatan akuntansi adalah entity atau lembaga, unit organisasi tertentu harus jelas sebagai suatu entity yang terpisah dari badan atau entity yang lain. Kita tidak bisa mencatat atau menyajikan informasi akuntansi sekaligus menyangkut suatu perusahaan dan pemiliknya. Informasi yang disusun harus masing-masing terpisah antara satu entity dengan entity yang lain.

2. *Going Concern*

Dalam menyusun atau memahami laporan keuangan harus dianggap bahwa perusahaan (entity) yang dilaporkan akan terus beroperasi di masa-masa yang akan datang, tidak ada asumsi sama sekali asumsi tentang perusahaan ini akan bubar. Prinsip ini menjadi dasar bagi kewajaran nilai yang dicantumkan dalam informasi keuangan.

3. *Measurement*

Akuntansi adalah sebagai alat pengukuran sumber-sumber ekonomi (economy resources) dan kewajiban (liability) beserta perubahannya yang terjadi akibat operasi perusahaan. Akuntansi mencoba mengukur suatu asset, kewajiban, modal, hasil dan biaya.

4. *Time Period*

Laporan keuangan menyajikan informasi untuk suatu waktu tertentu, tanggal tertentu atau periode tertentu. Neraca menggambarkan nilai kekayaan, utang, dan modal pada saat atau pada tanggal tertentu. Laporan rugi laba menggambarkan informasi hasil (pendapatan dan biaya) usaha pada periode tertentu. Sementara itu laporan arus kas menggambarkan informasi arus kas masuk dan keluar pada periode tertentu, dari satu tanggal ke tanggal yang baik.

5. *Monetary Unit*

Pengukuran yang dipakai dalam akuntansi adalah dalam bentuk ukuran moneter atau uang. Semua transaksi perusahaan dikuantifikasikan dan dilaporkan dalam bentuk nilai uang bukan unit buah, luas meter, kilogram, dan sebagainya.

6. *Accrual*

Penentuan pendapatan dan biaya dari posisi harta dan kewajiban ditetapkannya tanpa melihat apakah transaksi kas telah dilakukan atau tidak. Penentuannya bukan keterlibatan kas, tetapi didasarkan pada faktor legalnya

apakah sudah merupakan hak (pendapatan) atau kewajiban (biaya) perusahaan atau belum. Kalau sudah, harus dicatat tanpa menunggu pembayaran atau penerimaan kas.

7. *Exchange Price*

Nilai yang terdapat dalam laporan keuangan umumnya didasarkan pada harga pertukaran yang diperoleh dari harga pasar sebagai pertemuan bergaining antara pembeli (demand) dan penjual (supply).

8. *Approximation*

Dalam akuntansi tidak dapat dihindarkan penafsiran-penafsiran, baik nilai, harga, umur, jumlah penyisihan piutang ragu, kerugian, dan sebagainya. Misalnya taksiran umur asset, taksiran harga persediaan, harga surat berharga, penyisihan piutang ragu, dan lain sebagainya.

9. *Judgment*

Dalam menyusun laporan keuangan banyak diperlukan pertimbangan-pertimbangan akuntansi manajemen berdasarkan keahlian dan pengalaman yang dimilikinya.

10. *General Purpose*

Informasi yang disajikan dalam laporan keuangan yang dihasilkan akuntansi keuangan ditujukan untuk pemakai secara umum, bukan pemakai khusus. Tidak ditujukan khusus kepada banker, investor, kreditor, analis, manajemen, atau karyawan, tetapi ke semua pihak.

11. *Interrelated Statement*

Neraca, daftar laba rugi, laporan sumber dan penggunaan kas, mempunyai hubungan yang sangat erat dan berkaitan satu sama lain. Ini adalah salah satu alat control akuntansi sehingga tidak mudah melakukan rekayasa laporan begitu saja tanpa memperhatikan hubungan satu pos (akun) dengan pos lainnya.

12. *Substance Over Form*

Karena akuntansi ingin memberikan informasi bagi pengambil keputusan, akuntansi lebih menekankan penggunaan informasi yang berasal dari kenyataan ekonomis suatu kejadian daripada bukti legalnya. Akuntansi selalu berpihak pada kenyataan yang sebenarnya.

