

# Sistem Administrator Debt Recording Berbasis Website pada Toko Serunai Sekayu (*Website Based Debt Recording Administrator System at Serunai Sekayu Shop*)

Muhammad Syahril, M.Ficky Ramdhani

Universitas Muhammadiyah Palembang, Politeknik Sekayu

[Msyahril@Um-Palembang.ac.id](mailto:Msyahril@Um-Palembang.ac.id) , [Mfickynamdhani@gmail.com](mailto:Mfickynamdhani@gmail.com)



## Riwayat Artikel

Diterima pada 28 Juni 2024

Revisi 1 pada 8 Juli 2024

Revisi 2 pada 20 Juli 2024

Disetujui pada 23 Juli 2024

## Abstract

**Purpose:** This article aims to develop and implement an administrator system for website-based debt recording that can be used by Toko Serunai Sekayu.

**Method:** The system development method is carried out using a web-based software development approach. Development stages include requirements analysis, system design, implementation, and testing.

**Results:** The result of this research is the successful implementation of a website-based debt recording administrator system for the Serunai Sekayu Shop. This system allows users to record customer debts efficiently and manage this data well.

**Limitations:** The limitation of this system is its dependence on a stable internet connection for optimal access and use of the system. In addition, there may be challenges in integrating with the store's existing systems.

**Contribution:** The main contribution of this article is the development of a specific and applicable system for debt management at Serunai Sekayu stores. This system provides a practical solution for these stores in managing and monitoring customer debt effectively through an easy-to-access web platform.

**Keywords:** *Website, Debt Recording, Waterfall, MySQL, PHP*

**How to cite:** Syahril, M., Ramdhani, M, F. (2024). Sistem Administrator Debt Recording Berbasis Website pada Toko Serunai Sekayu. *Jurnal Ilmu Siber dan Teknologi Digital*, 2(2), 75-107.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi berdampak luas dalam kehidupan manusia. Semenjak dikembangkannya komputer pada pertengahan abad ke-20, dimulai dengan pengembangan komputer untuk mengolah sistem maupun informasi, kemudian dilanjutkan dengan saling terhubung menggunakan komputer-komputer itu untuk kepentingan berbagi informasi. Pada saat ini, dengan menggunakan sebuah sistem atau komputerisasi yang tersambung dengan internet kita bisa mencari tahu tentang apapun, mulai dari beritahari ini sampai catatan sejarah masa lampau. Dengan konsep *world wide web* dunia menyimpan dan menelusuri informasi di komputer yang terhubung dengan internet menjadi sesuatu yang sangat luar biasa. Sebelum 1989 pekerjaan mencari informasi di internet hanya bisa dilakukan oleh sedikit orang saja, orang yang di maksud mesti benar-benar paham tentang sistem tersebut.

Toko Serunai adalah toko yang menjual berbagai macam sembako yang didirikan sejak tahun 1985 di Kota Sekayu. Didirikan oleh Bapak H.Isran yang beralamatkan Jalan Merdeka Pasar Perjuangan Kota Sekayu dan pindah ke Jalan Kolonel Wahid Udin Dekat Kantor POLSEK Sekayu Sejak Awal Tahun 2017-Sekarang. Adapun dasar hukum yang berdasarkan UU No 19 Tahun 1982 Tentang Wajib Daftar Perusahaan Atau Usaha (TDP). Tanda Daftar Perusahaan Toko Serunai dengan Nomor TDP 06.10.5.47.01133 Dengan Nama Perusahaan "TOKO SERUNAI" Dengan jenis usaha "Kegiatan Usaha Pokok Dagang Manisan". pada Toko Serunai sekayu terdapat permasalahan yaitu mengenai manualisasi pada *debt recording* toko yang

dimana masih menggunakan sistem manual seperti pencatatan masih menggunakan buku dalam pencatatan sehingga menjadi satu faktor penyebab kelalaian dalam *Debt Recording* di toko tersebut. Berdasarkan permasalahan diatas adapun solusi yang dibutuhkan yaitu berupa sistem yang dapat mempermudah admin dalam pencatatan *Debt Recording* sehingga admin dapat mendata *Debt Recording* secara Sistematis di *website* tersebut dan admin dapat memberikan konfirmasi berupa notifikasi / Nota kepada pelanggan Serunai Sekayu.

## 2. Tinjauan pustaka

### 2.1 Teori Pendukung

#### 2.1.1 Sistem

Menurut Davis (2020:1) menyatakan bahwa, “Sistem sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud”. Menurut Lucas (2020:1) menyatakan bahwa, “Sistem sebagai suatu *komponen/variabel* yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu”. Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem adalah sekumpulan objek yang saling berhubungan satu sama lainnya.

#### 2.1.2 Website

Menurut Adam Saputra (2019:8), menyatakan bahwa, “*website* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menjelajahi situs-situs di dunia maya”. Menurut Jimi Asmara (2019:3), menyatakan bahwa, “*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi”. Berdasarkan dua pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan sebuah halaman *web* yang berisi informasi, baik berupa *teks*, gambar, *animasi*, suara, *video*, maupun gabungan dari beberapa atau keseluruhan elemen-elemen tersebut.

#### 2.1.3 Administrasi

Menurut Zulva Rizky Anisa, dkk (2018) menyatakan bahwa, “administrasi adalah suatu kegiatan atau usaha untuk membantu, melayani, mengarahkan atau mengatur semua kegiatan di dalam mencapai suatu tujuan”. Menurut Nurul Indika dan Suhenda Adia (2021) menyatakan bahwa, “suatu proses rangkaian kerjasama yang dilakukan antara dua orang atau lebih berdasarkan tugas pokok dan fungsi masing-masing dalam sebuah hirarki organisasi yang saling mendukung dan melengkapi untuk mencapai tujuan tertentu secara berdaya guna dan berhasil guna”. Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Administrasi* merupakan suatu kegiatan antara dua orang atau lebih untuk membantu melayani mengarahkan atau mengatur semua kegiatan di dalam mencapai suatu tujuan.

#### 2.1.4 Debt Recording (Pencatatan Piutang)

Menurut Donald, E Kieso (2017: 423) menyatakan bahwa “piutang merupakan aset keuangan dan juga merupakan instrument keuangan, piutang sering disebut juga sebagai pinjaman dan piutang yang diajukan terhadap pelanggan dan lain-lain, atas uang, barang, atau jasa”. Menurut Adya Barata dan Bambang Trihartanto (2017: 71), menjelaskan bahwa piutang adalah hak tagihan kepada pihak lain yang timbul karena suatu transaksi tidak tunai atau transaksi dengan perjanjian pembayaran kemudian (*transitoris*). Berdasarkan definisi piutang menurut para ahli, piutang dapat disimpulkan bahwa piutang merupakan jumlah yang akan ditagih dari pelanggan yang timbul akibat penjualan atau penyerahan barang dan jasa kepada pelanggan yang dilakukan saat ini, yang mengakibatkan adanya tuntutan kepada pelanggan atau pihak lain dimasa yang akan datang.

#### 2.1.5 Internet

Menurut Zafir Ibrahim dan Rifky Aswin (2023) menyatakan bahwa “*Internet* adalah kumpulan *komputer* yang terhubung satu dengan yang lain dalam sebuah jaringan. *Internet* dapat menghubungkan *komputer* dan jaringan-jaringan yang ada diseluruh dunia menjadi sebuah jaringan *komputer* yang sangat besar.” Menurut Priyanto dan Jauhari (2020:1) menyatakan bahwa, “*Internet* adalah jaringan *global* yang menghubungkan

*komputer-komputer* diseluruh dunia. Dengan *internet*, sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada *komputer* lain di benua yang berbeda”. Kesimpulan yang bisa diambil dari pengertian *internet* merupakan sebuah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa batasan ruang dan waktu.

## 2.2 Teori Perancangan

### 2.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2018:53) menyatakan bahwa, “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional. Jika menggunakan OODBMS maka perancangan ERD tidak perlu dilakukan”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *ERD* merupakan sebuah *tools* yang digunakan oleh *system analyst* dalam pengembangan sistem untuk memodelkan hubungan suatu entitas dengan entitas lainnya.

### 2.2.2 Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2018:137) menyatakan bahwa, “UML merupakan Bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”. Berikut ini beberapa jenis *UML (Unified Modelling Language)*:

#### 1) Use Case

Use case diagram adalah diagram yang merepresentasikan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram dapat mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat. *Use case diagram* juga digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat pada sistem.

#### 2) Activity Diagram

Activity diagram adalah sebuah rancangan aliran kerja dari suatu sistem yang akan dijalankan. Activity diagram dibuat berdasarkan satu atau beberapa *use case diagram* yang ada.

#### 3) Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang merepresentasikan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. *Sequence diagram* digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek dan interaksi antara objek. *Sequence diagram* berhubungan erat dengan *use case diagram*, dimana 1 *use case diagram* akan menjadi 1 *sequence diagram*.

### 2.2.3 Flowchart (Diagram Alir)

Menurut Salman Alfarisi (2019) Menyatakan bahwa, “*Flowchart* merupakan penyajian sistematis tentang proses dan logika mengenai kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan – urutan prosedur dari suatu program”.

## 2.3 Teori Implementasi

### 2.3.1 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Budi Raharjo (2022:219) menyatakan bahwa, “PHP adalah Bahasa pemrograman yang sangat populer digunakan untuk mengembangkan aplikasi- aplikasi berbasis *web*, meskipun sebenarnya PHP juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *desktop*, baik yang berupa *console* maupun yang berbasis GUI”. Menurut Isty dan Afifah (2018), “PHP merupakan *pemrograman interpreter* yaitu penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.” Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *PHP* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang sangat populer dan awalnya dibuat oleh pengembang *web* untuk pribadi yang sekarang digunakan untuk membuat *website dinamis* dan *interaktif*.

### 2.3.2 Cascading style sheets (CSS)

Menurut Adam Saputra (2019:47) menyatakan bahwa, “CSS menjelaskan bagaimana elemen-elemen HTML ditampilkan di layer dengan lebih mulus”. Menurut Davit Irawan dan Zerian Novianto (2020) menyatakan bahwa, “CSS (*Cascading style Sheet*) adalah salah satu Bahasa desain *web* yang mengontrol format tampilan sebuah halaman *web* yang di tulis dengan menggunakan penanda (*markup language*)

biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML”. Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan suatu kumpulan kode yang mendefinisikan desain dari bahasa *markup* seperti *HTML* yang dapat digunakan untuk mengatur tampilan suatu *website*, baik tata letak, jenis huruf, hingga warna untuk tampilan *website*.

### 2.3.3 Hypertext Markup Language (HTML)

Menurut Priyanto dan Jauhari (2020:15), menyatakan bahwa, “HTML merupakan bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*.” Menurut Zafir Ibrahim (2023) menyatakan bahwa, “*HTML (HypertextMarkup Language)* adalah sebuah intruksi pemrograman yang dituliskan dalam bentuk baris-baris kode, yang dikenal dengan istilah *Tag*. Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *HTML* merupakan sebuah bahasa standar dalam penyusunan sebuah *website* yang dibuat dalam bentuk *tag-tag* agar dapat diakses dalam *web browser*.

### 2.3.4 MySQL (My Structured Query Language)

Menurut Budi Raharjo (2022:15) menyatakan bahwa, “MySQL merupakan salah satu *Software RDBMS*, atau *software* yang berperan sebagai server database”. Menurut wadisman (2018) menyatakan bahwa, “MySQL adalah salah satu database server yang sangat terkenal kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan sql sebagai Bahasa dasar untuk mengakses databasenya”. Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan sebuah *server database* yang dapat dan sering digunakan dalam pengolahan data dan membangun aplikasi *web*”.

