



**RANCANG BANGUN APLIKASI ADMINISTRASI
PENCATATAN PENGELUARAN BERBASIS WEB DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA OOFY CORP**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI ADMINISTRASI
PENCATATAN PENGELUARAN BERBASIS WEB DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA OOFY CORP**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh :
Nama : Aldito Doni Pasha
NIM : 18410100225

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI ADMINISTRASI
PENCATATAN PENGETUARAN BERBASIS WEB DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA OOFY CORP

Laporan Kerja Praktik oleh

Aldito Doni Pasha

NIM : 18410100225

Telah dipraksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

Penyelia

Digitally signed
by Agus Dwi
Churniawan



Date: 2021.07.10

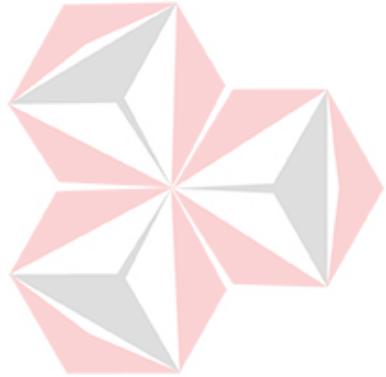
Mukhlisul Amal

Agus Dwi Churniawan, S.Si, M.Kom.
NIDN. 0723088002

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik
Sukmaaji
Date: 2021.07.10 20:46:06
+07'00'
Adobe Acrobat Reader
version: 2021.005.20048

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301



Last but not least

I wanna thank me

- Aldito Doni Pasha

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Aldito Doni Pasha
NIM : 18410100225
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI ADMINISTRASI
PENCATATAN PENGELOUARAN BERBASIS WEB**

DENGAN FRAMEWORK LARAVEL PADA OOFY CORP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima resiko apapun yang terjadi terhadap karya ilmiah saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 Juli 2020

Yang menyatakan

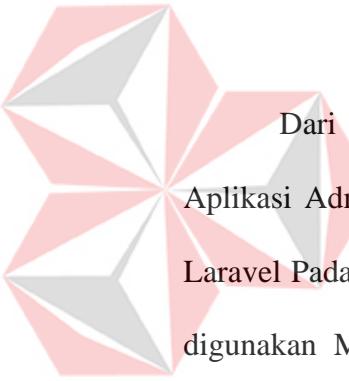


Aldito Doni Pasha

NIM: 18410100225

ABSTRAK

Oofy Corp Surabaya merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang digital markerting yang inovatif dalam menjual produk dengan sistem dropship dalam mengembangkan bisnisnya. Oofy Corp Surabaya berdiri sejak 5 Oktober 2019 dan berlokasi di Jl. Kalisari Damen No.57b, Kalisari, Kec. Mulyorejo. Tujuan Oofy Corp Surabaya adalah untuk menjadi perusahaan agency Indonesia yang inovatif dalam menyelesaikan masalah bisnis sehari-hari pada suatu client. Selain itu, dalam pencatatan keuangannya Oofy Corp Surabaya sendiri masih melakukan pendataan laporan pengeluaran dan Kas keluar secara manual.



Dari permasalahan tersebut, timbulah solusi untuk Merancang Bangun Aplikasi Administrasi Pencatatan Kas keluar Berbasis Web Dengan Framework Laravel Pada perusahaan Oofy Corp Surabaya yang dimana pada perancangannya, digunakan Model Diagram Unified (UML). Berdasarkan dari hasil pengujian tersebut bisa disimpulkan bahwa Sistem ini dapat mengelola serta menciptakan informasi keuangan sesuai dengan harapan untuk memudahkan pengelolaan keuangan di Oofy Corp Surabaya.

Kata kunci: Marketing, Dropship, *UML*, Laravel, Client

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan di Oofy Corp Surabaya. Kerja Praktik ini membahas tentang pengujian Aplikasi Splendid pada Oofy Corp Surabaya yang merupakan sebuah aplikasi berbasis android.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Papa dan Mama tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Bapak Agus Dwi Churniawan, S.Si., M.kom selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.

5. Bapak Amal selaku penyelia Oofy Corp Surabaya yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
6. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini.

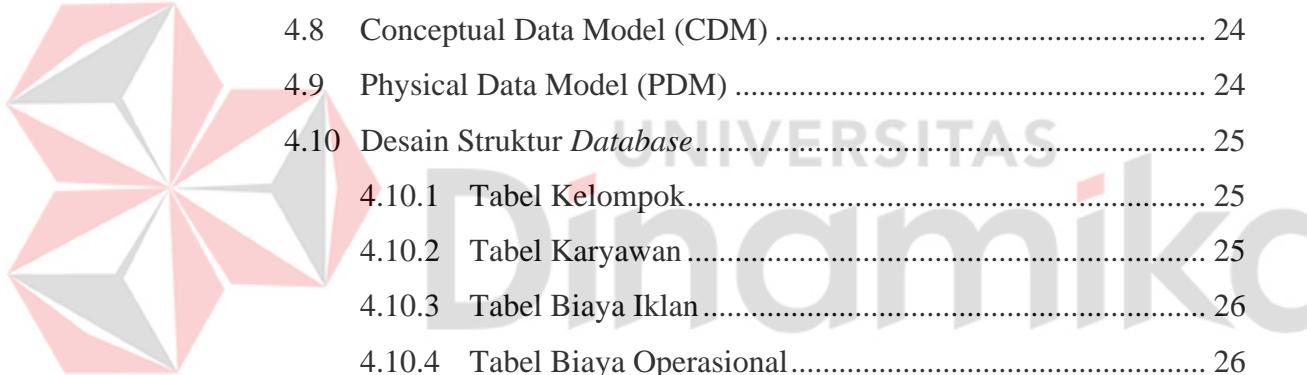
Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 09 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

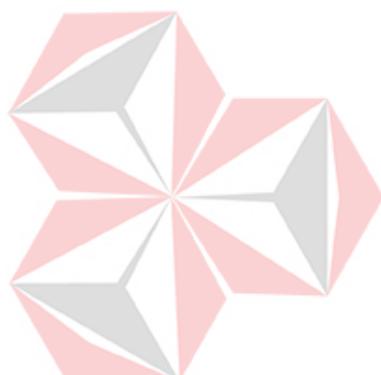
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan	5
2.2 Identitas Perusahaan	5
2.3 Sejarah Perusahaan	6
2.4 Visi Perusahaan	6
2.5 Misi Perusahaan.....	6
2.6 Struktur Organisasi	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Definisi Rancang Bangun	8
3.2 Definisi Aplikasi.....	8
3.3 Definisi <i>Website</i>	9
3.4 MySQL	9
3.5 Framework	10
3.6 Laravel	10
3.7 PHP	11
3.8 Metode Penelitian	11



BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN	13
4.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	13
4.2 System Flow	13
4.2.1 Mengelola Daftar Karyawan	13
4.2.2 Mengelola Daftar Kelompok	14
4.2.3 Mengelola Laporan Pengeluaran	15
4.2.4 Mengelola Biaya Operasional.....	16
4.2.5 Mengelola Biaya Iklan.....	17
4.3 Analisis Sistem Usulan.....	18
4.4 Identifikasi Pengguna	18
4.5 Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	18
4.6 Use Case Diagram	22
4.7 Tabel Pengujian	23
4.8 Conceptual Data Model (CDM)	24
4.9 Physical Data Model (PDM)	24
4.10 Desain Struktur <i>Database</i>	25
4.10.1 Tabel Kelompok.....	25
4.10.2 Tabel Karyawan	25
4.10.3 Tabel Biaya Iklan	26
4.10.4 Tabel Biaya Operasional.....	26
4.11 User Interface	27
4.11.1 Daftar Karyawan 1.0.....	27
4.11.2 Tambah Karyawan 1.1	27
4.11.3 Edit Karyawan 1.2	28
4.11.4 Hapus Karyawan 1.3.....	28
4.11.5 Daftar Kelompok 2.0	29
4.11.6 Tambah Kelompok 2.1	29
4.11.7 Edit Kelompok 2.2	30
4.11.8 Hapus Kelompok 2.3	30
4.11.9 Laporan Pengeluaran 3.0.....	31
4.11.10 Biaya Operasional 4.0.....	31
4.11.11 Tambah Biaya Operasional 4.1	32

