

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KAS
KECIL PADA PT. ENERGI PRIMA ELEKTRIKA**

TUGAS AKHIR



**Oleh :
OKY RAMDAYA
2022220006**

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KAS
KECIL PADA PT. ENERGI PRIMA ELEKTRIKA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Ahli Madya**



**Oleh:
OKY RAMDAYA
2022220006**

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
2025**



**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

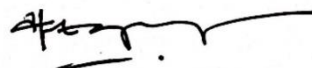
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil
Pada PT.Energi Prima Elektrika (EPE)
Nama : Oky Ramdaya
Nim : 2022220006
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi
Peminatan : Programming
Jenjang Studi : Diploma 3

**Disetujui untuk dipertahankan dalam sidang Tugas Akhir Periode
Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025
Prabumulih, Juli 2025**

Dosen Pembimbing I


(Ariansyah, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing II


(Nur Aini H, S.Kom., M.Kom)

**Mengetahui
Ketua program studi**

(Mucilis, S.Kom., M.Si)





**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan didepan tim penguji Tugas Akhir

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Pada tanggal, 23 Juli 2025

Tim penguji:

Penguji I: Muchlis, S.Kom., M.Si

(.....)

Penguji II: Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

(.....)

Penguji III: Chairani Adelina, S.E., M.Si

(.....)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

DEKAN



(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

BIODATA MAHASISWA
PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PRABUMULIH

Nama	: Oky Ramdaya
NIM	: 2022220006
Program Studi	: Komputerisasi Akuntansi
Tempat, Tanggal Lahir	: Prabumulih, 23 Juni 2000
Alamat	: Perumnas Kepodang Indah II
No. Handphone	: 0813-6435-0290
E-mail	: okyramdaya06@gmail.com
Pekerjaan	: -
Judul Tugas Akhir	: Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT.Energi Prima ElektriKa
Data Orang Tua	
Nama Ayah	: Darnalis
Pekerjaan Ayah	: Karyawan Swasta
No. Handphone Ayah	: 0852-7354-4700
Nama Ibu	: Rodiah
Pekerjaan Ibu	: Ibu Rumah Tangga
No. Handphone Ibu	: 0831-7414-5698
Alamat Orang Tua	: Perumnas Kepodang Indah II

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM	:	2022220006
Nama	:	Oky Ramdaya
Judul Tugas Akhir	:	Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT.Energi Prima Elektrika

Adalah Oky Ramdaya dari Program Studi Komputerisasi Akuntansi - Fakultas Ilmu Komputer – Universitas Prabumulih. Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis saya, laporan tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ahli madya, baik di Universitas Prabumulih maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan pembimbing diorganisasi tanpa riset.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Prabumulih, dan oleh karenanya Universitas Prabumulih berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Prabumulih.

Prabumulih, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

 Oky Ramdaya)

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN KAS KECIL PADA PT. ENERGI PRIMA ELEKTRIKA

Oleh : Oky Ramdaya (NIM : 2022220006)

Studi ini mengusulkan pengembangan aplikasi manajemen keuangan untuk PT. Energi Prima Elektrika (EPE). Fokus utamanya adalah membuat aplikasi yang mengelola kas kecil. Penelitian ini terbatas pada desain dan implementasi aplikasi, memastikan bahwa itu hanya membahas pengelolaan kas kecil yang sudah tersedia, tanpa menjelajah ke pengumpulan data baru. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi laporan, yang sangat penting bagi keberhasilan operasional perusahaan. Studi ini juga menyoroti pentingnya memiliki ruang lingkup masalah yang terdefinisi dengan baik untuk mempertahankan fokus pada tujuan penelitian. Temuan penelitian ini tidak hanya akan berfungsi sebagai persyaratan penyelesaian program D3 tetapi juga memberikan alat praktis untuk manajemen keuangan di perusahaan.

Kata kunci : Pengelolaan Keuangan, Kas Kecil, Pengembangan Aplikasi, PT. Energi Prima Elektrika, Pengelolaan Data, Pelaporan Keuangan.

ABSTRACT

DESIGN OF FINANCIAL MANAGEMENT APPLICATION AT PT. ENERGI PRIMA ELEKTRIKA

By : Oky Ramdaya (NIM: 2022220006)

This study proposes the development of a financial management application for PT. Prima Electrical Energy (EPE). The main focus is to create applications that manage petty cash. This research is limited to application design and implementation, ensuring that it only addresses existing petty cash management, without venturing into new data collection. This application aims to increase the efficiency and accuracy of reports, which is very important for the company's operational success. This study also highlights the importance of having a well-defined scope of the problem to maintain focus on the research objectives. The findings of this research will not only serve as a requirement for completion of the D3 program but also provide practical tools for financial management in companies.

Keywords : *Financial Management, Petty Cash, Application Development, PT.Energi Prima ElektriKA, Data Management, Financial Reporting.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT. Energi Prima Elektrika”** ini dengan tepat waktu.

Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Jenjang Diploma III pada jurusan Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan pada Tugas Akhir ini. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, berbagai pihak telah memberikan dukungan, arahan dan masukan yang sangat berarti bagi penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan serta nikmat kesehatan agar penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
3. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer serta Dosen Pembimbing I Penulis yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan serta membantu penulis untuk

mengembangkan pemikiran dalam penulisan Tugas Akhir ini hingga selesai.

5. Bapak H. Muchlis, S.Kom., M.Si selaku Ketua Program Studi Komputerisasi Akuntansi.
6. Ibu Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan serta membantu Penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan tugas akhir ini hingga selesai.
7. Bapak M. Komando P.B selaku Mentor yang telah memberikan izin kepada Penulis untuk melakukan penelitian.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat di tulis satu-persatu disini, namun ikut serta membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini

Saya ucapkan terima kasih semoga Allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu hingga selesainya Tugas Akhir ini. Dan penulis berharap semoga Tugas Akhir ini membawa berkah dan manfaat bagi kita semua.

Prabumulih, 24 juli 2025

Penulis

Okky Ramdaya

2022220006

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	5
2.1.1 Objek Penelitian.....	5
2.1.2 Sejarah Singkat PT. Energi Prima Elektika (EPE).....	5
2.1.3 Visi Dan Misi PT. Energi Prima Elektrika (EPE).....	6
2.1.4 Struktur Organisasi.....	6
2.1.5 Tugas Dan Tanggung Jawab.....	7
2.2 Teori Terkait Dengan Penelitian.....	8
2.2.1 Perancangan.....	8

2.2.2 Aplikasi	9
2.2.3 Pengolahan Data	9
2.2.4 Keuangan	10
2.2.5 kas	11
2.2.6 Website	11
2.2.7 Database	12
2.2.8 Framework	12
2.2.9 CodeIgniter	13
2.3 Penelitian Terdahulu	14
2.4 Kerangka Pemikiran	16
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	18
3.1 Metode Penelitian	18
3.1.1 Jenis Data	18
3.1.2 Sumber Data	19
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data	19
3.2 Analisa Sistem Berjalan	20
3.3 Alat Bantu Perancangan Sistem	21
3.3.1 Use Case Diagram	21
3.3.2 Activity Diagram	22
3.3.3 Class Diagram	24
3.4 Perancangan Sistem	26
3.4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan	26
3.4.2 Activity Diagram Yang Diusulkan	27
3.4.3 Class Diagram Yang Diusulkan	35
3.4.4 Rancangan Database	35
3.4.5 Rancangan Halaman	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil	44
4.2 Pembahasan	44
4.2.1 Pembahasan Perangkat Keras	45
4.2.2 Pembahasan Perangkat Lunak	45

4.2.3 Tampilan <i>Database</i>	46
4.2.4 Tampilan <i>website</i> aplikasi.....	47
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 3.3.1 <i>Use Case</i> Diagram	22
Tabel 3.3.2 <i>Activity</i> Diagram	23
Tabel 3.3.3 <i>Class</i> Diagram	25
Tabel 3.4 <i>tbl_user</i>	36
Tabel 3.5 <i>tbl_datainputharian</i>	36
Tabel 3.6 <i>tbl_expense</i>	37
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem.....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	6
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran	17
Gambar 3.1 Diagram Analisa Sistem Berjalan.....	21
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan.....	26
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram Login</i>	27
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Data Input Harian.....	28
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Data Input Keseluruhan.....	29
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> List Belanja	30
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> List Gambar.....	31
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Gudang	32
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Data User.....	33
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i>	35
Gambar 3.10 Rancangan Halaman <i>Login</i>	37
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Data Input Harian.....	38
Gambar 3.12 Rancangan Halaman List Data Input Harian	38
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Input Data Keseluruhan	39
Gambar 3.14 Rancangan Halaman List Belanja.....	40
Gambar 3.15 Rancangan Halaman List Gambar	41
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Gudang.....	42
Gambar 3.17 Rancangan Halaman <i>User</i>	43
Gambar 4.1 Tampilan Tabel <i>User</i>	46
Gambar 4.2 Tampilan Tabel Data Input Harian.....	46
Gambar 4.3 Tampilan Tabel <i>Expense</i>	47
Gambar 4.4 Tampilan Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 4.5 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	48
Gambar 4.6 Tampilan Halaman List Data Input Harian.....	49
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Data Input Keseluruhan.....	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman List Belanja	50

Gambar 4.9 Tampilan Halaman List Gambar	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Gudang	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Data <i>User</i>	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi di era sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya perkembangan tersebut membuat teknologi merambah ke semua sudut negara tidak terkecuali negara Indonesia. Salah satu informasi yang sering digunakan dalam perusahaan yaitu informasi keuangan. Pada saat ini sudah banyak sekali aplikasi keuangan yang dapat di gunakan dalam mengolah informasi keuangan.

Keuangan dalam perusahaan perlu diolah untuk menunjang keberhasilan kegiatan harus dipertanggung jawabkan kepada pihak-pihak yang berkepentingan baik internal maupun eksternal. Pertanggung jawaban ini dapat berbentuk laporan keuangan yang dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dengan keuangan yang dilakukan pimpinan.

Pengolahan keuangan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pengolahan secara manual dan pengolahan secara terkomputerisasi. Pengolahan manual meliputi pengumpulan data keuangan, membuat jurnal, membuat buku besar, dan lain sebagainya. Sedangkan pengolahan secara terkomputerisasi dilakukan dengan cara menginput data keuangan kedalam sistem kemudian sistem akan secara otomatis diolah menjadi laporan yang singkat.

PT. Energi Prima ElektriKA merupakan sebuah perusahaan di bidang gas alam yang mulai berdiri pada tahun 2006 di Kota Prabumulih. Pencatatan keuangan pada PT. Energi Prima ElektriKA (EPE) ini masih secara manual yang menghambat

dalam manajemen keuangan. Selain itu, kesalahan dalam penyajian informasi keuangan sangat mungkin terjadi sehingga kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis akan memberikan solusi dengan merancang sebuah aplikasi pengelolaan data keuangan dan kas kecil agar mempermudah dalam penginputan data keuangan dan memberikan rancangan yang sederhana sehingga mudah dipahami. Garis besar dari aplikasi ini yaitu mengumpulkan pengelolaan keuangan kas kecil secara otomatis menyusunnya menjadi laporan keuangan yang utuh sehingga dapat mempermudah dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka. Penulis mengambil judul Tugas Akhir **“Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT. Energi Prima ElektriKa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka Penulis merumuskan masalah **“Bagaimana Merancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT. Energi Prima ElektriKa”**.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pengelolaan Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT. Energi Prima ElektriKa agar untuk mempermudah dalam mengelola data keuangan kas kecil dan transaksi-transaksi pengeluaran kas kecil.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan, keterampilan, dan pengalaman dalam membangun sebuah sistem berbasis *web*, serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Prabumulih.

2. Bagi Perusahaan

Dapat mempermudah pengelolaan kas kecil serta laporan secara efektif dan efisien.

3. Secara umum

Dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan baik bagi kepentingan umum masyarakat ataupun perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik permasalahan maka perlu adanya Batasan Masalah, yaitu dimana Aplikasi ini hanya sebatas mengelola keuangan kas kecil yang sudah ada menjadi sebuah laporan akhir yang efektif dan efisien.

1.6 Sitematika Penulisan

Dalam penelitian Tugas Akhir ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan masing-masing setiap dari sub bab. Berikut ini merupakan sistematika penulisan dalam Tugas Akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang mendasari penelitian ini dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan umum objek penelitian dan teori terkait dengan penelitian berupa pengertian-pengertian yang diambil dari jurnal dan kutipan buku yang berhubungan dengan penelitian Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, yang akan digunakan untuk pengembangan sistem alat bantu analisa dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang isi dari pembahasan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang ditujukan untuk pembaca agar dapat memberikan saran atau masukan yang memberikan saran atau masukan yang membangun penulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian

2.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis ambil yaitu PT.Energi Prima Elektrika (EPE) yang terletak di Kecamatan Prabumulih Barat, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaan staf bagian keuangan pada PT. Energi Prima Elektrika (EPE) dalam mengelola data keuangan.