### 2.3.5 Visual Studio Code

Menurut Agustini, Dkk (2019) menyatakan bahwa, “*Visual Studio Code* adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux* dan *macOS*. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, *kontrol git* yang tertanam dan *GitHub*, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring kode*”. Menurut A. Yudi Permana dan Puji Romadlon (2019) menyatakan bahwa “*Visual Studio Code (VS Code)* ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi *Linux*, *Mac*, dan *Windows*. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti *C++*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, dst).” Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Visual Studio Code* merupakan sebuah *Software* yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang mendukung berbagai Bahasa pemrograman.

### 2.3.6 Bootstrap

Menurut Bambang Suprayogi dan Abdur Rahmanesa (2019) menyatakan bahwa “*Bootstrap* menyediakan *HTML*, *CSS* dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif”. Menurut Zakir (2016) menyatakan bahwa “*Bootstrap* merupakan sebuah *framework* yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam mendesain *web*”. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tampilan web yang dibuat oleh *bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari *browser* yang kita gunakan baik di *desktop*, *tablet* ataupun *mobile device*.

### 2.3.7 Xampp

Menurut Jubilee Enterprise (2018:3) menyatakan bahwa, “XAMPP adalah *server* yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi *programmer* pemula”. Menurut Nirsal, dkk. (2020:4) menyatakan bahwa, “XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. XAMPP adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat *Apache (web server)*, *MySQL (database)*, *PHP (server side scripting)*, *Perl*, *FTP server*, *PhpMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya”. Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa XAMPP adalah *tool* perangkat lunak yang menyediakan

paket perangkat lunak dalam satu buah paket dan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP.

### 3. Metodologi Penelitian

#### 3.1 Waktu dan Tempat

Waktu penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2023 sampai dengan bulan Agustus 2023. Tempat penelitian ini dilakukan di Toko Serunai Sekayu, kecamatan Sekayu, Kabupaten Musi Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan.

#### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Terdapat empat metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu,

1) Pengamatan (observasi)

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung atau observasi terkait, yaitu Toko Serunai Sekayu, Kecamatan Sekayu, Kabupaten Musi Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan guna untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem debt recording.

2) Wawancara (interview)

Teknik wawancara merupakan proses tanya jawab secara langsung kepada pihak terkait mengenai permasalahan yang dibahas dalam laporan penelitian.

3) Studi pustaka

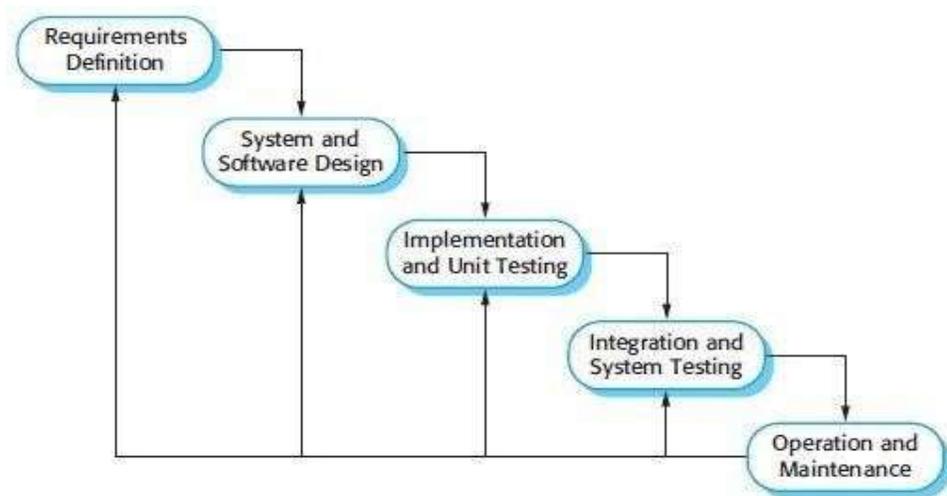
Penulis mencari data dan informasi dari sumber media cetak baik berupa buku, jurnal maupun media digital seperti artikel di internet yang berkaitan langsung dengan data dan informasi yang dibutuhkan dalam laporan penelitian.

4) Dokumentasi

Penulis mengumpulkan bukti dari pengamatan yang dilakukan berupa lampiran Foto.

#### 3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *web* ini adalah *Waterfall Model*. *Waterfall model* atau yang lebih dikenal sebagai metode air terjun adalah metode pengembangan sistem yang membutuhkan pendekatan secara sistematis dan terurut pada pengembangan perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna melalui beberapa tahapan” (Saputra, dkk, 2020: 64).



Gambar 1. *Waterfall Model*

Sumber: <https://ranahresearch.com/wpcontent/uploads/2020/09/waterfall-ian-768x324.jpg> (Diakses pada 06 April 2023)

Waterfall model memiliki beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Requirement Analysis (analisis kebutuhan)  
Requirement analysis (analisis kebutuhan) adalah proses analisis kebutuhan dan informasi yang dibutuhkan dalam membangun sebuah sistem. Metode analisis yang dapat dilakukan diantaranya adalah diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya.
- 2) System and Software Design (Desain Software dan Sistem)  
Pada tahap ini kebutuhan yang telah dianalisa pada tahap sebelumnya akan diimplementasikan pada desain pengembangan sistem. Perancangan desain sistem dilakukan untuk membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang akan dikerjakan selanjutnya.
- 3) Implementation and Unit Testing (Implementasi dan Pengujian Unit)  
Tahap Implementation and Unit Testing (Implementasi dan Pengujian Unit) adalah tahap pemrograman. Perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan kelayakan terhadap fungsional modul yang telah dibuat.
- 4) Integration and System Testing (Integrasi dan Pengujian Sistem)  
Setelah seluruh unit diuji pada tahap sebelumnya, selanjutnya unit tersebut akan diintegrasikan ke dalam sistem secara keseluruhan. Kemudian akan dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi
- 5) Operation and Maintenance (Pengoperasian dan Pemeliharaan)  
Tahap terakhir adalah sistem yang telah jadi akan dioperasikan oleh pengguna dan dilakukan pemeliharaan sistem. Pemeliharaan sistem dilakukan untuk melakukan perbaikan pada kesalahan (error) yang sebelumnya tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan sistem juga dapat berupa perbaikan implementasi unit sistem.

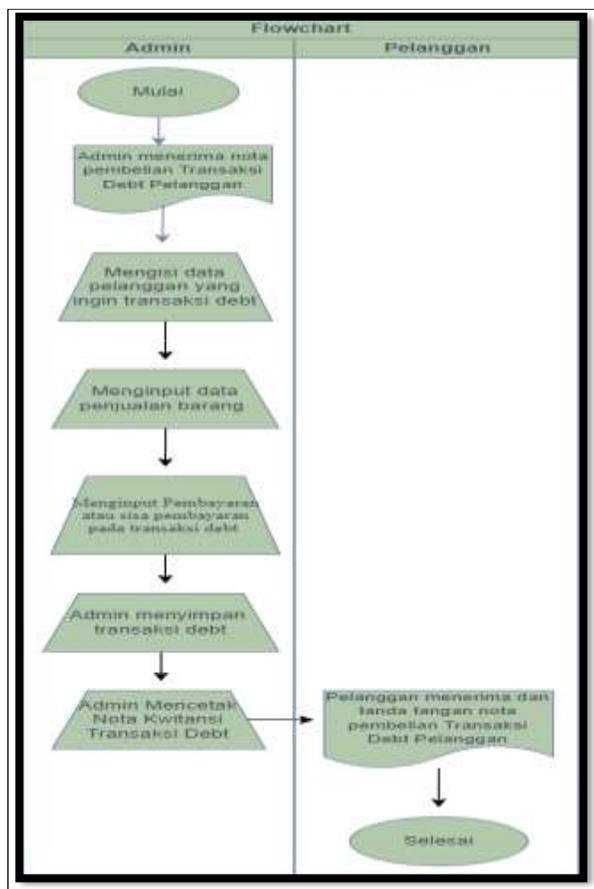
### **3.4 Metode Pengujian Sistem**

Metode pengujian sistem adalah metode Pengujian perangkat lunak (*software testing*) yang dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kualitas dari suatu produk atau layanan yang sedang diuji. Pada proses ini akan dilakukan pengujian untuk menemukan kesalahan dan kemungkinan-kemungkinan yang berpotensi untuk menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi perangkat lunak sebelum diserahkan ke pengguna. Metode pengujian perangkat lunak yang digunakan yaitu *black box testing* yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah aplikasi yang digunakan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum).

### **3.5 Analisis Sistem**

#### **3.5.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan gambaran terhadap sistem yang saat ini masih digunakan pada Toko Serunai Sekayu. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, sistem *Debt Recording* pada Toko Serunai Sekayu masih dilakukan secara manual, yaitu : cara pencatatan / *recording* masih menggunakan buku dan tulisan tangan sehingga solusi yang diberikan yaitu berupa sistem yang dimana terdapat pencatatan dan notifikasi. Adapun alur kerja yang penulis gambarkan dalam *Flowchart* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Sistem yang sedang berjalan

### 3.5.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan merupakan gambaran terhadap sistem yang diusulkan agar penggunaan teknologi pada Toko Serunai Sekayu menjadi lebih efektif. Proses Penggunaan Teknologi pada sistem yang diusulkan dimulai ketika :

- 1) Admin membuka Sistem *Debt Recording* pada Toko Serunai Sekayu.
- 2) Kemudian *admin* memasukkan *username* dan *password* kedalam *form login* maka akan tampil ke *dashboard* atau halaman utama pada Sistem *Debt Recording* pada Toko Serunai Sekayu.
- 3) Selanjutnya *admin* membuka menu Hutang untuk melakukan transaksi.
- 4) Jika pelanggan toko berbelanja dengan melakukan transaksi *Debt* maka Kasir akan menginput data di dalam menu “Hutang Penjualan” untuk melakukan transaksi *Debt*.
- 5) *Admin* akan menginput data pada menu “Tambah Hutang Penjualan” pada transaksi tersebut.
- 6) Lalu, *admin* mengupload kwitansi transaksi *debt* dan memasukkan kode kwitansi *debt*.
- 7) Untuk pelunasan/pembayaran *debt*, *Admin* mengecek apakah kwitansi pembayaran sudah sesuai dengan data.
- 8) Jika YA maka pembayaran *debt* sudah lunas dan jika TIDAK, maka admin akan menghubungi pelanggan untuk melakukan konfirmasi lalu memvalidasi kembali data, apabila sudah tervalidasi maka pembayaran *debt* sudah lunas.
- 9) Setelah konfirmasi pembayaran, admin akan Memberikan Nota Pelunasan Kepada Pelanggan.

