

**SISTEM INFORMASI AKUNTANSI
TOKO MANDIRI TANI DI TULANG BAWANG BARAT BERBASIS WEB**

(Tugas Akhir)

Oleh

ELGI KURNIA SANDI

NPM 2007051009



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**SISTEM INFORMASI AKUNTANSI
TOKO MANDIRI TANI DI TULANG BAWANG BARAT BERBASIS WEB**

Oleh

ELGI KURNIA SANDI

Tugas Akhir

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Ahli Madya Manajemen Informatika**

Pada

**Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Lampung**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**Judul : Sistem Informasi Akuntansi Toko Mandiri Tani
Berbasis Web**

Nama Mahasiswa : Elgi Kurnia Sandi

NPM : 2007051009

Program Studi : D3 Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua

Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom.

NIP. 196806111998021001

Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom

NIP. 199001102019032010

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu komputer

Ketua Program Studi

DIII Manajemen Informatika

Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom.

NIP. 196806111998021001

Ossy Dwi Endah Wulansari, S.Si., M.T

NIP.197407132003122002


MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

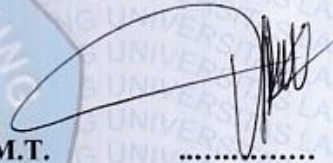
Pembimbing Utama : **Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom.**



Pembimbing Kedua : **Yohana Tri Utami, S.kom., M.Kom.**



Penguji/Pembahas : **Didik Kurniawan, S.Si., M.T.**



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.T
NIP 197110012005011002



Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **2 April 2024**

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS
AKHIR DAN SUMBER INFORMASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir Saya yang berjudul **“Sistem Informasi Akuntansi Toko Mandiri Tani Berbasis Web”** ini adalah benar karya Saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang telah diterbitkan oleh penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam **“Daftar Pustaka”** di bagian akhir Tugas Akhir ini.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun untuk digunakan sebagaimana mestinya.



ndar Lampung, 2 April 2024

Elgi Kurnia Sandi
2007051009

©Hak Cipta Milik Unila, Tahun 2024
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip Sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak Sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Elgi Kurnia Sandi dilahirkan di Lampung, pada tanggal 2 Mei 2002 Penulis lahir dari pasangan Bapak Bari Susetyo dan Ibu Rosnawati. Penulis merupakan anak laki-laki pertama dari dua bersaudara, memiliki adik laki-laki bernama Exel Velasco Dan. Pendidikan formal yang telah ditempuh Penulis yaitu Taman Kanak-kanak(TK)

Pertama (SMP) Negeri 1 Tumijajar, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Tumijajar. Tahun 2020, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA Universitas Lampung melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD). Penulis melaksanakan program Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada tanggal 20 Juni-05 Agustus 2022.

MOTO

“You’ll never change what’s been and gone”

Oasis

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya Puji syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan segala perjuangan Saya hingga titik ini Saya persembahkan ini kepada kedua orang tua ku. Terima kasih tak terhingga untuk kalian, dan selamanya selalu bersyukur atas kehadiran dukungan kalian sebagai orang tua ku, kepada seluruh keluarga besarku tercinta, dan untuk semua pihak yang sudah mendoakan, memberikan support dan berarti bagi hidupku

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbila'lamin, Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala*, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu wasallam, beserta keluarga dan para sahabatnya. Penulis melakukan Tugas Akhir ini yang berjudul “**Sistem Informasi Akuntansi Toko Mandiri Tani Berbasis Web**”.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dan dalam proses penulisan hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Kedua orang tua yang tidak pernah lelah selalu memberikan dukungan, doa, dan uang yang luar biasa agar dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini;
2. Bapak Dwi Sakethi, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing utama yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga saat proses penyusunan Tugas Akhir dapat berjalan dengan lancar;
3. Ibu Yohana Tri Utami, S.kom., M.Kom. selaku Pembimbing kedua yang bersedia membantu, meluangkan, waktu; tenaga, pikiran, serta selalu memberikan dukungan kepada penulis;
4. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku pembahas atas kesediaan dan kesabarannya memberikan kritik, saran, nasihat, dan bantuan untuk perbaikan selama proses penulisan Tugas Akhir ;

5. Bapak Didik Kurniawan Didik Kurniawan, S.Si., M.T.selaku kepala jurusan Ilmu Komputer;
6. Ibu Ossy Dwi Endah Wulansari selaku Ketua Program Studi D III Manajemen Informatika;
7. Ibu Anie Rose Irawati selaku Sekretaris Jurusan IlmuKomputer FMIPA Universitas Lampung;
8. Taufik Nur Hidayat yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penyelesaian tugas akhir;
9. Manchester City yang telah memberikan hiburan dengan permainan yang bagus selama penyelesaian tugas akhir;
10. Oasis yang telah menemani selama mengerjakan tugas akhir;
11. Teman seperjuangan D III Manajemen Informatika dan S1 Ilmu Komputer 2020 yang menjadi teman satuangkatan selama perkuliahan;
12. Serta semua pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian laporan TugasAkhir;

Laporan Tugas Akhir ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan agar penulisan laporan selanjutnya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, 2 April 2024
penulis

Elgi Kurnia Sandi
2007051009

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
I. PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Uraian Tentang Landasan Teori.....	4
2.1.1 Pengertian Akuntansi	4
2.1.2 Sistem Akuntansi	4
2.1.3 Sistem Informasi Akuntansi.....	4
2.1.4 Pengertian Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM).....	6
2.1.5 Pengertian Sistem.....	6
2.1.6 Pengertian Informasi	6
2.1.7 Pengertian Sistem Informasi	6
2.1.8 Pengertian Data	6
2.1.9 Pengertian <i>Website</i>	7
2.1.10 Pengertian HTML	7
2.1.11 Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	7
2.1.12 Pengertian <i>Database</i>	7
2.1.13 Pengertian MariaDB	7
2.1.14 Pengertian UML.....	8
2.1.15 Pengertian ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	8
2.1.16 Pengertian <i>Use Case Diagram</i>	9

2.1.17	Pengertian <i>Activity Diagram</i>	10
2.1.18	Metode <i>Waterfall</i>	12
2.1.19	Framework Codeigniter	14
2.1.20	XAMPP.....	14
2.1.21	Metode Black-box Testing.....	14
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	16
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	16
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	16
3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	17
3.2	Desain Sistem.....	18
3.2.1	Desain Proses	18
3.2.2	Desain Data.....	24
3.2.3	Desain <i>Interface</i>	27
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1	Hasil Sistem	37
4.1.1	Tampilan <i>Login</i>	37
4.1.2	Tampilan Data Akun.....	38
4.1.3	Tampilan Tambah Data Akun.....	38
4.1.4	Tampilan Jurnal Umum	39
4.1.5	Tampilan Tambah Jurnal Umum	39
4.1.6	Tampilan Lihat Jurnal Umum	40
4.1.7	Tampilan Buku Besar.....	41
4.1.8	Tampilan Lihat Buku Besar	41
4.1.9	Tampilan Neraca Saldo	42
4.1.10	Tampilan Lihat Neraca Saldo	43
4.1.11	Tampilan Laba Rugi.....	44
4.1.12	Tampilan Lihat Laba Rugi	44
4.2	Pengujian Sistem.....	45
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1	Simpulan	50
5.2	Saran	50
	DAFTAR PUSTAKA.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Simbol ERD.....	11
2. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	12
3. Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
4. Detail Tabel Akun.....	25
5. Detail Tabel <i>User</i>	25
6. Detail Tabel Transaksi.....	26
7. Pengujian Admin.....	42
8. Pengujian Pemilik.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	15
2. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	18
3. <i>Activity Diagram Login</i>	20
4. <i>Activity Diagram</i> Menginput Data Akun.....	21
5. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Jurnal Umum.....	21
6. <i>Activity Diagram</i> Melihat Buku Besar.....	22
7. <i>Activity Diagram</i> Melihat Neraca Saldo.....	23
8. <i>Activity Diagram</i> Melihat Laba Rugi.....	23
9. <i>Entity Relationship Diagram</i> Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Toko Mandiri Tani.....	24
10. <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	26
11. <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	27
12. <i>Interface</i> Halaman Data Akun.....	27
13. <i>Interface</i> Halaman Tambah Akun.....	28
14. <i>Interface</i> Halaman Jurnal Umum.....	29
15. <i>Interface</i> Halaman Lihat Jurnal Umum.....	29
16. <i>Interface</i> Halaman Edit Jurnal Umum.....	30
17. <i>Interface</i> Halaman Buku Besar.....	31
18. <i>Interface</i> Halaman Lihat Buku Besar.....	31
19. <i>Interface</i> Halaman Neraca Saldo.....	32
20. <i>Interface</i> Halaman Lihat Neraca Saldo.....	33
21. <i>Interface</i> Halaman Laba Rugi.....	33
22. <i>Interface</i> Halaman Lihat Laba Rugi.....	34
23. Tampilan <i>Login</i>	35
24. Tampilan Data Akun.....	36
25. Tampilan Tambah Data Akun.....	36
26. Tampilan Jurnal Umum.....	37
27. Tampilan Tambah Jurnal Umum.....	37
28. Tampilan Lihat Jurnal Umum.....	38
29. Tampilan Buku Besar.....	38
30. Tampilan Lihat Buku Besar.....	39
31. Tampilan Neraca Saldo.....	39
32. Tampilan Lihat Neraca Saldo.....	40
33. Tampilan Laba Rugi.....	40
34. Tampilan Lihat Laba Rugi.....	41

