

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori digunakan untuk menyelesaikan masalah secara sistematis.

Pada bab ini akan menjelaskan landasan teori yang digunakan untuk mendukung penyusunan laporan tugas akhir ini. Landasan teori yang akan dibahas meliputi permasalahan-permasalahan yang ada serta beberapa pengertian tentang ilmu yang terkait dalam permasalahan tersebut.

2.1 Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan tujuan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi.

Menurut Hartono (2005), analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkannya perbaikan.

Analisis sistem adalah pembelajaran sebuah sistem dan komponen-komponennya sebagai prasyarat desain sistem (*system design*), spesifikasi sebuah sistem yang baru dan diperbaiki. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya (Whitten, dkk, 2004).

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data (Anisyah, 2000:30). Aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel* (Dhanta, 2009:32). Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data.

2.3 Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Menurut Hartono (2005:196), desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.

- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- e. Berupa gambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- f. Menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

2.3.1 Flowchart

Menurut Sudarmo (2006), *flowchart* adalah bagan yang menunjukkan alur dalam program ataupun prosedur sistem secara fisik. Bagan alur digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi. Bagan alur sistem dari *flowchart* digambar dengan menggunakan simbol-simbol antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Simbol

No.	Simbol	Nama Simbol <i>Flowchart</i>	Fungsi
1.		Dokumen	Untuk menujukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2.		Proses Komputerisasi	Menunjukkan kegiatan dari operasi program komputer.
3.		<i>Database</i>	Untuk menyimpan data.
4.		Penghubung	Menunjukkan hubungan di halaman yang sama.
5.		Penghubung Halaman Lain	Menunjukkan hubungan di halaman lain.

No.	Simbol	Nama Simbol <i>Flowchart</i>	Fungsi
6.		Terminator	Menandakan awal/akhir dari suatu sistem.
7.		<i>Decision</i>	Menggambarkan logika keputusan dengan nilai <i>true</i> atau <i>false</i> .
8.		Kegiatan Manual	Untuk menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.
9.		Simpanan <i>Offline</i>	Untuk menujukkan <i>file</i> non-komputer yang diarsip urut angka.

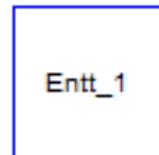
2.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kendall dan Kendall (2003:241), *data flow diagram* menggambarkan pandangan sejauh mungkin mengenai masukan, proses dan keluaran sistem, yang berhubungan dengan masukan, proses, dan keluaran dari model sistem yang dibahas. Serangkaian diagram aliran data berlapis juga bisa digunakan untuk merepresentasikan dan menganalisis prosedur-prosedur mendetail dalam sistem. Prosedur-prosedur tersebut yaitu konseptualisasi bagaimana data-data berpindah di dalam organisasi, proses-proses atau transformasi dimana data-data melalui, dan apa keluarannya.

Jadi, melalui suatu teknik analisis data terstruktur yang disebut *data flow diagram*, penganalisis sistem dapat merepresentasi proses-proses data di dalam organisasi. Menurut Kendall dan Kendall (2003:265), dalam memetakan *data flow diagram*, terdapat beberapa simbol yang digunakan antara lain:

1. External Entity

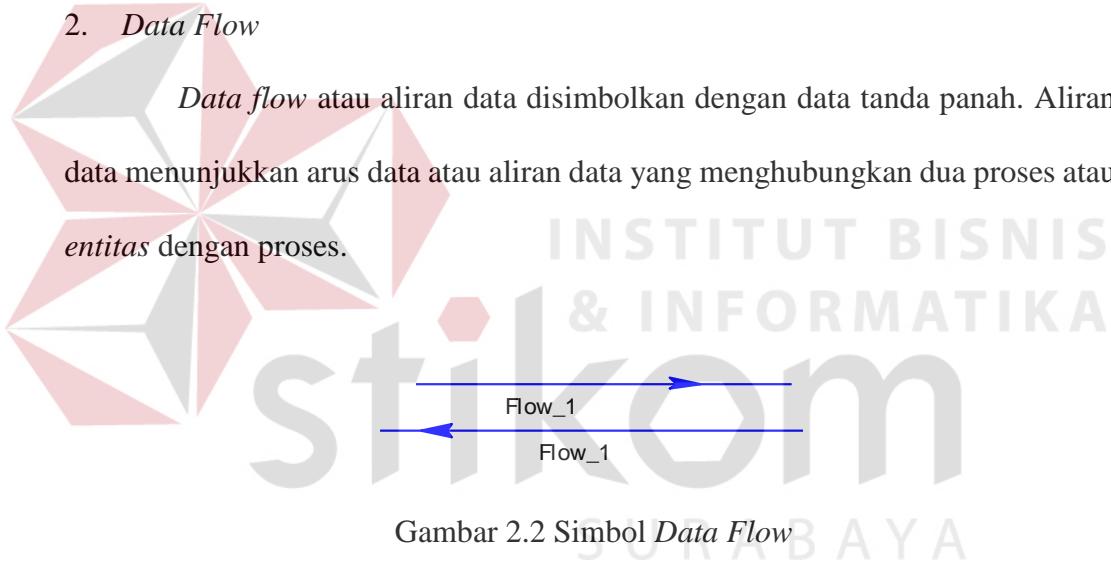
Suatu *external entity* atau entitas merupakan orang, kelompok, departemen, atau sistem lain di luar sistem yang dibuat dapat menerima atau memberikan informasi atau data ke dalam sistem yang dibuat.