### 3.5.3 Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

#### 1) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan suatu kebutuhan yang isinya mencakup proses/layanan apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem, seperti bagaimana sistem akan berinteraksi dengan input tertentu atau perilaku sistem pada situasi tertentu. Kebutuhan fungsional harus dapat menggambarkan proses/layanan yang ada pada sistem secara detail kepada pengguna. Berikut ini merupakan kebutuhan fungsional pada Sistem Administrator *Debt Recording* Berbasis *Website* Pada Toko Serunai Sekayu:

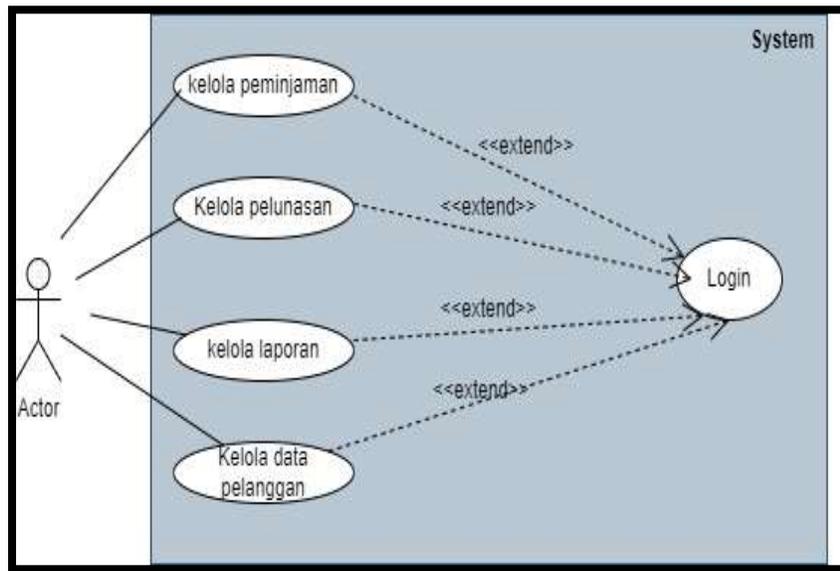
#### 2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan ini biasanya mencakup tentang batasan proses/layanan atau pun fungsi yang ditawarkan oleh sistem, seperti batasan waktu, pengembangan sistem, standarisasi implementasi sistem, 32 dan lain-lain. Perangkat atau teknologi tersebut meliputi perangkat lunak, perangkat keras, dan perangkat lainnya.

Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

## 3.6 Rancangan Analisis Dan Desain

### 3.6.1 Use Case Diagram



Gambar 3. Usecase Diagram

Pada *use case diagram* diatas, terdapat satu actor yaitu *admin debt recording* Toko serunai. *Admin* dalam hal ini memiliki kendali penuh terhadap sistem. *Admin* dapat melakukan pengelolaan data pada sistem. Untuk memasukkan *Debt recording* tersebut ke dalam sistem, *admin* terlebih dahulu harus melewati keamanan sistem dengan melakukan *login* pada sistem.

Tabel 1. Analisis Use case Membuka *Website*

Aktor	Use Case	Deskripsi
Admin	Login	Admin memasukkan Username dan Password di website sistem Debt recording
	Kelola Recording	Admin dapat mengeloladata transaksi Debt Recording (create, read, update, delete)

Kelola Admin	kelola <i>admin</i> dapat memilih untuk melakukan tambah, edit atau hapus data. Saat memilih menu tambah atau edit data, sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk memasukkan data.
Kelola Profil	Admin dapat mengelola Profil Pada toko Serunai.
Kelola Data Pelanggan	Admin dapat mengelola data pelanggan secara CRUD (Create, Read, Update, Delete)

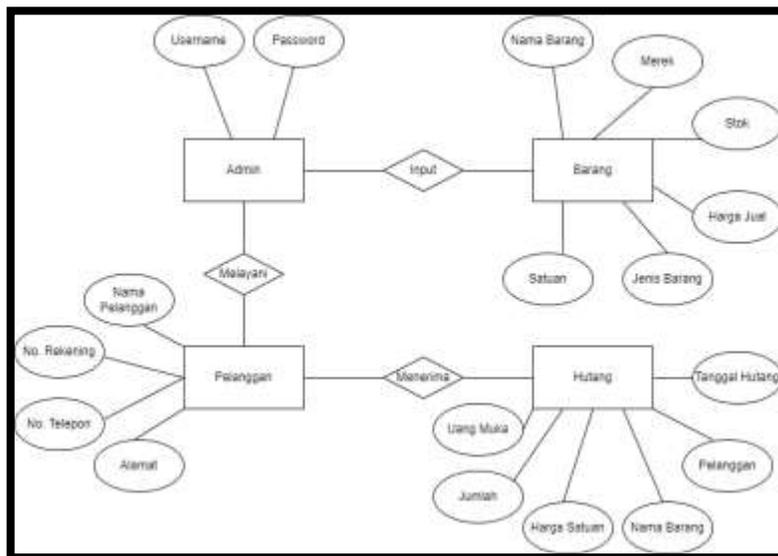
### 3.6.2 Activity Diagram

- Activity Diagram Login Admini
- Activity Diagram Recording / Hutang
- Activity Diagram Kelola Admin
- Activity Diagram Kelola Profil
- Activity Diagram Kelola Data Pelanggan

### 3.6.3 Sequence Diagram

- Sequence diagram Login
- Sequence diagram Hutang
- Sequence Diagram Kelola Admin
- Sequence Diagram Kelola Profil
- Sequence Diagram Kelola Data Pelanggan

### 3.6.4 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 17 Perancangan ERD dari sistem yang akan dibangun. Pada gambar diatas terdapat 4 entitas yaitu Admin, Barang, Pelanggan, dan Hutang. Selain itu terdapat 3 relasi yang menghubungkan satu entitas dan entitas lainnya.

### 3.6.5 Perancangan Tabel

#### a) Tabel Login

Nama tabel : Pengguna  
Primary Key : idpengguna

Tabel 2. Tabel Login

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
<i>idpengguna</i>	Integer	11	<i>Primary key, AI</i>
Email	Text	-	-
Password	Text	-	-
Namapengguna	Text	-	-

#### b) Tabel Jenis Barang

Nama tabel : jenis  
Primary key : idjenis

Tabel 3. Tabel Jenis

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
<i>idjenis</i>	Integer	11	<i>Primary key, AI</i>
namajenis	Text	-	-

#### c) Tabel Pelanggan

Nama tabel : Pelanggan  
Primary key : idpelanggan

Tabel 4. Tabel Pelanggan

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
Idpelanggan	Integer	11	<i>Primary key, AI</i>
Namapelanggan	Text	-	-
Norekening	Text	-	-
nohp	Text	-	-
alamat	Text	-	-

#### d) Tabel Penjualan

Nama tabel : penjualan  
Primary key : idpenjualan

Tabel 5. Tabel Penjualan

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
idpenjualan	Integer	11	<i>Primary key, AI</i>

Idpelanggan	Integer	11	-
kodenota	Varchar	255	-
Idbarang	Integer	11	-
namabarang	Text	-	-
harga	Text	-	-
jumlah	Text	-	-
total	Text	-	-
grandtotal	Text-	-	-
Uangpembeli	Text	-	-
sisahutang	Text	-	-
tanggalpenjualan	Date	-	-
waktuinputjual	Datetime	-	-

e) Tabel penjualan pembayaran

Nama Tabel : penjualanpembayaran  
*Primary key* : idpenjualanpembayaran

Tabel 6. Tabel Penjualan Pembayaran

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
Idpenjualanpembayaran	Integer	11	<i>Primary key, AI</i>
Kodenota	Varchar	20	-
Jumlahpembayaran	Text	-	-
Tanggal	Text	-	-
waktu	datetime	-	-

f) Tabel barang

Nama tabel : tabelbarang  
*Primary key* : idbarang

Tabel 7. Tabel Barang

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
Idbarang	Integer	11	<i>Primary key, AI</i>
idjenis	Integer	11	-
Namabarang	Text	-	-

merek	varchar	255	-
Stok	text	-	-
hargajual	text	-	-
keteranganproduk	text	-	-

### 3.6.6 Perancangan Menu

#### a) Struktur Menu User

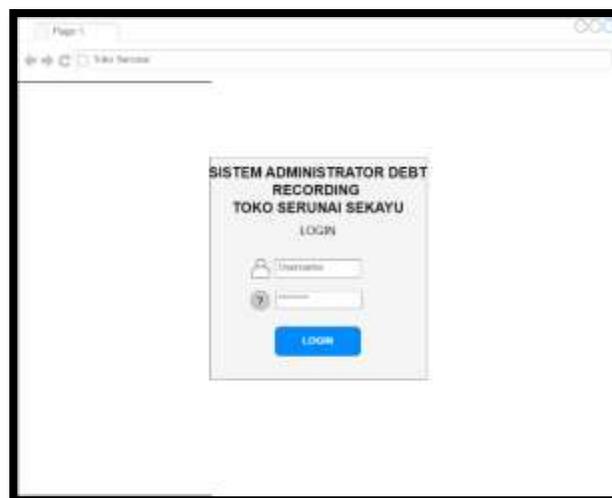


Gambar 5. Struktur Menu User

Berikut ini merupakan struktur menu dari halaman utama Sistem Administrator *Debt Recording* Toko Serunai Sekayu. Pada gambar ini menjelaskan struktur menu untuk mempermudah membaca menu dari *website*.

### 3.6.7 Perancangan Antarmuka (Interface)

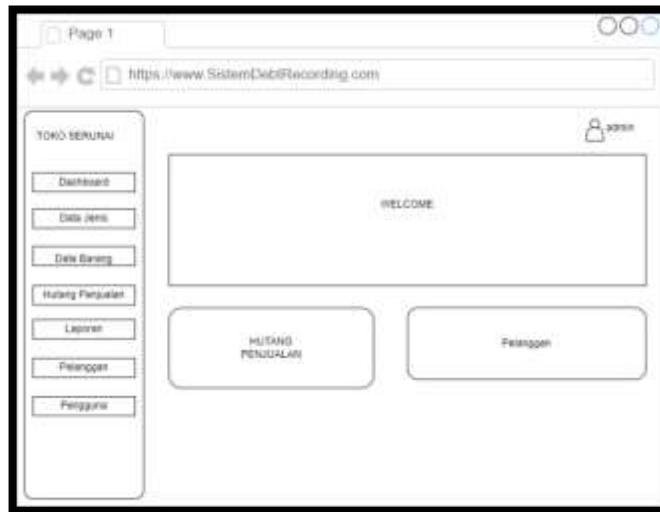
#### a) Antarmuka Login



Gambar 6. Antarmuka Login

Pada gambar 6 merupakan halaman login, Admin akan melakukan login terlebih dahulu pada Form Login dengan memasukkan username dan password. Jika benar maka akan langsung masuk ke halaman beranda, jika salah akan tampil notifikasi bahwa username dan password salah

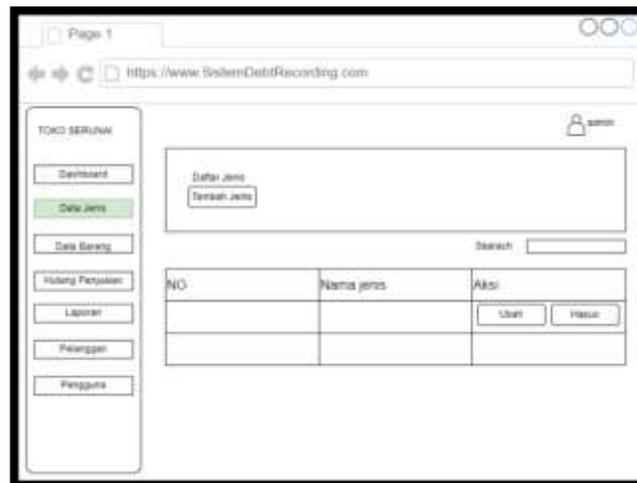
b) Antarmuka Beranda



Gambar 7. Antarmuka Beranda

Pada gambar 7 merupakan halaman beranda yang menampilkan menu Dashboard, Data Jenis, Data Barang, Hutang Penjualan, Laporan, Pelanggan dan Pengguna.

c) Antarmuka Data Jenis



Gambar 8. Antarmuka Data Jenis

Pada gambar 8 merupakan halaman Menu Data Jenis yang menampilkan Informasi berupa No, nama jenis, dan aksi

d) Antarmuka Daftar Barang



Gambar 9. Antarmuka Daftar barang

Pada gambar 9 merupakan halaman Menu Daftar Barang yang menampilkan Informasi berupa Nama Barang, Merek, Harga Jual, Jenis, Ketersediaan barang, dan Aksi.