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi memiliki dampak yang signifikan terhadap Sistem Informasi Akuntansi (SIA) perusahaan, terutama di era informasi karena pemrosesan data berpindah dari sistem manual ke sistem komputer. Lebih jauh lagi, akan ada efek pada pertumbuhan pengendalian internal Sistem Informasi Akuntansi (SIA) dan peningkatan volume dan kualitas data yang dimasukkan dalam pelaporan keuangan.

Toko Mandiri Tani adalah salah satu toko yang aktif pada bidang pertanian dan perkebunan. Toko Mandiri Tani beralamat di pasar Mulya Kencana Tulang Bawang Barat, Lampung. Toko sudah berdiri sejak Tahun 2002 dan masih di tempat yang sama sejak pertama kali buka. Saat ini Toko Mandiri Tani telah mencatat setiap transaksi penjualan yang berjalan secara manual. Transaksi penjualan masih dicatat menggunakan nota penjualan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan pada Toko Mandiri Tani diketahui bahwa proses pencatatan transaksi memiliki beberapa kelemahan, seperti masalah penyimpanan nota transaksi yang tidak tersimpan dengan baik yang menyebabkan adanya kehilangan data transaksi. Selain itu proses pencarian data transaksi yang relatif lama sehingga menyebabkan proses pembuatan laporan akuntansi yang dibutuhkan oleh pemilik selalu tidak tepat waktu.

Dengan adanya Sistem Informasi Akuntansi ini yang dapat membantu Toko Mandiri Tani dalam proses pembuatan laporan akuntansi yang akan memakan waktu lebih cepat dan meminimalisir kesalahan yang terjadi sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yaitu merancang sistem informasi akuntansi pada toko Mandiri Tani berbasis web dengan menggunakan PHP dan MariaDB sebagai *database*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengerjaan Sistem Informasi Akuntansi adalah merancang sistem informasi akuntansi, dengan proses yang terdiri dari jurnal umum, buku besar, dan neraca saldo berbasis web dengan menggunakan PHP dan MariaDB sebagai *database*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengerjaan aplikasi berbasis web untuk membantu pemilik Toko Mandiri Tani menerima laporan keuangan guna meningkatkan tata kelola keuangan yang baik.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pengerjaan Sistem Informasi Akuntansi adalah untuk membantu Toko Mandiri Tani untuk meminimalisir kehilangan data transaksi, proses pencarian data yang lebih cepat dan akurat, serta transparansi antara pembuat laporan akuntansi dengan pemilik

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Uraian Tentang Landasan Teori

Landasan teori ini merupakan susunan sistematis dari konsep, definisi, dan proporsi yang mengalir dari logika atau penalaran.s

2.1.1 Pengertian Akuntansi

Akuntansi adalah bidang ilmu yang mempelajari bagaimana suatu organisasi memberikan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif dan bagaimana informasi ini disampaikan atau dilaporkan pada pihak terkait dalam rangka dijadikan dasar pengambilan keputusan ekonomi (Ardi, 2013).

2.1.2 Sistem Akuntansi

Sistem akuntansi adalah sekelompok dokumen, catatan, dan laporan yang disusun untuk memberikan data keuangan yang memudahkan pengelolaan perusahaan (Revee, 2013).

2.1.3 Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah alat untuk mengatur, mengelola, dan menjalankan perusahaan. Sistem ini melakukan pemrosesan data dan transaksi dalam rangka menciptakan informasi yang relevan(Rahayuningsih,2017).

Berikut adalah komponen-komponen utama yang membantu dalam mencatat, mengorganisir, dan melaporkan transaksi keuangan dalam sistem informasi akuntansi.

a. Jurnal Umum

Jurnal umum, juga dikenal sebagai *Book of Original Entry* atau catatan akuntansi permanen yang paling awal, digunakan untuk membuat daftar akun kredit dan debit perusahaan dalam dua kolom dan mencatat aktivitas keuangan dalam urutan kronologis (Suciati et al., 2022). Seperti Tabel 1 yang menjelaskan tentang Saldo Normal.

Tabel 1. Saldo Normal Akun

Nama Akun	Debit	Kredit	Saldo Normal
Aset (harta/kurva)	+	-	Debit
Utang (Kewajiban)	-	+	Kredit
Modal	-	+	Kredit
Pendapatan	-	-	Kredit
Beban	+	-	Debit

b. Buku Besar

Informasi yang dimasukkan ke dalam jurnal disortir dan diringkas menggunakan sekumpulan rekening yang disebut buku besar atau disebut juga *general ledger* (Fatmawati, 2011).

c. Laporan Laba Rugi

Laporan laba rugi (*income statement* atau *profit and loss statement*) adalah salah satu bagian dari laporan keuangan bisnis yang berisi daftar biaya dan pendapatan serta rincian

laba atau rugi bersih yang dihasilkan bisnis untuk periode akuntansi tertentu. Pemilik bisnis dapat menentukan apakah dapat menciptakan keuntungan dengan memotong biaya, peningkatan pendapatan, atau melakukan keduanya dengan menggunakan laporan laba rugi. Unsur-unsur dalam laporan tersebut meliputi pendapatan (*revenue*), beban (*expense*), laba (*profit*), dan rugi (*loss*). Berikut penjelasan ringkasnya.

a. Pendapatan (*revenue*)

Unsur laporan laba rugi ini adalah peningkatan aktiva atau arus masuk perusahaan yang dihasilkan dari kegiatan operasional. Nilai pendapatan diperoleh dari total pendapatan kotor perusahaan yang telah dikurangi potongan harga atau diskon, retur, dan tunjangan lainnya.

b. Beban (*expenses*)

Unsur ini merupakan arus keluar atau pemakaian aktiva akan memunculkan liabilitas dalam suatu periode tertentu dikarenakan pengiriman ataupun produksi barang.

c. Keuntungan (*profit*)

Unsur laporan laba rugi ini hadir karena adanya peningkatan ekuitas karena terjadi transaksi perusahaan atau yang dihasilkan dari pendapatan atau investasi dari pemilik perusahaan.

d. Kerugian (*loss*)

Sementara untuk unsur kerugian, yaitu penurunan ekuitas karena adanya transaksi yang dilakukan oleh perusahaan atau akibat dari beban dan pendistribusian kepada pemilik perusahaan.

2.1.4 Pengertian Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

Kegiatan ekonomi kerakyatan mandiri berskala kecil (UMKM) dikelola oleh kelompok masyarakat, keluarga, atau individu (Hanim, 2018).

2.1.5 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok individu yang berkolaborasi dengan cara yang terorganisir dan metode di bawah pedoman yang telah ditetapkan untuk menjadi satu kesatuan yang menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan. (Ridho, 2018).

2.1.6 Pengertian Informasi

Data yang dikenal sebagai "informasi" dapat diubah menjadi lebih berguna dan berarti untuk mendapatinya, dan juga dapat membantu meminimalisir ketidakpastian ketika proses pengambilan keputusan dalam situasi tertentu (Prasetyo, 2017).

2.1.7 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah perangkat yang dapat mengirimkan berbagai jenis informasi dengan cara yang dapat penerima gunakan. Tujuannya adalah untuk menyediakan informasi yang mendorong sinergi organisasi selama proses pengambilan keputusan tentang pengorganisasian, memulai, dan menjalankan bisnis (Sutiyono & Santi, 2020).

2.1.8 Pengertian Data

Informasi tentang suatu hal atau peristiwa diwakili oleh fakta atau Gambar dalam data. Nilai dapat berupa angka, string karakter, atau simbol untuk mengkomunikasikan data (Winarno, 2022).