Gambar 2.1 Simbol *External Entity*

2. Data Flow

Data flow atau aliran data disimbolkan dengan data tanda panah. Aliran data menunjukkan arus data atau aliran data yang menghubungkan dua proses atau entitas dengan proses.



Gambar 2.2 Simbol *Data Flow*

3. Process

Suatu proses dimana beberapa tindakan atau sekelompok tindakan dijalankan.



Gambar 2.3 Simbol *Process*

4. Data Store

Data store adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan proses penyimpanan data.



Gambar 2.4 Simbol *Data Store*

2.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Marlinda (2004:28), *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah gambaran pada sistem dimana di dalamnya terdapat hubungan antara *entity* beserta relasinya. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan terdefinisi dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Untuk setiap *entity* biasanya mempunyai *attribute* yang merupakan ciri *entity* tersebut. *Attribute* yaitu uraian dari entitas dimana mereka dihubungkan atau dapat dikatakan sebagai *identifier* atau *descriptors* dari entitas.

Entitas digolongkan menjadi *independent* atau *dependent entity*. *Independent entity* adalah apa yang tidak bersandar pada yang lain sebagai identifikasi. Suatu *dependent entity* adalah apa yang bersandar pada yang lain sebagai identifikasi. Selain digolongkan menjadi *independent* atau *dependent entity*, terdapat jenis-jenis entitas khusus, yaitu:

a. *Associative Entity*

Associative Entity (juga dikenal sebagai *intersection entity*) adalah entitas yang digunakan oleh rekanan dua entitas atau lebih untuk menyatukan suatu hubungan banyak-ke-banyak (*Many to Many*).

b. *Subtypes Entity*

Subtypes Entity digunakan di dalam hierarki generalisasi (*generalization hierarchies*) untuk menyajikan suatu subset kejadian dari entitas orang tua, yang disebut *supertype*, tetapi yang memiliki atribut atau hubungan yang berlaku hanya untuk *subset*.

Menurut Marlinda (2004), *atribute* sebagai kolom di sebuah relasi mempunyai macam-macam jenis *atribute* yaitu:

a. *Key Atribute*

Atribute ini merupakan *atribute* yang unik dan tidak dimiliki oleh *atribute* lainnya, misalnya *entity* mahasiswa yang *atribute*-nya NIM.



Gambar 2.5 *Key Attribute*

b. *Particinal Key Attribute*

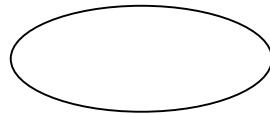
Attribute ini adalah yang tidak menjadi atau merupakan anggota dari *key primer*. Misalnya antara cabang dan kode cabang.



Gambar 2.6 *Particinal Key Attribute*

c. *Single Vallue Atribute*

Atribute yang hanya memiliki satu nilai harga, misalnya *entity* mahasiswa dengan *atribute*-nya umur (tanggal lahir).