2.1.2 Sejarah Singkat PT. Energi Prima Elektika (EPE)

Medco Power melalui energi prima elektrika (EPE) memiliki dan mengoperasikan pembangkit listrik tenaga gas berkapasitas 2x6 MW di Patih Galung, Prabumulih-Sumatera Selatan. PPA dengan PLN sudah ditanda tangannih pada tahun 2004.

Pabrik tersebut mulai beroperasi secara komersial pada tahun 2006 dan ditempatkan dibawah manajemen Medco Power Indonesia pada 29 juli 2010 setelah mengakuisisi 85% saham perusahaan. Pembangkit listrik tenaga gas Prabumulih saat ini memasok listrik ke industri lokal dan perumahan di Jambi dan Bengkulu.

2.1.3 Visi Dan Misi PT. Energi Prima Elektrika (EPE)

1. Visi

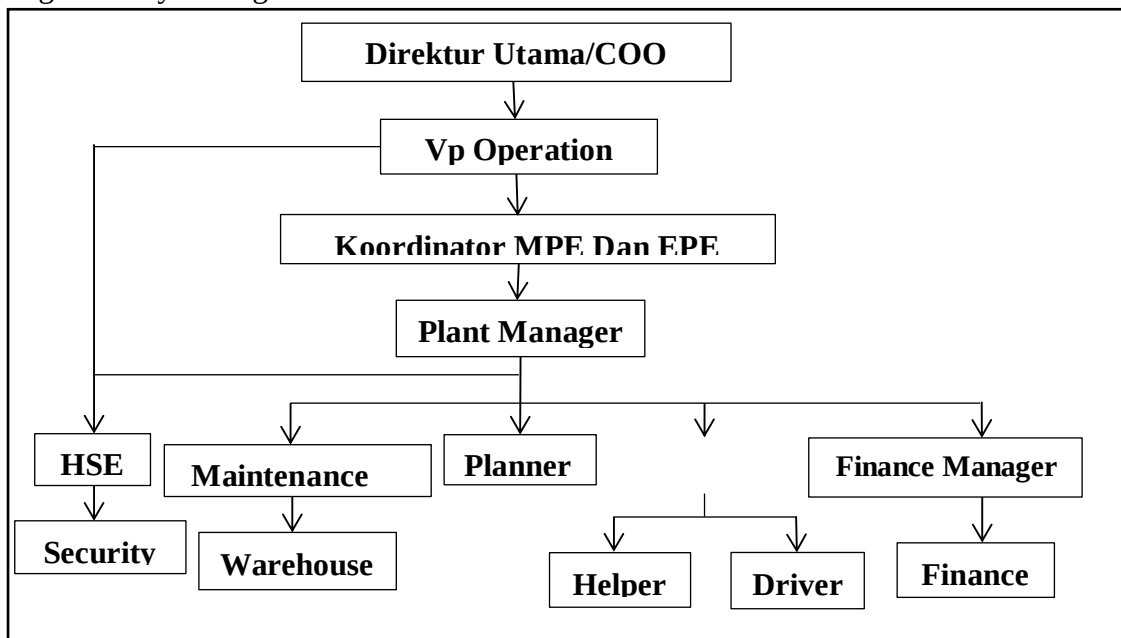
Menjadi perusahaan listrik bersih swasta terkemuka dan perusahaan jasa operasi dan pemeliharaan yang menjadi pilihan investor, pemegang saham, mitra, pekerja, dan komunitas di wilayah operasional.

2. Misi

Membangun nilai yang berjangka panjang dengan portofolio bisnis sebagai produsen listrik bersih swasta, jasa operasi dan pemeliharaan, dan produsen energy terbarukan yang ramah lingkungan.

2.1.4 Struktur Organisasi

Dalam organisasi PT Energi Prima Elek **HR & GS** ga memiliki gambar struktur PT. Energi Prima Elektrika (EPE) yang bisa dilihat dari gambar struktur organisasinya sebagai berikut:



Sumber: PT.Energi Prima Elektrika (EPE), (2025)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.5 Tugas Dan Tanggung Jawab

Berdasarkan struktur organisasi di PT. Energi Prima Elektrika (EPE) tugas dan tanggung jawab dari tiap jabatan masing-masing adalah sebagai berikut:

1. **Direktur Utama / COO**

Melaksanakan pengurusan perseroan sesuai bidang tugas yang ditetapkan dalam RSUP atau Rapat Direksi.

2. **Vp Operation**

Mengawasi fungsi operasional yang penting untuk keberhasilan organisasi.

3. **Koordinator MPE & EPE**

Mengatur dan menyelesaikan berbagai tugas administrative di lingkungan kantor.

4. **Plant Manager**

Mengawasi operasi produksi harian, memantau efisien dan produktivitas pabrik, serta memastikan jadwal produksi terpenuhi.

5. **HSE**

Memantau dan mengevaluasi program K3 serta Melaporkan insiden dan kecelakaan kerja

6. **Security**

Menjaga keamanan dan ketertiban

7. **Operation & Maintenance**

Menjaga seluruh mesin, peralatan, perlengkapan, hingga gedung perusahaan dalam kondisi baik.

8. **Warehouse**

Menyusun barang sesuai ketentuan, Memantau pemindahan barang saat distribusi dan Mempersiapkan pengiriman dan penyimpanan barang

9. **Planner**

Memperkirakan kebutuhan tenaga kerja dan sumber daya dan Menetapkan anggaran proyek

10. HR & GS

Mengumpulkan dan mengevaluasi pekerjaan karyawan sehingga bisa menemukan tipe-tipe karyawan mana saja yang sedang mengalami kinerja buruk.

11. *Helper*

Membantu pencatatan dan pelaporan

12. *Driver*

Mengantar atau menjemput orang dan barang dari satu tempat ke tempat lainnya

13. *Finance Manager*

Mengawasi pekerjaan tim keuangan dan menyampaikan laporan keuangan sesuai kebutuhan

14. *Finance*

Melakukan pengimputan semua transaksi keuangan ke dalam program

2.2 Teori Terkait Dengan Penelitian

2.2.1 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran atau pembuatan sketsa dari beberapa elemen terpisah dan suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan adalah pemikiran rasional berdasarkan fakta-fakta atau perkiraan yang mendekat (*estimate*) sebagai persiapan untuk melaksanakan tindakan-tindakan kemudian. (Lukman Hakim, dkk : 2020).

Menurut Syani, dkk (2021), Perancangan merupakan perencanaan atau penggambaran suatu sistem dari elemen-elemen yang terpisah dalam bentuk *system flowchart*.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses merencanakan, menggambarkan, dan pembuatan

sketsa dari beberapa elemen atau komponen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh kedalam bentuk *system flowchart*, sabagai alat bantu untuk menampilkan urutan suatu *system* tertentu.

2.2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut (Deo dkk, 2024)

Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri. Dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. (Roni Habibi dkk, 2020:14).

Berdasarkan pengertian para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi adalah program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna dalam menjalankan berbagai perintah. Tujuan utama dari aplikasi adalah untuk membantu pengguna mencapai hasil yang lebih akurat dan efesien, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan saat membuat aplikasi tersebut.

2.2.3 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses menerima dan mengeluarkan data menjadi bentuk lain yaitu berupa informasi. Pengolahan data adalah manipulasi data agar menjadi bentuk yang lebih berguna (Syafrial, dkk: 2020:2)

Menurut Hadion, dkk (2021:61), pengolahan data (*data Processing*) adalah manipulasi dari data kedalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti, berupa suatu informasi.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengolahan Data adalah proses menerima data yang masih mentah untuk diubah atau dimanipulasi menjadi bentuk lain berupa informasi, sehingga mudah untuk dipahami dan dapat dipakai dalam proses pengambilan keputusan.

2.2.4 Keuangan

Menurut Lukman Hakim dalam Jurnal yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Keuangan Berbasis Web *Responsive* pada Butik Nisa Syar’I Lubuk Linggau” (2020), Laporan Keuangan merupakan media komunikasi dan pertanggung jawaban antara perusahaan (manajemen) dan para pemiliknya atau pihak lainnya. Laporan keuangan menggambarkan kondisi dan posisi keuangan serta hasil usaha suatu perusahaan pada periode tertentu. Laporan keuangan adalah laporan tertulis yang memberikan informasi kuantitatif tentang posisi keuangan dan perubah-perubahannya, serta hasil yang dicapai selama periode tertentu.

Menurut Mokhamad Anwar pengertian keuangan sebagai berikut : “suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang pengelolaan keuangan perusahaan baik dari sisi pencarian sumber dana, pengalokasian dana, maupun pembagian hasil keuntungan perusahaan”. (Mokhamad Anwar: 2019:5).

Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keuangan adalah teknik atau ilmu dalam mengelola keuangan untuk dijadikan sebagai laporan keuangan yang dapat dipertanggung jawabkan serta dapat menggambarkan kondisi keuangan dalam suatu organisasi atau perusahaan.

2.2.5 Kas

Menurut Sulindawati dkk. (2020:41) kas merupakan elemen modal kerja yang paling tinggi tingkat kedudukannya dan diperlukan perusahaan untuk operasi perusahaan sehari-hari, tetapi di pihak lain kas merupakan elemen modal kerja yang kurang produktif, apabila menahannya terlalu besar mengandung resiko. Oleh karena itu, manajemen kas yang efektif sangat diperlukan agar resiko dapat diperkecil tanpa pengorbanan likuiditas.

Menurut Hery (2020:32) kas merupakan aset yang paling lancar dibanding aset lainnya. Oleh sebab itu, kas merupakan aset yang paling digemari untuk dicuri, dimanipulasi, dan diselewengkan. Dalam neraca, kas selalu disajikan di urutan pertama.

2.2.6 Website

Menurut Sutarman, *website* merupakan sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun jaringan lokal (LAN). (Yeni Susilowati : 2019).

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. (Elgamar : 2020:3).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah media presentasi online sebuah organisasi atau perusahaan yang berisi banyak halaman yang saling terhubung dengan tujuan untuk

menyampaikan informasi baik berupa teks, video, gambar, suara dan animasi ataupun penggabungan semuanya.

2.2.7 Database

Menurut Tri Rachmadi (2020:1) *Database* adalah himpunan kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasikan sedemikian rupa supaya kelak dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk *file/table/arsip* yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai dengan tujuan.

Menurut Syafiral, dkk. (2020:113), *Database* atau Basis Data merupakan urat nadi *system* informasi sehingga perannya dalam bentuk konsep laporan sangatlah penting yang membuat para pemakai dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *database* atau Basis Data adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk menyimpan data dan mengorganisasikan sekumpulan data yang saling terhubung dengan tujuan untuk memudahkan dalam penyimpanan dan pengaksesan data dengan cepat apabila dibutuhkan.

2.2.8 Framework

Framework disebut sebagai kerangka kerja. Para *Developer* menggunakan *Framework* untuk memudahkan mereka dalam membuat dan mengembangkan aplikasi atau *software*. Pada *framework* itu sendiri berisi kumpulan fungsi-fungsi dasar atau perintah yang biasa digunakan dalam mengembangkan suatu *software*,

dengan harapan agar *software* yang dibangun menjadi lebih cepat dan terstruktur. (Yusril dkk, 2019:56).

Framework adalah kumpulan instruksi-instruksi yang dikumpulkan dalam *class* dan *function-function* dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan developer dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu. (Woro Ravi dkk, 2020:4).

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *framework* adalah sekumpulan perintah atau instruksi yang telah disusun sedemikian rupa menjadi sebuah kerangka kerja terstruktur untuk memudahkan dalam pembuatan dan pengembangan suatu *system*.

2.2.9 CodeIgniter

Codeigniter merupakan *web application network* yang bersifat *opensource* yang digunakan untuk sebuah aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. *Codeigniter* itu sendiri menjadi sebuah *framework* PHP model MVC (*Model, View, Control*) untuk *website* dan aplikasi yang dinamis dengan menggunakan PHP. *CodeIgniter* adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. *CodeIgniter* merupakan sebuah *framework* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan untuk memudahkan para *programmer web* untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis *web* (Sallaby dkk, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *CodeIgniter* merupakan sebuah *framework* dengan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) dengan tujuan untuk

memudahkan para *programmer* dalam membuat aplikasi *website* dengan mudah tanpa membuatnya dari awal.