2.1.9 Pengertian Website

Website merupakan sebuah kumpulan halaman yang menyajikan sebuah informasi data, berupa teks, suara, Gambar ataupun animasi yang saling berhubungan serta dapat diakses secara luar dan dihubungkan dengan jaringan internet (Rahmat Hidayat, 2017).

2.1.10 Pengertian HTML

Protokol HTML digunakan untuk membuat halaman dokumen web. Sifat client scripting bahasa ini memungkinkan dokumen HTML dibuka pada komputer pribadi tanpa server. Dokumen HTML adalah file yang biasanya berekstensi.Htm atau.Html file (Zabar dan Novianto, 2015).s

2.1.11 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Bahasa pemrograman sisi server yang populer saat ini adalah PHP, yang sangat berguna untuk membangun halaman web dinamis. Pemrograman PHP sebenarnya diperlukan untuk beberapa tugas dalam pengembangan web, seperti memproses data yang disediakan pengguna (Ridho, 2018).

2.1.12 Pengertian Database

Database adalah sekumpulan data terorganisir yang disimpan dalam file di komputer dan dapat diperbarui kapan saja. Bahasa pemrograman seperti PHP dan MariaDB bekerja sama untuk menjalankan *database* di web (Schaeffer et al., 2014)

2.1.13 Pengertian MariaDB

MariaDB adalah RDBMS (*server database*) yang mendukung volume data yang sangat besar, mengelola *database* dengan cepat, dan memungkinkan banyak *user* untuk mengaksesnya (Raharjo, 2018).


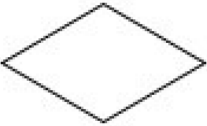


2.1.14 Pengertian UML (Unified Modeling Language)


Bahasa grafis adalah alat yang digunakan dalam UML, sebuah teknik pengembangan sistem, untuk menuliskan dan menspesifikasikan sistem (Julianti et al., 2019).

2.1.15 Pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram, atau ERD, adalah alat pemodelan yang digunakan dalam implementasi basis data relasional. Namun, jika OODBMS digunakan untuk administrasi basis data, ERD ini tidak diperlukan (Abdurahman dkk., 2018). Tabel 2s menyajikan sejumlah simbol ERD:

Tabel 2. Simbol



No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Entitas</i>	Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2.		<i>Relasi</i>	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas.
3.		<i>Atribut</i>	Karakteristik dari <i>entity</i> atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
4.		Garis	Hubungan antara <i>entity</i> dengan atributnya dan himpunan entitas

			dengan himpunan relasi.
5.		<i>Input/Output Data</i>	Proses <i>input/output</i> data, parameter, informasi.



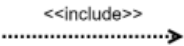
2.1.16 Pengertian *Use Case Diagram*

Use case Diagram adalah model sistem yang dimaksudkan untuk menggambarkan bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi satu sama lain untuk menjalankan berbagai operasi sistem informasi (Oktafianto & Muslihudin, 2016). Pada Tabel 3 menyajikan sejumlah simbol *use case diagram*.

Tabel 3. Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
2.		<i>Actor</i>	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .

Tabel 3. Simbol Use Case Diagram





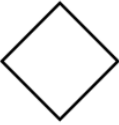

No	Gambar	Nama	Keterangan
3.		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.

2.1.17 Pengertian *Activity Diagram*

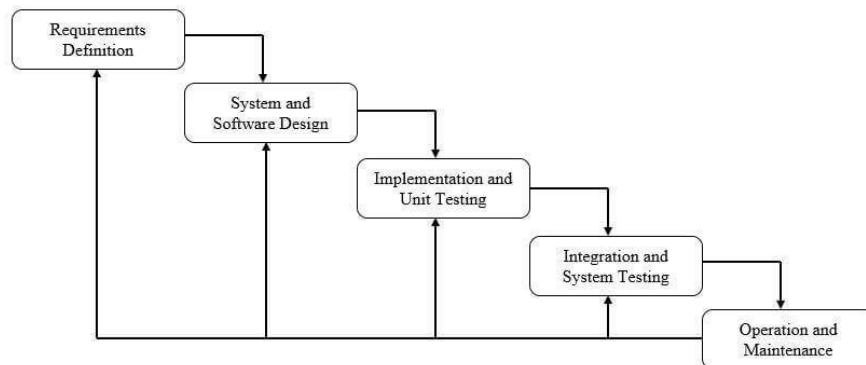
Activity Diagram adalah suatu mekanisme yang memberikan Gambaran *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari suatu sistem atau proses bisnis (Triandini dan Suardika, 2012).

Tabel 4 dibawah ini menyajikan simbol *activity diagram*.

Tabel 4. Simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Status Awal (<i>initial node</i>)	Sebuah diagram aktivitas memiliki status awal untuk memulai aktivitas.
2.		Status Akhir (<i>activity final node</i>)	Sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir mengakhiri aktivitas.
3.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
4.		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
5.		Percabangan (<i>Decision</i>)	Percabangan di mana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
6.		Penggabungan (<i>Join</i>)	Penggabungan di mana aktivitas lebih dari satu lalu digabungkan jadi satu.

2.1.18 Metode Waterfall



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*.

Model waterfall seperti yang terdapat pada Gambar.1 pada tahun 1970 pertama kali dikembangkan oleh Winston Royce, merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang paling banyak digunakan, meskipun dianggap kuno. Model pengembangan ini menggunakan pendekatan secara berurutan. Dikarenakan setiap tahap harus menunggu tahap sebelumnya selesai, itu disebut "waterfall". Tahap perencanaan, yang merupakan tahap pertama pengembangan sistem, dan tahap pemeliharaan, yang merupakan tahap terakhir, mengikuti model pengembangan linier. Langkah berikutnya tidak dapat dilaksanakan jika tahap sebelumnya belum selesai. Akibatnya, kembali atau mengulangi langkah sebelumnya tidak mungkin dilakukan (Wahid Abdul, 2020).

Tahapan dalam melakukan Metode *Waterfall*, yaitu

1. *Requirement Analysis*

Pengembang perlu mengetahui bagaimana pengguna membutuhkan informasi sebelum mulai mengerjakan perangkat lunak. Ada banyak metode untuk mengumpulkan data ini, termasuk percakapan, observasi, kuesioner, wawancara, dan banyak lagi. Setelah data atau informasi lengkap terkait spesifikasi kebutuhan pengguna untuk

program yang akan dibangun terkumpul, informasi tersebut diproses dan dievaluasi.

2. *System and Software Design*

Informasi yang berkaitan dengan spesifikasi kebutuhan dari tahap analisis kebutuhan dikaji dalam tahap ini. Desain pengembangan kemudian diperbarui dengan menggunakan pengetahuan ini. Perancangan desain dilaksanakan untuk mempermudah penyajian Gambaran menyeluruh tentang tugas yang sedang dikerjakan. Lebih jauh lagi, tahap ini akan membantu pengembang dalam mengantisipasi kebutuhan perangkat keras saat bekerja untuk menetapkan arsitektur umum dari sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap pemrograman melibatkan implementasi dan pengujian unit. Tahapan konstruksi perangkat lunak dipisahkan menjadi unit-unit yang lebih kecil, yang kemudian akan diintegrasikan. Selanjutnya, pengujian dan verifikasi dilakukan pada tahap ini untuk memastikan modul yang dikembangkan memenuhi persyaratan yang diperlukan.

4. *Integration and System Testing*

Pembuatan dan pengujian setiap unit atau modul selama tahap implementasi diikuti dengan integrasi ke dalam sistem yang lengkap. Setelah integrasi, seluruh sistem diperiksa dan diuji untuk memastikan tidak ada kekurangan atau kerusakan.

5. *Operation and Maintenance*

Langkah terakhir dari Metode *Waterfall* melibatkan pengguna yang mengoperasikan dan memelihara perangkat lunak yang siap digunakan. Kesalahan yang terlewatkan pada tahap-tahap sebelumnya dapat diperbaiki oleh pengembang melalui

pemeliharaan. Selain peningkatan sistem dan penyesuaian yang diperlukan, hal ini juga mencakup koreksi kesalahan dan perbaikan implementasi unit sistem (AdminLP2M, 2022).

2.1.19 Framework Codeigniter

Framework Codeigniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat menjadikan *developer* lebih cepat ketika pengembangan aplikasi berbasis web (Anggraini et al., 2020).

