



Perancangan Sistem Pengelolaan Data Piutang pada PT Atosim Lampung

Finki Gusmiadi^{1*}, Ikbal Yasin²

¹Sistem Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

²Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung, Indonesia

Email: ^{1*}finkigusmiadi@gmail.com, ²ikbalyasin@teknokrat.ac.id

Nama Penulis Korespondensi: Finki Gusmiadi

Submitted	Accepted	Published
6-May-2023	31-May-2023	15-June-2023

Abstrak—PT Atosim Lampung Pelayaran memiliki beberapa agen yang terdiri dari perorangan dan perusahaan untuk melakukan penjualan tiket kapal yang nantinya hasil penjualan akan ditagih kepada masing-masing agen setelah proses kapal akan berangkat atau kapal berangkat. Sehingga terdapat pengelolaan data piutang perusahaan yang didapat berdasarkan penjualan tiket yang dijual oleh agen, dari penjualan tersebut agen mendapatkan keuntungan sebesar 0.5% dari penjualan yang dilakukan. Berdasarkan proses tersebut data piutang akan direkap dan dikelola kedalam aplikasi Microsoft excel walaupun pengelolaan sudah cukup baik tetapi tidak adanya pembuatan laporan piutang yang telah dibayar atau tidak tertagih, belum adanya informasi jika terjadi kesamaan data dikarenakan pengolahan data dilakukan setiap hari berdasarkan file excel, serta lama dalam pencarian data piutang dikarenakan masih melihat data satu persatu didalam file sehingga terkadang penagihan piutang menjadi tak tertagih. Penelitian ini menggunakan metode prototype dan akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Sistem ini akan diuji menggunakan black box testing. Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem pengelolaan data piutang pada PT Atosim Lampung Pelayaran secara online. Sistem ini dimulai dari pendataan penjualan tiket yang nantinya terdapat dua jenis transaksi yaitu pembayaran secara kredit dan tunai. Dengan buatnya sistem ini dapat mempermudah PT Atosim Lampung Pelayaran untuk mendata piutang perusahaan, mempermudah dalam melihat dan mencari informasi agen yang belum melakukan pembayaran dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Kata Kunci: Black Box; Pengelolaan; PHP; Piutang; Prototype

Abstract—PT Atosim Lampung Pelayaran has several agents consisting of individuals and companies to sell ship tickets which will later be billed to each agent after the ship will depart or the ship departs. So that there is a management of company receivables data obtained based on ticket sales sold by agents, from these sales agents get a profit of 0.5% of the sales made. Based on this process, receivables data will be recapitulated and managed into the Microsoft excel application even though the management is good enough but there is no report on receivables that have been paid or not collected, there is no information if there is a similarity in data because data processing is carried out every day based on excel files, and the length of time in searching for receivables data is because it still sees data one by one in the file so that sometimes the collection of receivables becomes unpaid Collectible. This research uses the prototype method and will be implemented using PHP and MySQL programming languages as databases. This system will be tested using black box testing. The purpose of this study is to build an online receivables data management system at PT Atosim Lampung Layar. This system starts from collecting ticket sales which will have two types of transactions, namely credit and cash payments. With the creation of this system, it can make it easier for PT Atosim Lampung Pelayaran to record company receivables, make it easier to see and find information on agents who have not made payments and produce reports needed by the company.

Keywords: Black Box; Management; .PHP; Receivables; Prototype

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan sistem perdagangan sampai dengan saat ini, mekanisme transaksi pembelian barang atau penggunaan jasa telah berubah dari hanya transaksi pembayaran secara langsung menjadi transaksi secara kredit atau tidak secara tunai. Sistem perdagangan barang atau jasa pada awalnya menitik-beratkan pada pemakaian pertukaran sejumlah uang untuk setiap produk atau layanan yang dipergunakan oleh para konsumen untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka untuk dapat memperbaiki efektivitas pengelolaan organisasi dan berperan menciptakan nilai keunggulan bersaing sehingga berpengaruh terhadap kinerja dan laba perusahaan terutama pada sistem akuntansi pendapatan pembayaran piutang[1]–[3].