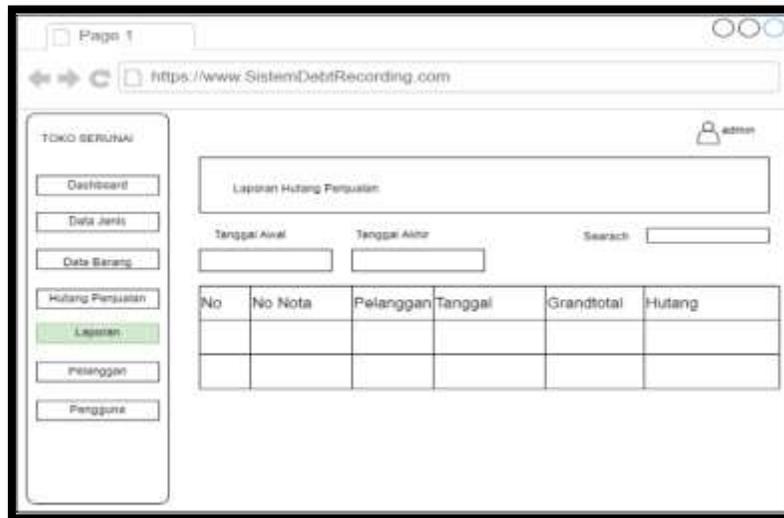
e) Antarmuka Hutang Penjualan



Gambar 10. Antarmuka Hutang Penjualan

Pada gambar 10 merupakan halaman Menu Hutang Penjualan yang menampilkan Informasi berupa No., Pelanggan, Tanggal, Daftar barang, *grandtotal*, pembayaran, *Nota* dan aksi.

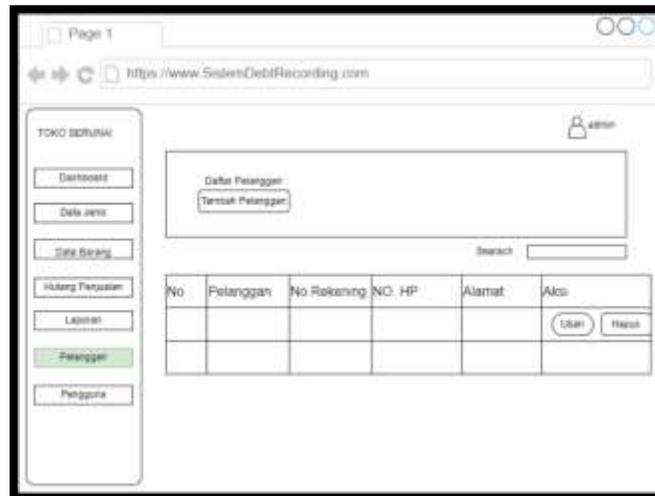
f) Antarmuka Laporan



Gambar 11. Antarmuka Laporan

Pada gambar 11 merupakan halaman Menu Laporan yang menampilkan Informasi berupa No, No. Nota, pelanggan, Tanggal, Grandtotal dan hutang.

g) Antarmuka Pelanggan



Gambar 12. Antarmuka Pelanggan

Pada gambar 12 merupakan halaman Menu Pelanggan yang menampilkan Informasi berupa No., Pelanggan, No.rekening, No.Hp, Alamat dan aksi.

h) Antarmuka Pengguna



Gambar 13. Antarmuka Pengguna

Pada gambar 13 merupakan halaman Menu Pengguna yang menampilkan Informasi berupa No., Nama Pengguna, Email dan aksi.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

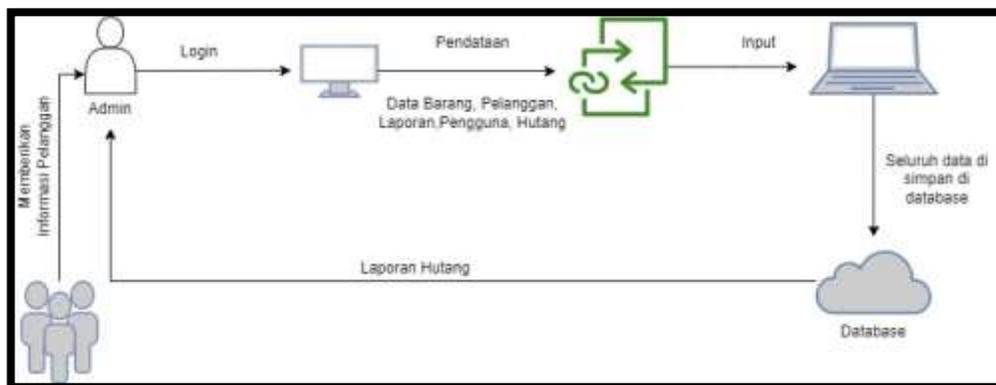
##### 4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

###### 4.1.1 Toko Serunai Sekayu

Toko serunai adalah suatu usaha toko *Grosir* yang bergerak di bidang *ritel* dengan menjual Kebutuhan Sembilan Barang Pokok (Sembako). Usaha ini pada mulanya Didirikan pada tahun 1985 oleh Bapak H.Isran yang beralamatkan Jalan Merdeka Pasar Perjuangan Kota Sekayu dan pindah ke Jalan Kolonel Wahid UdinDekat Kantor POLSEK Sekayu Sejak Awal Tahun 2017- Sekarang. Nama Toko serunai diambil dari sebutan Keluarga Bapak H.Isran yaitu Keluarga Serunai. Adapun dasar hukum yang berdasarkan UU No 19 Tahun 1982 Tentang Wajib Daftar Perusahaan Atau Usaha (TDP). Tanda Daftar Perusahaan TokoSerunai dengan Nomor TDP 06.10.5.47.01133 Dengan Nama Perusahaan “TOKO SERUNAI” Dengan jenis usaha “Kegiatan Usaha Pokok Dagang Manisan”.

##### 4.2 Arsitektur Sistem Dan Uraian Yang Didapat

###### 4.2.1 Arsitektur Sistem pada Toko Serunai Sekayu



Gambar 14. Arsitektur Sistem Toko Serunai Sekayu

Arsitektur sistem *Debt Recording* pada gambar diatas menggambarkan bagaimana cara kerja sistem pendataan *Website* yang akan dibuat. Dimana alur proses pendataan adalah sebagai berikut:

- 1) Pelanggan yang ingin berkunjung dengan tujuan transaksi Hutang maka pertama kali harus melakukan pendataan pelanggan atau didata oleh Admin.
- 2) *Admin* Menginputkan data ke Sistem, data yang di inputkan berupa data pelanggan.
- 3) *Admin* akan menginputkan transaksi hutang kepada pelanggan yang ingin melakukan transaksi, *Admin* menginput data nama barang yang di beli pelanggan dan jumlah barang.
- 4) Setelah Admin menginput data transaksi maka data tersebut akan di simpan pada *database*.
- 5) *Admin* mempunyai hak akses penuh terhadap *database* dan *admin* juga dapat melakukan *save* data.

#### 4.2.2 Uraian yang didapat

Berdasarkan Gambar diatas adapun uraian yang didapat dalam perancangan arsitektur sistem *Debt recording* Pada toko Serunai terdapat beberapa komponen yaitu:

- 1) Pelanggan, Memberikan informasi untuk melakukan pendataan pelanggan
- 2) *Database server*, yaitu *server* yang berfungsi sebagai penyimpanan serta pengelolaan database sumber informasi
- 3) *Admin*, menerima Data untuk di input pada sistem, adapun data yang terdiri Jenis barang, Daftar barang, daftar pelanggan, hutang penjualan dan laporan.
- 4) *Komputer*, digunakan untk menjalankan Sistem.

#### 4.2.3 Arsitektur Sistem Daftar Pelanggan Toko Serunai Sekayu

Tabel 8. Arsitektur Sistem Daftar Pelanggan

No.	Nama Pelanggan	No. Hp	Alamat
1	Toko Junaidi	081373231415	Sekayu
2	Toko Refi	085384010226	Sekayu
3	Toko Las	081367005276	Sekayu
4	Toko Alex	081367420540	Sekayu

#### 4.2.4 Arsitektur Sistem Daftar Barang Toko Serunai Sekayu

Tabel 9. Arsitektur Sistem Daftar Barang

Nama barang	Merek	Harga Jual	Jenis Barang	Stok Barang
Gula Pasir 1 kg	Psm	13.000	Sembako	25
Mie Goreng	Indomie	4.000	Makanan	50
Minyak Goreng 1 kg	Fortune	15.000	Sembako	50
Tepung 1 kg	Segitiga biru	15.000	Sembako	50

#### 4.2.5 Arsitektur Sistem Laporan Toko Serunai Sekayu

Tabel 10. Arsitektur Sistem Laporan Toko Serunai

No	No. Nota	Pelanggan	Tanggal	Grand total	Hutang
1	0001	Toko Junaidi	12-8-2023	12.567.000	12.567.000
2	0002	Toko PM	12-8-2023	7.590.000	7.590.000

#### 4.2.6 Arsitektur Sistem Daftar Pengguna Toko Serunai Sekayu

Arsitektur Sistem Daftar pengguna pada toko serunai sekayu yaitu,

Tabel 11. Arsitektur Sistem Daftar Pengguna Toko Serunai

No.	Nama Pengguna	Email
1	Admin	admin@gmail.com

#### 4.2.7 Arsitektur Sistem Hutang toko Serunai Sekayu

Arsitektur Sistem Hutang pada toko Serunai sekayu yaitu,

Tabel 12. Arsitektur Sistem Hutang Toko Serunai

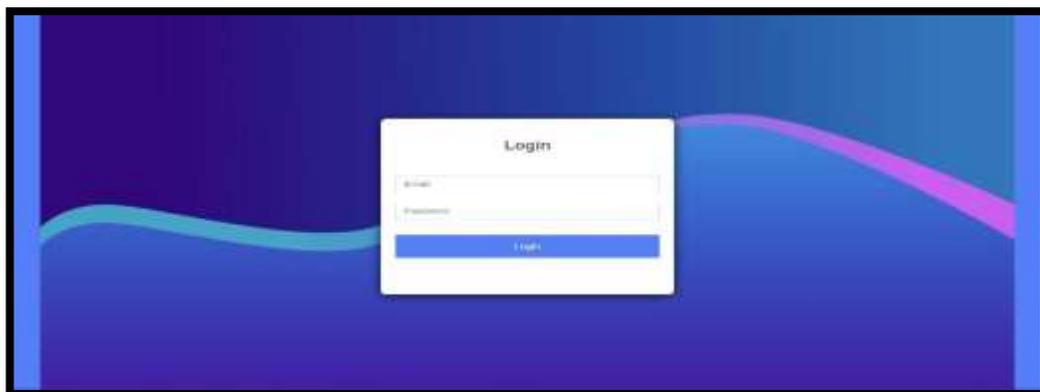
No.	Pelanggan	Tanggal	Grandtotal	Daftar Barang
1	Toko Junaidi	12-8-2023	12.567.000	Sampoerna 16 x 10 Surya 16 x 5 Segitiga biru x 10
2	Toko Refi	14-8-2023	3.830.000	Djarum 12 x 15
3	Toko Rian	14-8-2023	5.438.000	Kembang tebu x 20

### 4.3 Pembahasan

Laporan Tugas Akhir yang dibuat adalah Sistem Administrator *Debt Recording* Berbasis Website Pada Toko Serunai Sekayu. Pada Halaman Utama terdapat beberapa menu yang bisa di akses oleh Admin, Yaitu Dashboard, Data Jenis, Data Barang, Hutang Penjualan, Laporan, Pelanggan dan Pengguna. Sebelum masuk ke halaman Admin Akan tampil *Form Login*, Kemudian Admin akan melakukan aksesnya yaitu *input (create data)*, *edit (update data)*, *detail (Read data)* dan *delete data*.