2.1.20 XAMPP

Salah satu paket pemrograman web yang komprehensif, XAMPP dapat digunakan untuk mempelajari pemrograman web, dengan fokus pada PHP dan MariaDB. Dengan bantuan database MariaDB, penerjemah bahasa PHP, dan aplikasi Apache HTTP Server, XAMPP beroperasi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost). Komponen-komponen penting dan sering digunakan dalam XAMPP antara lain:

1. Htdoc adalah folder tempat menempatkan sejumlah berkas yang akan dijalankan, misalnya berkas PHP, HTML dan script lain.
2. Phpmyadmin adalah bagian untuk mengelola basis data MariaDB yang terdapat di komputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpmyadmin>, maka akan muncul halaman phpmyadmin.
3. Kontrol Panel mempunyai fungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Misalnya menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start) (Anggraini et al., 2020).

2.1.21 Metode *Black-box Testing*

Pada saat menguji perangkat lunak, satu teknik yang disebut *Black-box Testing* digunakan untuk memastikan bahwa tidak ada fitur program yang terlewatkan. Nilai keluaran dari pengujian ini semata-mata diverifikasi dengan memeriksa setiap nilai masukan. Kode

pemrograman keluaran tidak diupayakan untuk diidentifikasi. Pencobaan memasukkan data pada setiap formulir dalam aplikasi yang dibuat adalah prosedur pengujian. Pengujian ini menentukan apakah perangkat lunak beroperasi sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh perusahaan (Priyaungga et al., 2020)

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

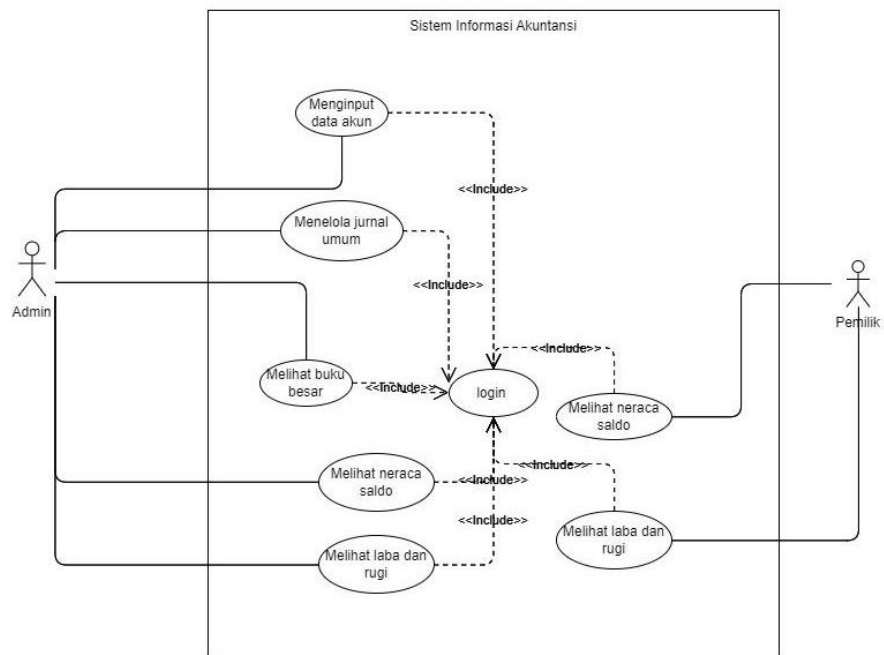
Adapun kebutuhan-kebutuhan pada saat perancangan sistem ini yaitu mencakupi kebutuhan fungsional dan non fungsional seperti dibawah ini.

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan sistem yang berhubungan dengan proses atau layanan yang dapat disediakan sistem, serta bagaimana sistem menanggapi terhadap input tertentu, dikenal sebagai kebutuhan fungsional. Berikut ini adalah kebutuhan fungsional sistem:

- a. Admin dapat melakukan *login*
- b. Admin dapat *meng input kan* data akun
- c. Admin dapat mengelola jurnal umum
- d. Admin dapat melihat buku besar
- e. Admin dapat melihat neraca saldo
- f. Admin dapat melihat laba dan rugi
- g. Pemilik dapat melakukan *login*
- h. Pemilik dapat melihat neraca saldo
- i. Pemilik dapat melihat laba dan rugi

Use case diagram pada Gambar 2 dibawah ini menyajikan fungsional sistem.



Gambar 2. *Use Case Diagram* Sistem Informasi Akuntansi.

Gambar 2 memberitahukan bahwasanya *Use Case Diagram* mempunyai satu *actor* yaitu *admin*. *Admin* dapat melakukan *login*, *meng input kan* data akun, mengelola jurnal umum, melihat buku besar, melihat neraca saldo, dan melihat laba dan rugi. *Pemilik* dapat melihat neraca saldo dan melihat laba dan rugi.

3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang dibutuhkan untuk mendukung pengoperasian fungsi-fungsi sistem yang diperlukan. Dibawah ini merupakan kebutuhan non-fungsional studi di antaranya:

a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Laptop yang memiliki spesifikasi berikut ini merupakan perangkat keras untuk menciptakan sistem ini.

1. *Processor* : *Intel i5 10th generation.*
2. *RAM* : *8GB*
3. *GPU* : *GTX 1060Ti*
4. Penyimpanan : *SSD 512GB*

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Proses pembuatan sistem ini menggunakan sejumlah perangkat lunak di antaranya.

1. Windows 10 (64 bit), sebagai sistem operasi.
2. Google Chrome, untuk menjalankan *website*.
3. Visual Studio Code, sebagai *Text Editor*.
4. XAMPP, digunakan dalam pembuatan *database*.

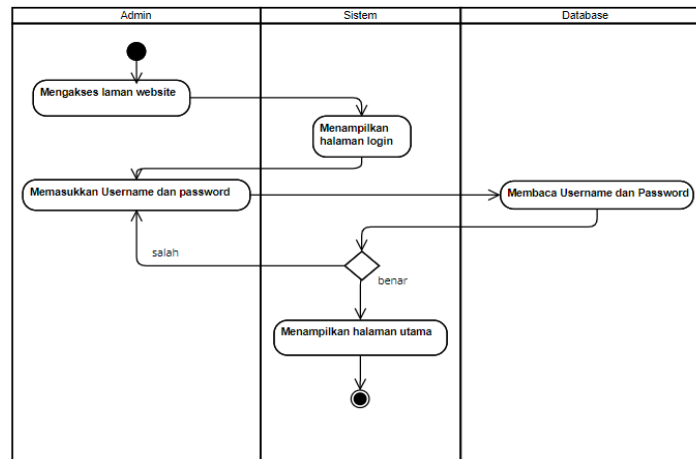
3.2 Desain Sistem

Pada pembuatan sistem ini, desain sistem yang digunakan di antaranya.

3.2.1 Desain Proses

Diagram yang digunakan selama konstruksi proyek akhir tercakup dalam desain proses. *Activity diagram* adalah jenis diagram yang digunakan.

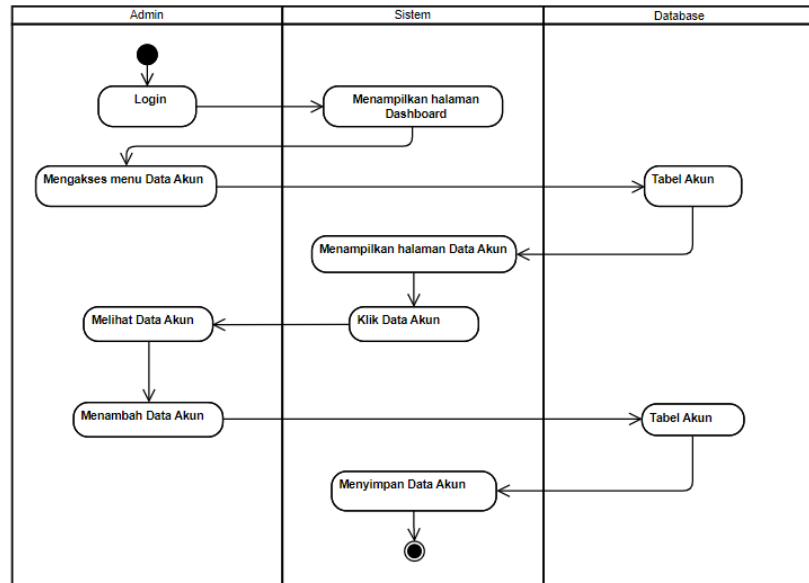
a. *Activity Diagram Login*



Gambar 3. *Activity Diagram Login*.