4.11.12	Detail Biaya Operasional 4.2	32
4.11.13	Edit Biaya Operasional 4.3	33
4.11.14	Hapus Biaya Operasional 4.4	33
4.11.15	Biaya Iklan 5.0.....	34
4.11.16	Tambah Biaya Iklan 5.1.....	34
4.11.17	Detail Biaya Iklan 5.2.....	35
4.11.18	Edit Biaya Iklan 5.3	35
4.11.19	Hapus Biaya Iklan 5.4	36
4.12	Hasil Implementasi	37
4.12.1	Daftar Karyawan 1.0	37
4.12.2	Tambah Karyawan 1.1	37
4.12.3	Edit Karyawan 1.2	38
4.12.4	Hapus Karyawan 1.3	38
4.12.5	Daftar Kelompok 2.0	39
4.12.6	Tambah Kelompok 2.1.....	39
4.12.7	Edit Kelompok 2.2	40
4.12.8	Hapus Kelompok 2.3	40
4.12.9	Laporan Pengeluaran 3.0.....	41
4.12.10	Biaya Operasional 4.0	41
4.12.11	Tambah Biaya Operasional 4.1	42
4.12.12	Detail Biaya Operasional 4.2	42
4.12.13	Edit Biaya Operasional 4.3	43
4.12.14	Hapus Biaya Operasional 4.4.....	43
4.12.15	Biaya Iklan 5.0	44
4.12.16	Tambah Biaya Iklan 5.1	44
4.12.17	Detail Biaya Iklan 5.2	45
4.12.18	Edit Biaya Iklan 5.3	45
4.12.19	Hapus Biaya Iklan 5.4	46
4.13	Pembahasan Rancang Bangun	47
4.13.1	Wawancara.....	47
4.13.2	Kebutuhan (Requirement).....	47
4.13.3	Analisis dan Desain.....	49

4.13.4	Implementasi.....	50
4.13.5	Pengujian.....	51
4.13.6	Kendala	51
BAB V	PENUTUP.....	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	53
DAFTAR	PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....		56



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
Tabel 2 Pengujian.....	23
Tabel 3 Tabel Kelompok.....	25
Tabel 4 Tabel Karyawan	26
Tabel 5 Tabel Biaya Iklan	26
Tabel 6 Tabel Biaya Operasional.....	26
Tabel 7 Kebutuhan (<i>Requirement</i>)	48
Tabel 8 Analisis Dan Desain.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Oofy Corp	6
Gambar 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3 Metode Penelitian.....	12
Gambar 4 Mengelola Daftar Karyawan	13
Gambar 5 Mengelola Daftar Kelompok.....	14
Gambar 6 Mengelola Laporan Pengeluaran.....	15
Gambar 7 Mengelola Biaya Operasional	16
Gambar 8 Mengelola Biaya Iklan	17
Gambar 9 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 10 <i>Conceptual Data Model</i>	24
Gambar 11 <i>Physical Data Model</i>	25
Gambar 12 Daftar Karyawan 1.0	27
Gambar 13 Tambah Karyawan 1.1	27
Gambar 14 Edit Karyawan 1.2.....	28
Gambar 15 Hapus Karyawan 1.3	28
Gambar 16 Daftar Kelompok 2.0.....	29
Gambar 17 Tambah Kelompok 2.1	29
Gambar 18 Edit Kelompok 2.2	30
Gambar 19 Hapus Kelompok 2.3.....	30
Gambar 20 Laporan Pengeluaran 3.0.....	31
Gambar 21 Biaya Operasional 4.0	31
Gambar 22 Tambah Biaya Operasional 4.1	32



**UNIVERSITAS
Dinamika**



Gambar 23 Detail Biaya Operasional 4.2	32
Gambar 24 Edit Biaya Operasional 4.3.....	33
Gambar 25 Hapus Biaya Operasional 4.4	33
Gambar 26 Biaya Iklan 5.0	34
Gambar 27 Tambah Biaya Iklan 5.1	34
Gambar 28 Detail Biaya Iklan 5.2.....	35
Gambar 29 Edit Biaya Iklan 5.3.....	35
Gambar 30 Hapus Biaya Iklan 5.4	36
Gambar 31 Daftar Karyawan 1.0	37
Gambar 32 Tambah Karyawan 1.1	37
Gambar 33 Edit Karyawan 1.2.....	38
Gambar 34 Hapus Karyawan 1.3	38
Gambar 35 Daftar Kelompok 2.0.....	39
Gambar 36 Tambah Kelompok 2.1	39
Gambar 37 Edit Kelompok 2.2	40
Gambar 38 Hapus Kelompok 2.3.....	40
Gambar 39 Laporan Pengeluaran 3.0.....	41
Gambar 40 Biaya Operasional 4.0	41
Gambar 41 Tambah Biaya Operasional 4.1	42
Gambar 42 Detail Biaya Operasional 4.2	42
Gambar 43 Edit Biaya Operasional 4.3.....	43
Gambar 44 Hapus Biaya Operasional 4.4	43
Gambar 45 Biaya Iklan 5.0	44
Gambar 46 Tambah Biaya Iklan 5.1	44

Gambar 47 Detail Biaya Iklan 5.2.....	45
Gambar 48 Edit Biaya Iklan 5.3.....	45
Gambar 49 Hapus Biaya Iklan 5.4	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan	56
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	57
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	58
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	59
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	60
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	61
Lampiran 7. Biodata Penulis	62

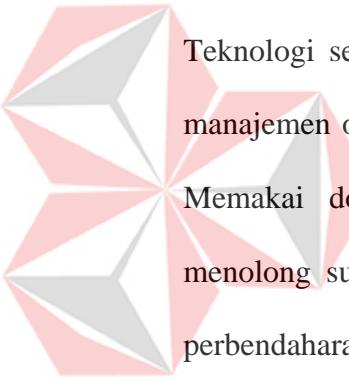


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya pertumbuhan teknologi, hingga terus menjadi bertambah pula kemudahankemudahan yang bisa menunjang manusia buat menuntaskan tugasnya dengan kilat serta pas. Teknologi data sudah sangat mempengaruhi terhadap bermacam bidang, semacam dalam dunia pembelajaran, perkantoran, perindustrian, telekomunikasi, bisnis serta pariwisita serta bidang bidang lainnya.



Teknologi serta Sistem informasi pula tidak dapat dilepaskan dari pengelolaan manajemen organisasi ataupun industri, spesialnya dalam pengelolaan keuangan. Memakai dorongan sistem informasi dalam pengelolaan keuangan sangat menolong suatu organisasi baik dari sisi efektifitas, efisiensi, keakuratan serta perbendaharaan informasi.

Oofy Corp Surabaya merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang digital markerting yang inovatif dalam menjual produk dengan sistem dropship dalam mengembangkan bisnisnya. Oofy Corp Surabaya berdiri sejak 17 Januari 2020 dan berlokasi di Jl. Kalisari Damen No.57b, Kalisari, Kec. Mulyorejo. Tujuan Oofy Corp Surabaya adalah untuk menjadi perusahaan agency Indonesia yang inovatif dalam menyelesaikan masalah bisnis sehari-hari pada suatu *client*. Pada perusahaan Oofy Corp Surabaya sendiri masih melakukan pendataan laporan pendapatan dan pengeluaran secara manual dan perusahaan Oofy Corp Surabaya memiliki 3 tempat perusahaan yang berbeda lokasi, dan setiap perusahaan tersebut

memiliki tim, oleh karena itu admin perlu untuk mengontrol semua laporan timnya. Saat ini admin hanya mengadakan evaluasi secara manual dengan adanya rapat setiap minggu untuk mengecek hasil laporan tersebut. Dengan demikian perpaduan bidang teknologi dan sistem informasi dirasa perlu untuk mempermudahkan perusahaan Oofy Corp Surabaya dalam pendataan pendapatan dan pengeluaran serta dapat mengontrol seluruh hasil dari laporan tim tersebut. Dari permasalahan tersebut, penulis mengangkat judul penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Pencatatan Pengeluaran Berbasis Web Dengan *Framework* Laravel Pada Oofy Corp”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam Kerja Praktik ini adalah bagaimana Merancang Bangun Aplikasi Administrasi Pencatatan Pengeluaran Berbasis *Website* Dengan *Framework* Laravel Pada Oofy Corp ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membatasi pokok permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pengujian yang dilakukan sesuai fitur yang ada pada Aplikasi Administrasi tersebut yaitu pengujian pada sistem pendapatan dan pengeluaran dengan menggunakan *Framework* Laravel berbasis *Website*.
2. Pengujian pada Aplikasi Administrasi dilakukan dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah melakukan pengujian yang bertujuan untuk Merancang Bangun Aplikasi Administrasi Pencatatan Pengeluaran Berbasis *Website* Dengan *Framework* Laravel.