2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Penulis	Masalah	Hasil
1.	Rancang bangun aplikasi pengelolaan keuangan arus kas pada SMAN 2 sumenep dengan Microsoft accees	Ikhwanul Sfofa (2021)	Sistem pencatatan kas yang dilakukan masih menggunakan pembukuan secara manual yang hanya mencatat data tanggal, keterangan dan saldo transaksi yang selanjutnya disalin ke dalam aplikasi Microsoft excel untuk diarsipkan	Hasilnya membuat sebuah aplikasi pengelolaan keuangan arus kas pada SMAN 2 sumenep pencatatan, pembukuan, dan saldo transaksi yang lebih terkomputerisasi.
2.	Rancang bangun sistem informasi manajemen keuangan masjid besar arribath jogoroto berbasis web	Ali Akhsani (2022)	Pada pencatatan laporan dan agenda kegiatan yang masih menggunakan Microsoft excel dan madding sebagai sarana penyampaian informasi sehingga efektif dan efesien ketika laporan keuangan semakin bertambah banyak dan ketika agenda kegiatan semakin bertambah banyak, permasalahan juga timbul yaitu ketika jamaah masjid yang jauh dari masjid ingin melakukan sedekah, mereka	Hasil dari aplikasi ini yaitu merancang bangun sistem informasi manajemen keuangan masjid besar arribath jogoroto jombang berbasis web, menggunakan fitur sedekah online sebagai solusi untuk sedekah, menggunakan web untuk kemudahan di berbagai device, sehingga dapat efesien dan mudah,

			harus dating jauh ke masjid agar bisa melakukan sedekah	menambah fitur laporan keuangan untuk kemudahan dalam pengelolaan laporan keuangan menambah fitur agenda kegiatan untuk kemudahan dalam pengelolaan agenda kegiatan di masjid.
3.	Perancangan Sistem Informasi pengolahan data keuangan Berbasis Web Responsive pada Butik Nisa Syar'I Lubuk Linggu	Lukman Hakim (2021)	Butik Nisa Syar'i adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. Sejauh ini semua kegiatan di butik ini dinilai belum maksimal, karena selama ini Butik Nisa Syar'i sering kesulitan dalam membuat laporan transaksi, dan lambat proses pembuatan laporan data keuangan karena dalam mengelola datanya masih manual menggunakan buku, sehingga sering terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam membuat laporan transaksi pada akhir bulan, serta susah mencari berkas atau bukti keuangan pada butik tersebut.	Dengan adanya sistem informasi pengolahan keuangan berbasis web responsive ini yaitu untuk mempercepat proses pembuatan laporan keuangan pada Butik Nisa Syar'i serta untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pada pembuatan laporan keuangan Butik Nisa Syar'i sehingga laporan tersebut menjadi lebih akurat dan efisien.
4.	Pengolahan Keuangan	Windi Irmayani,	Pengolahan transaksi seperti	Hasil dari sistem informasi ini yaitu

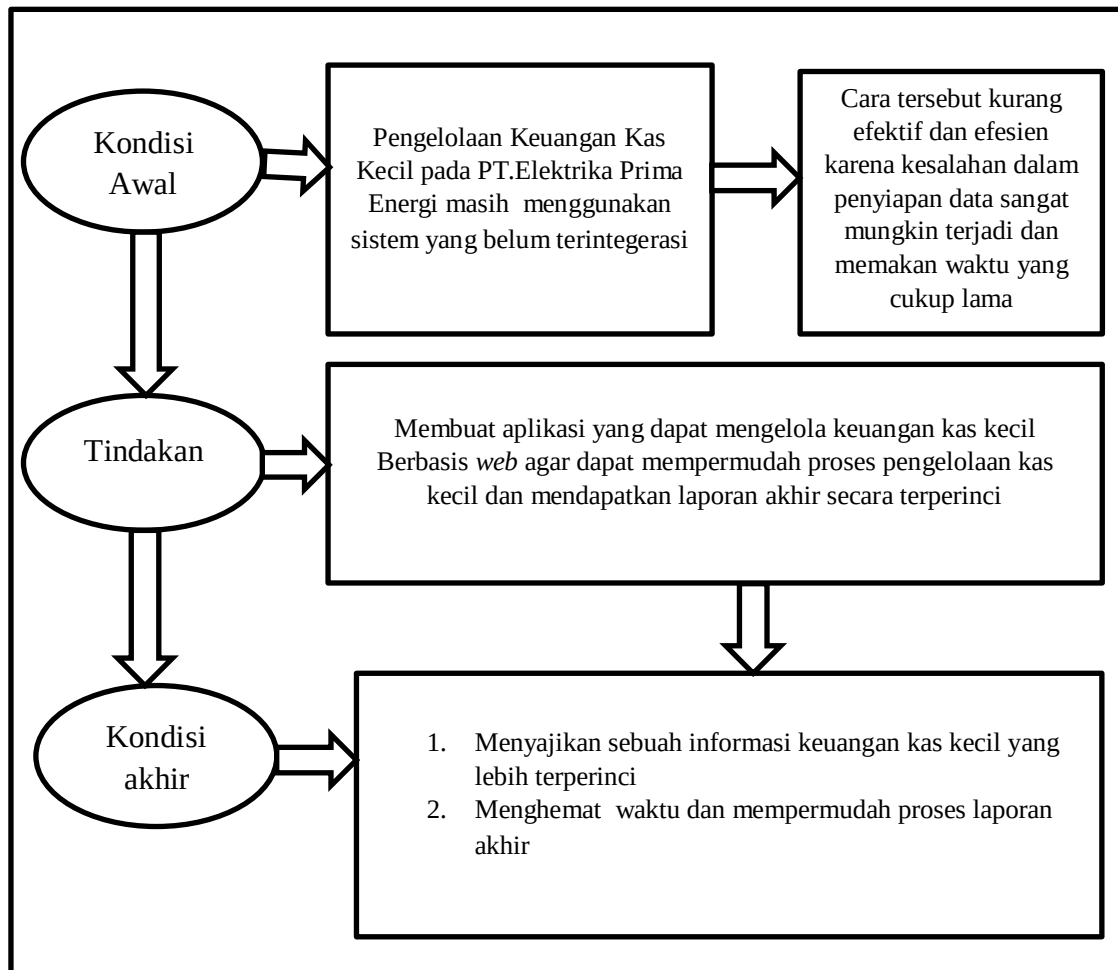
Berbasis Web PT. Mutualplus Global Resources Cabang Pontianak	Yulia, Rahayu Dwi Utami (2021)	pengolahan data kas, penerimaan, dan pengeluaran kas dicatat ke dalam nota-nota transaksi yang kemudian disalin menggunakan Ms. Excel. Untuk menghasilkan laporan keuangan memerlukan waktu yang lama, keterlambatan dalam penyajian laporan ini berpengaruh pada proses pengambilan keputusan.	memudahkan dalam pengolahan data kas, penerimaan dan pengeluaran kas dalam waktu yang cepat sehingga tidak akan terjadi keterlambatan dalam penyusunan laporan keuangan.
--	---	---	--

Sumber: Diolah Oleh Penulis (2025).

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka pemikiran penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telah kepustakaan. Kerangka berfikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. (Sugiono: 2019).

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini akan dijalankan pada gambar berikut :



Sumber: Diolah Oleh Penulis (2025).

Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian tentunya seorang peneliti memerlukan suatu metode, langkah-langkah, atau cara yang harus ditempuh untuk membantu dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan mendapat hasil yang diharapkan. Oleh karena itu maka penulis akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Menurut Sukmadinata dalam Zulkhairi, dkk (2018), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

Berdasarkan teori diatas, maka penelitian deskriptif adalah data yang diperoleh dari seluruh pegawai yang ada pada PT Energi Prima Elektrika (EPE) untuk mendapatkan sebuah gambaran dan keterangan-keterangan yang ada mengenai sistem pengolahan data keuangan khususnya pengolahan data dari konsumen menjadi sebuah informasi keuangan.

3.1.1 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Kedua data ini sangat membantu dalam menyusun tugas akhir penelitian ini.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa tulisan yang dapat diamati pada saat di PT. Energi Prima Elektrika (EPE). Data kualitatif diperoleh dari teknik pengumpulan data seperti observasi terhadap catatan yang terdapat pada PT. Energi Prima Elektrika (EPE).

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung berupa variabel angka atau bilangan. Pengukuran yang mendeskripsikan suatu kasus atau objek yang terdapat PT. Energi Prima Elektrika (EPE), seperti jumlah kas masuk dan keluar setiap bulannya.

3.1.2 Sumber Data

Saat melakukan penelitian kita harus mencari sebuah masalah untuk dipecahkan. Dalam memilih masalah penelitian harus memperhatikan ketersediaan sumber data. Sumber data dalam penelitian yaitu subjek darimana data tersebut dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber yaitu :

1. Sumber Data *Primer*

Merupakan data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari hasil wawancara peneliti. Adapun yang menjadi objek sumber data primer dalam penelitian ini adalah karyawan, dan manager.

2. Sumber Data *Sekunder*

Merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan dokumentasi yang ada pada PT. Energi Prima Elektrika (EPE).

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan metode wawancara langsung, pengamatan/observasi langsung terhadap objek dan studi pustaka. Teknik pengumpulan data adalah sebuah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mendukung penelitian dengan menunjukkan data lapangan yang sudah ada. Observasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi hasil pengolahan data-data keuangan yang ada pada tempat penelitian berlangsung.

2. Wawancara

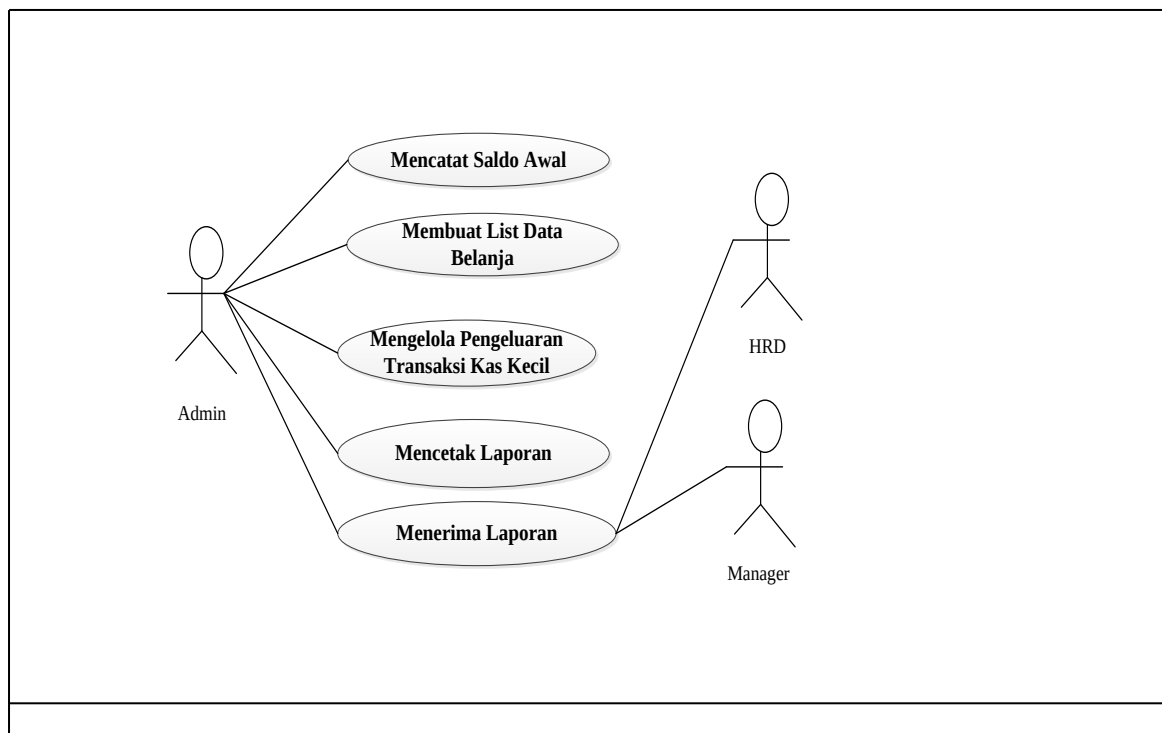
Teknik pengumpulan data wawancara yaitu dengan cara bertanya jawab langsung atau berdiskusi dengan pihak yang terkait, dalam hal ini adalah bagian Administrasi dan Manager.

3. Studi Pustaka

Yaitu sumber data yang diambil dari buku dan internet yang berhubungan dengan penulisan ini, seperti jurnal penelitian terdahulu.

3.2 Analisa Sistem Berjalan

Saat ini, PT. Energi Prima Elektrika (EPE) masih menggunakan sistem pencatatan *Microsoft Excel* untuk membantu menginput dan mengelola data keuangan. Sistem pencatatan secara *Microsoft Excel* ini memiliki resiko kesalahan atau memakan waktu dalam pencatatan transaksi keuangan.



Gambar 3.1 Diagram Analisa Sistem Berjalan

3.3 Alat Bantu Perancangan Sistem

Alat bantu perancangan yang dipakai adalah *UML (Unified Modelling Language)*. *UML* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industry untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek. Berikut ini alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan oleh penulis:

3.3.1 Use Case Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:86) *Use case diagram* atau diagram *use care* yakni suatu pemodelan dalam memvisualisasikan kegiatan atau *behaviour* pada sistem atau perangkat lunak yang dibuat. Selain itu *use case* juga menggambarkan fungsionalisme dalam sistem maupun kelas.