Gambar 2.7 *Single Value Attribute*

d. *Multi Value Atribute*

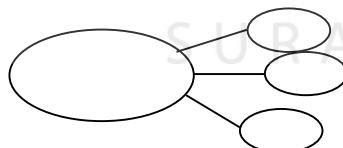
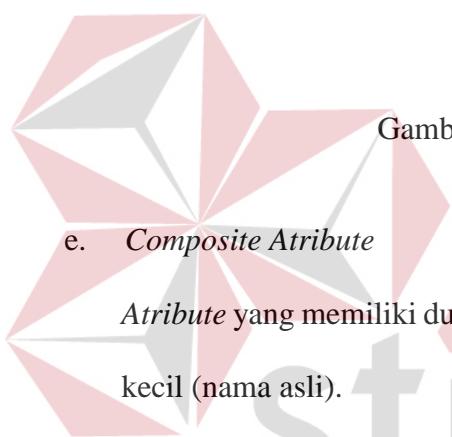
Atribute yang banyak memiliki nilai harga, misalnya *entity* mahasiswa dengan *atribute*-nya pendidikan (SD, SMP, SMA).



Gambar 2.8 *Multi Value Attribute*

e. *Composite Atribute*

Atribute yang memiliki dua harga, misalnya nama besar (nama kerja) dan nama kecil (nama asli).



Gambar 2.9 *Composite Attribute*

f. *Derived Attribute*

Attribute yang nilai-nilainya diperoleh dari pengolahan atau dapat diturunkan dari tabel *attribute* atau tabel lain yang berhubungan.



Gambar 2.10 *Derived Attribute*

Model *Entity-Relationship* (ER) mula-mula pada tahun 1976 adalah cara untuk mempersatukan pandangan basis data jaringan dan relasional. Langkah sederhana dari model ER adalah model data konseptual yang memandang dunia nyata sebagai kesatuan (*entities*) dan hubungan (*relationship*).

Komponen dasar model merupakan diagram *entity-relationship* yang digunakan untuk menyajikan objek data secara visual. *Entity relationship diagram* mengilustrasikan struktur logis dari basis data yang *mempunyai* metodologi sebagai berikut:

Tabel 2.2 Ilustrasi Pembuatan ERD

Proses	Keterangan
1. Menentukan Entitas	Menentukan peran, kejadian, lokasi, hal nyata, dan konsep dimana pengguna akan menyimpan data.
2. Menentukan Relasi	Tentukan hubungan antara pasangan entitas menggunakan matriks relasi.
3. Gambar ERD Sementara	Entitas digambarkan dengan kotak dan relasi dengan garis yang menghubungkan entitas.
4. Isi Kardinalitas	Tentukan jumlah kejadian dari satu entitas untuk sebuah kejadian pada entitas yang berhubungan.
5. Tentukan Kunci Utama	Tentukan atribut yang mengidentifikasi satu dan hanya satu kejadian pada masing-masing entitas.
6. Gambar ERD berdasar Kunci	Hilangkan relasi <i>many-to-many</i> dan masukkan <i>primary</i> dan kunci tamu pada masing-masing entitas.

7. Menentukan Atribut	Tuliskan <i>field-field</i> yang diperlukan oleh sistem.
8. Pemetaan Atribut	Pasangkan atribut dengan satu entitas yang sesuai pada masing-masing atribut.
9. Gambar ERD dengan Atribut	Aturlah ERD dari langkah 6 dengan menambahkan entitas atau relasi yang ditemukan pada langkah 8.
10. Periksa Hasil	Apakah ERD sudah menggambarkan sistem yang akan dibangun.

Entity relationship diagram ini diperlukan agar dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*, mudah dimengerti pemakai dan mudah disajikan oleh *database*. Untuk itu, *entity relationship diagram* dibagi menjadi dua jenis model, yaitu:

a. *Conceptual Data Model* (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara konseptual.

b. *Physical Data Model* (PDM)

Physical Data Model (PDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara fisikal.

2.4 Informasi

Menurut Herlambang dan Tanuwijaya (2005:121), data adalah fakta-fakta atau kejadian-kejadian yang dapat berupa angka-angka atau kode-kode tertentu. Data masih belum mempunyai arti bagi penggunanya. Untuk dapat memberikan arti, data diolah sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan oleh penggunanya. Hasil pengolahan data inilah yang disebut sebagai informasi. Secara ringkas,

informasi adalah data yang telah diolah dan mempunyai arti bagi penggunanya, sehingga sistem informasi dapat didefinisikan sebagai prosedur-prosedur yang digunakan untuk mengolah data sehingga dapat digunakan oleh penggunanya. Menurut Hartono (2005:10), kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak sekali gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

b. Tepat Pada Waktunya

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Jika pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.5 *Internet*

Menurut eWolf Community (2012:1), *internet* merupakan singkatan dari *interconnection networking*, yaitu jaringan komputer dalam skala dunia. *Internet* terdiri dari banyak jaringan komputer lokal yang saling terhubung sehingga membentuk jaringan global dengan segala macam aturan (protokol). Protokol

utama yang digunakan saat ini adalah TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*), yaitu sekumpulan aturan untuk komunikasi data antar komputer dalam suatu jaringan.