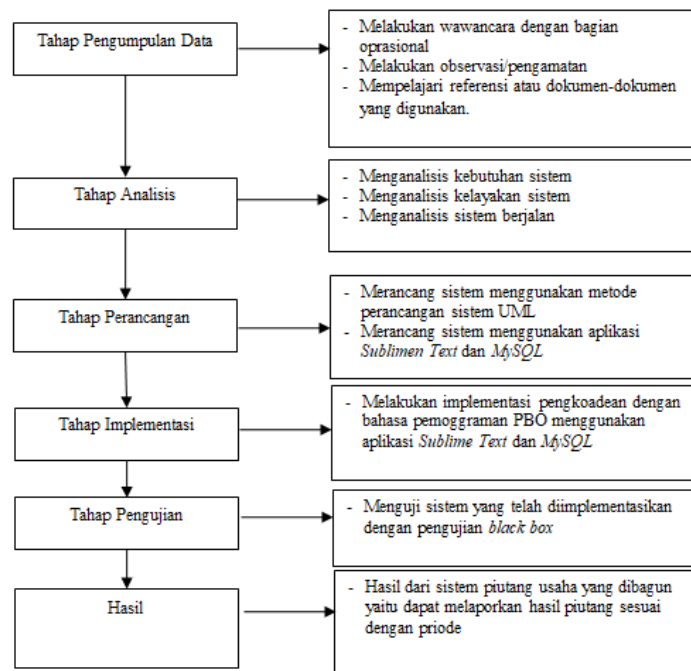
Piutang merupakan suatu kebiasaan bagi perusahaan dalam melakukan penjualan untuk memberikan kelonggaran kepada para pelanggan pada waktu transaksi penjualan. Kelonggaran yang diberikan biasanya dalam bentuk memperbolehkan para pelanggan membayar dengan kredit atau bjangsur atas penjualan barang atau jasa yang dilakukan oleh suatu perusahaan [4]. Untuk memperbaiki proses penjualan perusahaan dibutuhkan pengelolaan data dalam piutang perusahaan.

PT Atosim Lampung Pelayaran yang beralamatkan di Jl. Yos Sudarso No. 88 J, Garuntang Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang jasa pengangkutan kapal penumpang. PT Atosim Lampung Pelayaran untuk rute Panjang-Tj Priok terdapat 10 kapal, Bakauheni-Merak 4 Kapal, Jakarta 3 Kapal, dan menambah 3 kapal untuk melayani *Short Sea Shipping*. PT Atosim Lampung Pelayaran ini memiliki agen yang menjual tiket kapal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada PT Atosim Lampung Pelayaran memiliki beberapa agen yang terdiri dari perorangan dan perusahaan untuk melakukan penjualan tiket kapal yang nantinya hasil penjualan akan ditagih kepada masing-masing agen setelah proses kapal akan berangkat atau kapal berangkat. Sehingga terdapat pengelolaan data piutang perusahaan yang didapat berdasarkan penjualan tiket yang dijual oleh agen, dari penjualan tersebut agen mendapatkan keuntungan sebesar 0.5% dari penjualan yang dilakukan. Berdasarkan proses tersebut data piutang akan direkap dan dikelola kedalam aplikasi *Microsoft excel* walaupun pengelolaan sudah cukup baik tetapi tidak adanya pembuatan laporan piutang yang telah dibayar atau tidak tertagih, belum adanya informasi jika terjadi kesamaan data dikarenakan pengolahan data dilakukan setiap hari berdasarkan *file excel*, serta lama dalam pencarian data piutang dikarenakan masih melihat data satu persatu didalam *file* sehingga terkadang penagihan piutang menjadi tak tertagih.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