Tabel 3.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

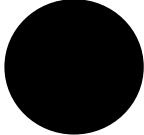
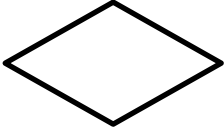
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Actor</i>		Orang, sistem atau proses ketika berinteraksi dengan use case ataupun sistem yang dibuat.
<i>Association</i>		Menghubungkan antar aktor dan use case dimana saling berinteraksi dalam use case diagram atau aktor. Asosiasi ini dapat diartikan sebagai link setiap elemen-elemen.
<i>Generalization</i>		Relasi umum dan tentu (generalisasi dan spesialisasi) antara dua buah use case. Salah satunya mempunyai fungsi global apabila dibandingkan use case lainnya. Arah panah mengarah ke use case dimana dapat menjadi umum atau generalisasinya.

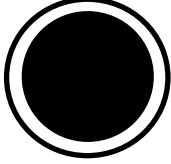
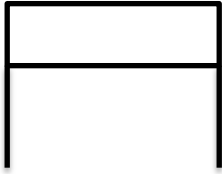
Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.3.2 Activity Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:144) *Activity diagram* merupakan sistem yang memberikan aliran kerja dalam rancangan sebuah aktivitas yang akan dijalankan. *Activity diagram* juga dapat memberikan definisi atau pengelompokkan alur tampilan pada sebuah sistem dan memiliki komponen dari bentuk tertentu yang akan dihubungkan dengan tanda panah

Tabel 3.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Status Awal / <i>Initial state</i>		Status awal pada diagram aktivitas. Umumnya <i>activity diagram</i> memiliki satu status atau titik awal. Namun ada juga sebuah <i>activity diagram</i> memiliki lebih dari satu status atau titik awal.
Aktivitas / <i>Activity</i>		Pada awalnya dengan kata kerja.
Percabangan / <i>Decision</i>		Proses memilih aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / <i>Join</i>		Lebih dari satu aktivitas yang digabungkan menjadi satu.

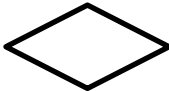
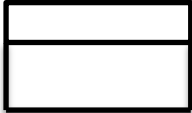
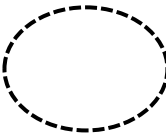
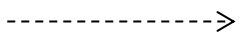
Status Akhir / <i>Final State</i>		Status akhir, mempunyai status akhir. Simpul akhir ini menandakan bahwa urutan aktivitas telah berhenti atau selesai.
<i>Swimlane</i>		Pemisahan terhadap organisasi yang bertanggung jawab dalam aktivitas. Pengelompokkan aktivitas didasarkan oleh actor dalam sebuah urutan yang sama.

Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.3.3 Class Diagram

Menurut Subariah dan Eriana (2021:86) *Class* diagram merupakan kelas dan juga paket-paket yang berada dalam sebuah perangkat lunak ditampilkan dalam sebuah diagram yang disebut dengan *class* diagram. Gambaran dari sistem luas baik itu kelas maupun relasinya ditampilkan dalam sebuah *class* diagram.

Tabel 3.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

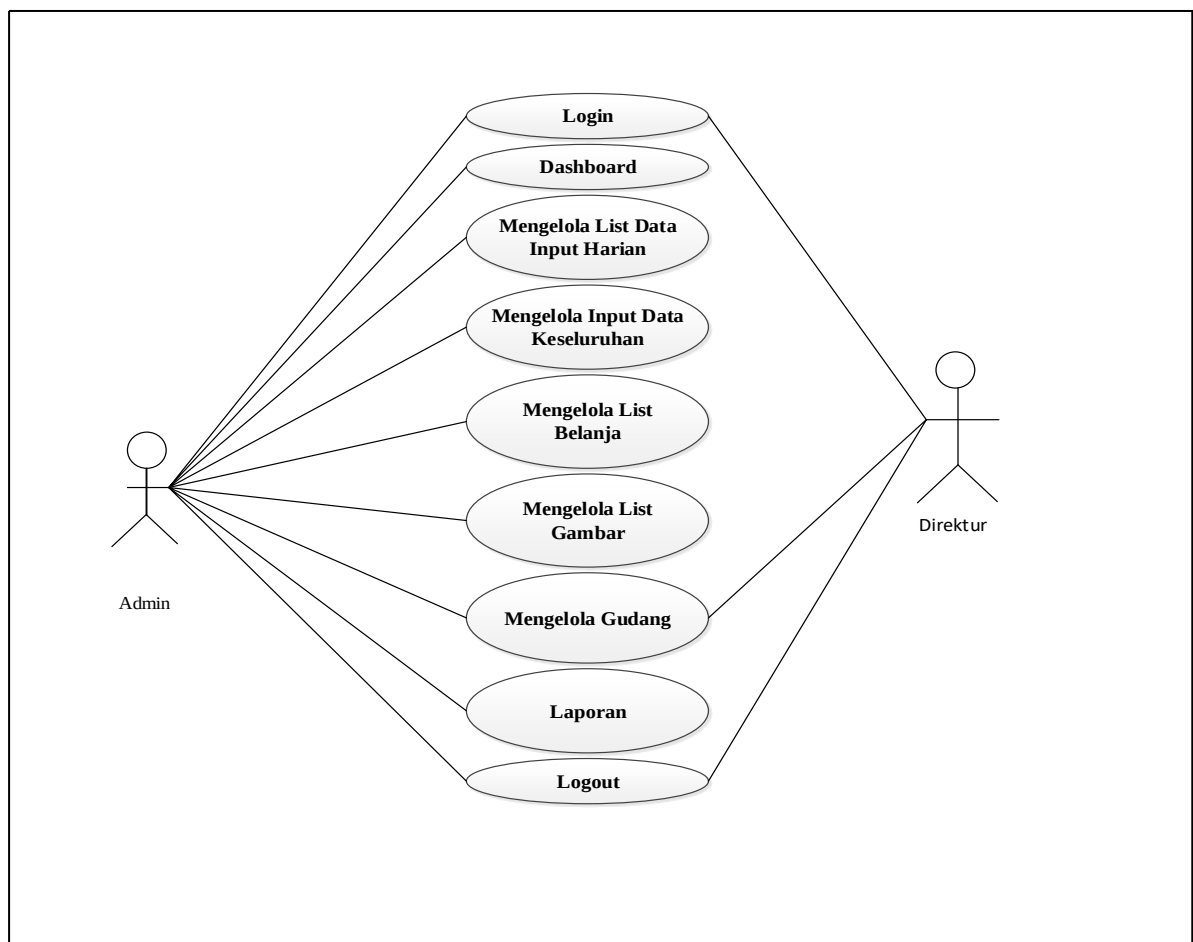
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Association</i>		Relasi dari objek satu dengan lainnya.
<i>Public Association</i>		Asosiasi lebih dari dua objek dapat dihindari.
<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
<i>Collaboration</i>		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur pada <i>actor</i> .
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
<i>Dependency</i>		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

Sumber : Subariah dan Eriana (2021)

3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Dalam melakukan pengelolaan kas kecil pada aplikasi yang dibuat, maka akan bisa menghasilkan data pengelolaan kas kecil atau transaksi apa saja yang menggunakan kas kecil, untuk di berikan kepada pimpinan PT.Energi Elektrika Prima(EPE). Dalam pengoperasian aplikasi ini yang dapat mengakses hanya admin, pimpinan hanya melihat laporan yang telah dicetak oleh admin.



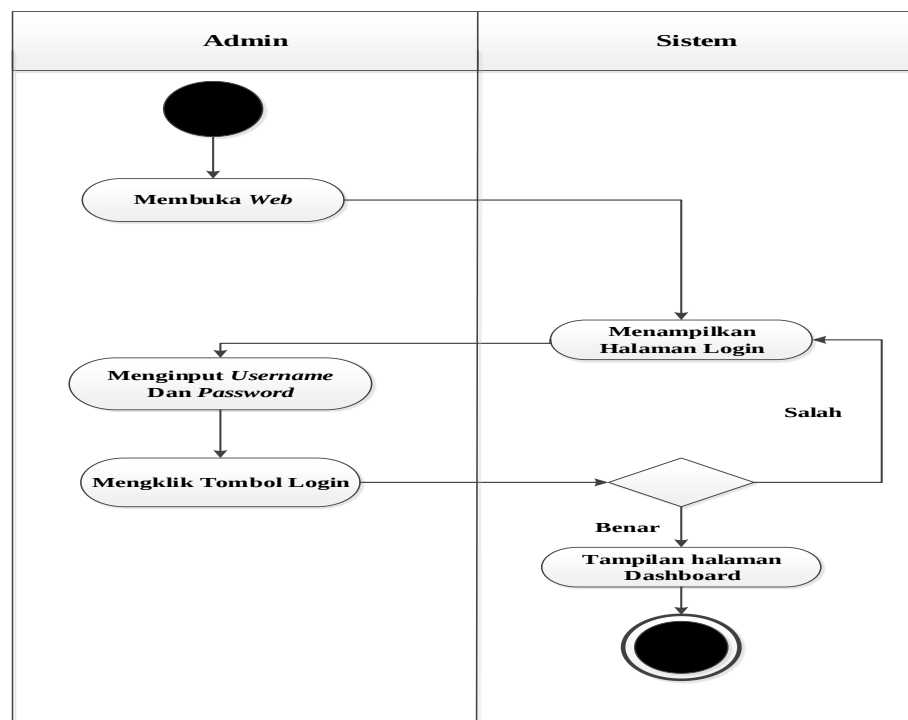
Gambar 3.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan

3.4.2 Activity Diagram Yang Diusulkan

Activity Diagram merupakan aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem yang akan dirancang, activity diagram dibawah ini menggambarkan aktivitas pengguna terhadap sistem yang ada. Adapun gambar activity diagram sistem sebagai berikut:

1. Activity Diagram Login Admin

Dibawah ini adalah activity diagram login yang menggambarkan aktivitas login admin sebelum ke halaman menu utama.



Gambar 3.3 Activity Diagram Login Admin

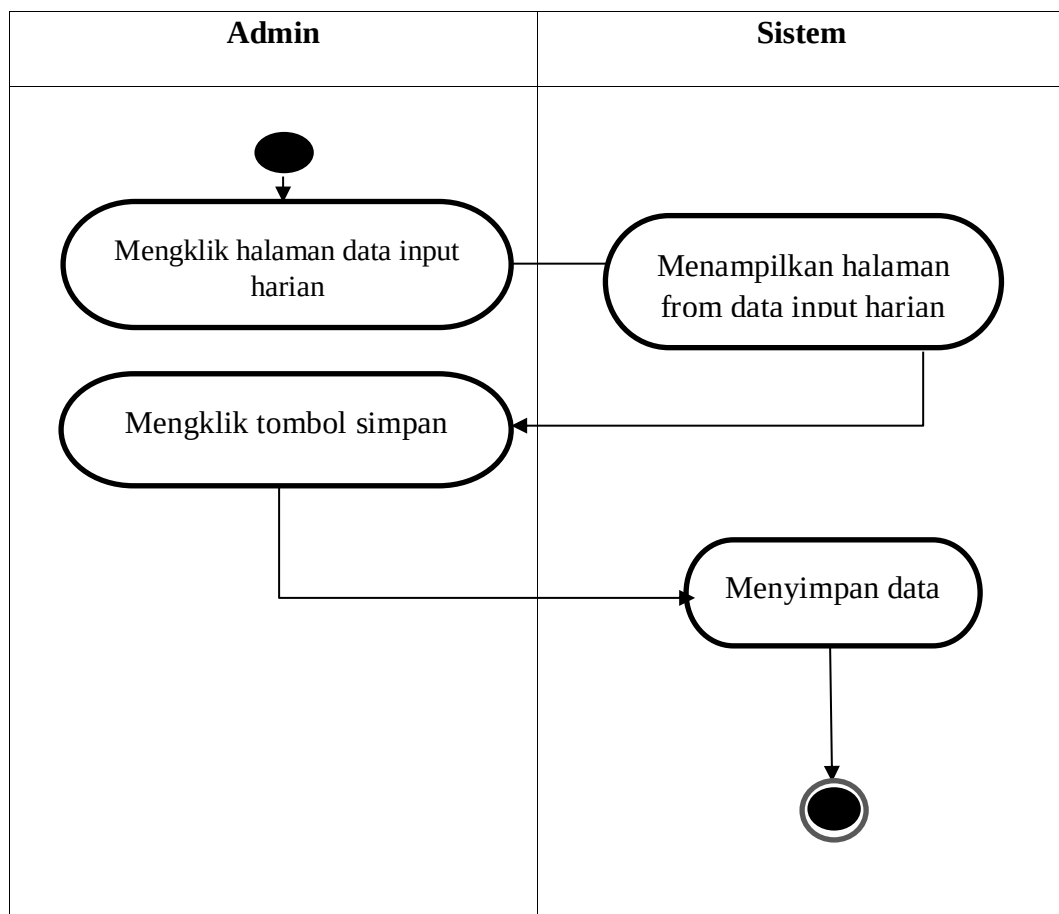
Keterangan

- 1) Admin membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan *form login*.
- 2) Setelah itu, admin memasukan *username* dan *password*.
- 3) Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk ke

halaman utama, apabila salah maka sistem akan menampilkan
 “password atau sandi anda salah”

4) Selesai.