2.6 My Structure Query Language (MySQL)

Menurut Anhar (2010), MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, MS SQL, *Postagre SQL*, dan lain-lain. Pemrograman PHP juga sangat mendukung dengan penggunaan *database* MySQL. Keunggulan dari MySQL adalah cepat dan mudah digunakan. MySQL semula berkembang karena memerlukan *SQL Server* yang dapat mengatasi sebuah perintah *database*.

2.7 Konsep Dasar Basis Data

2.7.1 Database

Menurut Marlinda (2004), *database* adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya.

Penyusunan data yaitu redudansi untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redudansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isoalasi data untuk standarisasi, *multiple user* (banyak pemakai), dan masalah keamanan, masalah integrasi, dan masalah data *independence* (kebesaran data).

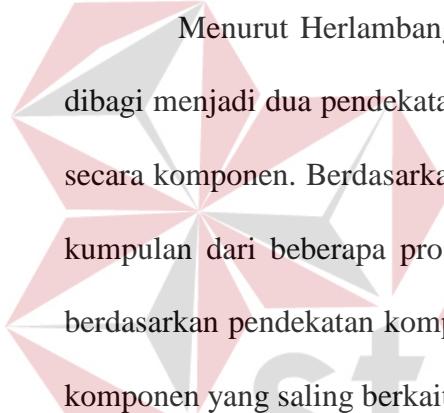
2.7.2 Database Management System (DBMS)

Menurut Marlinda (2004), *Database Management System* (DBMS) merupakan kumpulan *file* yang saling berkaitan untuk program dan

pengelolaannya. Basis data adalah kumpulan data, sedangkan program pengelolaannya berdiri sendiri dalam satu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data, dan melaporkan data dalam basis data.

2.8 Sistem

Definisi sistem menurut dari Hartono (2005:2), dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menjelaskan bahwa: “sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan-tujuan tertentu”.



Menurut Herlambang dan Tanuwijaya (2005:116), definisi sistem dapat dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pendekatan secara prosedur dan pendekatan secara komponen. Berdasarkan pendekatan prosedur, sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Sedangkan berdasarkan pendekatan komponen, sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam perkembangan sistem yang ada, sistem dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sistem terbuka dan sistem tertutup. Sistem terbuka merupakan sistem yang dihubungkan dengan arus sumber daya luar dan tidak mempunyai elemen pengendali, sedangkan sistem tertutup tidak mempunyai elemen pengontrol dan dihubungkan pada lingkungan sekitarnya.

2.9 Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut Hartono (2005:11), adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu

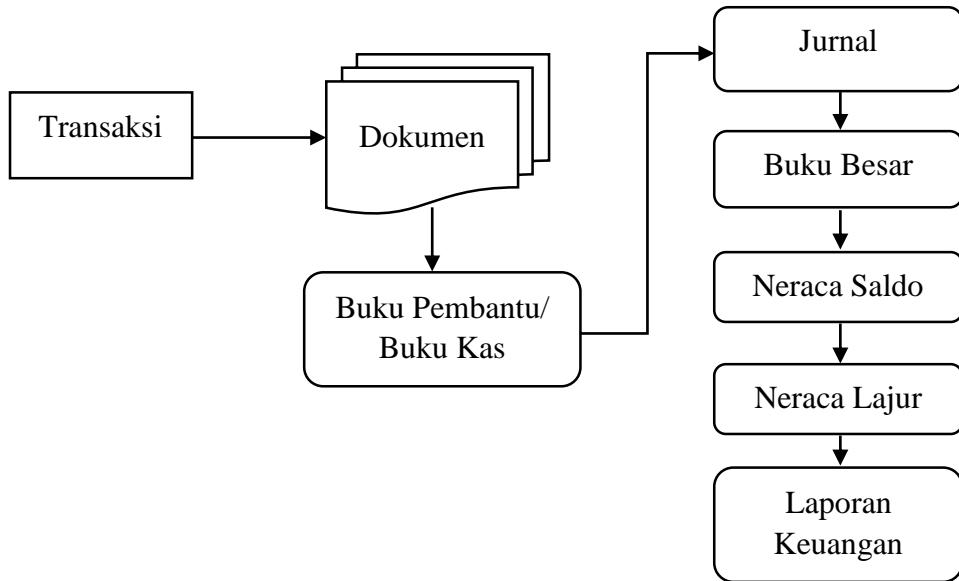
organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya.