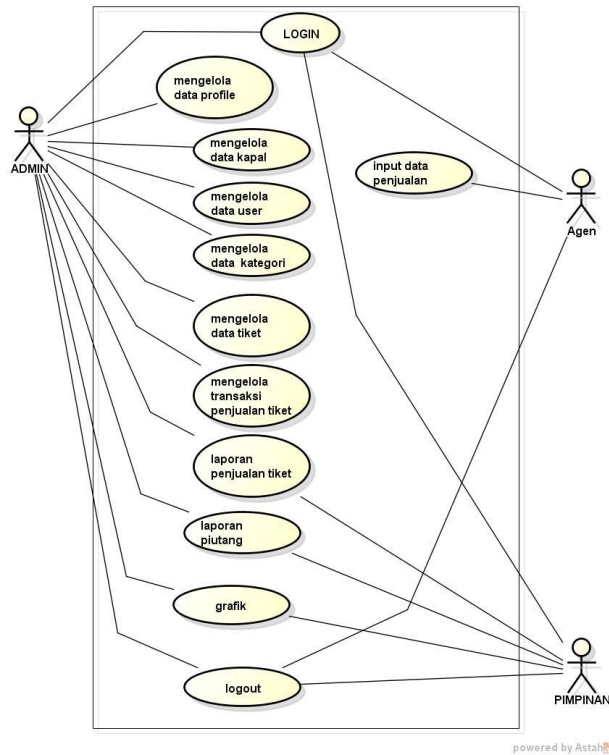
Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan seluruh aktivitas yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi[5]–[7].



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.2 Usecase Diagram

Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat[8]–[11]. Dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini



Gambar 2. Usecase Diagram

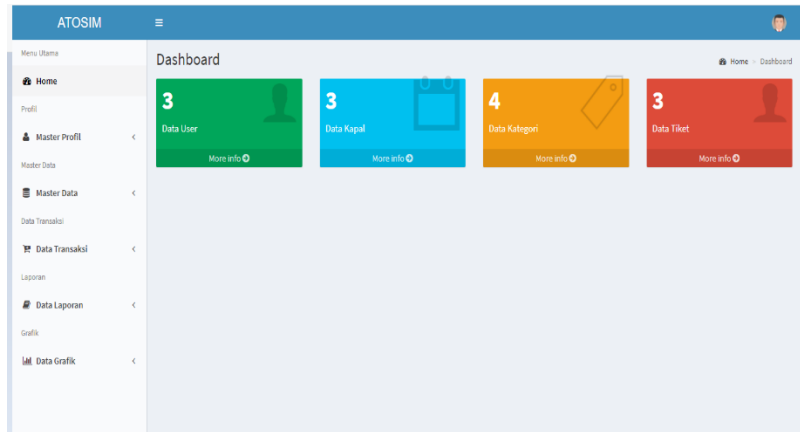
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan[12]–[15]. *Form login* admin berfungsi untuk mengakses kehalaman berikutnya, berikut adalah tampilan *form login* admin. Adapun tampilan *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.



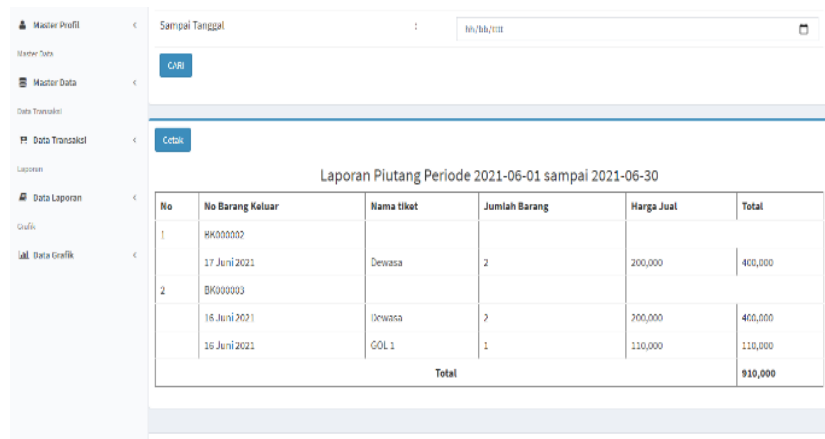
Gambar 3. Tampilan Menu Login

Menu utama merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi hak akses admin. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Menu Utama

Menu laporan piutang digunakan oleh admin untuk mencetak laporan piutang perusahaan, dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Menu Laporan Penjualan

Menu grafik digunakan oleh admin untuk melihat grafik penjualan perusahaan, dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Menu Grafik

Berdasarkan pengujian black box diatas, berikut ini adalah rumus perhitungan dari pengujian yang telah dilakukan tersebut dengan metode analisis deskriptif.

$$\% \text{ Skor} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Aktual : Jawaban diterima seluruh responden

Skor Ideal : Total jumlah butir soal yang telah diajukan kepada responden

Total butir pertanyaan kuisioner *black box* yaitu

3 responden User dengan pertanyaan user 16 sehingga total pertanyaan $3 \times 16 = 48$ pertanyaan.