Activity diagram login ditampilkan pada Gambar 3. Halaman *login* akan muncul pada sistem setelah admin mengaksesnya. Admin selanjutnya akan melengkapi *form username* dan *password*, dan *database* akan mengonfirmasi informasi yang dimasukkan. Jika datanya tepat, sistem akan menampilkan halaman utama. Sebaliknya, *user* akan diminta untuk memasukkan kembali informasi untuk melakukan login.

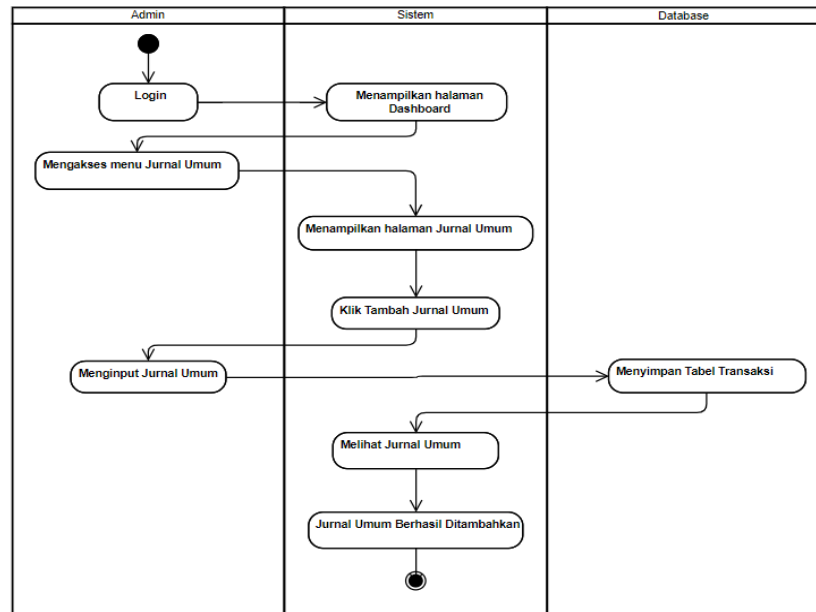
b. Activity Diagram Input Data Akun



Gambar 4. Activity Diagram Input Data Akun.

Gambar 4 adalah *activity diagram* menginput data akun. Admin mengakses menu data akun lalu sistem akan memperlihatkan data akun yang diambil dari *database*, lalu admin menambahkan data akun yang kemudian *database* menyimpan data akun yang dimasukkan.

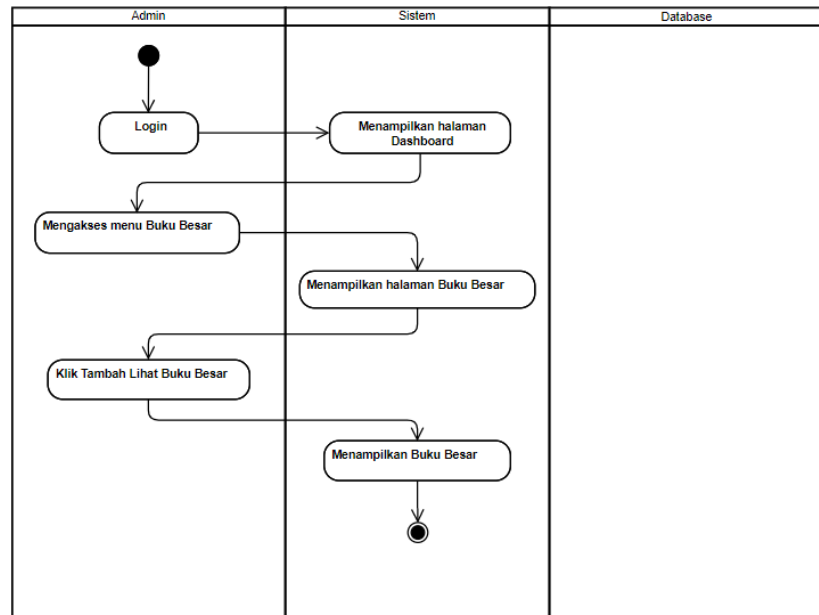
c. Activity Diagram Mengelola Jurnal Umum



Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Jurnal Umum.

Activity diagram mengelola jurnal umum ditampilkan pada Gambar 5. Admin mengakses menu jurnal umum lalu sistem akan memperlihatkan halaman jurnal umum. Kemudian admin klik tambah jurnal umum lalu admin *meng input kan* jurnal umum yang kemudian *database* akan menyimpan data jurnal umum yang dimasukkan.

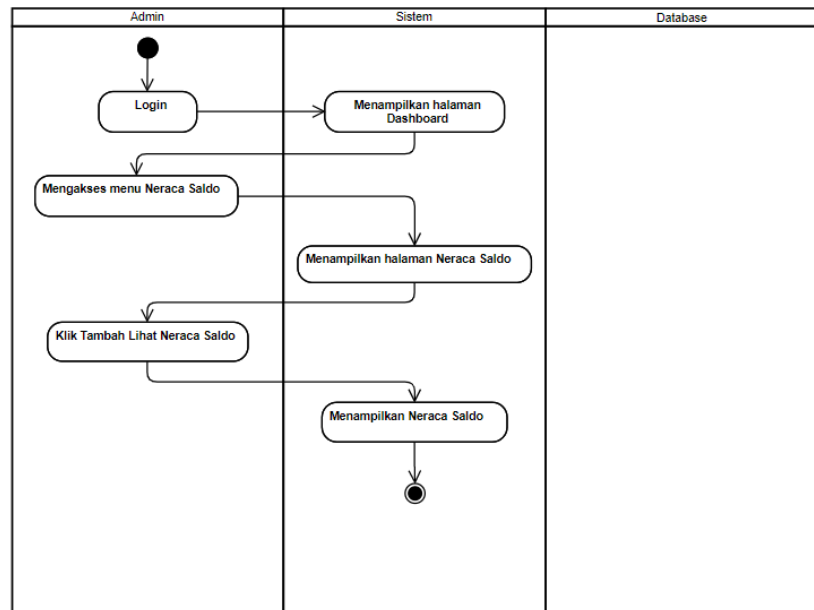
d. Activity Diagram Melihat Buku Besar



Gambar 6. Activity Diagram Melihat Buku Besar.

Gambar 6 adalah *activity diagram* melihat buku besar. Admin mengakses menu buku besar lalu sistem akan memperlihatkan halaman buku besar. Kemudian admin klik tambah lihat buku besar lalu sistem akan menampilkan buku besar.

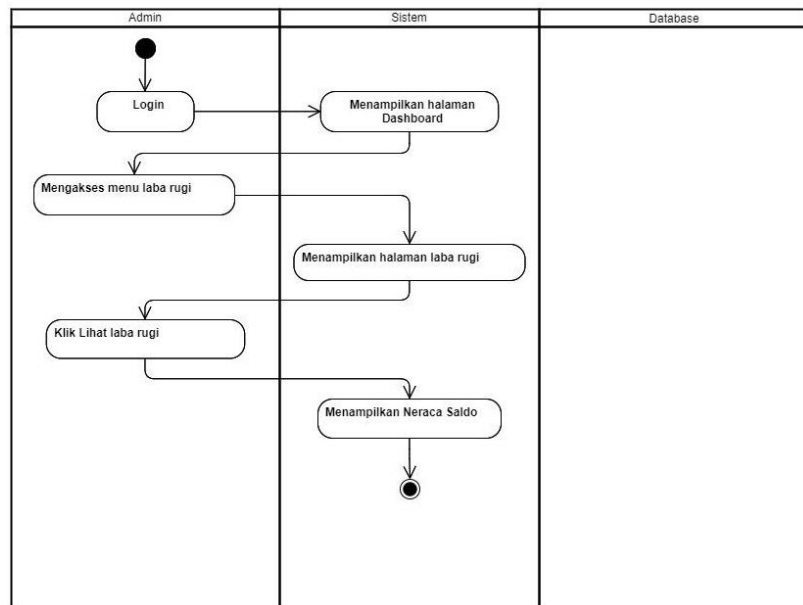
e. *Activity Diagram* Melihat Neraca Saldo



Gambar 7. *Activity Diagram* Melihat Neraca Saldo.