2.10 Teori yang Terkait dengan Penyelesaian Masalah

2.10.1 Akuntansi

Akuntansi menurut Diana dan Setiawati (2011:14), merupakan proses mengidentifikasi, mengukur, mencatat, dan mengkomunikasikan peristiwa-peristiwa ekonomi dari suatu organisasi (bisnis maupun nonbisnis) kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan informasi bisnis tersebut (pengguna informasi). Pada dasarnya fokus utama dari akuntansi adalah transaksi bisnis. Transaksi bisnis adalah peristiwa ekonomi atau kegiatan perusahaan yang dapat dinyatakan dalam satuan moneter sehingga dapat dicatat oleh seorang akuntan.

Dalam kasus Bank Mini, kegiatan yang dikelola tergolong kegiatan akuntansi karena proses bisnis yang dilakukan adalah mencatat dan mengelola transaksi keuangan siswa dan karyawan serta membuat laporan keuangan untuk setiap periode. Proses pencatatan yang dilakukan untuk membuat laporan keuangan digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 2.11 Proses Pencatatan Keuangan Bank Mini

Dari gambar 2.11 di atas, transaksi bisnis direkam dalam dokumen sumber (nota/faktur, nota retur, slip penyetoran, slip pengambilan, dan lain-lain). Selanjutnya dokumen tersebut dicatat ke dalam jurnal dan buku pembantu/buku kas. Buku pembantu adalah catatan individual atas piutang atau utang (Diana & Setiawati, 2011).

Jurnal secara umum dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu jurnal umum dan jurnal khusus. Jurnal umum adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi selain yang dicatat dalam jurnal khusus. Jurnal khusus merupakan jurnal yang dirancang khusus untuk mencatat transaksi yang sering berulang. Tujuan dibuatnya jurnal khusus adalah untuk memudahkan dan membuat pencatatan menjadi lebih efisien (Diana & Setiawati, 2011).

Setelah dicatat ke dalam jurnal, pencatatan selanjutnya adalah ke dalam buku besar. Buku besar adalah kumpulan catatan atas rekening individual. Rekening Buku Besar juga disebut rekening T karena bentuknya menyerupai huruf

T. Dalam setiap rekening buku besar terdapat kolom tanggal, keterangan, referensi, debit, dan kredit. Kolom referensi menunjukkan asal dari debit dan kredit tersebut, yaitu jurnal umum, jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran kas, dll. (Diana & Setiawati, 2011).

Selanjutnya, dari pembuatan buku besar, dibuatlah neraca saldo. Neraca saldo merupakan suatu daftar dari semua rekening buku besar dengan saldo-saldonya pada saat tertentu (Sutarno, dkk, 2014). Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan neraca lajur yang berisi kode rekening, nama rekening, dan saldo. Saldo tersebut dipisahkan antara saldo debit dan saldo kredit untuk memudahkan pengecekan apakah entri dari jurnal sudah benar. Saldo debit harus sama jumlahnya dengan saldo kredit, sesuai dengan prinsip *Double Entry Accounting*. Dari Neraca Lajur, langkah terakhir adalah menyusun Laporan Keuangan yang terdiri dari Neraca dan Laporan Laba Rugi (Diana & Setiawati, 2011).

2.10.2 Sistem Informasi Akuntansi

Kegiatan akuntansi bukanlah kegiatan yang sangat rumit, meskipun juga tidak sederhana. Akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, suatu instansi atau perusahaan berpotensi mengalami permasalahan dengan banyaknya data transaksi. Apabila jumlah transaksi sedemikian banyaknya, proses akuntansi akan menjadi sangat rumit dilakukan secara manual dengan hanya mengandalkan kemampuan manusia. Berbagai kelemahan sumber daya manusia berpotensi menyebabkan terhambatnya kegiatan yang dilakukan dalam proses akuntansi. Kelemahan yang dapat terjadi seperti kelelahan, kurangnya kecermatan dan ketelitian, dapat menimbulkan kesalahan yang cukup fatal dalam proses pengelolaan transaksi itu sendiri.