13. *Materiality*

Laporan keuangan hanya memuat informasi yang dianggap penting dalam setiap pertimbangan yang dilakukannya tetap melihat signifikannya. Pengertian penting disini adalah jika informasi itu dapat mempengaruhi para pengambil keputusan yang normal.

Metode Pencatatan Akuntansi

Metode pencatatan akuntansi dibagi 2 yaitu :

- a. Basis kas mengakui transaksi pada saat kas diterima atau dibayar.
- b. Basis akrual mengakui transaksi pada saat terjadinya dan mempunyai fokus pengukuran pada semua sumber daya yang dimiliki

Siklus Akuntansi

Siklus akuntansi merupakan sebuah sistem yang memberikan informasi kepada para penggunanya dalam menyampaikan urutan pembuatan laporan keuangan.

Persediaan

Ikatan akuntansi indonesia (2007) mengemukakan bahwa :

“ Persediaan adalah asset yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal, dalam proses produksi dan atau dalam perjalanan, atau dalam bentuk bahan atau perlengkapan (supplies) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.”

Penjualan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjual dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan (Kolter, 2006).

Harga Pokok Penjualan

Harga pokok penjualan adalah seluruh biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh barang yang dijual atau harga perolehan dari barang yang dijual. Untuk memperoleh HPP diperlukan perhitungan sebagai berikut (Donald E. Keiso et al, 2007) :

$HPP = \text{Persediaan awal barang dagangan} + \text{Pembelian bersih} - \text{Persediaan akhir}$

Sistem Informasi

Definisi menurut Jogiyanto (2005), menyebutkan bahwa :

“ Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”

Analisis Sistem

Menurut Jogiyanto (2005), yang menyatakan bahwa :

“ Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh dalam keadaan bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.”

Perangkat Lunak

PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML [10]. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat.

PHP merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat *serverside* HTML=*embedded scripting*, di mana

scriptnya menyatu dengan HTML dan berada di server. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan HTML biasa. PHP dikenal sebagai bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag HTML, dieksekusi di server dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti ASP (active Server Pages) dan JSP (Java Server Pages).

MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang multi-user, dengan sekitar enam juta instansi di seluruh dunia. MySQL merupakan perangkat lunak basis data *open source* yang paling digemari, karena perangkat lunak ini merupakan perangkat lunak basis data yang powerful dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data (Imbar, 2007).

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (*relational database management system*) yang bersifat terbuka (*open source*). Terbuka maksudnya adalah MySQL boleh di *download* oleh siapa saja, baik versi kode program aslinya (*source code program*) maupun versi binernya (*executable program*) dan bisa digunakan secara (relatif) gratis baik untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seseorang maupun bagaimana suatu program aplikasi komputer. MySQL memiliki kinerja, kecepatan proses, dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding database-database besar lainnya yang komersial seperti ORACLE, Sybase, Unify, dan sebagainya. (Arbie, 2003)

MySQL menggunakan bahasa standar SQL (*Structure Query Language*) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut Query. Karena menggunakan bahasa standar yang sama, maka tidak akan menjadi kendala besar bila suatu saat berhubungan dengan database selain MySQL. Tentu saja, tetap ada sedikit perbedaan sintaks bahasa antara paket program SQL tersebut

METODE PENELITIAN

Obyek Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mengambil objek “DUCK Playstation Center Semarang” Jl. Indraprasta 87 A Semarang. Penulis khususnya meneliti tentang Sistem Penjualan tunai pada DUCK Playstation Center Semarang.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting, karena pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

- a. Pengamatan langsung
Pengamatan langsung adalah mengadakan pengamatan langsung ke lapangan untuk memperoleh data sesungguhnya dari usaha dagang tersebut karena penulis dapat secara langsung keadaan yang sebenarnya dari objek yang akan diteliti guna mendapat data primer

ataupun sekundernya. Dengan demikian penulis akan mendapat kejelasan terhadap proses-proses yang sedang terjadi seperti orang-orang yang terlibat dalam sistem tersebut, dokumen-dokumen yang digunakan dalam pencatatan data-datanya, data-data pendukung lainnya, dokumen-dokumen yang dihasilkan dari pengolahan data tersebut.

b. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan staf karyawan guna memperoleh bahan masukan yang menunjang penulisan penelitian ini. Dengan wawancara penulis tidak hanya menggali dan mencari apa yang diketahui oleh seseorang atau subjek yang diteliti tetapi juga membantu penulis untuk melakukan pemikiran-pemikiran kritis untuk mencari solusi dari hasil wawancara tersebut.

Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh penulis dalam penulisan penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh tidak merupakan data yang tidak berbentuk bilangan dan data yang diperoleh bukan merupakan angka-angka yang dianalisa secara statistik. Data kuantitatif adalah data yang berupa bilangan dan angka. Adapun data ini dikumpulkan dengan cara pengamatan langsung dilapangan dan wawancara.

Tabel 3.1
Sumber Data Kualitatif dan Data Kuantitatif

NO	JENIS DATA	SUMBER DATA
1	Sejarah Usaha	Pimpinan
2	Data Playstation	Adm. Penjualan
3	Persediaan Playstation	Adm. Penjualan
4	Struktur Organisasi	Adm. Penjualan
5	Laporan Keuangan	Bag. Keuangan
6	Laporan Biaya Playstation	Bag. Keuangan
7	Laporan HPP	Bag. Keuangan
8	Laporan Transaksi Penjualan	Bag. Keuangan

Tahap Pengembangan Sistem

Analisis Sistem

Langkah-langkah dalam analisis sistem adalah :

1. Identifikasi masalah dan sumber masalah
Dalam hal ini sumber masalah yang timbul adalah pengolahan data penjualan Playstation yang masih menggunakan pencatatan secara manual. Sehingga perlu dibuat adanya sistem yang baru guna memperlancar menangani pendataan dan penjualan Playstation pada Duck Playstation Center Semarang
2. Identifikasi kebutuhan informasi
Mengidentifikasi kebutuhan informasi disini yang berupa laporan data Playstation yang dijual, laporan data playstation yang terjual, laporan penjualan playstation.
3. Alternatif sstem yang dibutuhkan
Pada bagian ini berisi segala kebutuhan yang diperlukan baik software, hardware, sumber daya manusia dan sebagainya.

Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam penyusunan laporan penelitian ini dan juga dalam pembuatan sistem informasi akuntansi nantinya. Untuk menjadikan sistem yang akan dikembangkan nantinya akan menjadi lebih baik dan maksimal serta memenuhi harapan dari manajemen yang ada, maka penelitian ini juga dilaksanakan analisis data. Analisis data menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *MYSQL*.

Desain Sistem

Tahap ini menyusun sistem baru dan menerangkannya secara tertulis. Kegiatan yang dilakukan adalah

1. Permodelan sistem

- a. Flow Of Document (FOD)
Pembuatan FOD bertujuan untuk menggambarkan bagan alir dokumen sebagai penghubung aliran data dari seluruh sistem.
- b. Context diagram
Diagram yang menggambarkan sistem dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar.
- c. Data flow diagram (DFD)
Data flow diagram merupakan grafik yang dipresentasikan ke dalam arus melalui sistem. Dapat berbentuk diagram, dimana ditunjukkan lokasi secara fisik dan detail, secara otomatis dalam suatu diagram hanya menggunakan logika.

2. Perancangan Database

- a. Entity Realationship Diagram (ERD)
Entity relationship diagram adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan dalam Data Flow Diagram (DFD).
- b. Normalisasi
Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entity dan relasinya.
- c. Kamus data (data dictionary)
Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.
- d. Desain database
Desain database merupakan desain sekumpulan data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.
- e. Desain input
Input merupakan awal dimulainya proses informasi. Daata yang masuk kemudian diolah sehingga menghasilkan suatu inormasi yang lebih bergua bagi pemakainya.
- f. Desain output
Output merupakan hasil dari proses suatu sistem informasi. Output ini

dapat berupa media keras seperti kertas dan bisa juga berupa media lunak seperti tampilan pada layar

Implementasi Sistem

Setelah melakukan analisis data dan desain, maka dilakukan proses implementasi yakni pembuatan program. Adapun nantinya form-form yang digunakan dalam perangkat lunak ini terdiri atas form input / entri data, form proses transaksi dan form output / laporan-laporan.

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Sejarah Perusahaan

Duck playstation center merupakan usaha dagang yang bergerak dalam bidang penjualan playstation. *Duck playstation center* berlokasi di jalan indraprasta 87A Semarang. *Duck playstation center* didirikan 2 tahun yang lalu tepatnya tanggal 18 november 2013.