2. Activity Diagram Data *Input* Harian



Gambar 3.4 Activity Diagram Data *Input* Harian

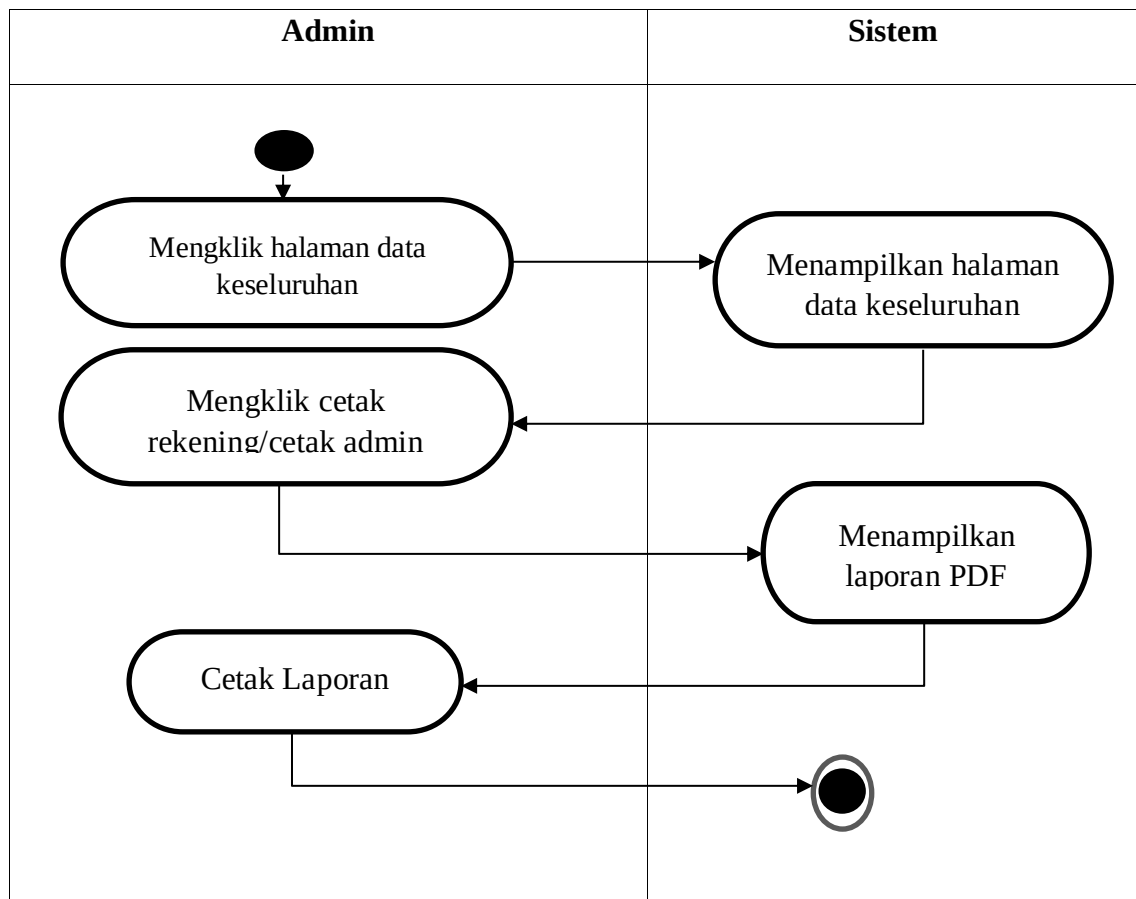
Keterangan

1. Admin Mengklik Halaman data *input* harian.
2. Setelah itu sistem menampilkan halaman data *input* harian.
3. Lalu admin mengisi form data input harian dan mengklik tombol simpan.

4. Sistem menyimpan data.

5. Selesai.

3. Activity Diagram *Input Data Keseluruhan*

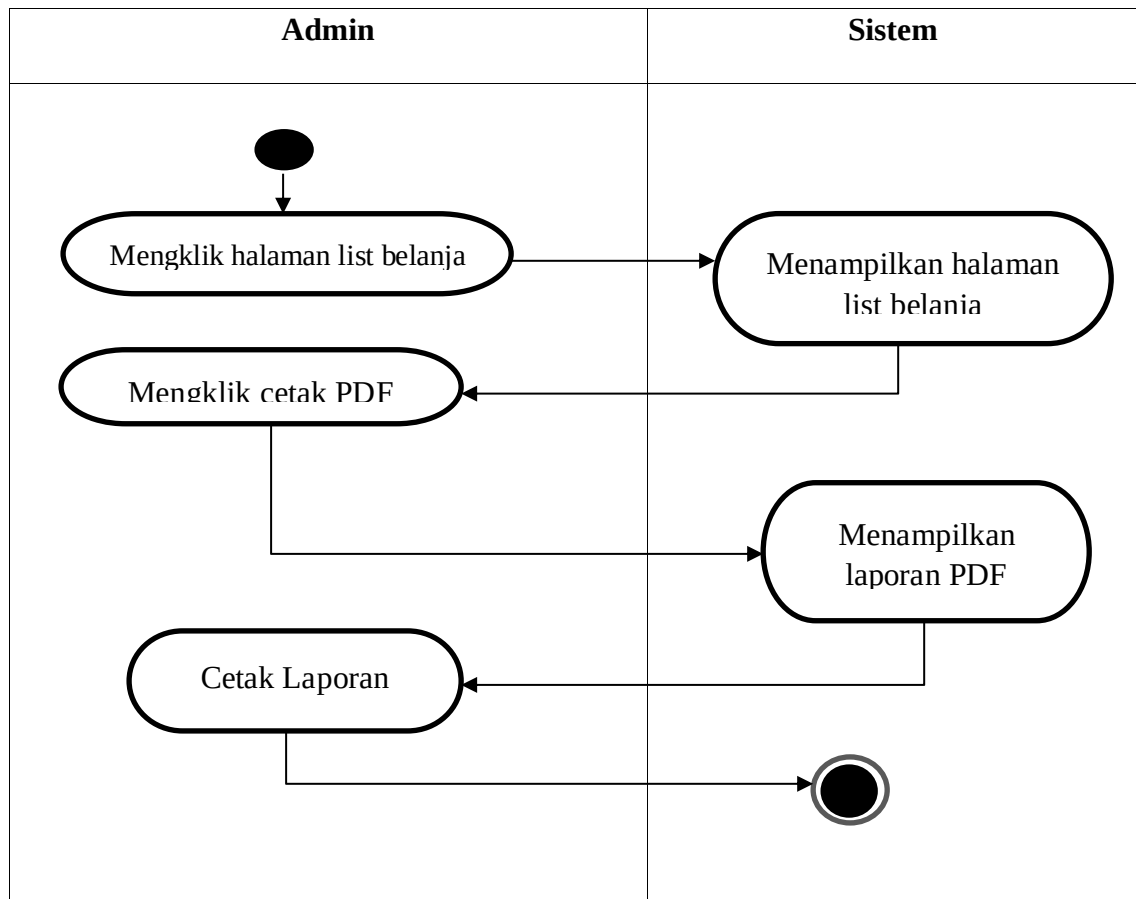


Gambar 3.5 Activity Diagram Data Input Keseluruhan

Keterangan

- 1) Admin mengklik halaman input data keseluruhan.
- 2) Sistem menampilkan data input keseluruhan.
- 3) Lalu admin mengklik cetak laporan.
- 4) Sistem menampilkan laporan file *pdf*.
- 5) Admin mencetak laporan.
- 6) Selesai.

4. Activity Diagram List Belanja

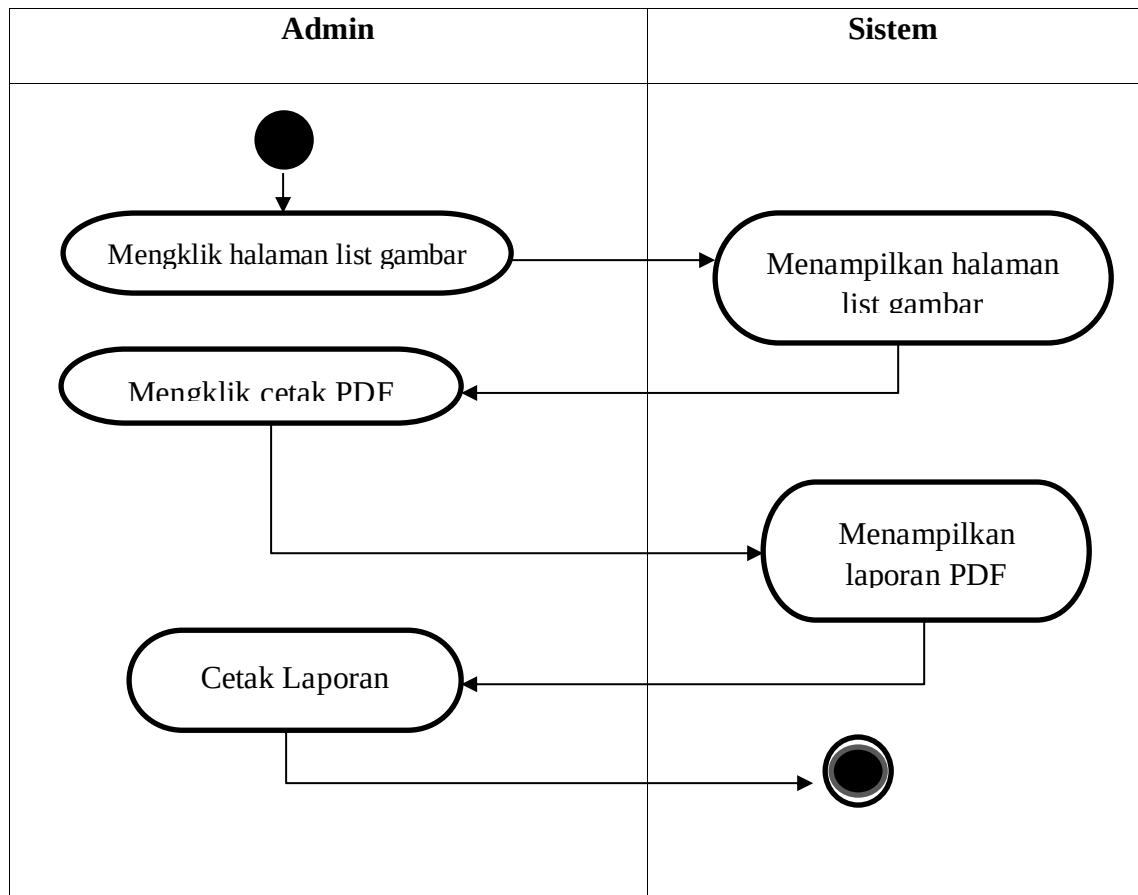


Gambar 3.6 Activity Diagram List Belanja

Keterangan

- 1) Admin mengklik halaman list belanja.
- 2) Sistem menampilkan list belanja.
- 3) Lalu admin mengklik cetak laporan.
- 4) Sistem menampilkan laporan file *pdf*.
- 5) Admin mencetak laporan.
- 6) Selesai.