Gambar 7 adalah *activity diagram* melihat neraca saldo. Admin mengakses menu neraca saldo lalu sistem akan menampilkan halaman neraca saldo. Kemudian admin klik lihat neraca saldo lalu sistem akan menampilkan neraca saldo.

f. Activity Diagram Melihat Laba Rugi



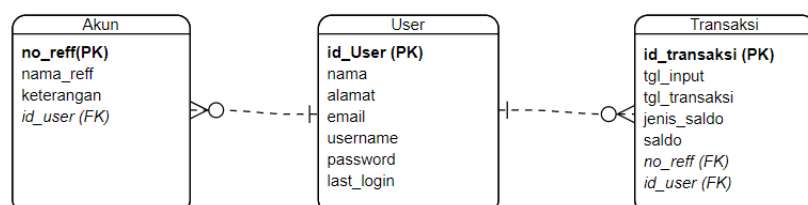
Gambar 8. Activity Diagram Melihat Laba Rugi.

Gambar 8 adalah *activity diagram* melihat laba rugi. Admin melakukan akses ke menu laba rugi lalu sistem akan memperlihatkan halaman laba rugi. Lalu admin klik lihat laba rugi lalu sistem akan menampilkan laba rugi.

3.2.2 Desain Data

Dalam rangka untuk memastikan bahwa aplikasi mengikuti desain yang ditentukan, proses pengembangan dapat dipermudah dengan desain data yang digunakan dalam proses tersebut.

a. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 9. Entity Relationship Diagram Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Toko Mandiri Tani.

Gambar 9 merupakan *entity relationship diagram* Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Toko Mandiri Tani. Pada Gambar tersebut, ada 3 entitas yaitu akun, user, dan transaksi. Tabel entitas memiliki relasi, tabel akun dengan tabel user mempunyai relasi *one to many* dan tabel user dengan tabel transaksi mempunyai relasi *one to many*.

b. Struktur Tabel *Database*

1. Tabel Akun

Data akun disimpan dengan menggunakan tabel 5. Ada sejumlah atribut `no_reff`, `nama_reff`, `keterangan`, dan `id_user`.

Tabel 5. Detail Tabel Akun

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<code>no_reff</code>	int	11	PK
2.	<code>nama_reff</code>	varchar	40	-
3.	<code>keterangan</code>	varchar	40	-
4.	<code>id_user</code>	int	11	FK

2. Tabel *User*

Data user disimpan dengan menggunakan tabel 6. Ada sejumlah atribut `id_user`, `nama`, `jk`, `alamat`, `email`, `username`, `password`, dan `last_login`.

Tabel 6. Detail Tabel *User*

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<code>id_user</code>	int	11	PK
2.	<code>nama</code>	varchar	50	-

3.	jk	enum	laki-laki, perempua n	-
4.	alamat	varchar	40	-
5.	email	varchar	30	-
6.	username	varchar	30	-
7.	password	varchar	60	-
8.	last_login	datetime	-	-

3. Tabel Transaksi

Data transaksi disimpan dengan menggunakan tabel 7. Ada sejumlah seperti atribut id_transaksi, tgl_input, tgl_transaksi, jenis saldo, saldo, id_user, dan no_reff .

Tabel 7. Detail Tabel Transaksi

No	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id_transaksi	int	11	PK
2.	tgl_input	datetime	-	-
3.	tgl_transaksi	date	-	-
4.	jenis_saldo	enum	debit, kredit	-
5.	id_user	int	11	FK
6.	no_reff	int	11	FK

3.2.3 Desain *Interface*

Proses perencanaan desain yang dikenal sebagai desain *interface* ini selanjutnya akan digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan tampilan sistem informasi akuntansi.

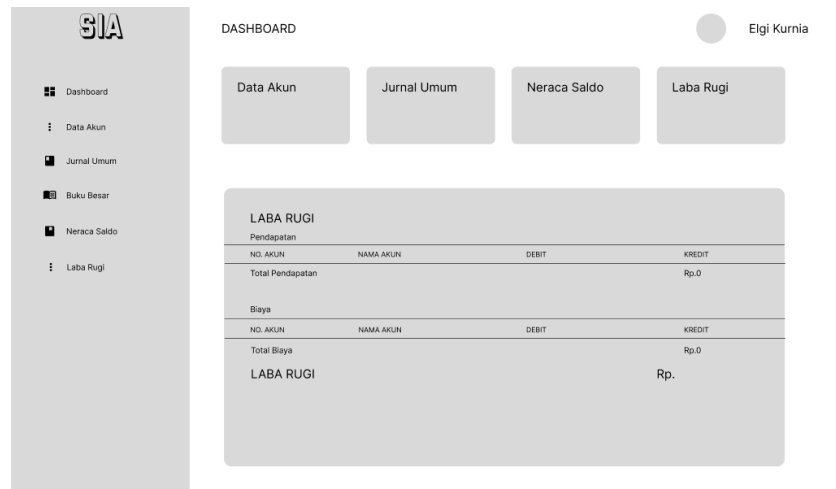
a. *Interface Halaman Login*



Gambar 10. *Interface Halaman Login.*

Gambar 10 adalah *interface* halaman *login*. Pada Gambar tersebut, didapati *form* untuk *input* kan *username* dan *password*. Tidak hanya itu, tetapi juga terdapat *checkbox* *remember me*, dan dilengkapi dengan *button sign in*.

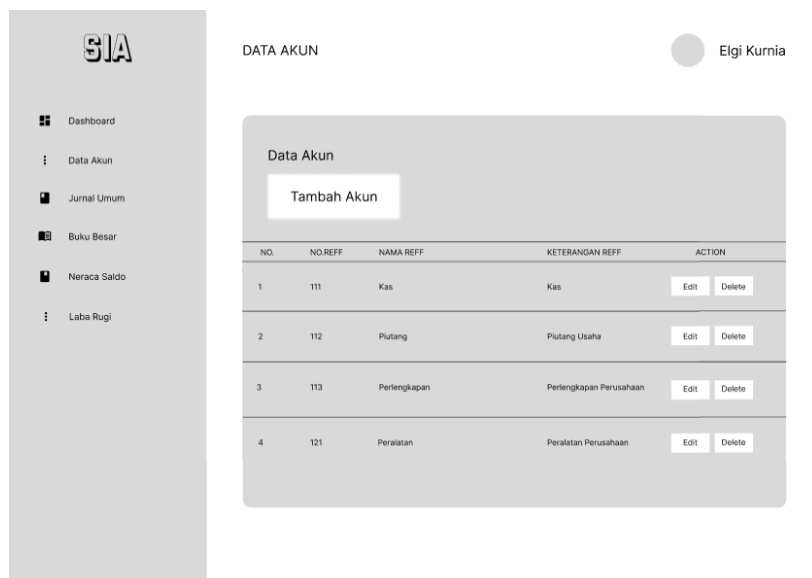
b. *Interface Halaman Dashboard*



Gambar 11. *Interface Halaman Dashboard.*

Interface untuk halaman *dashboard* ditunjukkan pada Gambar 11. Sistem akan mengirim pengguna ke halaman ini setelah *login* berhasil. Data akun, Jurnal Umum, Neraca Saldo, Laba Rugi muncul untuk konten, *header* muncul di bagian atas, dan navigasi terletak di sisi kiri tampilan halaman.

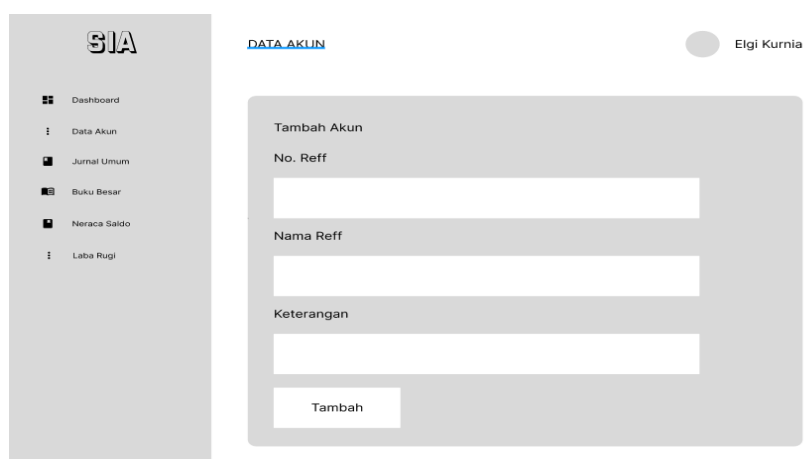
c. *Interface* Halaman Data Akun



Gambar 12. *Interface* Halaman Data Akun.