1.5 Manfaat

Manfaat dilakukannya pengujian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu admin dalam mengontrol dan melakukan evaluasi laporan terhadap timnya.
2. Membantu timnya agar proses pengeluaran lebih efektif dan efisien tanpa harus menggunakan *microsoft excel* dan dapat diakses dimana karena sudah terhubung secara online.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan pemahaman menyeluruh terhadap masalah yang dibahas maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang Oofy Corp Surabaya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang didapatkan dengan adanya pengujian aplikasi yang dibuat serta sistematika penulisan proposal.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang Oofy Corp Surabaya mulai dari visi & misi perusahaan, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan terkait teori yang dianggap berhubungan dengan Kerja Praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam menyelesaikan masalah.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan pengujian Administrasi berbasis *Website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengujian Aplikasi Administrasi Pencatatan Pengeluaran Berbasis *Web* Dengan *Framework Laravel* terkait dengan masalah yang ada pada Oofy Corp Surabaya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Kemajuan teknologi saat ini sangat berpengaruh besar dalam dunia ekonomi terlebih utama dalam bidang *digital marketing*. Dimana saat ini orang-orang dapat dengan mudah melakukan proses transaksi tanpa harus bertemu dengan kedua belah pihak. Selain itu, kemajuan teknologi yang ada juga memberikan dampak negatif karena banyak perusahaan saat ini lebih banyak menggunakan sistem robot otomatis untuk menjalankan bisnisnya. Dan karena itu banyak perusahaan tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia yang menyebabkan banyaknya pengangguran.

Oleh karena kemajuan teknologi dan minimnya lapangan pekerjaan, dibentuklah sebuah bidang usaha dengan memanfaatkan kemajuan teknologi seperti sosial media dan *marketplace* yang ada saat ini, dengan biaya modal rendah sehingga semua orang dapat memulai suatu ide bisnis tanpa memikirkan biaya modal yang besar dan dapat mengembangkan ide bisnis tersebut.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Oofy Corp Surabaya

Alamat : Jl Kalisari Damen no. 57B Surabaya

No. Telepon : 0857 – 0756 - 8269

Email : oofycorp@gmail.com

2.3 Sejarah Perusahaan

Didirikan pada 17 Agustus 2019, Oofy dengan bangga menamai perusahaannya yang berarti “kaya atau sejahtera” sebagai bagian dari identitasnya untuk memberikan pelayanan *marketing* di dunia digital dengan tujuan meningkatkan penjualan bisnis anda supaya lebih cepat mencapai kesejahteraan.

Oofy, yang memiliki kantor di Jl. Kalisari Damen no. 57B Surabaya, lebih mengedepankan kepercayaan. Percayakan kepada Oofy, Dikarenakan Oofy siap memberikan layanan yang *budgetable* , *targetable*, *accountable* dan *big data* sesuai dengan apa yang *client* inginkan.



2.4 Visi Perusahaan

Memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia melalui ekonomi *digital* dan nilai-nilai yang kami berikan kepada pelaku ekonomi, baik mikro, kecil atau menengah.

2.5 Misi Perusahaan

Memastikan bisnis tumbuh dengan menggunakan layanan pemasaran digital kami yang efektif, dan memberikan kepuasan dan kenyamanan, dan nilai-nilai pada produk layanan kami.

2.6 Struktur Organisasi



Gambar 2 Struktur Organisasi



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Rancang Bangun

Menurut Nurlaila Hasyim(2014), rancang bangun merupakan penggambaran, perencanaan, serta pembuatan sketsa ataupun pengaturan dari sebagian elemen yang terpisah ke dalam sesuatu kesatuan yang utuh serta berperan. Rancang bangun pula ialah aktivitas menerjemahkan hasil analisa ke dalam wujud paket fitur lunak setelah itu menghasilkan sistem tersebut ataupun membetulkan sistem yang telah terdapat. Menurut Taufik Ramadhan(2014), rancang bangun ialah serangkaian prosedur buat menerjemahkan hasil analisis dari suatu sistem kedalam bahasa pemrograman buat mendeskripsikan dengan perinci bagaimana komponen- komponen sistem diimplementasikan. Sebaliknya pengertian bangun ataupun pembangunan sistem merupakan aktivitas menghasilkan baru ataupun mengubah ataupun membetulkan sistem yang sudah terdapat baik secara totalitas ataupun sebagian. Rancang bangun sangat berkaitan dengan perancangan sistem yang ialah satu kesatuan buat merancang serta membangun suatu aplikasi.

3.2 Definisi Aplikasi

Menurut Aris(2016), aplikasi bisa didefinisikan dengan sesuatu sub kelas fitur lunak pc yang menggunakan keahlian pc langsung buat melaksanakan sesuatu tugas yang di idamkan pengguna. Umumnya dibanding dengan fitur lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai keahlian pc, tetapi tidak secara langsung mempraktikkan keahlian tersebut buat mengerjakan sesuatu tugas yang

menguntungkan pengguna. Menurut Taufik Ramadhan(2014), aplikasi pc merupakan suatu fitur lunak(aplikasi) program pc yang ditulis dalam bahasa pemrograman serta berperan melaksanakan perintah cocok dengan kemauan dari pembuat aplikasi. Aplikasi pc terbuat buat mempermudah pengguna dalam mengerjakan suatu memakai pc.

3.3 Definisi Website

Website atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data *digital* baik berupa teks, gambar, video, *audio* dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Abdulloh ; 2015) Secara *platform*, pengembangan Sistem Informasi Adminitstrasi berbasis web memiliki berbagai keunggulan daripada *platform system* berbasis *desktop*, sistem informasi berbasis *web* menggunakan *browser* untuk mengakses *system*, sehingga tidak membebani memori perangkat untuk instalasi sistem. Kedua, perangkat yang digunakan untuk mengakses sistem ini memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dibanding perangkat akses *system* berbasis *desktop* karena lokasi akses sudah tidak lagi menjadi batasan *system*, selama terhubung kedalam jaringat internet, pengguna dapat mengakses *system* darimana saja dan kapan saja.

3.4 MySQL

Menurut Sri Haryanti (2011), *MySQL* merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam basis data sejak lama, yaitu *SQL (structured query language)*. *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data terutama dapat dikerjakan dengan mudah dan otomatis. Kepopuleran *MySQL* dimungkinkan

karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. Menurut Alex Fahrudin(2011), *my structured query language(MySQL)* merupakan suatu program pembuat serta pengelola *database* ataupun yang kerap diucap *Database Management System(DBMS)*. Watak dari DBMS ini merupakan *open source*. *MySQL* pula ialah program pengakses *database* yang bertabiat jaringan, sehingga bisa digunakan buat aplikasi multi user(banyak pengguna). Kelebihan lain dari *MySQL* merupakan memakai bahasa *query*(permintaan) standar *SQL*. *SQL* merupakan sesuatu bahasa permintaan yang terstruktur, *SQL* sudah distandardkan buat seluruh program pengakses *database*.

3.5 Framework

Menurut Raharjo(2015: 2) *Framework* ialah sesuatu sekumpulan kode *library* serta *tool* yang disatupadukan jadi suatu kerangka(*Framework*) guna memusatkan dan mempermudah proses pengembangan aplikasi *website*. Sehingga bisa ditarik suatu kesimpulan kalau *Framework* ialah kumpulan potongan program yang disatukan jadi suatu kerangka kerja guna menolong dalam proses pembuatan aplikasi.