5. Activity Diagram List Gambar

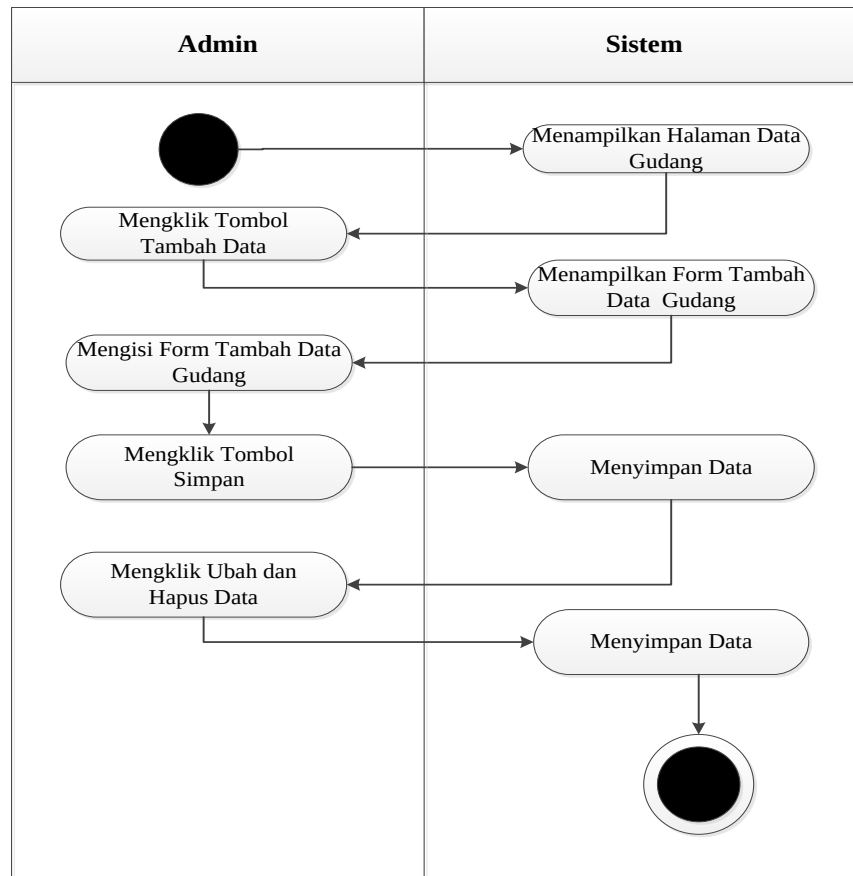


Gambar 3.7 Activity Diagram List Gambar

Keterangan

- 1) Admin mengklik halaman list gambar.
- 2) Sistem menampilkan list gambar.
- 3) Lalu admin mengklik cetak laporan.
- 4) Sistem menampilkan laporan file *pdf*.
- 5) Admin mencetak laporan.
- 6) Selesai.

6. Activity Diagram Gudang



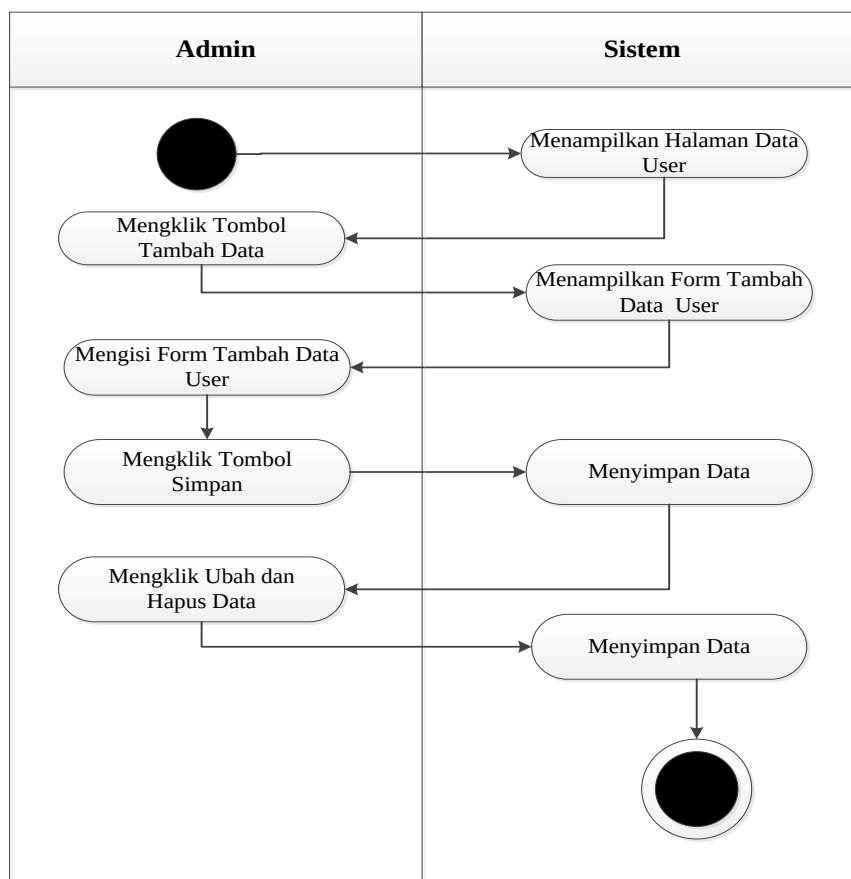
Gambar 3.8 Activity Diagram Gudang

Keterangan

1. Sistem menampilkan halaman data gudang dan Admin mengklik tombol tambah data.
2. Setelah itu sistem menampilkan tambah data karyawan dan Admin mengisi form tambah data gudang.
3. Kemudian Admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.

4. Lalu Admin mengklik tombol ubah dan hapus data jika ada data yang masih salah.
5. Setelah itu Admin mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
6. Selesai.

7. Activity Diagram Data User

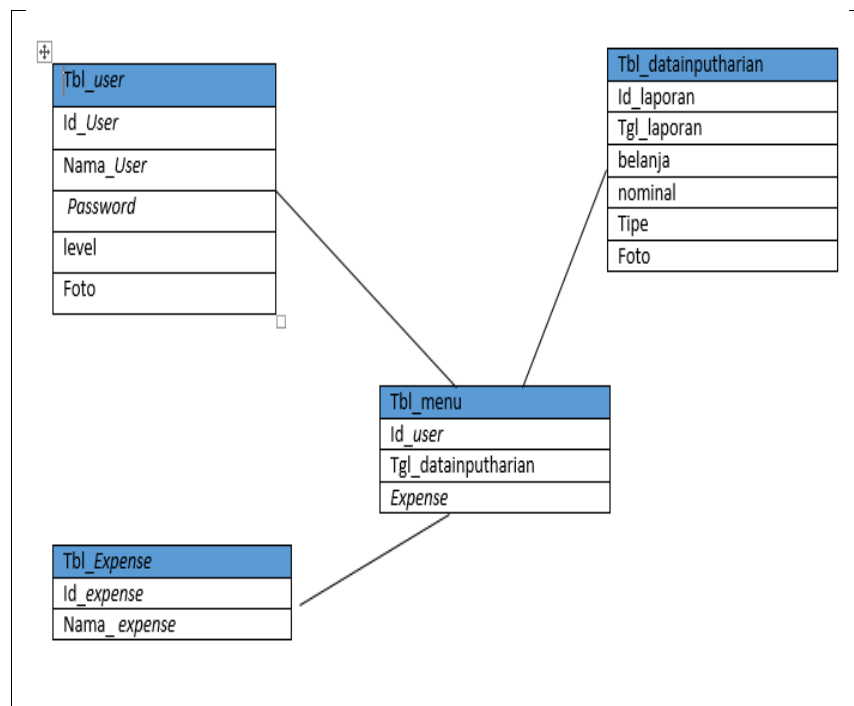


Gambar 3.9 Activity Diagram data user

Keterangan

1. Sistem menampilkan halaman data karyawan dan Admin mengklik tombol tambah data.
2. Setelah itu sistem menampilkan tambah data karyawan dan Admin mengisi form tambah data *user*.
3. Kemudian Admin yang mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
4. Lalu Admin mengklik tombol ubah dan hapus data jika ada data yang masih salah.
5. Setelah itu Admin mengklik tombol simpan dan sistem menyimpan data.
6. Selesai.

3.4.3 Class Diagram



Gambar 3.10 Class Diagram

Gambar diatas menjelaskan atribut-atribut *form login*, halaman *menu*, data input harian, list data input harian, data laporan, rekapan akhir seluruh data dan data *user*.

3.4.4 Rancangan Database

Perancangan *database* merupakan tahapan untuk membuat struktur tabel yang akan digunakan menyimpan dan mengambil data yang terhubung kedalam sistem yang diusulkan. Berikut rancangan tabel sistem *database* pengelolaan keuangan.

1. Tabel User

Nama tabel : *tbl_user*

Primary Key : *id_user*

Fungsi : menyimpan data *user*

Tabel 3.4 *tbl_user*

Nama Field	Type	Long	Key
<i>Id_user</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
<i>Nama_user</i>	<i>Varchar</i>	15	
<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	15	
<i>level</i>	<i>Int</i>	1	
<i>Foto</i>	<i>Varchar</i>	15	

2. Tabel Data Input Harian

Nama tabel : *tbl_harian*

Primary Key : *id_input harian*

Fungsi : menyimpan data input harian

Tabel 3.5 *tbl_datainputharian*

Nama Field	Type	Long	Key
<i>Id_laporan</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
<i>Tgl_laporan</i>	<i>Date</i>		
<i>Id_expense</i>	<i>Varchar</i>	15	
<i>belanja</i>	<i>Varchar</i>	15	
<i>nominal</i>	<i>Int</i>	11	
<i>Tipe</i>	<i>Varchar</i>	15	
<i>Foto</i>	<i>Varchar</i>	15	

3. Tabel Data Expense

Nama tabel : *tbl_Expense*

Primary Key : *id_Expense*

Fungsi : menyimpan data *Expense*

3.6 tbl_ *Expense*

Nama Field	Type	Long	Key
<i>Id_expense</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
<i>Nama_expense</i>	<i>Varchar</i>	15	

3.4.5 Rancangan Halaman

1. Rancangan Halaman *Login*

Login

Silahkan Login Terlebih Dahulu

Username

Password

Login

Gambar 3.11 Rancangan Halaman *Login*

Halaman ini merupakan halaman untuk masuk ke halaman utama, dimana *user* akan memasukkan *username* dan *password* untuk bisa *login* ke halaman utama.

2. Rancangan Halaman Data *Input* Harian

Dashboard	Tanggal Input harian	
Data Input Harian	Gudang	
List Data Input Harian	Belanja	
Input Data Keseluruhan	Nominal	
List Belanja	Cash/Non Cash	
List Gambar	Upload Foto	
Gudang		
User		
Logout	Simpan	Kembali

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Data *Input* Harian

Pada halaman ini menampilkan Form Data *Input* Harian yang akan disimpan pada list data input harian.

3. Rancangan Halaman List Data Input Harian

Dashboard							
Data Input Harian	No	Tanggal Laporan	Gudang	Belanja	Nominal	Cash/NonCash	Aksi
List Data Input Harian							
Input Data Keseluruhan							
List Belanja							
List Gambar							
Gudang							
User							
Logout							

Gambar 3.13 Rancangan Halaman List Data Input Harian

Pada halaman ini menampilkan list data input harian yang sudah disimpan pada *database* pada tabel data *input* harian, dimana admin bisa menginput, mengubah dan menghapus data.

4. Rancangan Halaman Input Data Keseluruhan

Dashboard	No	Tanggal Laporan	Gudang	Belanja	Nominal	Cash/NonCash	Aksi
Data Input Harian							
List Data Input Harian							
Input Data Keseluruhan							
List Belanja							
List Gambar							
Gudang							
User							
List Gambar							

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Input Data Keseluruhan

Pada halaman ini admin melakukan proses cetak Input data harian.

5. Rancangan Halaman List Belanja

Dashboard	Pilih Gudang Cetak PDF									
Data Input Harian	Dari Tanggal									
List Data Input Harian	Sampai Tanggal Filter									
Input Data Keseluruhan										
List Belanja	<table border="1"><tr><td>No</td><td>Tanggal Laporan</td><td>Pembelian</td><td>Harga</td><td>Gudang</td></tr></table>					No	Tanggal Laporan	Pembelian	Harga	Gudang
No	Tanggal Laporan	Pembelian	Harga	Gudang						
List Gambar										
Gudang										
User										
Logout										

Gambar 3.15 Rancangan Halaman List Belanja

Pada halaman ini admin melakukan proses cetak laporan rekapan seluruh data barang belanja sesuai tanggal yang belanja yang difilter di halaman List Belanja.

6. Rancangan Halaman List Gambar

Dashboard	No	Tanggal Laporan	Belanja	Foto
Data Input Harian				
List Data Input Harian				
Input Data Keseluruhan				
List Belanja				
List Gambar				
Gudang				
User				
Logout				

Gambar 3.16 Rancangan Halaman List Gambar

Pada halaman ini menampilkan data dari tabel *expense*. Dimana admin bisa melihat data gambar barang dari list belanja.

7. Rancangan Halaman Gudang

Dashboard			
Data Input Harian	No	Nama Gudang	Aksi
List Data Input Harian			
Input Data Keseluruhan			
List Belanja			
List Gambar			
Gudang			
User			
Logout			

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Gudang

Pada halaman ini menampilkan data dari tabel *expense*. Dimana admin bisa melihat nama penempatan gudang.

8. Rancangan Halaman *User*

Dashboard	<table><tr><td>No</td><td>Nama <i>User</i></td><td><i>Password</i></td><td>Level</td><td>Aksi</td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr><tr><td colspan="5"></td></tr></table>	No	Nama <i>User</i>	<i>Password</i>	Level	Aksi																																													
No		Nama <i>User</i>	<i>Password</i>	Level	Aksi																																														
Data Input Harian																																																			
List Data Input Harian																																																			
Input Data Keseluruhan																																																			
List Belanja																																																			
List Gambar																																																			
Gudang																																																			
User																																																			
Logout																																																			

Gambar 3.18 Rancangan Halaman *User*

Pada halaman ini menampilkan data dari tabel *user*. Dimana berisi data admin yang bisa mengakses sistem yang dibuat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari landasan teori dan penelitian mengenai informasi suatu kegiatan berdasarkan data yang bersifat fakta. Hasil dalam penelitian ini adalah “ Rancang bangun aplikasi pengelolaan keuangan pada PT. Energi Prima Elektrika (EPE)”. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *mysql*.