Interface halaman data akun, yang ditunjukkan pada Gambar 12. Tampilan tersebut muncul setelah *login* berhasil dan memilih opsi data akun. Halaman tersebut, didapati data akun meliputi nomor reff, nama, keterangan dan terdapat *button* edit, hapus dan tambah akun.

d. *Interface* Halaman Tambah Akun

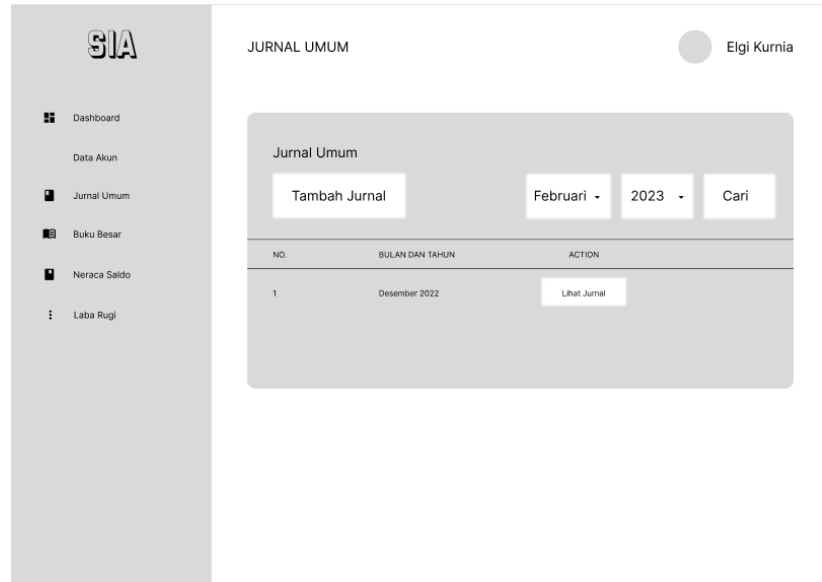


Gambar 13. *Interface* Halaman Tambah Akun.

Interface halaman tambah akun ditampilkan pada Gambar 13. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu pada

halaman data akun klik tambah akun. Tampilan halaman tersebut didapati form untuk menambahkan akun, data yang perlu diisi yaitu nomor reff, nama, dan keterangan.

e. **Interface Halaman Jurnal Umum**



Gambar 14. *Interface* Halaman Jurnal Umum.

Interface halaman jurnal umum ditampilkan pada Gambar 14. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman tersebut yakni selepas berhasil *login* kemudian memilih menu jurnal umum. Tampilan halaman tersebut didapati filter tanggal dan tahun untuk mencari jurnal, lalu terdapat *button* tambah jurnal dan lihat jurnal.

f. *Interface* Halaman Lihat Jurnal Umum

TANGGAL	NAMA AKUN	REF	DEBIT	KREDIT	ACTION
05 Desember 2022	Kas	111	Rp.500.000.000		Edit Delete
13 Desember 2022	Modal	311		Rp.500.000.000	Edit Delete
Jumlah Total			Rp.500.000.000	Rp.500.000.000	

Gambar 15. *Interface* Halaman Lihat Jurnal Umum.

Gambar 15 adalah *interface* halaman lihat jurnal umum. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu pada halaman jurnal umum klik lihat jurnal. Tampilan halaman ini terdapat data jurnal umum seperti tanggal, nama akun, reff, debit, dan kredit. Lalu, didapati *button action* edit dan hapus.

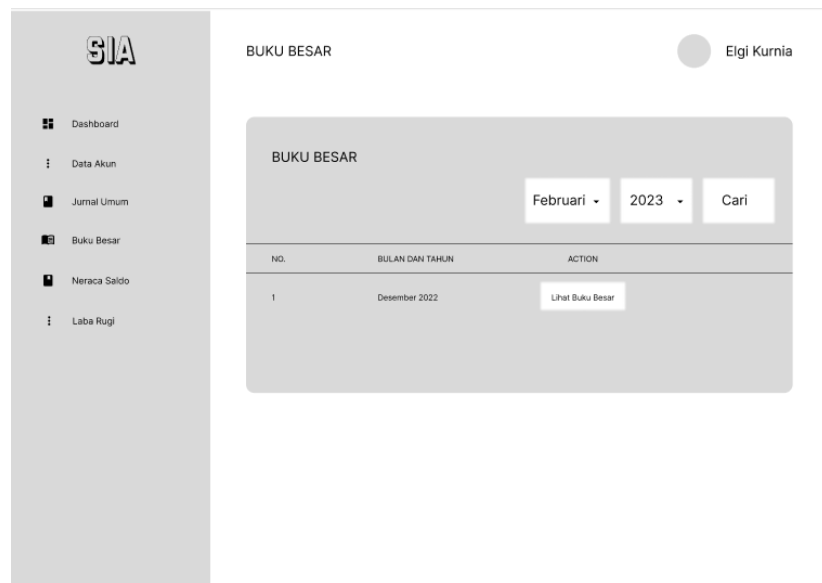
g. *Interface* Halaman Edit Jurnal Umum

Nama Akun	No.Reff	Jenis Saldo	Saldo
Kas		Debit	500000000
Kas		Kredit	500000000

Gambar 16. *Interface* Halaman Edit Jurnal Umum.

Interface halaman edit jurnal umum ditampilkan pada Gambar 16. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu pada halaman lihat jurnal umum klik edit. Tampilan halaman tersebut didapati form data yang ingin diubah mencakupi tanggal, nama akun, nomor reff, jenis saldo, dan saldo.

h. *Interface* Halaman Buku Besar



Gambar 17. *Interface* Halaman Buku Besar.

Interface halaman buku besar ditampilkan pada Gambar 17. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu selepas berhasil *login* kemudian memilih menu buku besar. Pada halaman tersebut, didapati filter tanggal dan tahun untuk mencari buku, lalu terdapat *button* lihat buku.

i. *Interface* Halaman Lihat Buku Besar

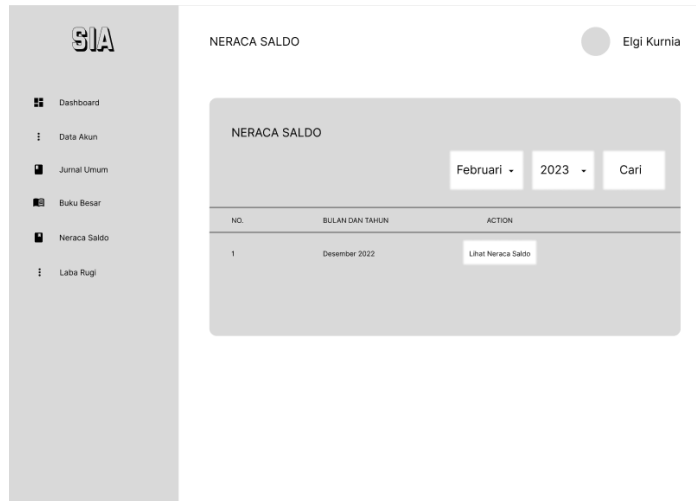
The screenshot shows the 'Buku Besar' (General Ledger) interface for the 'Kas' account. The interface includes a sidebar menu with options like Dashboard, Data Akun, Jurnal Umum, Buku Besar, Neraca Saldo, and Laba Rugi. The main content area displays a table with columns for Tanggal, Keterangan, Debit, Kredit, and Saldo (Debit and Kredit). A single entry is shown for 05 Des 2022, with a debit of Rp.500.000.000 and a credit of Rp.0. The total debit is Rp.500.000.000 and the total credit is Rp.500.000.000.

TANGGAL	KETERANGAN	DEBIT	KREDIT	SALDO	
				DEBIT	KREDIT
05 Des 2022	Kas	Rp.500.000.000	Rp.0	Rp.500.000.000	-
Total				Rp.500.000.000	

Gambar 18. *Interface* Halaman Lihat Buku Besar.

Interface halaman lihat buku besar ditampilkan pada Gambar 18. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu pada halaman buku besar klik lihat buku besar. Tampilan halaman ini terdapat data buku besar seperti tanggal, keterangan, debit, kredit, saldo debit, dan saldo kredit.

j. *Interface* Halaman Neraca Saldo



Gambar 19. *Interface* Halaman Neraca Saldo.