#### 4.3.1 Tampilan Login

Pada halaman pertama yang muncul pada Sistem Administrator *Debt Recording* ini ialah *form login*. Administrator harus mengisi *username* dan *password* untuk dapat mengakses aplikasi berbasis website ini. Klik tombol login agar sistem dapat melakukan pengecekan dan otorisasi *username* dan *password administrator*



Gambar 15. Tampilan Form Login

Jika *username* dan *password* benar maka akan tampil halaman beranda. Dan apabila dalam mengisi *username* atau *password* terjadi kesalahan, maka *username* dan *password* akan terhapus secara otomatis.

### 4.3.2 Tampilan Dashboard

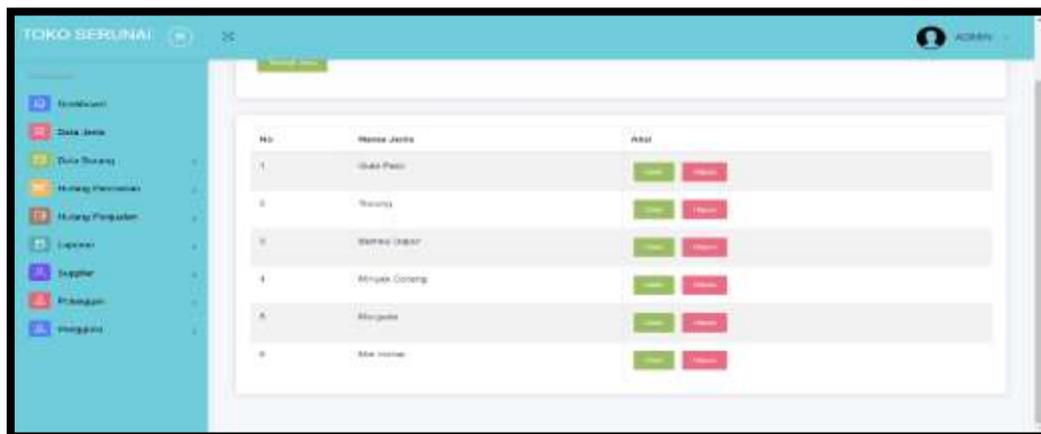
Tampilan *Dashboard* akan menampilkan halaman seperti pada gambarberikut jika admin berhasil login. Pada halaman beranda menampilkan halaman dashboard yang berisi Informasi Pendataan Hutang dan Pelanggan Toko Serunai.



Gambar 16. Tampilan Dashboard

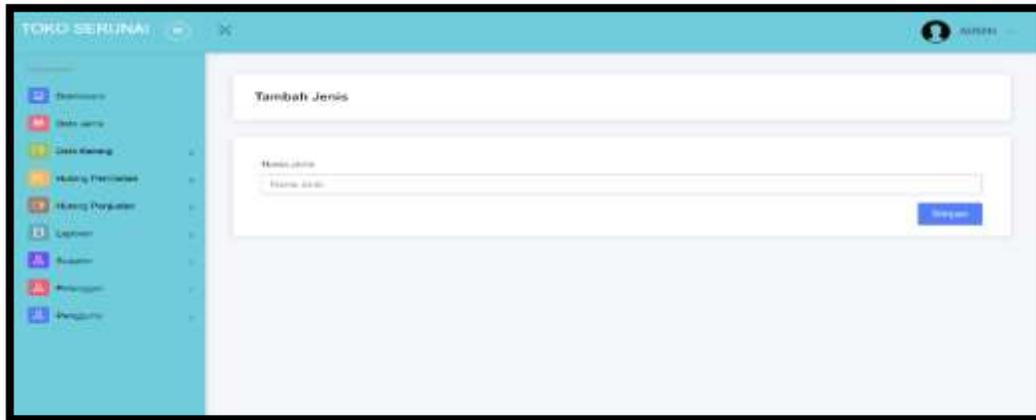
### 4.3.3 Tampilan Data Jenis

Data Jenis menampilkan data Item Barang yang tersimpan pada *database*. Pada *form* data Jenis terdapat beberapa tombol yaitu tambah, ubah dan hapus.



Gambar 17. Tampilan Data Jenis

- **Tambah Data Jenis**  
Jika tombol Tambah data diklik maka akan tampil form tambah dataJenis seperti terlihat pada gambar berikut. Pada form tambah data Jenis terdapat Input Nama Jenis dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



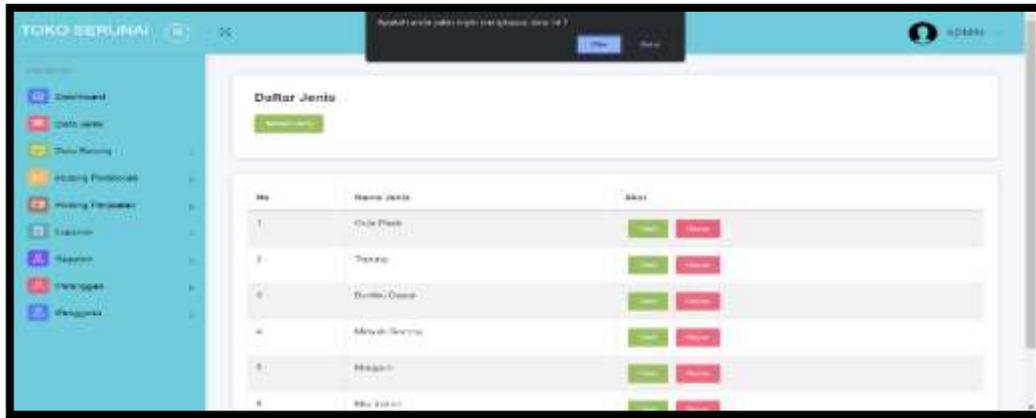
Gambar 18. Tampilan Tambah Data Jenis

- Ubah Data Jenis  
Jika tombol Ubah data diklik maka akan tampil *form* Ubah data Jenisseperti terlihat pada gambar berikut. Pada *form* Ubah data Jenis terdapat *Input* Nama Jenis dan tombol simpan untuk menyimpan Data Ubah ke *database*.



Gambar 19. Tampilan Edit Data Jenis

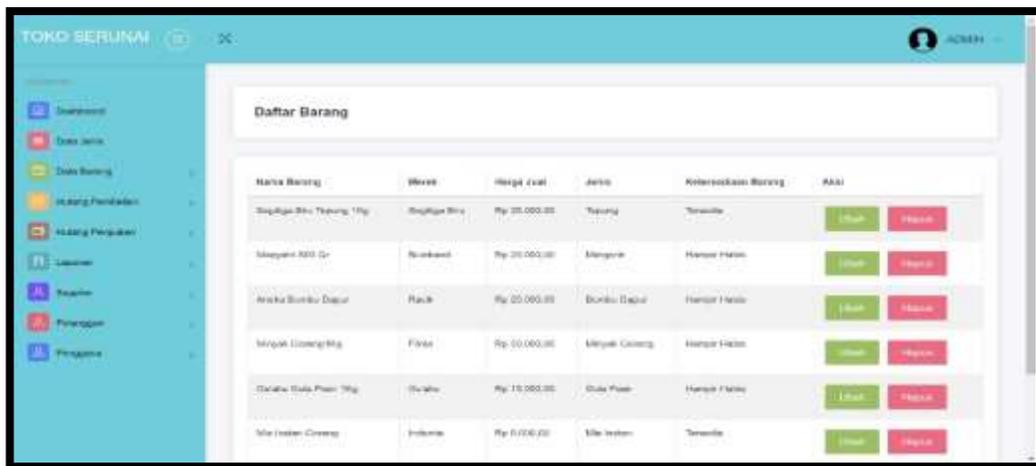
- Hapus Data Jenis  
Jika tombol hapus data diklik maka akan tampil notifikasi “apakah anda yakin akan menghapus data ini” seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 20. Tampilan Hapus Data Jenis

#### 4.3.4 Tampilan Data Barang

Data Barang menampilkan data Barang yang tersimpan pada database. Pada form data Barang terdapat beberapa tombol yaitu tambah, ubah dan hapus.



Gambar 21. Tampilan Data Barang

- **Tambah Data Barang**  
Jika tombol Tambah data diklik maka akan tampil form tambah dataBarang seperti terlihat pada gambar berikut. Pada form tambah dataJenis terdapat Input Nama Barang, Merek, Stok, Harga Jual, Jenis Barang, satuan dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



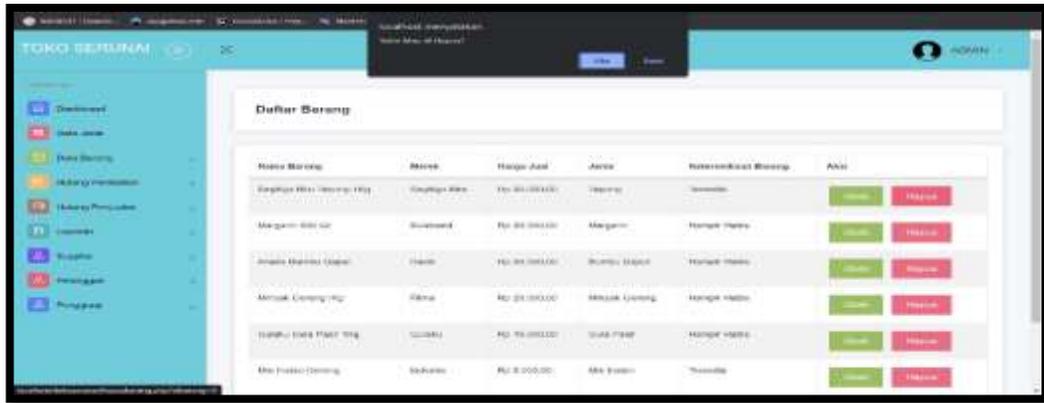
Gambar 23. Tampilan Tambah Data Barang

- Ubah Data Barang  
 Jika tombol Ubah data diklik maka akan tampil *form* Ubah data Barang seperti terlihat pada gambar berikut. Pada *form* Ubah data Barang terdapat *Input* Nama Barang, Merek, Stok, Harga Jual, Jenis Barang dan tombol simpan untuk menyimpan Data Ubah ke *database*.