Adapun tampilan aplikasi yang dibuat penulis terdiri dari 8 halaman yaitu halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman list data input harian, halaman input data keseluruhan, halaman list belanja halaman list gambar, halaman list gudang, halaman *user*. Pada aplikasi yang di buat penulis ini memiliki tiga *database* yang digunakan penulis diantaranya tabel data input harian, tabel *expense*, tabel *user*. Tabel-tabel ini memiliki fungsi diantaranya untuk membuat dan mengelola *database* pada sistem yang dibuat.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini berisi penjelasan tentang pembuatan “Rancang bangun aplikasi pengelolaan keuangan pada PT. Energi Prima Elektrika (EPE)”.

4.2.1 Pembahasan Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan komponen komputer yang bisa dirasakan secara fisik atau dilihat secara kasat mata secara langsung. Adapun perangkat keras yang digunakan oleh penulis dalam membantu pembuatan dan menjalankan aplikasi ini adalah laptop *Asus* dengan spesifikasi seperti dibawah ini :

1. *Processor* : *Intel® Celeron® N4020 CPU @ 1.10GHz*
(2 CPUs), ~1.1GHz
2. *Memory (RAM)* : 4096MB RAM
3. *Hardisk* : 1000 GB HDD
4. *Mouse* : *Standart Mouse*
5. *Keyboard* : *Standart Keyboard*

4.2.2 Pembahasan Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* adalah istilah umum yang digunakan untuk mendeskripsikan kumpulan program-program komputer yang terdiri dari prosedur dan dokumentasi untuk melakukan tugas tertentu. Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis dalam membantu pembuatan dan menjalankan aplikasi seperti dibawah ini :

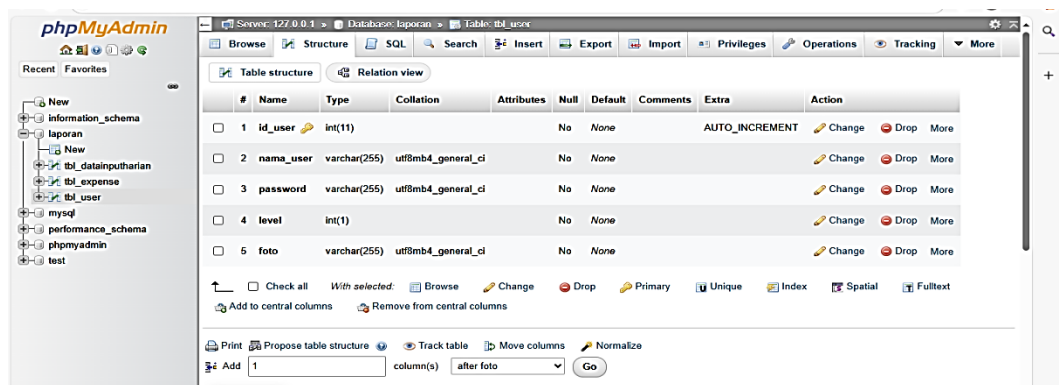
1. *Xampp Control Panel v3.3.0*
2. *Visual Studio Code v1.66.2*
3. Bahasa Pemrograman : *PHP (Hypertext Processor)*
4. *Database : MySQL*

4.2.3 Tampilan Database

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat lima tabel *database*, yaitu tabel jual beli tanah, tabel hibah/kuasa ahli waris, tabel permohonan pindah penduduk, tabel data penduduk, dan tabel *user* yang memiliki struktur masing-masing. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari gambar berikut:

1. Tampilan Tabel User

Pada gambar 4.1 berfungsi untuk masuk ke halaman *dashboard* dengan cara memasukkan *username* dan *password*.



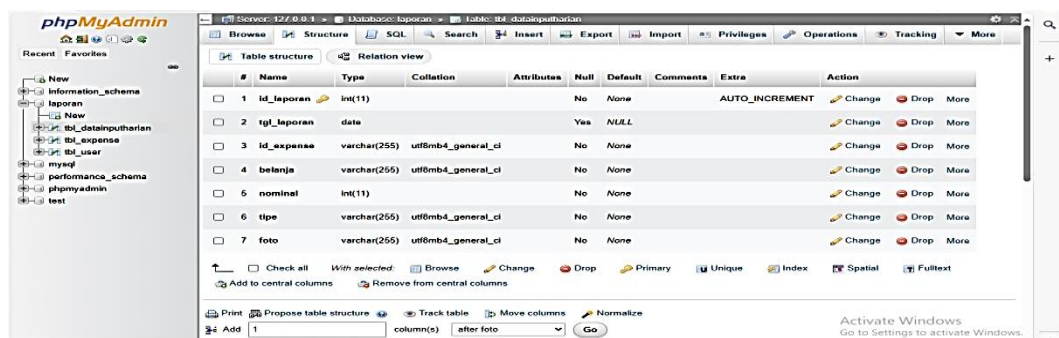
The screenshot shows the phpMyAdmin interface with the 'tbl_user' table selected. The table structure is as follows:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_user	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_user	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	level	int(1)			No	None			Change Drop More
5	foto	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.1 Tampilan Tabel User

2. Tampilan Tabel data input harian

Pada gambar 4.2 berfungsi untuk menginput dan menyimpan melalui aplikasi *database* data input harian.



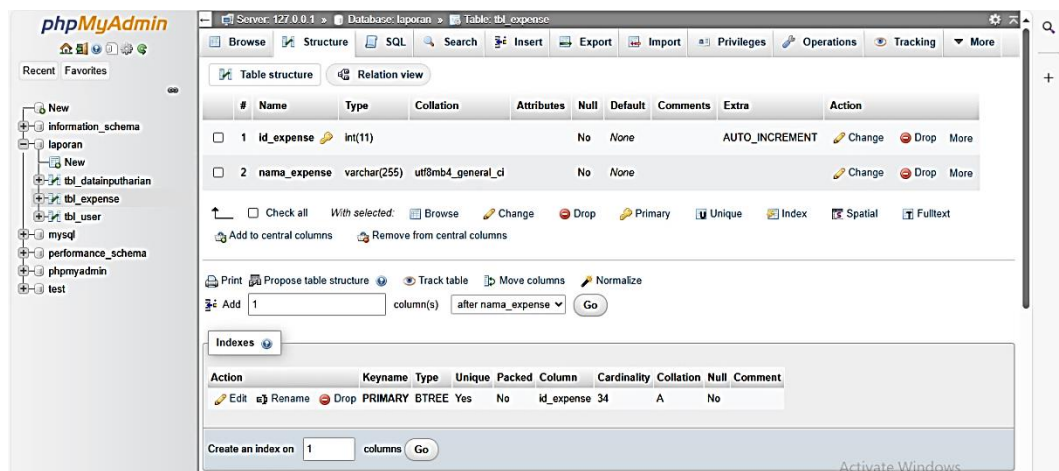
The screenshot shows the phpMyAdmin interface with the 'tbl_datainputharian' table selected. The table structure is as follows:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_laporan	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	tgl_laporan	date			Yes	NULL			Change Drop More
3	id_expense	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	belanja	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	nominal	int(11)			No	None			Change Drop More
6	tipe	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	foto	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 4.2 Tampilan Tabel Data Input Harian

3. Tampilan Tabel Expense

Pada Gambar 4.3 berfungsi untuk menginput dan menyimpan melalui aplikasi *database expense*.

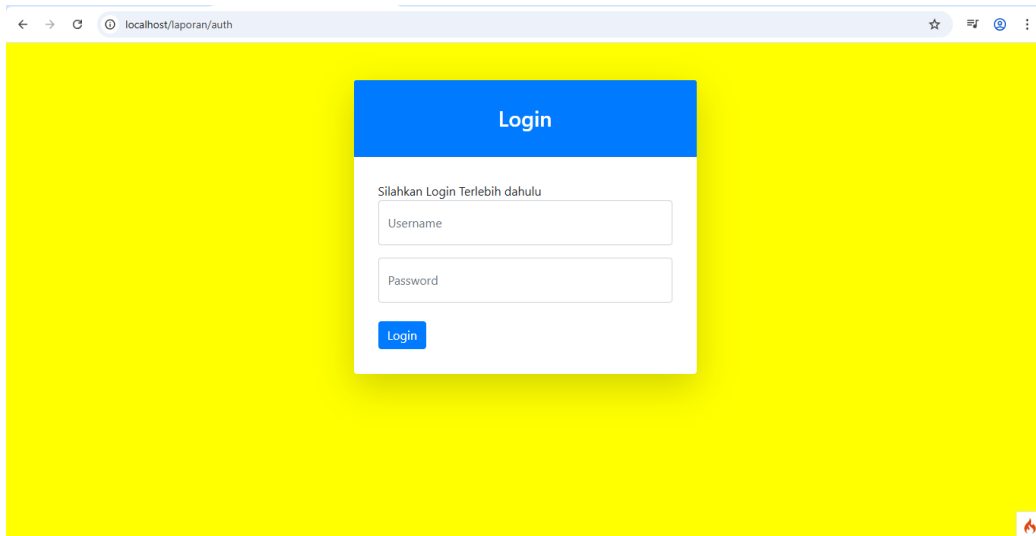


Gambar 4.3 Tampilan Tabel Expense

4.2.4 Tampilan Website Aplikasi

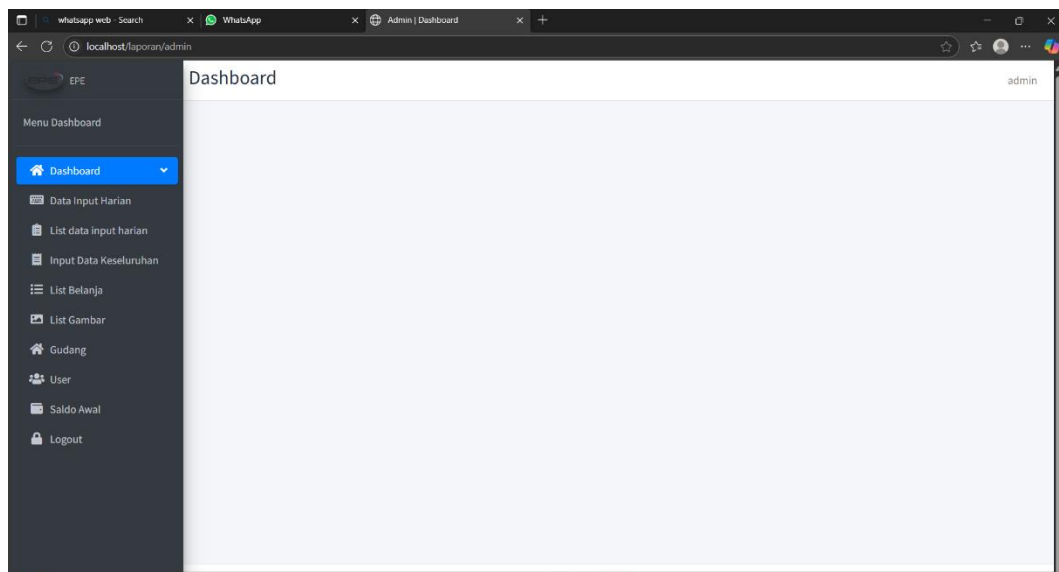
1. Halaman Login

Gambar halaman 4.4 dibawah ini merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan *form login* ini pengguna diminta memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar kemudian klik tombol berwarna biru bertuliskan *login*. Apabila *username* dan *password* benar maka pengguna akan diarahkan langsung ke menu utama aplikasi dan jika salah maka pengguna akan diarahkan kembali untuk mengisi *username* dan *password* dengan benar.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman *Login*

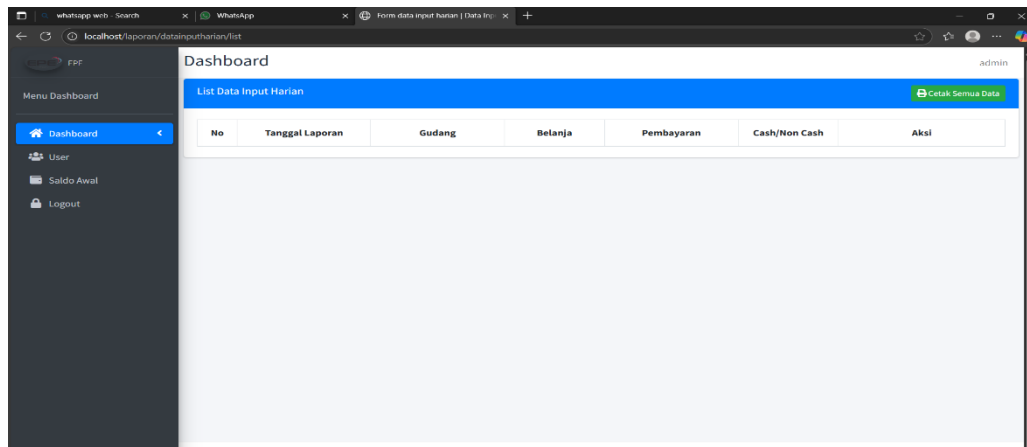
2. Halaman *Dashboard*



Gambar 4.5 Tampilan Halaman *Dashboard*

Gambar halaman 4.5 ini merupakan tampilan awal setelah masuk kedalam aplikasi melalui proses *login*. Dimana pada *Dashboard* terdapat halaman-halaman lain yang dikelola oleh admin.