Interface halaman neraca saldo ditampilkan pada Gambar 19. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu setelah berhasil *login* kemudian memilih menu neraca saldo. Tampilan halaman tersebut didapati filter tanggal dan tahun untuk mencari neraca saldo, lalu terdapat *button* lihat neraca saldo.

k. *Interface* Halaman Lihat Neraca Saldo

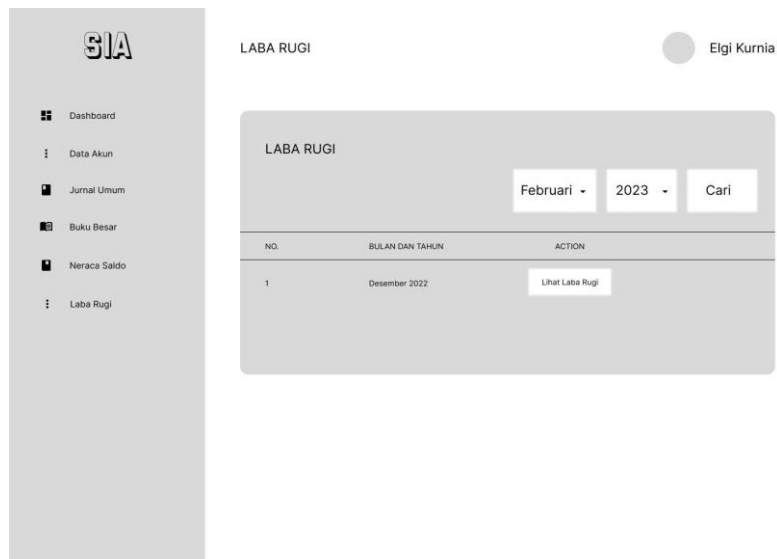
NO. AKUN	NAMA AKUN	DEBIT	KREDIT
111	Kas	Rp.500.000.000	
311	Modal		Rp.500.000.000
	Total	Rp.500.000.000	Rp.500.000.000

Seimbang

Gambar 20. *Interface* Halaman Lihat Neraca Saldo.

Interface halaman lihat neraca saldo ditampilkan pada Gambar 20. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu pada halaman neraca saldo klik lihat neraca saldo. Tampilan halaman ini terdapat data neraca saldo seperti nomor akun, nama akun, debit, dan kredit.

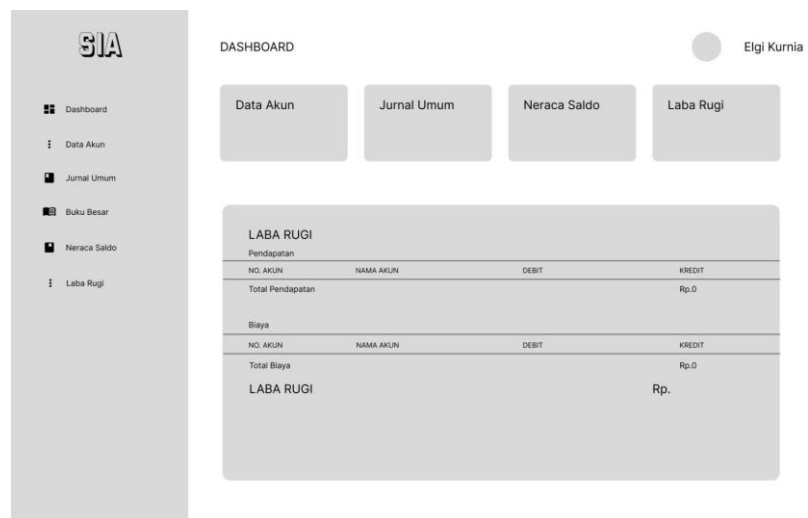
1. *Interface* Halaman Laba Rugi



Gambar 21. *Interface* Halaman Laba Rugi.

Interface halaman laba rugi ditampilkan pada Gambar 21. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu setelah berhasil *login* kemudian memilih menu laba rugi. Tampilan halaman tersebut didapati filter tanggal dan tahun untuk mencari laba rugi, lalu terdapat *button* lihat laba rugi.

m. *Interface* Halaman Lihat Laba Rugi



Gambar 22. *Interface* Halaman Lihat Laba Rugi.

Interface halaman lihat laba rugi ditampilkan pada Gambar 22. Proses awal supaya dapat memunculkan halaman ini yaitu pada halaman laba rugi klik lihat laba rugi. Pada halaman tersebut didapati data laba rugi seperti nomor akun, nama akun, debit, dan kredit.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dengan didasarkan hasil dan pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan sistem informasi akuntansi Toko Mandiri Tani ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Website yang diciptakan dengan penerapan metode waterfall dan dengan penggunaan framework *Codeigniter* 3 untuk pengelolaan data akuntansi pada Toko Mandiri Tani berhasil dirancang. Pembangunan media berbasis website dapat membantu admin untuk mengelola data akuntansi serta memudahkan pemilik untuk melihat neraca saldo dan laba rugi yang didapat.
2. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black-Box Testing* didapat bahwa seluruh fitur telah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Dengan didasarkan pada perancangan website untuk laporan akuntansi pada toko mandiri tani, ada sejumlah saran yang didapatkan dijadikan pertimbangan khususnya untuk perancangan aplikasi website Toko Mandiri Tani, yaitu:

1. Dibutuhkan pelatihan kepada staf yang menggunakan sistem untuk memastikan pemahaman yang baik tentang fitur-fitur dan prosedur yang ada.
2. Perlu mendapatkan saran dari ahli IT dan akuntansi dalam rangka pemastian bahwasanya sistem yang digunakan sesuai dengan standar industri dan kebutuhan bisnis Toko Mandiri Tani.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M., Safi, M., dan Abdullah, M. H., (2018), Toddler Data Management Information System With a Website in the Office of Upt-Kb District Ternate South, *IJIS Indonesian Journal on Information System*, Vol. 3, no. September 2018, pp 85–92
- ak2M, (2022), Metode Waterfall – Definisi dan Tahap-tahap Pelaksanaannya, LP2M, <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/>
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, D., dan Setiawan, A., (2020), Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol. 1, no. 2, pp 64–70
- Ardi, B. K., (2013), Pengaruh Kemajuan Teknologi Informasi Terhadap perkembangan Sistem Informasi Akuntansi, *Stie Dharmaputra Semarangdharma Ekonomi*, no. 38, pp 1–12
- Fatmawati, T., (2011), *Pengeluaran Kas , Dan Buku Besar*, Advance Access published 2011
- Hanim, L., (2018), *UMKM (Usaha Mikro, Kecil, & Menengah) & Bentuk-Bentuk Usaha*
- Julianti, M. R., Dzulhaq, M. I., dan Subroto, A., (2019), Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional, *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 9, no. 2
- Oktafianto, dan M. dan Muslihudin, (2016), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML - Muhamad Muslihudin*, Oktafianto - Google Buku
- Prasetyo, A., (2017), *Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Dan Penjadwalan Lapangan Futsal Berbasis Website (Studi Kasus: Planet Futsal Ponorogo)*, Skripsi Thesis, Universitas Muhammadiyah, pp eprints.umpo.ac.id
- Priyaangga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., dan Saifudin, A., (2020), Pengujian Black-Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions, *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, Vol. 3, no. 3, pp 150
- Raharjo, B., (2018), *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter: Teknik Pemrograman Web dengan PHP 7 dan Framework 3 (Revisi)*
- Rahayuningsih, V., (2017), *Tinjauan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Material Operasi Dan Pemeliharaan Pada PT Indonesia Power UBP Saguling*, *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., pp 5–24

- Rahmat Hidayat, (2017), Pengertian World Wide Web, Pemrograman web dengan html, pp 6–20
- Revee, (2013), Sistem Akuntansi, *Gastronomía ecuatoriana y turismo local.*, Vol. 8, no. 223, pp 6–25
- Ridho, (2018), Bab II Landasan Teori, Journal of Chemical Information and Modeling, Vol. 53, no. 9, pp 1689–1699
- Schaeffer, M. L., Sen, T. Z., dan Lawrence, C. J., (2014), Databases, Genetics, Genomics and Breeding of Maize, pp 215–235
- Suciati, F., Lestari, B. A. H., Nurfauziah, F. L., Utami, C. K., Sayekti, F. N., De Grave, A., Defitri, S. Y., Wati, Y., Lestari, F. A. P., dan Jaya, E. S., (2022), Pengantar Akuntansi, Global Eksekutif Teknologi
- Triandini, E. dan Suardika, I. G.,(2012), Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML
- Wahid Abdul, A., (2020), Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi, Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK, no. November, pp 1–5
- Winarno, I. A. M. & W. W., (2022), Evaluasi Tingkat Pengguna Sistem Informasi Cyber Campus(Sicyca) Dengan Model Delone Dan Mclean, Evaluasi Tingkat Pengguna Sistem Informasi Cyber Campus(Sicyca) Dengan Model Delone Dan Mclean, pp 15–26
- Zabar, A. A. dan Novianto, F., (2015), Keamanan Http Dan Https Berbasis Web Menggunakan Sistem Operasi Kali Linux, Komputasi: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Vol. 4, no. 2, pp 69–74