Gambar 24. Tampilan Ubah Data Barang

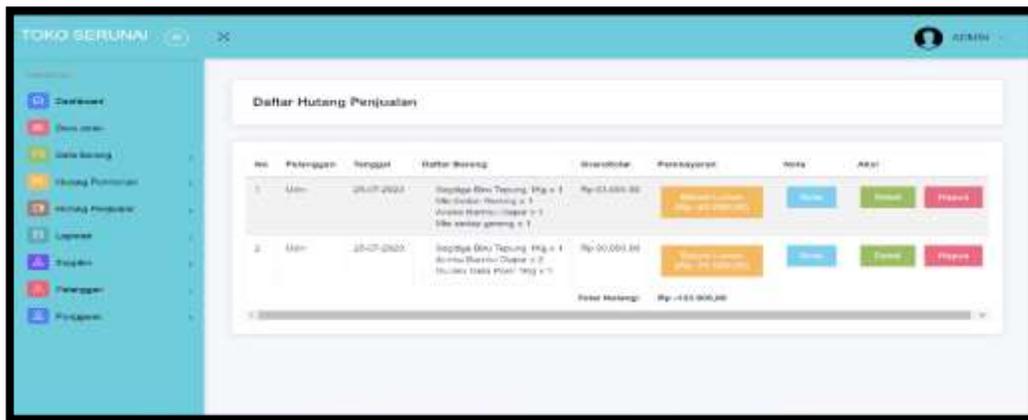
- Hapus Data Barang  
 Jika tombol hapus data diklik maka akan tampil notifikasi “apakah anda yakin akan menghapus data ini” seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 25. Tampilan Hapus Data Barang

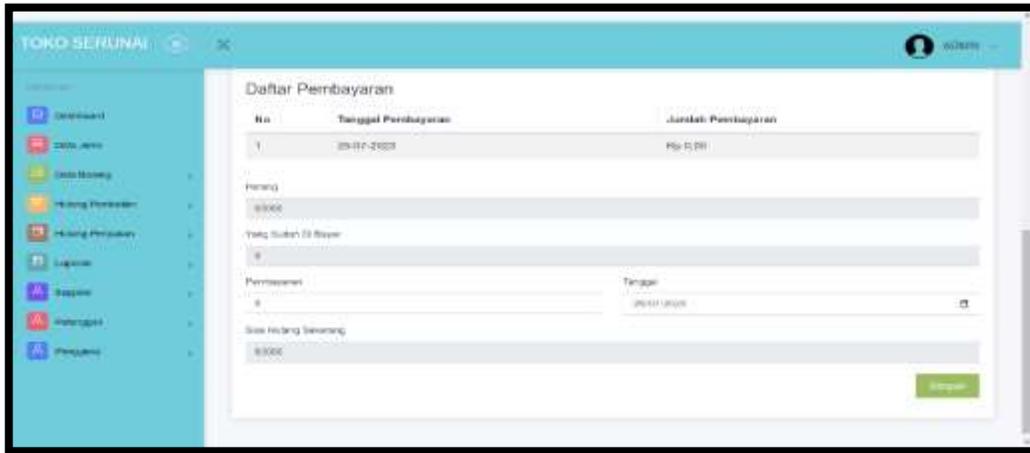
#### 4.3.5 Tampilan Hutang Penjualan

Hutang Penjualan menampilkan data Hutang Penjualan Toko yang tersimpan pada database. Pada form data hutang penjualan terdapat beberapatombol yaitu Pembayaran, Nota, tambah, Detail dan hapus.



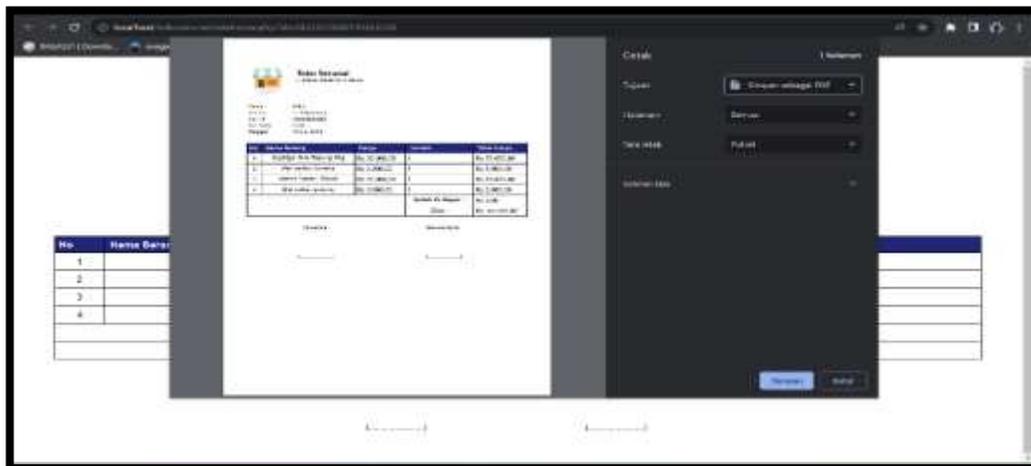
Gambar 26. Tampilan Daftar Hutang Penjualan

- **Pembayaran Hutang Penjualan**  
Jika tombol Pembayaran Hutang Penjualan diklik maka akan tampil form Pembayaran seperti terlihat pada gambar berikut. Pada form pembayaran terdapat Informasi No., Tanggal Pembayaran, Jumlah Pembayaran, Hutang, Yang sudah Di bayar, Tanggal Pembayaran, Input Pembayaran dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



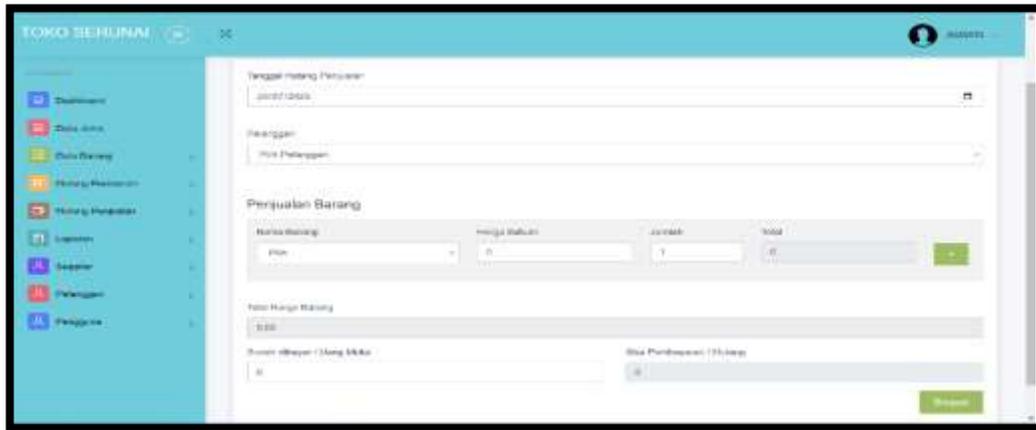
Gambar 27. Tampilan Pembayaran Hutang Penjualan

- Nota Hutang Penjualan  
Jika Tombol Nota Hutang Penjualan diklik maka akan tampil *form* cetak nota seperti pada gambar berikut. Pada form Nota Hutang penjualan terdapat informasi Pelanggan dan nama barang yang di input transaksi dan tombol simpan untuk mencetak nota berupa *filePdf*.



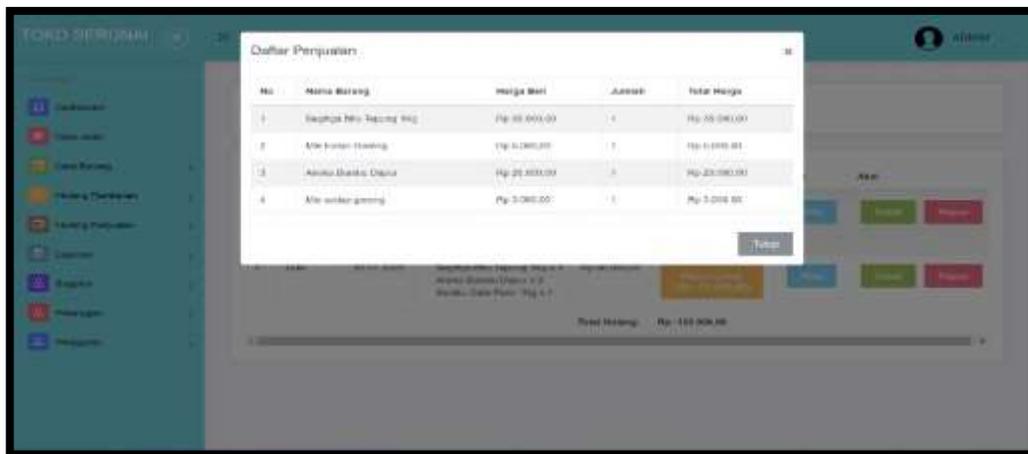
Gambar 28. Tampilan Nota Hutang Penjualan

- Tambah Hutang Penjualan  
Jika tombol Tambah data diklik maka akan tampil form tambah hutang penjualan seperti terlihat pada gambar berikut. Pada form tambah Hutang penjualan terdapat Informasi Tanggal Hutang Penjualan, Pelanggan, Input Penjualan barang transaksi, Total transaksi, Input Uang muka, Sisa Pembayaran dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



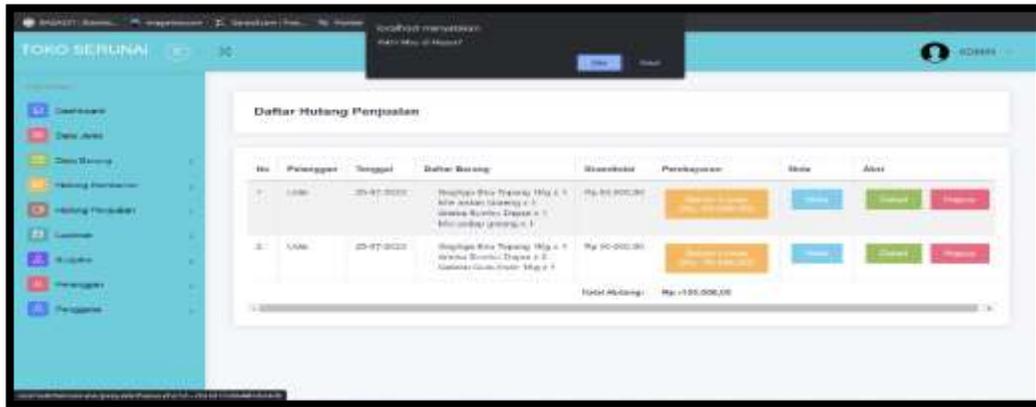
Gambar 29. Tampilan Tambah Hutang Penjualan

- Detail Hutang Penjualan  
Jika tombol detail data diklik maka akan tampil *form* Detail hutangpenjualan seperti pada gambar berikut. Pada form detail hutang penjualan terdapat informasi berupa transaksi barang hutang penjualan dan tombol tutup untuk kembali.