Pemilik dari *Duck playstation center* adalah bapak Buddy Wiyono. Bapak Buddy Wiyono sendiri adalah perintis dan pendiri. Sebelum mendirikan sebuah toko penjualan *playstation*. Bapak buddy Wiyono memulainya dengan menjual playstation kecil-kecilan. Dari mulai membeli *playstation* second dan dijual kembali ke orang-orang yang berminat selama kurang lebih 3 tahun. Setelah berjalan 3 tahun dan modal dirasa sudah cukup, bapak Buddy wiyono mulai mendirikan *Duck playstation center* sebagai Toko penjualan *playstation* di Indraparasta Semarang. Adapun yang mendasari didirikannya *Duck playstation center* adalah :

1. Membuka lapangan kerja bagi masyarakat sekitar.
2. Mengembangkan usaha menjadi lebih besar.
3. Memenuhi permintaan pasar terhadap penjualan *playstation*.

Permodelan Sistem

Sistem Penjualan yang berjalan pada *Duck playstation center*

Konsumen datang ke toko disambut dengan bagian penjualan. Konsumen memilih barang yang akan dibeli dan memberitahukan kepada bagian penjualan barang yang akan dibeli. Kemudian bagian penjualan membuat nota penjualan tunai 2 rangkap dan menyiapkan barang. Nota rangkap 2 ditunjukkan ke Konsumen untuk dicek apakah sesuai antara nota dengan barang. Sedangkan barangnya diserahkan kepada bagian keuangan. Jika nota sudah benar, maka Konsumen menyiapkan uang dan menyerahkannya ke bagian keuangan. Bagian keuangan mencocokkan kembali barang dan nota. Jika sudah benar, bagian keuangan menerima uang dan memberikan barang beserta nota penjualan rangkap 1 kepada Konsumen. Nota rangkap 2 digunakan untuk membuat laporan penjualan tunai dan laporan stok barang rangkap 2. Nota penjualan, laporan penjualan dan laporan stok rangkap ke2 disimpan sebagai arsip. Sedangkan laporan penjualan dan laporan stok rangkap pertama diserahkan kepada Pemimpin.

Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data berisikan beberapa tabel yang

memuat nama dari data, tipe dari data yang akan kita gunakan di dalam menyusun program.

1. Konsumen
 - kode_konsumen + nama + alamat + kota + no_telp
 - Kode_konsumen = 3{char}40
 - Nama = 1{varchar}40
 - Alamat = 1{varchar}40
 - Kota = 1{varchar}40
 - No_telepon = 1{varchar}40

2. Barang
 - kode_barang + tanggal_masuk + merk_barang + nama_barang + warna_barang + harga_barang + serial number + harga_beli
 - Kode_barang = 3{char}10
 - Tgl_masuk = 8{date}8
*format= dd/mm/yy
dd =
tanggal
mm = bulan
yy = tahun
 - Nama_barang = 1{varchar}30
 - Warna_barang = 1{varchar}30
 - Serial_number = 1{char}30
 - Harga_jual = {double}
 - Harga_beli = {double}

3. Data HPP
 - tgl_pendataan + pers_awal + pembli_bersih + pers_akhir + HPP
 - Tgl_pendataan = {date}
 - Pers_awal = {double}
 - Pembli_bersih = {double}
 - Pers_akhir = {double}
 - HPP = {double}

4. Data Biaya
 - tgl_pendataan + biaya_bensin + biaya_gaji + biaya_listrik + biaya_telepon + biaya_lain + Total_biaya
 - tgl_pendataan = {date}
 - biaya_bensin = {double}
 - biaya_gaji = {double}
 - biaya_listrik = {double}
 - biaya_tlp = {double}
 - biaya_lain = {double}
 - Total_biaya = {double}

5. Data Laba Rugi
 - tanggal + penj_bersih + hpp + laba_kotor + biaya_bensin + biaya_gaji + biaya_listrik + biaya_telepon + biaya_lain + total_bebanusaha + laba_bersih
 - tanggal = {date}
 - penj_bersih = {double}
 - biaya_bensin = {double}
 - biaya_gaji = {double}
 - biaya_listrik = {double}

biaya_tlp = {double}
 biaya_lain = {double}
 tot_bebusha = {double}
 laba_bersih = {double}