Dan menghasilkan jawaban diterima 48 dan ditolak 0. Sehingga dapat dihitung

$$\text{Hasil} = \frac{48}{48} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai hasil pengujian sebesar 100%. Sehingga dapat disimpulkan aplikasi yang dibangun sudah sangat baik untuk diimplementasikan.

4. KESIMPULAN

Perancangan sistem pengelolaan data piutang pada PT Atosim Lampung Pelyaran dimulai dari mengumpulkan data wawancara, dokumentasi, dan analisis, mengembangkan sistem berbasis web *online* dengan metode *prototype* dengan sistem berorientasi objek dengan model perancangan *UML*, *database* MySQL dan aplikasi *Dreamweaver* dengan pengujian sistem *black box*. Sistem yang dibangun ini dapat mengelola data piutang dengan cepat dan tepat serta dapat mempercepat proses pembuatan laporan.

REFERENCES

- [1] H. Sulistiani, R. Triana, and N. Neneng, "Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada PT Chandra Putra Globalindo," *J. Tekno Kompak*, vol. 12, no. 2, p. 34, 2018, doi: 10.33365/jtk.v12i2.97.
- [2] S. Yolanda and N. Neneng, "Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati," *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–34, 2021.
- [3] D. Darwis, D. Wahyuni, and D. Dartono, "Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandar Lampung," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–21, 2020.
- [4] Soemarso, *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Graha Ilmu, 2014.
- [5] Y. M. Kristania, "Penerapan Combined Compromise Solution Method Dalam Penentuan Penerima Beasiswa," *Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng. Informatics*, vol. 1, no. 2, pp. 44–55, 2023.
- [6] A. Purnamawati, M. N. Winarto, and D. U. E. Saputri, "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Produk Terbaik Menggunakan Metode Preference Selection Index," *Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng. Informatics*, vol. 1, no. 2, pp. 56–67, 2023.
- [7] R. D. Gunawan and F. Ariany, "Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Plano Kertas," *J. Artif. Intell. Technol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2023.
- [8] H. Sulistiani, S. Setiawansyah, and D. Darwis, "Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari)," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 50–56, 2020.
- [9] A. A. Aldino, E. D. Pratiwi, Setiawansyah, S. Sintaro, and A. D. Putra, "Comparison Of Market Basket Analysis To Determine Consumer Purchasing Patterns Using Fp-Growth And Apriori Algorithm," in *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 2021, pp. 29–34. doi: 10.1109/ICOMITEE53461.2021.9650317.
- [10] R. Nuraini, Y. Daniarti, I. P. Irwansyah, A. A. J. Sinlae, and S. Setiawansyah, "Fuzzy Multiple Attribute Decision Making Menggunakan TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Wireless Router," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 2, pp. 411–419, 2022.
- [11] S. Ahdan and S. Setiawansyah, "Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm," *IJAIT (International J. Appl. Inf. Technol.)*, pp. 1–15, 2021.
- [12] N. Shodik, N. Neneng, and I. Ahmad, "Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart)," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 219, 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i3.15727.
- [13] Ariyadi Dwi Saputra and Lathifah, "Pemodelan Aplikasi Pramuka Ambaraka Berbasis Web Menggunakan ISO 25010," *J. Data Sci. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2 SE-Articles, pp. 77–83, May 2023, doi: 10.58602/dimis.v1i2.48.



- [14] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021.
- [15] S. Setiawansyah, A. T. Priandika, B. Ulum, A. D. Putra, and D. A. Megawaty, "UMKM Class Determination Support System Using Profile Matching," *Bull. Informatics Data Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 46–54, 2022.