Gambar 30. Tampilan Detail Hutang Penjualan

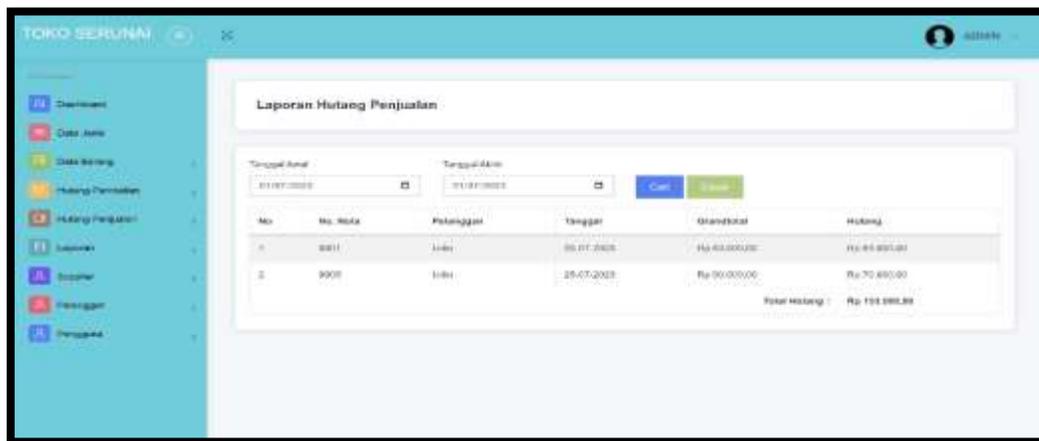
- Hapus Data Hutang Penjualan  
Jika tombol hapus data diklik maka akan tampil notifikasi “apakah anda yakin akan menghapus data ini” seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 31. Tampilan Hapus Data Hutang Penjualan

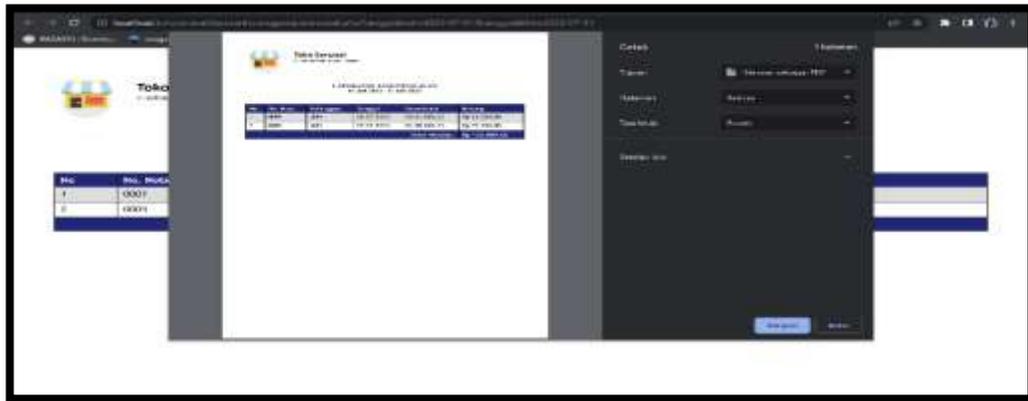
#### 4.3.6 Tampilan Laporan Hutang Penjualan

Laporan menampilkan data Laporan Hutang Penjualan Toko yang tersimpan pada database. Pada form data hutang penjualan terdapat beberapa Input Tanggal awal dan akhir, Informasi Transaksi dan tombol Cari dan Cetak Laporan.



Gambar 32. Tampilan Laporan Hutang Penjualan

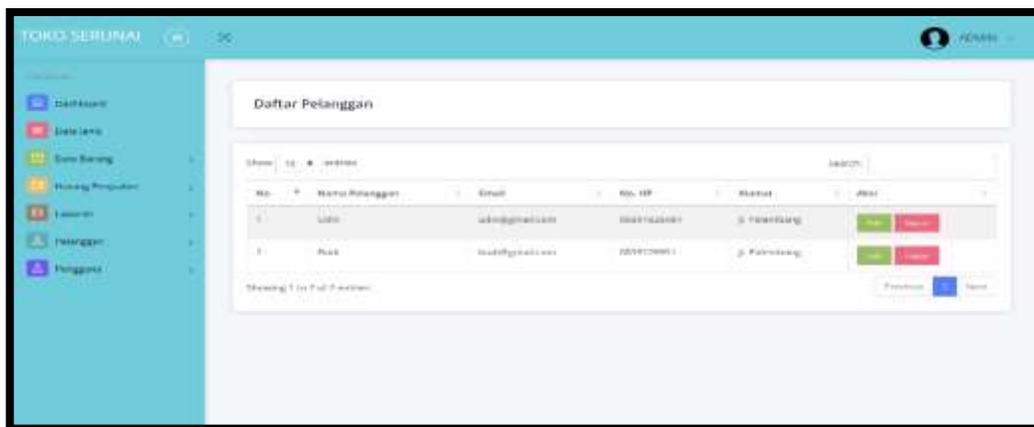
- Cetak Laporan Hutang Penjualan  
Jika Tombol Cetak diklik maka akan tampil form cetak Laporan hutang penjualan seperti pada gambar berikut. Pada form Cetak Hutang penjualan terdapat informasi No. Nota, Pelanggan, Tanggal, GrandTotal, dan Hutang dan tombol simpan untuk mencetak laporan berupa *file Pdf*.



Gambar 33. Tampilan Cetak Laporan Hutang Penjualan

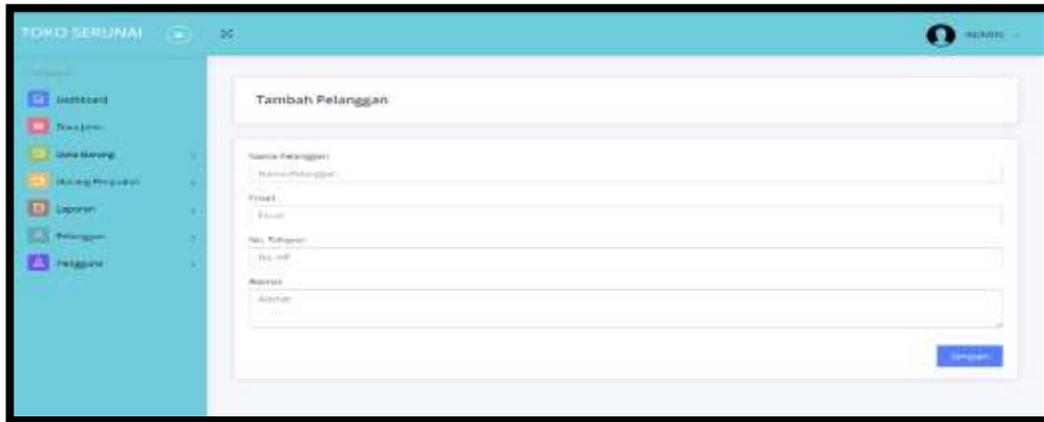
#### 4.3.7 Tampilan Daftar Pelanggan

Daftar Pelanggan menampilkan data Pelanggan yang tersimpan pada database. Pada form Pelanggan terdapat beberapa tombol yaitu tambah, Edit dan hapus.



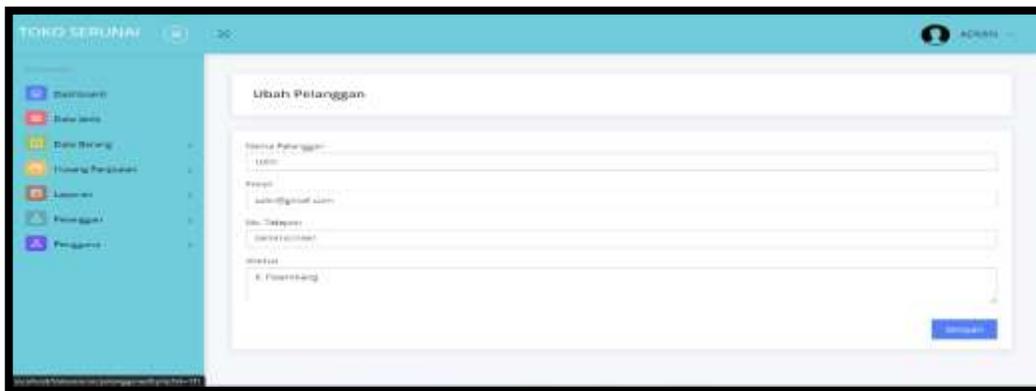
Gambar 34. Tampilan Daftar Pelanggan

- **Tambah Data Pelanggan**  
Jika tombol Tambah data diklik maka akan tampil form tambah Pelanggan seperti terlihat pada gambar berikut. Pada form tambah pelanggan terdapat Input Nama Pelanggan, Email, No.Telepon, Alamat dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



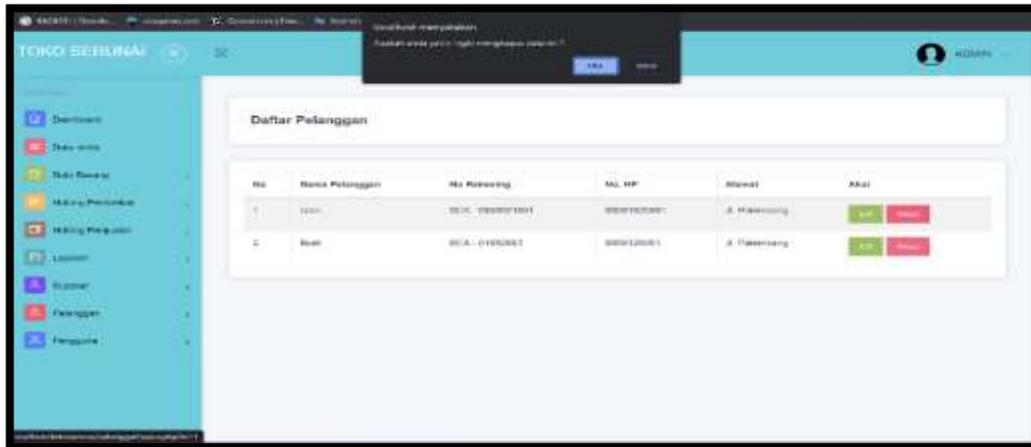
Gambar 35. Tampilan Tambah Pelanggan

- Edit Data Pelanggan  
 Jika tombol Edit data diklik maka akan tampil *form* Edit dataPelanggan seperti terlihat pada gambar berikut. Pada *form* Edit Pelanggan terdapat *Input* Nama Pelanggan, Email, No.Telepon,Alamat dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



Gambar 36. Tampilan Edit Pelanggan

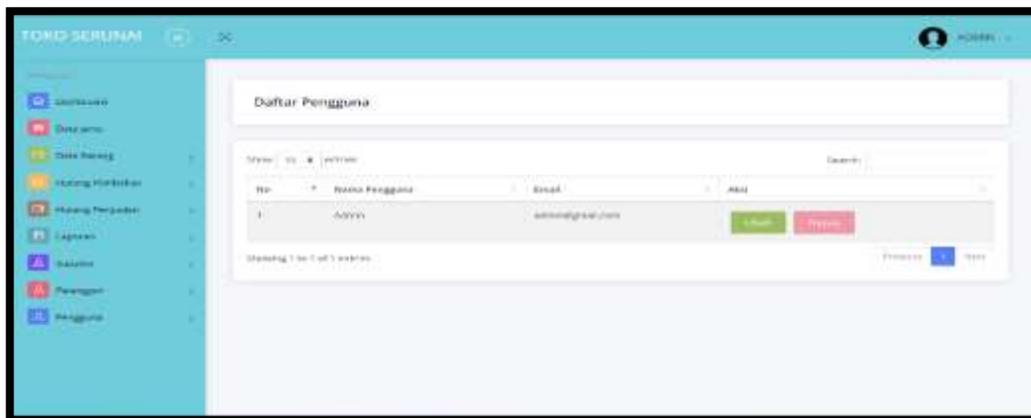
- Hapus Data Pelanggan  
 Jika tombol hapus data diklik maka akan tampil notifikasi “apakah anda yakin akan menghapus data ini” seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 37. Tampilan Hapus Data pelanggan

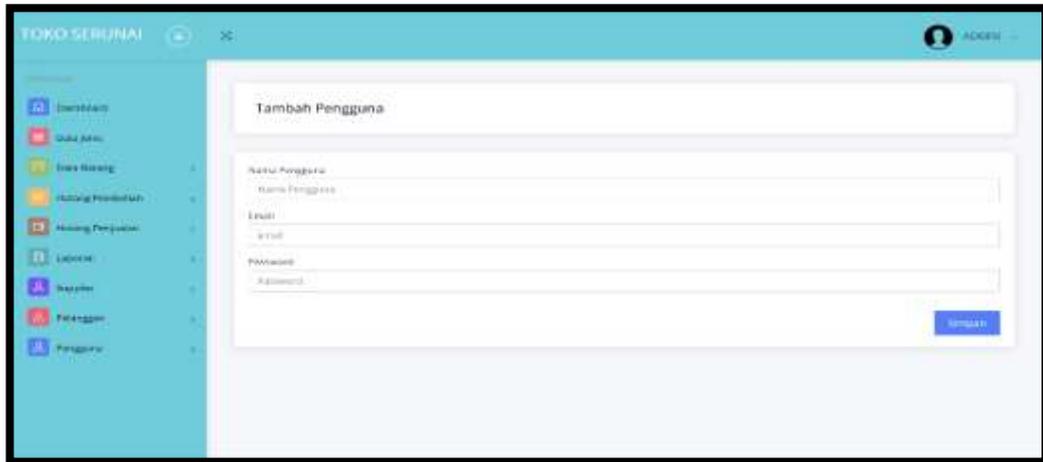
#### 4.3.8 Tampilan Daftar Pengguna

Daftar Pengguna menampilkan data pengguna yang tersimpan pada database. Pada form Pengguna terdapat beberapa tombol yaitu tambah, Edit dan hapus.