Dalam mengatasi masalah-masalah yang memungkinkan terjadi apabila akuntansi dilakukan secara manual, dibuatlah suatu sistem informasi akuntansi untuk mengelola transaksi keuangan sampai dengan pembuatan laporan keuangan. Sistem informasi akuntansi menurut Diana dan Setiawati (2011:4), adalah sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan memproses data serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan. Penerapan sistem informasi akuntansi yang sangat kompleks akan lebih optimal apabila dilakukan secara terkomputerisasi, karena sistem informasi yang akurat dan efektif pada kenyataannya selalu berhubungan dengan *computer-based information processing* atau pengolahan informasi yang berbasis komputer (Wahyono, 2004).

2.10.3 Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Komputer

Sistem Informasi Akuntasi Berbasis Komputer menurut Wahyono (2004:29), merupakan sistem yang melakukan fungsi-fungsi untuk memberikan informasi bagi semua tingkat manajemen, baik itu Manajemen Atas atau *Top Level Management* (seperti Direktur, Eksekutif, atau Kepala), Manajemen Menengah atau *Middle Level Management* (seperti Kepala Cabang, Bagian, atau Divisi), maupun Manajemen Bawah atau *Lower Level Management* (seperti mandor, supervisor, dll).

Sistem Informasi Akuntasi Berbasis Komputer memiliki beberapa keunggulan menurut Wahyono (2004:30), yaitu antara lain:

1. Proses pengolahan yang cepat.

Informasi merupakan landasan bagi suatu pengambilan keputusan, maka informasi tidak boleh datang terlambat. Dengan berbasis komputer,

informasi akan diproses secara cepat dan akan memudahkan sumber daya manusia tidak menghabiskan waktu untuk satu pekerjaan saja.

2. Tingkat akurasi informasi yang dihasilkan cukup tinggi.

Akurat berarti informasi yang dihasilkan tepat sesuai dengan tujuan pengolahan data. Sebuah informasi harus akurat mengingat sirkulasi informasi dari sumber informasi sampai ke penerima banyak mengalami *noise* atau gangguan yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

3. Efisiensi sumber daya manusia.

Sumber daya manusia sebagai operator sistem hanya tinggal memasukkan data-data awal ke dalam komputer saja.

Tabel 2.3 Perbandingan Siklus Akuntansi Manual dan Terkomputerisasi
(Diana & Setiawati, 2011)

Siklus Akuntansi Manual	Siklus Akuntansi Terkomputerisasi
Menjurnal: Mencatat transaksi dalam jurnal, misalnya transaksi penjualan dicatat dalam jurnal penjualan.	Input: Mencatat transaksi ke dalam file transaksi, misalnya dokumen sumber dari transaksi penjualan dicatat dalam file transaksi penjualan.
Memposting: Memposting setiap entri dari jurnal ke dalam buku pembantu.	Proses: Mencatat setiap transaksi ke dalam file master, misalnya mencatat setiap transaksi penjualan ke dalam file master Piutang.
Memposting: Memposting total jurnal (misalnya total jurnal penjualan ke buku besar).	Proses: Menthal transaksi dalam file transaksi (misalnya transaksi penjualan ke dalam file transaksi penjualan) dan mencatat ke dalam file master buku besar.

Meringkas: Menyiapkan Neraca Lajur.	Output: Memanggil file master buku besar dan mencetak Neraca Lajur.
--	--

2.11 *Website*

Menurut Hidayat (2010), *website* adalah suatu situs atau dapat diartikan sebagai kumpulan-kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam/gambar gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Kelebihan *website* dibandingkan media cetak elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, maka kita harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *strong point* dalam pemasaran, yaitu produk yang kita tawarkan harus *segmented*.

2.11.1 *HyperText Markup Language (HTML)*

Menurut Sutarman (2012:163), *HyperText Markup Language (HTML)* adalah bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman *web* atau *word wide web*, dengan *hypertext* dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman *web*. Bahasa ini merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh sebagian besar situs *web* yang dikunjungi oleh setiap orang. HTML saat ini dikenal

oleh hampir semua komputer yang ada di dunia dan *universal* untuk membuat sebuah dokumen. HTML tidak memiliki variasi format terbaik dan bahkan tidak menjamin bahwa halaman *web* yang dibuat sama persis di setiap *browser*, tetapi perlu diingat bahwa tanpa HTML, tidak akan ada internet.

2.11.2 *HyperText Preprocessor (PHP)*

Menurut Anhar (2010), *Hypertext Preprocessor (PHP)* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server*. PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti dapat disesuaikan sesuai keinginan *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu terbaru. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* di mana *script* tersebut dijalankan.