6. Transaksi Penjualan
- kode + tanggal + nama_barang + nama_konsumen + total
- kode = 3{varchar}10
 tanggal = {date}
 nama_barang = 3{varchar}10
 nama_konsumen = 3{varchar}10
 total = {double}

keterangan = karakter = [A-Z|a-z|0-9|'|,|/]
 numerik = [0-9]

Struktur File Database

2. Tabel Barang
- File database = Data barang
 Key field = kode_barang
 Fungsi = untuk mengisi data barang

Tabel 4.3 : Tabel Barang

No	Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Kode_barang	Char	10	Kode Barang
2	Tanggal_masuk	Date		Tanggal masuk
3	Warna_barang	Varchar	30	Warna barang
4	Harga_jual	Varchar	30	Harga jual
5	Nama_barang	Varchar	30	Nama barang
6	Serial_number	Varchar	30	Serial number
7	Harga_beli	Char	25	Harga beli

2. Data konsumen
- File database : Data konsumen
 Key field : data_konsumen
 Fungsi : Untuk mendata konsumen

Tabel 4.4 : Tabel data konsumen

No	Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Kode_konsumen	Char	40	Kode konsumen
2	Nama	Varchar	40	Nama konsumen
3	Alamat	Varchar	40	Alamat konsumen
4	Kota	Varchar	40	Kota konsumen
5	No_tlp	Varchar	40	Nomor telepon

3. Data HPP
- File database : Data HPP
 Key field : Tanggal_pendataan
 Fungsi : Untuk menghitung HPP

Tabel 4.5 : Tabel HPP

No	Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Tanggal_pendataan	Date		Tanggal pendataan
2	Persediaan_awal	Double		Persediaan awal
3	Pembelian_bersih	Double		Pembelian bersih
4	Persediaan_akhir	Double		Persediaan akhir
5	HPP	Double		HPP

4. Data Biaya
- File database : Data biaya
 Key field : tanggal_pendataan
 Fungsi : Untuk mendata biaya yang dikeluarkan toko

Tabel 4.6 : Tabel Data Biaya

No	Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Tanggal_pendataan	Date		Tanggal pendataan
2	Biaya_bensin	Double		Biaya bensin
3	Biaya_gaji	Double		Biaya gaji
4	Biaya_listrik	Double		Biaya listrik
5	Biaya_tlp	Double		Biaya telepon
6	Biaya_lainlain	Double		Biaya lain-lain
7	Total_biaya	Double		Total biaya

5. Data Laba Rugi
- File database : Data laba rugi
 Key field : Tanggal
 Fungsi : Untuk membuat laporan laba rugi

Tabel 4.7 : Tabel Data Laba Rugi

No	Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Tanggal	Date		Tanggal pembuatan
2	Penjualan_bersih	Double		Penjualan bersih
3	HPP	Double		Harga pokok penjualan
4	Laba_kotor	Double		Laba kotor
5	Biaya_bensin	Double		Biaya bensin
6	Biaya_gaji	Double		Biaya gaji
7	Biaya_listrik	Double		Biaya listrik
8	Biaya_telepon	Double		Biaya telepon
9	Biaya_lainlain	Double		Biaya lain-lain
10	Total_bebanusah	Double		Total

	a	e		beban usaha
11	Laba_bersih	Double		Laba bersih

6. Transaksi Penjualan

File database : Data pembelian detail

Key field : Kode

Fungsi : untuk menyimpan data penjualan

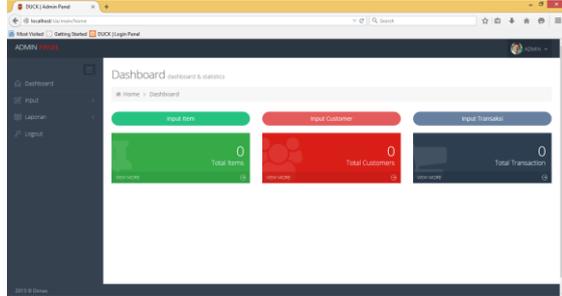
Tabel 4.8 : Tabel Transaksi Penjualan

No	Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Kode	V		Kode / nomor transaksi
2	Tanggal	Date	10	Tanggal transaksi
3	Nama_barang	Double	20	Nama barang
4	Nama_konsumen	Double		Nama konsumen
5	Total	Double		Total harga