3.6 Laravel

Menurut (Nugraha, 2014), melaporkan kalau *Laravel* ialah aplikasi suatu *website* dengan *sintax* yang bermacam- macam, ekspresif serta elegan. Dengan memakai *Laravel*, tugas pengembang bisa menurun serta pengembang dalam menyelesaikan proyek- proyek *website* semacam routing, session serta *caching*. *Laravel* ialah suatu *Framework PHP* yang dibentuk dengan konsep *MVC* (*Model*,

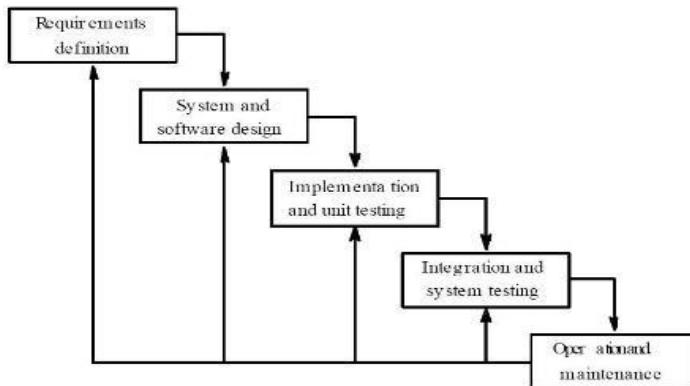
View, Controller) yang dirancang guna tingkatkan mutu suatu perangkat lunak dengan pengurangan biaya pengembangan awal serta pengpalaman kerja dengan aplikasi, dengan sediakan *sintax* yang ekspresif serta hemat waktu.

3.7 PHP

Menurut Arief(2011c: 43), *PHP(Hypertext Preprocessor)* merupakan bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan *HTML* buat menghasilkan *website* yang dinamis. Sebaliknya Solichin(2016: 11) mengemukakan kalau *PHP(Hypertext Preprocessor)* ialah salah satu bahasa pemrograman berbasis *website* yang ditulis oleh, serta, buat pengembang. Dari kedua kutipan diatas bisa disimpulkan kalau *PHP(Hypertext Preprocessor)* ialah bahasa pemrograman guna menghasilkan dan meningkatkan aplikasi berbasis *website* serta diterapkan ke dalam *script HTML*.

3.8 Metode Penelitian

Menurut Rosa A.S dan M.shalahuddin (2014:29-31) Metode *waterfall* adalah salah satu yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*Support*). Proses metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 3 Metode Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan pada model ini adalah analisis untuk kepentingan perangkat lunak. Pada metode ini yang dikerjakan yaitu memahami secara mendalam untuk mengespresikan bagaimana kepentingan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu desain, tahap ini yang harus dilakukan adalah melakukan perpindahan dari kebutuhan perangkat lunak yang dari analisis kebutuhan ke representasi desain untuk dapat di implementasikan menjadi sebuah program ke tahap berikutnya.

Kemudian dilanjutkan pada proses pembuatan kode program, tahap ini melakukan program komputer sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap desain. Proses selanjutnya yaitu pengujian, pada proses pengujian terfokus pada perangkat lunak dari segi lojik dan fungsional yang digunakan untuk memastikan bahwa semua bagian aplikasi sudah diuji. Hal ini dilakukan demi meminimalisir kesalahan dan memastikan hasil sesuai yang diinginkan. Tahap terakhir yaitu pendukung (*Support*), tahap ini dilakukan untuk menutupi kemungkinan perangkat lunak akan menjalani peralihan pada waktu seteklah dikirim pengguna. Peralihan akan berlaku jika ada kekeliruan yang timbul dan tidak terdeteksi pada proses pemeriksaan atau perangkat lunak wajib menyesuaikan dengan lingkungan baru.

BAB IV

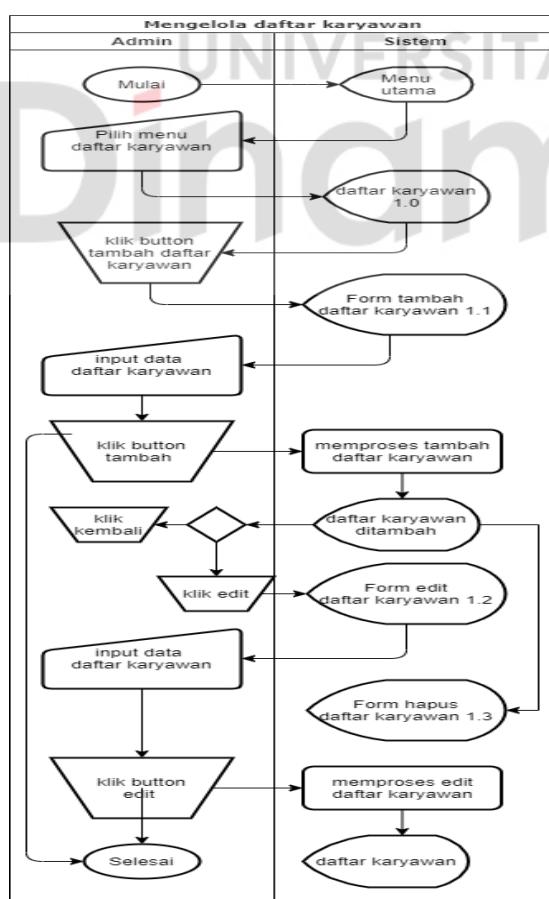
DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem pencatatan pengeluaran yang sedang berjalan saat ini pada Oofy Corp Surabaya yaitu bagian admin dan karyawan mencatat pengeluaran biaya iklan dan biaya operasional secara perseorangan, dan belum menggunakan sistem pencatatan secara online. Setelah itu karyawan dan admin melakukan rekap laporan kas keluar secara manual perbulan nya.