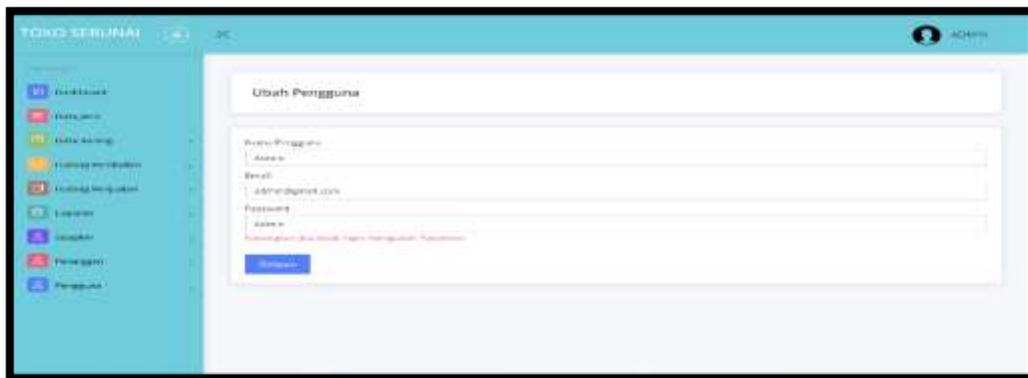
Gambar 38. Tampilan Daftar Pengguna

- **Tambah Data Pengguna**  
Jika tombol Tambah data diklik maka akan tampil form tambah Pengguna seperti terlihat pada gambar berikut. Pada form tambah Pengguna terdapat Input Nama Pengguna, email, dan Password dan tombol simpan untuk menyimpan Data ke database.



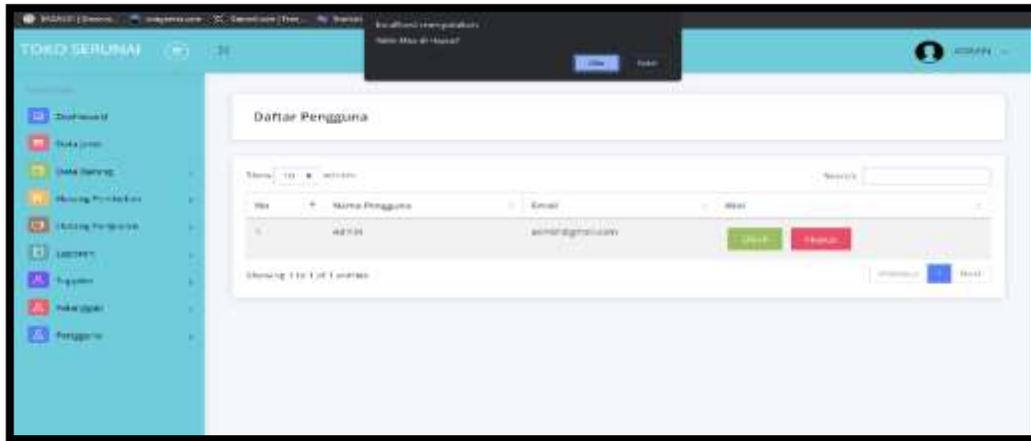
Gambar 39. Tampilan Tambah data Pengguna

- **Ubah Data Pengguna**  
 Jika tombol Ubah data diklik maka akan tampil *form* Ubah Data Pengguna seperti terlihat pada gambar berikut. Pada *form* Ubah data Pengguna terdapat *Input* Nama Pengguna, *Email*, *Password* dan tombol simpan untuk menyimpan Data Ubah ke *database*.



Gambar 40. Tampilan Ubah Data Pengguna

- **Hapus Data Pengguna**  
 Jika tombol hapus data diklik maka akan tampil notifikasi “apakah anda yakin akan menghapus data ini” seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 41. Tampilan Hapus Data Pengguna

## 5. Kesimpulan

Sistem Administrator *Debt Recording* Pada Toko Serunai Sekayu merupakan rancangan dari sistem yang berjalan. Berbagai permasalahan yang ditemukan saat penulis melakukan penelitian telah di upayakan untuk dapat ditangani dengan aplikasi ini. Sebelumnya, sistem pencatatan Hutang Penjualan, Daftar Pelanggan, Pembayaran Hutang di lakukan dengan cara mencatat kedalam *log book*. Dimana data hanya dicatatkan saja dan akan kesulitan dalam pelacakan buku yang ingin dicari. Dengan adanya *Website Debt Recording* ini maka sistem Pencatatan Hutang /*debt* dapat memudahkan dalam pencarian transaksi Hutang dan transaksi *debt* padapelanggan serta dapat dilakukan dengan cepat dan akurat, dan Admin bisa mencetakNota Transaksi *debt* secara langsung dari Sistem Administrator *Debt Recording* tersebut.

Adapun kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1) Pembangunan Sistem media berbasis *Website* ini memudahkan bagi pegawai / admin pada toko serunai dalam pencatatan *debt Recording* di tokoserunai sekayu
- 2) Sistem *Website* yang telah dibangun ini berhasil menampilkan beberapa infoseperti Data jenis Barang, Daftar barang, Hutang Penjualan, Daftar Pelanggan, dan Laporan.
- 3) Dan juga pada Sistem ini terdapat bagian fitur laporan yang dimana laporanini sangat penting sehingga dapat memberikan informasi data transaksi secara akurat pada toko serunai sekayu.

## Saran

Penulis menyadari bahwa Sistem *Debt Recording* Toko Serunai ini masih memiliki beberapa kekurangan. Untuk itu apabila penelitian ini ingin di lanjutkan,penulis akan memberikan beberapa saran mengenai bagian-bagian yang sebaiknyaaditingkatkan, yaitu :

- 1) Pembuatan *website* ini masih sangat terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan, ada baiknya untuk tahap pengembangan sistem baru diharapkan dibuat semenarik mungkin dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna *Website* tersebut.
- 2) Agar *Website* ini dapat ditampilkan dengan optimal maka diperlukan adanya dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai.
- 3) Diperlukan pemeliharaan aktualisasi data secara periodik terutama yang berhubungan dengan *database*.
- 4) Perancangan *website* ini diharapkan bisa lebih interaktif agar informasiyang diinginkan pengguna dapat lebih bermanfaat lagi.

## Daftar Pustaka

- Agustini, & Kurniawan, W., J (2019). Sistem E-Learning Doa Dan Iqro Dalam Peningkatan Proses Pembelajaran Pada Tk Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154-159. (Online) (<https://www.Ejournal.Pelitaindonesia.Ac.Id/Jmapteksi/Index.Php/Jom/Article/View/526>, Diakses 06 April 2023)
- Ahmad Zakir (2016). Rancang Bangun Responsive Web Layout Dengan Menggunakan Bootstrap Framework, *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 7-10. (Online) (<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/view/31/18>, Diakses 8 Juli 2023)
- Alfarisi, S. (2019). Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera Dan Lensa Berbasis Android. *Jurnalsisfotekglobal*, 9(1), 2088-1762, (Online) (<http://journal.global.ac.id/index.php/SisfOtek/Article/Download/224/233>)
- Anisa, Z. R., Murwaningsih, T. & Ninghardjanti, P. (2018). Pelaksanaan Pelayanan Tata Usaha Di Smk Batik 1 Surakarta. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 2(2), (Online) (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/jikap>, Diakses 06 April 2023).
- As Rosa, M Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika Bandung. Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*, 2(1), 2621-1467. (Online) (<https://media.neliti.com/media/publications/297884-rancang-bangun-sistem-informasi-desaber-a9c67785.pdf>, Diakses 06 April 2023)
- Azkiya, A., Kurniawan, R., & Sinurat, Y. (2022). Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web Pada Posyandu Seroja Rt.15 Kelurahan Pangkalan Sesai Ahmedika. *Lentera Dumai*, 13, 17–25. (Online). (<http://ejournal.amikdumai.ac.id/index.php/path/article/view/109>, Diakses 05 April 2023)
- Bambang Suprayogi & Abdur Rahmanesa. (2019). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat. *Tematik- Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol 6 (2), 119-127 (Online) (<https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/download/244/146>, Diakses 8 Juli 2023)
- Hidayatullah Priyanto, Jauhari Khairul Kawistara. 2020. *Pemrograman Web*. Bandung. Informatika Bandung.
- Ibrahim, Z., & Rifky, A. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengupahan Karyawan Outsourcing. *Jurnal Kendali Teknik Dan Sains*, 1(1), 26-39. (Online) (<https://ejournal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/download/56/51/923>, Diakses 06 April 2023)
- Indika, N. & Suhenda, A. (2021). Pengaruh Komitmen Organisasi Dan (Ocb) Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 1(2), 64-73. (Online). (<http://ojs.stiami.ac.id/index.php/jumabi>, Diakses 06 April 2023)
- Indrawan, I. P. Y., Widiartha, K. K., & ... (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Piutang Berbasis Website Pada Toko Inti Alam. *Insert ...*, 3(2), 94–104. (Online). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/insert/article/view/54855%0ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/insert/article/download/54855/24335>, Diakses 05 April 2023)
- Irawan, D., & Novianto, Z. (2020). Perancangan E-Learning Pada Sman 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (Ci). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 3(2), 53. (Online). (<https://doi.org/10.32502/digital.v3i2.2690>, Diakses 05 April 2023)
- Nirsal, Dkk. (2020). Desain Dan Implementasi Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pakue Tengah. *Jurnal Ilmiah D'computare Volume 10 Edisi Januari*, 30-37. (Online). (<https://journal.uncp.ac.id/index.php/computare/article/download/1478/1316>, Diakses 7 Juli 2023)
- Permana, A., Y, & Romadlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Berbasis Mobile. *Jurnal Program Studi*

- Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa*, 10(2), 2407-3903. (Online) (<https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/sigma/article/download/585/395>, Diakses 06 April 2023)
- Pratama Eva Argarini, Corie Mei Hellyana, Dkk. 2020. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Cv Budi Utama.
- Raharjo Budi. 2022. *Belajar Otodidak Mysql*. Bandung : Informatika Bandung. Saputra
- Adam. 2019. *Buku Sakti Html Css & Java Script*. Yogyakarta : Start Up.
- Tumini, Mauna Fitria. 2021. Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika Simantik* Universitas Panca Sakti Bekasi, Vol 6(1), 12-16. (Online) (<https://www.simantik.pancasakti.ac.id/index.php/simantik/article/download/112/108/421>, Diakses 07 Juli )
- Zebua, D. N., Bate'e, M. M., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Manajemen Piutang Dalam Meminimalisir Resiko Piutang Tak Tertagih Pada Pt Multi Pilar Indah Jaya ( Distributor Pt Unilever Indonesia Tbk ) Kota Gunungsitoli Receivable Management Analysis In Minimizing The Risk Of Bad Debts At Pt Multi Pilar Ind. *Jurnal Emba : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 10(4), 1259–1268. (Online). (<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/emba/article/view/43947>, Diakses 05 April 2023)