Desain Input Output

Desain Input

Gambar 4.9 Desain Menu Utama



PENUTUP

Kesimpulan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem pengelolaan laporan penjualan pada Duck Playstation Semarang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan penggunaan sistem informasi penjualan playstation dapat menghasilkan sebuah informasi yang cepat dan akurat untuk pengambilan keputusan para pemakai informasi.
2. Pengolahan data dapat lebih cepat dan mudah serta keamanan dan kelengkapannya lebih terjamin. Sehingga dapat mempermudah dalam penyusunan laporan keuangan.
3. Sistem informasi penjualan playstation menghasilkan laporan-laporan yang tersusun secara rapi dan baik. Sehingga memudahkan dalam menyediakan laporan secara cepat.
4. Aplikasi pengelolaan laporan penjualan dapat meminimalisasikan kesalahan manusia dalam mengolah data penjualan menjadi laporan penjualan yang lebih dapat dipercaya dan cepat.

Saran

Adapun saran-saran yang ingin disampaikan penulis, antara lain:

1. Pada sistem informasi akuntansi yang berbasis komputer dibutuhkan karyawan yang mengerti dibidang komputer maka perlu diadakan pelatihan kerja pada karyawan sehubungan dengan sistem baru yang akan diterapkan.
2. Dengan penerapan sistem baru diharapkan pimpinan bisa mendapatkan laporan penjualan yang akurat dengan tingkat kesalahan yang minim sehingga sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat untuk pengembangan perusahaan.
3. Dalam perkembangan teknologi dan kebutuhannya dimasa yang akan datang sistem laporan persediaan penjualan playstation dibuat otomatis langsung tercatat.
4. Diperlukan perawatan software yang dipakai agar keamanan data terjaga dan proses penjualan dapat berlangsung dengan lebih cepat dan informasi yang dihasilkan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbie. (2003). *Manajemen Database dengan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Arifin, Z. (2010). *Pembuatan Perangkat Lunak aplikasi Pemesanan dan Penjualan Sepeda Motor (Studi Kasus: Penjualan Sepeda Motor Honda Pada CV Kharisma Motor)*. Jurnal Informatika Mulawarnan Vol 5, No 3, September 2010.
- Belkaoui. (2000). *Teori Akuntansi*. Dalam Buku Satu. Jakarta: Salemba Empat.
- Diana, A. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi Perancangan Proses Dan Penerapan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Halim, A. (2008). *Akuntansi Sektor Publik*. Dalam Edisi Ketiga. Jakarta: Salemba Empat.
- Hall, J. (2001). *Sistem Informasi Akuntansi*. Dalam Buku Pertama. Jakarta: Salemba Empat.
- Harahap, & Sofyan, S. (2011). *Teori Akuntansi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Harnanto. (2002). *Akuntansi Keuangan Menengah 1*. Yogyakarta: BPEE.
- Harniningsih. (2006). *Sistem Informasi Akuntansi*. Dalam Edisi Pertama. Yogyakarta: Ardana Media.
- Jogiyanto. (1997). *Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Akuntansi*, Buku kesatu. Konsep Dasar dan Komponen. Yogyakarta: BPFE.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kieso. *Pengantar Akuntansi*. Dalam Buku 2 Edisi 7. Jakarta: Salemba Empat.
- Kotler, P. (2006). *Manajemen Pemasaran*. Dalam Edisi 2. Jakarta: PT Indeks.
- Krismiaji. (2002). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: AMP YKPN.

- Mulyadi. (1997). *Sistem Informasi*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: STTE.
- Rochmawati, & Valeria. (2014). *Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Penerimaan Kas Berbasis Komputer Pada Perusahaan Kecil (Study Kasus Pada PT. Trust Technology)*. Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya Vol 12, No 1, Maret 2014.
- Soemarso. (2004). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Dalam Edisi 5. Jakarta: Salemba Empat.
- Susanto, A. (2004). *Sistem Informasi Akuntansi Konsep dan Pengembangan Berbasis Komputer*. Bandung: Lingga Jaya.
- Swasta, B. (2005). *Manajemen Penjualan*. Dalam Cetakan ke-duabelas. Yogyakarta: BPSE.
- Wicaksono, A. (2012). *Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Terkomputerisasi Pada AL ISHBA Karpas*. Jurnal Nominal, Vol 1, No 1, 2012.