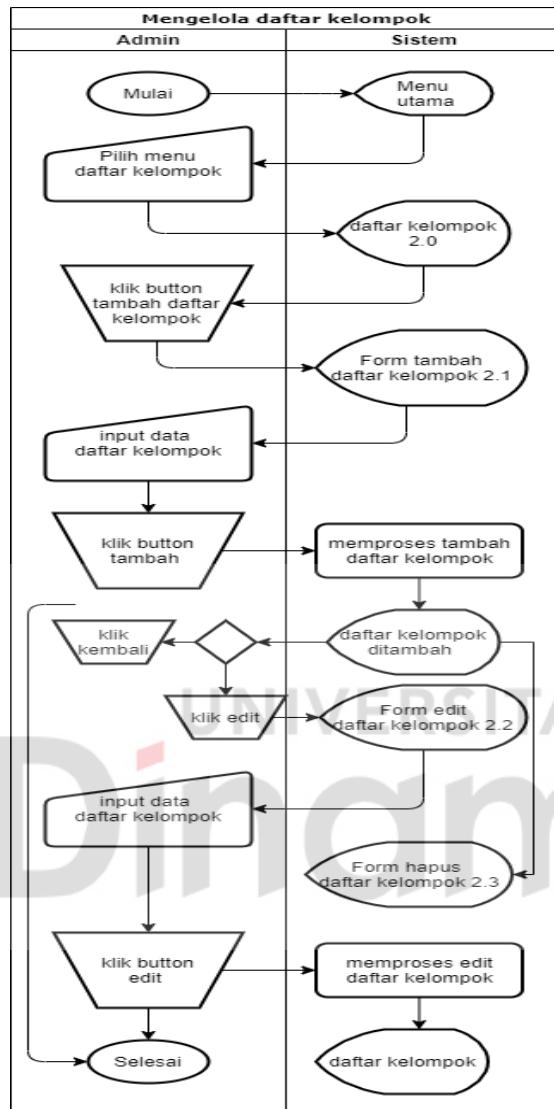
4.2 System Flow

4.2.1 Mengelola Daftar Karyawan



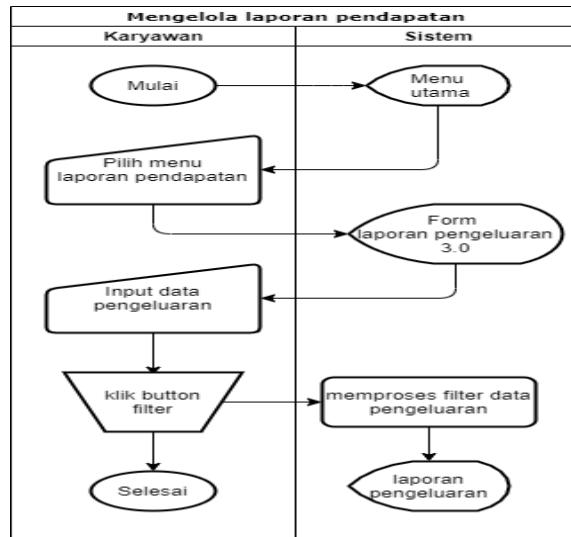
Gambar 4 Mengelola Daftar Karyawan

4.2.2 Mengelola Daftar Kelompok



Gambar 5 Mengelola Daftar Kelompok

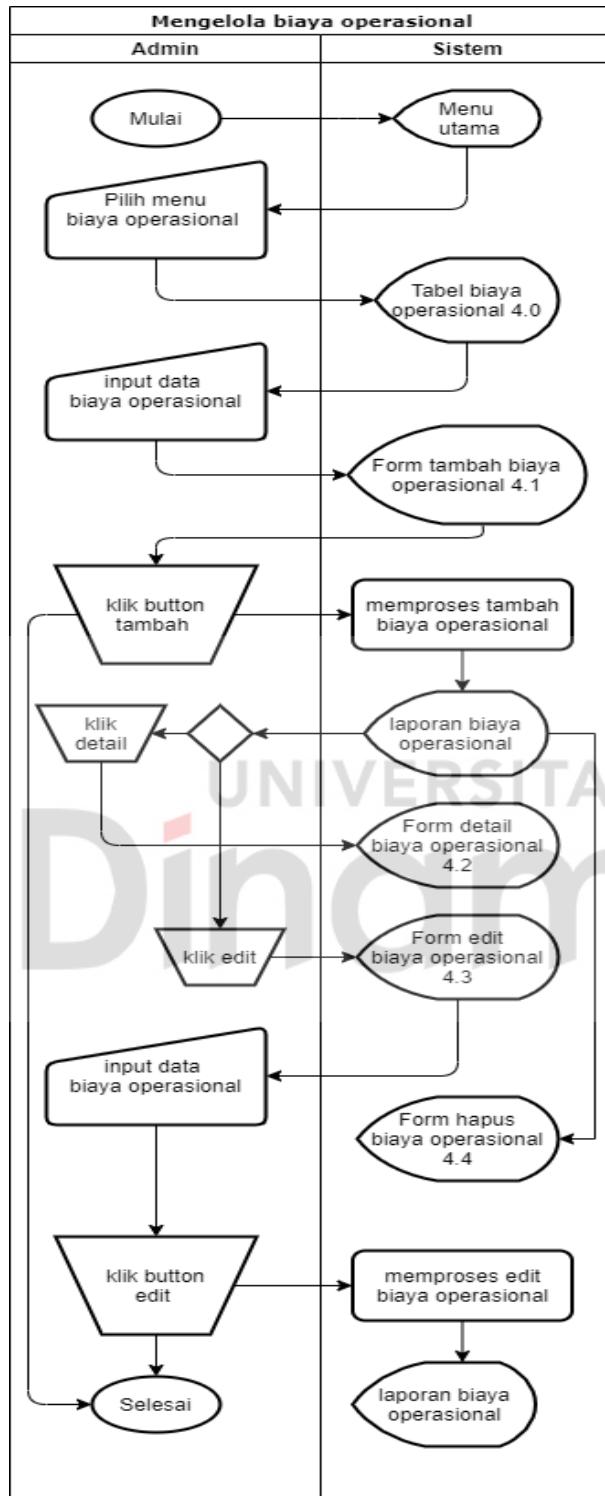
4.2.3 Mengelola Laporan Pengeluaran



Gambar 6 Mengelola Laporan Pengeluaran

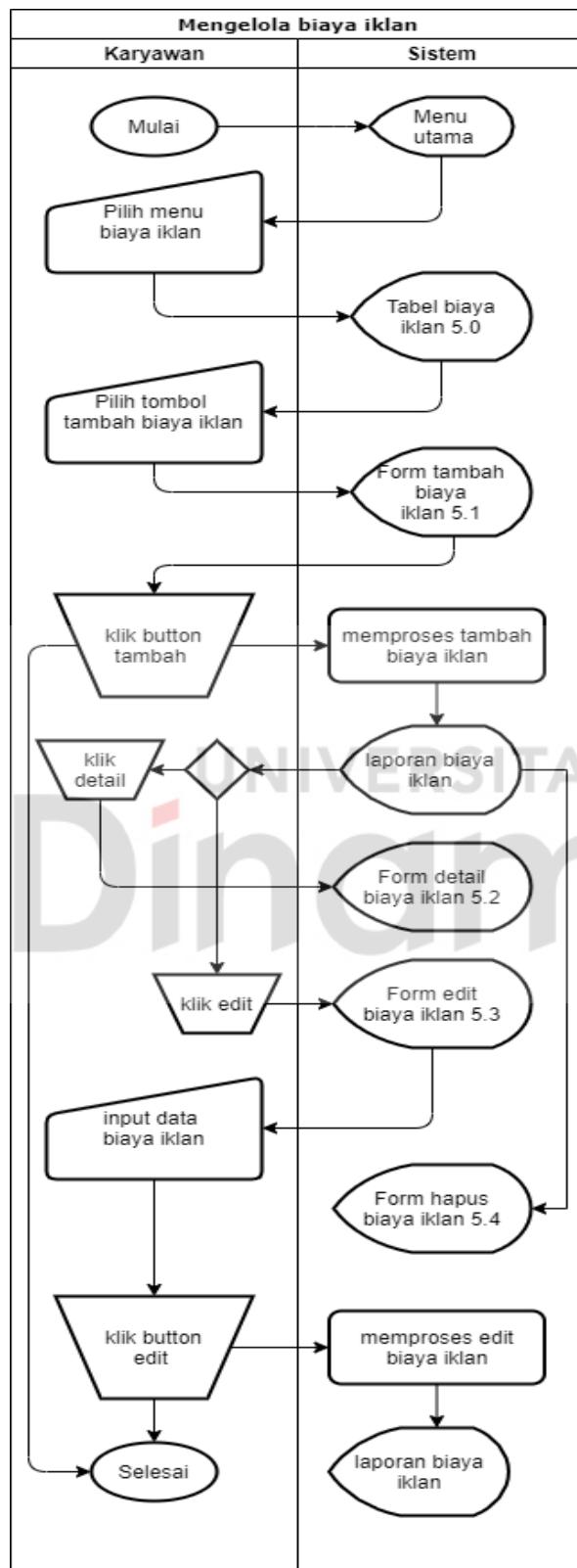


4.2.4 Mengelola Biaya Operasional



Gambar 7 Mengelola Biaya Operasional

4.2.5 Mengelola Biaya Iklan



Gambar 8 Mengelola Biaya Iklan

4.3 Analisis Sistem Usulan

Pada tahap ini merupakan tahap yang dilakukan perancangan untuk usulan sistem baru, agar masalah yang terjadi pada sistem lama dapat teratasi. Dari hasil analisa pada sistem yang berjalan saat ini, maka dirancang suatu sistem yang dapat memudahkan pencatatan dan perekapan laporan pada suatu perusahaan. Sistem ini memiliki *database* yang berguna sebagai media untuk menyimpan data-data.

4.4 Identifikasi Pengguna

Pada tahap ini dilakukan untuk melihat pihak-pihak yang terlibat pada proses pencatatan pengeluaran keuangan di Oofy Corp Surabaya, berikut adalah pihak-pihak yang terlibat yaitu Admin dan Karyawan.

4.5 Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan, fungsi dan antarmuka apa saja yang dibutuhkan dalam perangkat lunak yang akan dibangun, seperti berikut :

No.	Pengguna	Akses	Deskripsi
1	Admin	Daftar karyawan	Pada halaman daftar karyawan, Admin dapat melihat daftar data-data karyawan dalam bentuk tabel seperti nama karyawan, no hp, <i>email</i> , nama kelompok, dan dapat mengedit atau menghapus data karyawan.
2	Admin	Tambah karyawan	Pada halaman daftar karyawan , terdapat tombol tambah untuk menginputkan data

			karyawan. Kemudian sistem menyimpan data ke <i>database</i> .
3	Admin	Edit karyawan	Pada halaman daftar karyawan , terdapat tombol edit untuk mengedit data karyawan.
4	Admin	Hapus karyawan	Pada halaman daftar karyawan , terdapat tombol hapus untuk menghapus data karyawan
5	Admin	Daftar kelompok	Pada halaman daftar kelompok, Admin dapat melihat daftar data-data kelompok dalam bentuk tabel seperti nama kelompok, kode akses , <i>password</i> , dan dapat mengedit atau menghapus data kelompok.
6	Admin	Tambah kelompok	Pada halaman daftar kelompok , terdapat tombol tambah untuk menginputkan data kelompok. Kemudian sistem menyimpan data ke <i>database</i> .
7	Admin	Edit kelompok	Pada halaman daftar kelompok, terdapat tombol edit untuk mengedit data kelompok.
8	Admin	Hapus kelompok	Pada halaman daftar kelompok, terdapat tombol hapus untuk menghapus data kelompok.
9	Admin/karyawan	Laporan pengeluaran	Pada halaman laporan pengeluaran , Admin/karyawan dapat melihat daftar data-data seluruh pengeluaran dalam bentuk tabel seperti tanggal pengeluaran, keterangan, kategori, biaya iklan, pajak biaya iklan, biaya operasional, total. Dan terdapat form dan tombol untuk memfilter laporan pengeluaran dari tanggal sampai