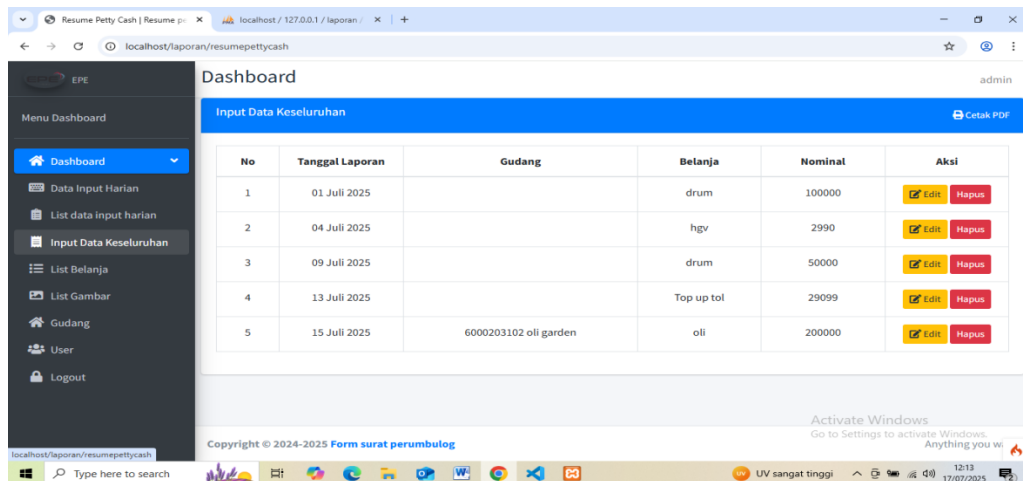
3. Halaman List Data Input Harian



Gambar 4.6 Tampilan Halaman List Data Input Harian

Pada gambar 4.6 diatas menampilkan sistem pengelolaan data *input* harian pada PT. Energi Prima Elektrika.

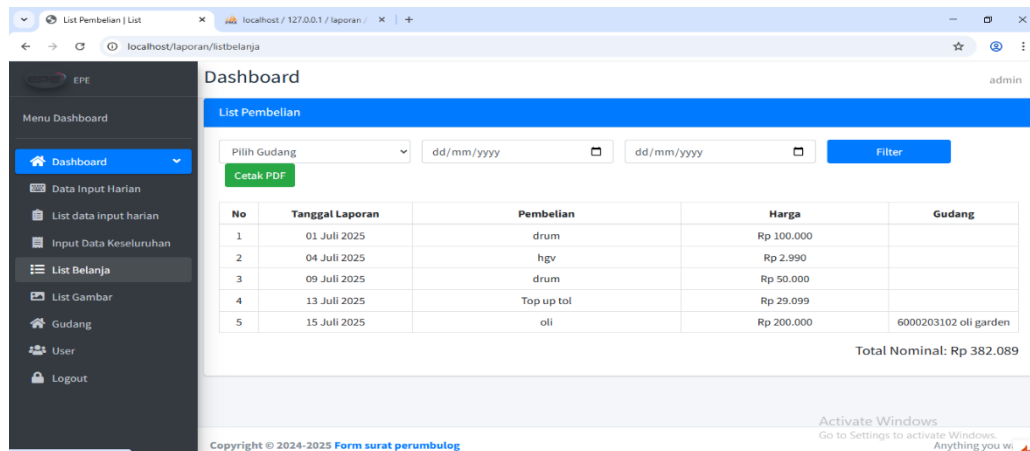
4. Halaman Data Keseluruhan



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Input Data Keseluruhan

Pada gambar 4.7 diatas menampilkan sistem pengelolaan data *input* harian pada PT. Energi Prima Elektrika.

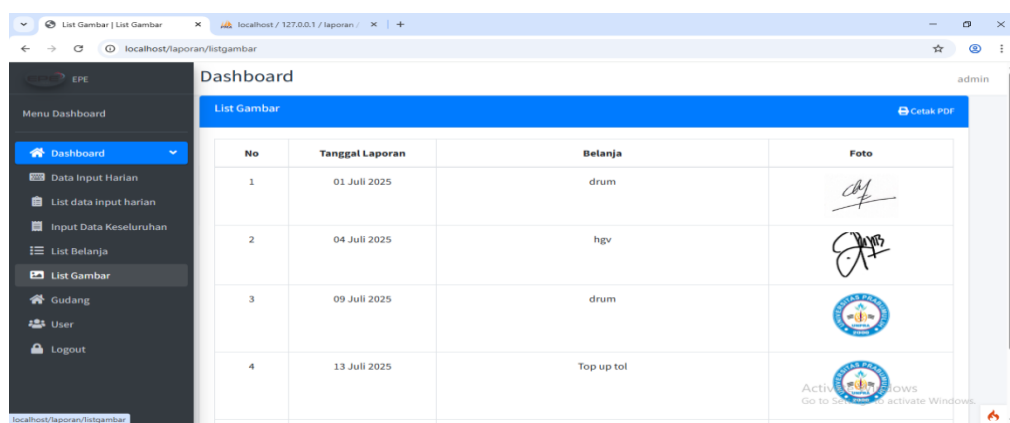
5. Halaman List Belanja



Gambar 4.8 Tampilan Halaman List Belanja

Pada gambar 4.8 diatas menampilkan sistem pengelolaan data list belanja pada PT. Energi Prima Elektrika.

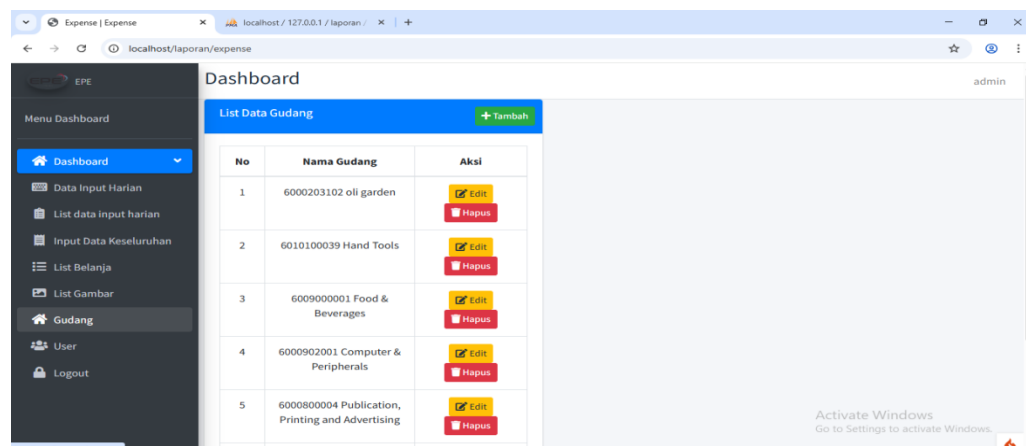
6. Halaman List Gambar



Gambar 4.9 Tampilan Halaman List Gambar

Pada gambar 4.9 diatas menampilkan sistem pengelolaan data list gambar belanja pada PT. Energi Prima Elektrika.

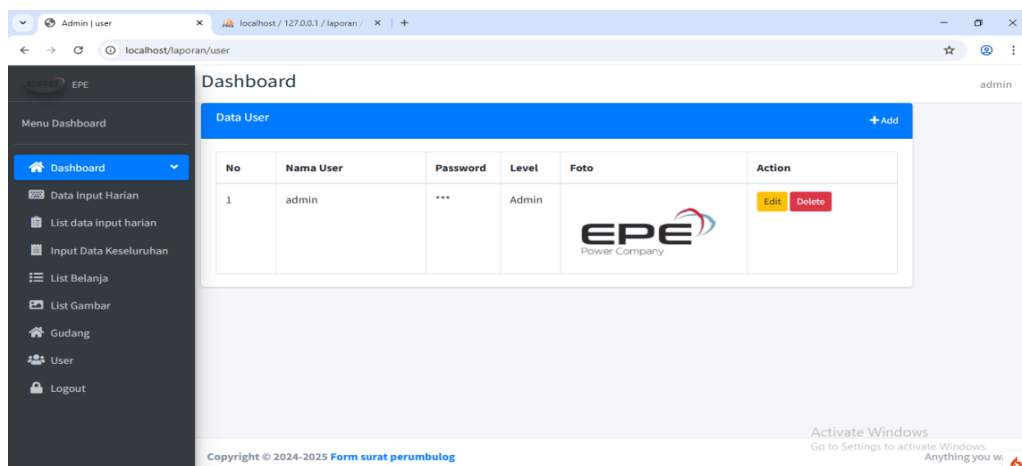
7. Halaman Gudang



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Gudang

Pada gambar 4.10 diatas menampilkan sistem pengelolaan gudang pada PT. Energi Prima Elektrika.

8. Halaman User



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Data User

Pada gambar 4.11 diatas menampilkan sistem pengelolaan data User pada sistem.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Masuk Halaman Login Klik Login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Menampilkan Halaman Utama	Terpenuhi
2	Menu Utama	Menampilkan Menu Utama	Tampilan	Terpenuhi
3	Klik menu halaman data input harian	Mengelola data barang yang akan di input dapat ditambah, diedit dan dihapus.	Menampilkan data input harian	Terpenuhi
4	Klik menu halaman input data keseluruhan	Mengelola input data keseluruhan dapat ditambah, diedit dan dihapus.	Menampilkan input data keseluruhan	Terpenuhi
5	Klik menu halaman list belanja	Mengelola data list belanja bisa ditambah, diedit dan dihapus	Menampilkan data list belanja	Terpenuhi
6	Klik menu halaman list gambar	Mengelola data list gambar serta bisa ditambah, diedit dan dihapus	Menampilkan data list gambar	Terpenuhi

7	Klik menu data <i>user</i>	Mengelola data <i>user</i> serta bisa ditambah, diedit dan dihapus	Menampilkan data <i>user</i>	Terpenuhi
8	Klik laporan	Dapat <i>print</i> /cetak laporan	Tampilan hasil laporan	Terpenuhi

Sumber: Data diolah oleh penulis (2025)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan berakhirnya penyusunan Tugas Akhir ini, penulis berharap aplikasi ini bisa berguna di PT. Energi Prima Elektrika (EPE) Kota Prabumulih khususnya bagi pembaca pada umumnya. Dari pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengelolaan keuangan ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP myadmin* dengan *database MySQL*.
2. Sistem aplikasi dapat mempermudah PT. Energi Prima Elektrika (EPE) Kota Prabumulih dalam pengelolaan keuangan khususnya pengeluaran kas kecil agar menjadi efisien dan tepat serta memudahkan pegawai melakukan laporan pencatatan keuangan tanpa harus dicatat dalam buku laporan.
3. Dalam penelitian ini penulis mengembang aplikasi menggunakan metode pengembang sistem *waterfall*, serta menggunakan alat bantu perancangan sistem menggunakan model *UML* yang terdiri dari beberapa diagram *UML* yaitu: *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran yang penulis sampaikan agar dapat disajikan bahan pertimbangan untuk perbaikan dalam perkembangan aplikasi pengelolaan keuangan pada PT. Energi Prima ElektriKA (EPE) Kota Prabumulih berbasis *web*. Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Kas Kecil Pada PT.Energi Prima ElektriKA membutuhkan analisis yang lebih lanjut untuk mengetahui kebutuhan tambahan dan mengetahui letak kekurangan baik itu dari rancang bangun aplikasi maupun dalam penulisan tugas akhir ini. Agar jadi pertimbangan bagi penulis untuk meningkatkan kualitas pada masa mendatang.
2. Sebelum menggunakan aplikasi ini sebaiknya dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan semuanya sudah berjalan dengan baik agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pengoperasian aplikasi.
3. Sebelum sistem ini digunakan secara menyeluruh, sebaiknya admin mempelajari secara singkat untuk memastikan sistem dapat digunakan secara optimal. Dan Dengan adanya aplikasi ini diharapkan PT.Energi Prima ElektriKA memanfaatkannya dengan baik dan sebagai mana mestinya.