			tanggal yang ingin ditentukan.
10	Admin	Biaya operasional	Pada halaman biaya operasional, Admin/karyawan dapat melihat daftar data-data seluruh biaya operasional dalam bentuk tabel seperti keterangan, kategori pengeluaran, total, tanggal pengeluaran dan dapat mengedit dan menghapus data biaya operasional.
11	Admin	Tambah biaya operasional	Pada halaman biaya operasional, terdapat tombol tambah untuk menginputkan data biaya operasional. Kemudian sistem menyimpan data ke <i>database</i> .
12	Admin	Edit biaya operasional	Pada halaman biaya operasional, terdapat tombol edit untuk mengedit data biaya operasional.
13	Admin	Detail biaya operasional	Pada halaman biaya operasional, terdapat tombol detail untuk melihat detail data biaya operasional.
14	Admin	Hapus biaya operasional	Pada halaman biaya operasional, terdapat tombol hapus untuk menghapus data biaya operasional.
15	Admin/Karyawan	Biaya iklan	Pada halaman biaya iklan, karyawan dapat melihat daftar data-data seluruh biaya iklan dalam bentuk tabel seperti keterangan, kategori pengeluaran, total, tanggal pengeluaran, biaya iklan, pajak iklan dan dapat mengedit dan menghapus data biaya iklan.
16	Admin/Karyawan	Tambah biaya iklan	Pada halaman biaya iklan, terdapat tombol tambah untuk menginputkan data biaya iklan. Kemudian sistem menyimpan data ke <i>database</i> .

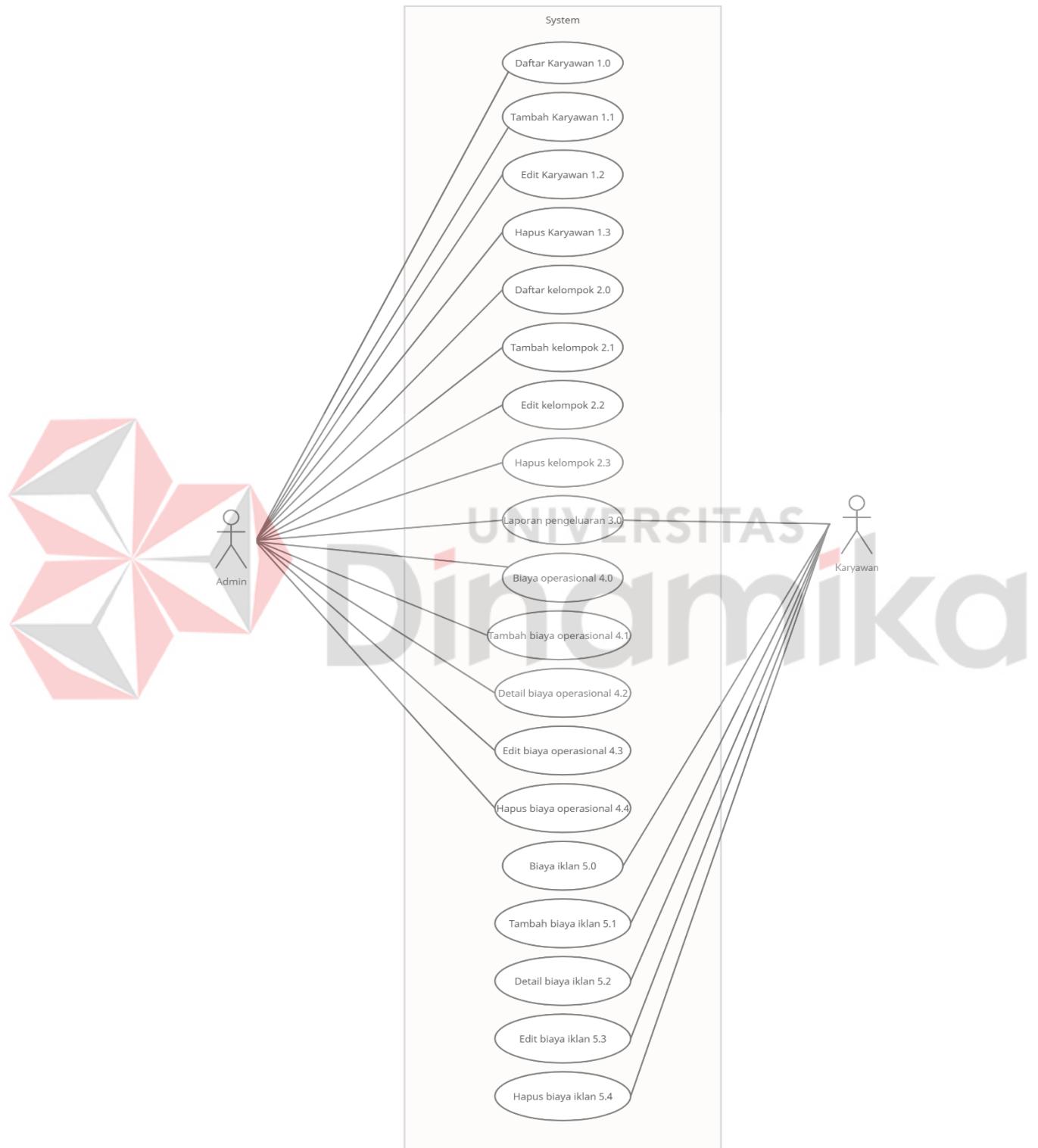
17	Admin/Karyawan	Edit biaya iklan	Pada halaman biaya iklan, terdapat tombol edit untuk mengedit data biaya iklan.
18	Admin/Karyawan	Detail biaya iklan	Pada halaman biaya iklan, terdapat tombol detail untuk melihat detail data biaya iklan.
19	Admin/Karyawan	Hapus biaya iklan	Pada halaman biaya iklan, terdapat tombol hapus untuk menghapus data biaya iklan.

Tabel 1 Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak



4.6 Use Case Diagram

Berikut adalah model *Use Case Diagram* sistem yang diusulkan:



Gambar 9 *Use Case Diagram*

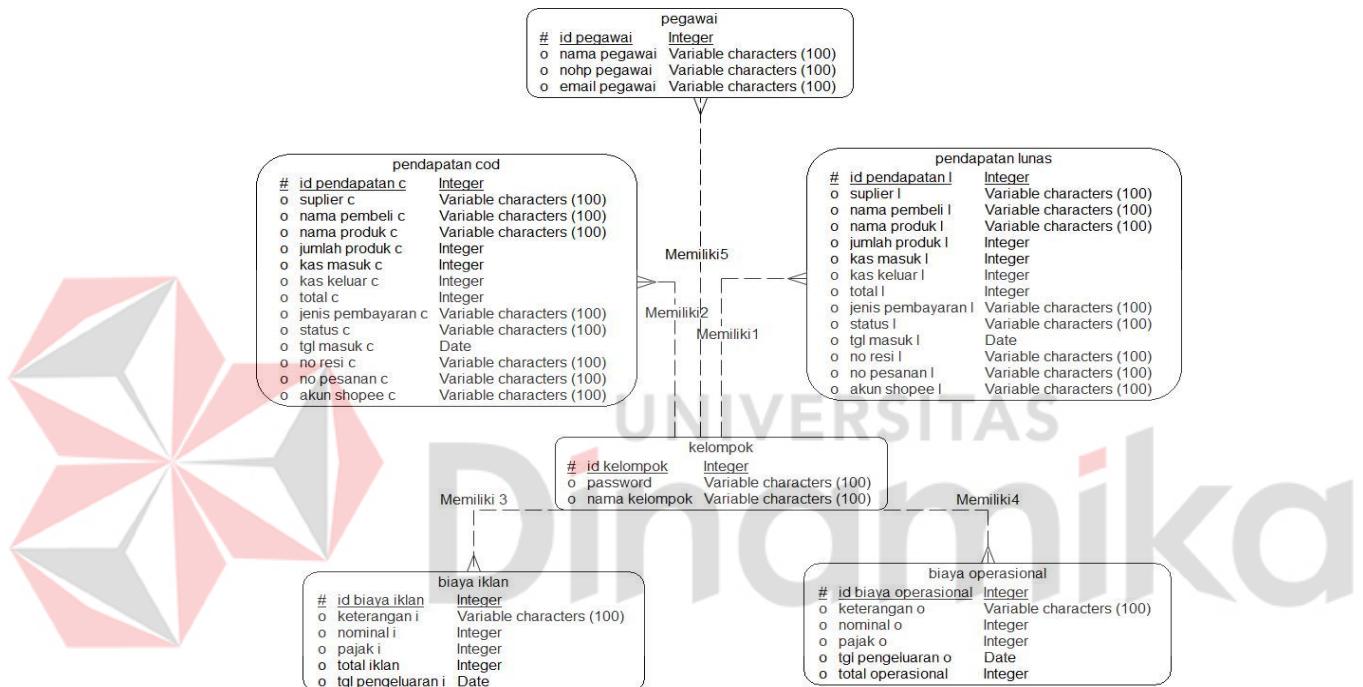
4.7 Tabel Pengujian

No	Modul	Penjelasan	Cek
1.0	Modul Daftar karyawan	Menampilkan data daftar karyawan	Y
1.1	Modul Tambah Karyawan	Menampilkan form tambah karyawan	Y
1.2	Modul Edit Karyawan	Menampilkan form edit karyawan	Y
1.3	Modul Hapus Karyawan	Menghapus data karyawan	Y
2.0	Modul Daftar Kelompok	Menampilkan data daftar kelompok	Y
2.1	Modul Tambah kelompok	Menampilkan form tambah kelompok	Y
2.2	Modul Edit kelompok	Menampilkan form edit kelompok	Y
2.3	Modul Hapus kelompok	Menghapus data kelompok	Y
3.0	Modul Laporan pengeluaran	Menampilkan data laporan pengeluaran	Y
4.0	Modul biaya operasional	Menampilkan data biaya operasional	Y
4.1	Modul Tambah biaya operasional	menambahkan data biaya operasional	Y
4.2	Modul Edit biaya operasional	Menampilkan form edit biaya operasional	Y
4.3	Modul Detail biaya operasional	Menampilkan Detail biaya operasional	Y
4.4	Modul Hapus biaya operasional	Menghapus data biaya operasional	Y
5.0	Modul Biaya iklan	Menampilkan data biaya iklan dan	Y
5.1	Modul Tambah biaya iklan	menambahkan data biaya iklan	Y
5.2	Modul Edit biaya iklan	Menampilkan form edit biaya iklan	Y
5.3	Modul Detail biaya iklan	Menampilkan Detail biaya iklan	Y
5.4	Modul Hapus biaya iklan	Menghapus data biaya iklan	Y

Tabel 2 Pengujian

4.8 Conceptual Data Model (CDM)

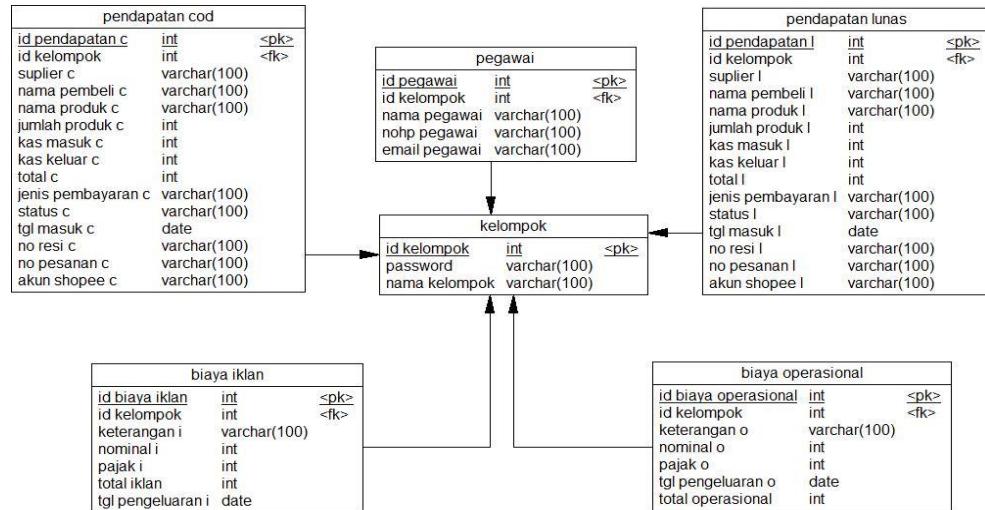
Conceptual Data Model (CDM) merupakan struktur rancangan awal yang nantinya di *generate* menjadi *Physical Data Model* (PDM) untuk membuat *database*. Pada *Conceptual Data Model* (CDM) ini terdapat 5 tabel yang saling berelasi. Berikut adalah gambar *Conceptual Data Model* (CDM).



Gambar 10 *Conceptual Data Model*

4.9 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil dari generate *Conceptual Data Model* (CDM), berikut adalah hasil dari *Physical Data Model* (PDM).



Gambar 11 Physical Data Model

4.10 Desain Struktur Database

4.10.1 Tabel Kelompok

Fungsi : Menyimpan data kelompok

No	Kolom	Tipe Data	Lebar	Constraint
1	id_kelompok	varchar	100	pk
2	password	varchar	20	
3	nama_kelompok	varchar	20	

Tabel 3 Tabel Kelompok

4.10.2 Tabel Karyawan

Fungsi : Menyimpan data karyawan

No	Kolom	Tipe Data	Lebar	Constraint
1	id_pegawai	int		pk
2	nama_pegawai	varchar	100	
3	nohp_pegawai	varchar	15	

4	Email_pegawai	Varchar	100	
---	---------------	---------	-----	--

Tabel 4 Tabel Karyawan

4.10.3 Tabel Biaya Iklan

Fungsi : Menyimpan data biaya iklan

No	Kolom	Tipe Data	Lebar	Constraint
1	id_biaya_iklan	int	11	pk
2	keterangan_i	varchar	100	
3	nominal_i	Int	11	
4	pajak_i	Int	11	
5	total_i	int	11	
6	tgl_pengeluaran_i	date		

Tabel 5 Tabel Biaya Iklan

4.10.4 Tabel Biaya Operasional

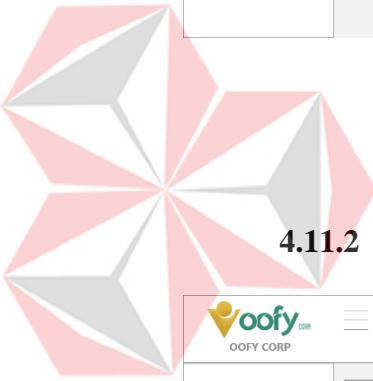
Fungsi : Menyimpan data biaya operasional

No	Kolom	Tipe Data	Lebar	Constraint
1	id_biaya_operasional	int	11	pk
2	keterangan_o	varchar	100	
3	nominal_biaya_o	Int	11	
4	pajak_biaya_o	Int	11	
5	total_biaya_o	int	11	
6	tgl_pengeluaran_o	date		

Tabel 6 Tabel Biaya Operasional

4.11 User Interface

4.11.1 Daftar Karyawan 1.0



KARYAWAN

Tambah karyawan

Daftar karyawan

Daftar kelompok

KAS KELUAR

Laporan pengeluaran

Biaya iklan

Biaya operasional

Daftar karyawan

Show entries

No	Nama lengkap	Nama kelompok	No handphone	Email	Aksi
1	Aldito Doni Pasha	CS Aldito	081259156505	alditogeao@gmail.com	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Search :

Previous Next

Gambar 12 Daftar Karyawan 1.0

4.11.2 Tambah Karyawan 1.1



KARYAWAN

Daftar karyawan

Nama karyawan

No Handphone

Email

KAS KELUAR

Laporan pengeluaran

Biaya iklan

Biaya operasional

Nama kelompok

Gambar 13 Tambah Karyawan 1.1

4.11.3 Edit Karyawan 1.2

KARYAWAN

Daftar karyawan

Nama karyawan
Aldito Doni Pasha

No Handphone
081259156505

Email
alditogeoal@gmail.com

KAS KELUAR

Laporan pengeluaran

Biaya iklan

Biaya operasional

Nama kelompok
CS Aldito

Edit Kembali

Gambar 14 Edit Karyawan 1.2

4.11.4 Hapus Karyawan 1.3

KARYAWAN

Tambah karyawan

Daftar karyawan

Show entries

Search :

No	Nama lengkap	Nama kelompok	No handphone	Email	Aksi
1	Aldito Doni Pash...			mail.com	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Data berhasil dihapus !

OK

KAS KELUAR

Laporan pengeluaran

Biaya iklan

Biaya operasional

Previous

Gambar 15 Hapus Karyawan 1.3

4.11.5 Daftar Kelompok 2.0

KARYAWAN

- [Daftar karyawan](#)
- [Daftar kelompok](#)

KAS KELUAR

- [Laporan pengeluaran](#)
- [Biaya iklan](#)
- [Biaya operasional](#)

Tambah kelompok

Daftar kelompok

Show entries Search :

No	Nama Kelompok	Kode Akses	Aksi
1	CS Aldito	cs aldito	Edit Hapus

Previous Next

Gambar 16 Daftar Kelompok 2.0

4.11.6 Tambah Kelompok 2.1

KARYAWAN

- [Daftar karyawan](#)
- [Daftar kelompok](#)

KAS KELUAR

- [Laporan pengeluaran](#)
- [Biaya iklan](#)
- [Biaya operasional](#)

Buat kelompok

Nama kelompok

Kode akses

Password kelompok

Password

[Tambah](#) [Kembali](#)

Gambar 17 Tambah Kelompok 2.1

4.11.7 Edit Kelompok 2.2

The screenshot shows a user interface for editing a group. On the left sidebar, under 'KARYAWAN', there are buttons for 'Daftar karyawan' and 'Daftar kelompok'. Under 'KAS KELUAR', there are buttons for 'Laporan pengeluaran', 'Biaya iklan', and 'Biaya operasional'. The main content area has sections for 'Daftar karyawan' (empty), 'Ganti password' (empty), 'Nama kelompok' (containing 'CS Aldito'), 'Password lama' (with a password field), 'Password baru' (with a password field), and 'Password baru' (with a password field). At the bottom right are 'Edit' and 'Kembali' buttons.

Gambar 18 Edit Kelompok 2.2

4.11.8 Hapus Kelompok 2.3

The screenshot shows a user interface for deleting a group. On the left sidebar, under 'KARYAWAN', there are buttons for 'Tambah kelompok', 'Daftar karyawan', and 'Daftar kelompok'. Under 'KAS KELUAR', there are buttons for 'Laporan pengeluaran', 'Biaya iklan', and 'Biaya operasional'. The main content area shows a table for managing groups. A modal dialog box in the center displays the message 'Data berhasil dihapus !' (Data successfully deleted!) with an 'OK' button. The table has columns for 'No', 'Nama Kelompok', 'Kode Akses', and 'Aksi'. There are 'Edit' and 'Hapus' buttons for each row, and 'Previous' and 'Next' buttons at the bottom right.

Gambar 19 Hapus Kelompok 2.3

4.11.9 Laporan Pengeluaran 3.0


oofy
corp
 OOFY CORP
 ☰ X

KARYAWAN

[Daftar karyawan](#)

[Daftar kelompok](#)

Laporan Pengeluaran

Kategori Pengeluaran

Dari Tanggal Sampai Tanggal

dd / mm / yyyy

KAS KELUAR

[Laporan pengeluaran](#)

[Biaya iklan](#)

[Biaya operasional](#)

Table filter pengeluaran

Show <input style="width: 20px; border: 1px solid #ccc; height: 25px; margin-right: 10px;" type="text"/> entries						<input style="width: 100px; border: 1px solid #ccc; height: 25px; margin-bottom: 10px;" type="text"/> Search :
Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Kategori	Biaya Iklan	Pajak Iklan	Total	
						<input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px;" type="button" value="Previous"/> <input style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px;" type="button" value="Next"/>
Total			0	0	0	0

Gambar 20 Laporan Pengeluaran 3.0

4.11.10 Biaya Operasional 4.0


ooofy
OOFY CORP

Dinamik

KARYAWAN

- [Daftar karyawan](#)
- [Daftar kelompok](#)

KAS KELUAR

- [Laporan pengeluaran](#)
- [Biaya iklan](#)
- [Biaya operasional](#)

[Tambah Biaya Operasional](#)

Daftar pengeluaran operasional

Show entries Search :

Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Total	
16 April 2021	Kartu Perdana OTP	100,000	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Detail"/>
			Previous <input type="checkbox"/> Next

Gambar 21 Biaya Operasional 4.0

4.11.11 Tambah Biaya Operasional 4.1

Gambar 22 Tambah Biaya Operasional 4.1

4.11.12 Detail Biaya Operasional 4.2

Gambar 23 Detail Biaya Operasional 4.2

4.11.13 Edit Biaya Operasional 4.3

Gambar 24 Edit Biaya Operasional 4.3

4.11.14 Hapus Biaya Operasional 4.4

Gambar 25 Hapus Biaya Operasional 4.4

4.11.15 Biaya Iklan 5.0

Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Biaya Iklan	Pajak Iklan	Total
16 April 2021	Promosi	50,000	5,000	55,000

Daftar pengeluaran iklan

Show [] entries Search : []

Daftar karyawan
Daftar kelompok

KAS KELUAR
Laporan pengeluaran
Biaya iklan
Biaya operasional

Gambar 26 Biaya Iklan 5.0

4.11.16 Tambah Biaya Iklan 5.1

Buat laporan

Keterangan Iklan Biaya Iklan

Pajak Iklan Total dd/mm/yyyy X

Simpan Kembali + Tambah Operasional

Daftar karyawan
Daftar kelompok

KAS KELUAR
Laporan pengeluaran
Biaya iklan
Biaya operasional

Gambar 27 Tambah Biaya Iklan 5.1

4.11.17 Detail Biaya Iklan 5.2

Tanggal Pengeluaran :	16 April 2021
Keterangan :	Promosi
Biaya Iklan :	50,000
Pajak Iklan :	5,000
Total :	55,000

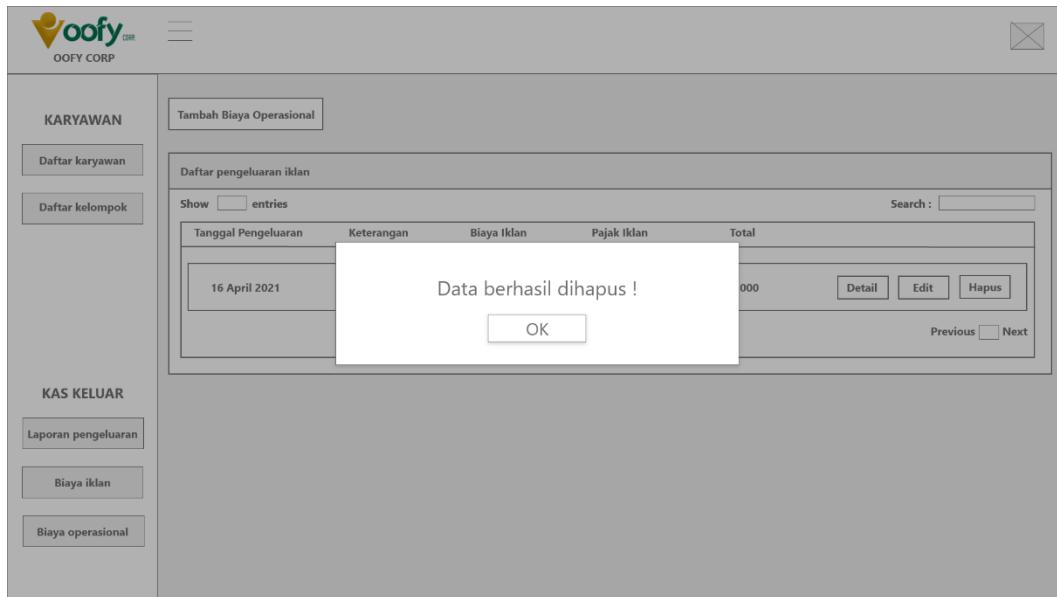
Gambar 28 Detail Biaya Iklan 5.2

4.11.18 Edit Biaya Iklan 5.3

Keterangan	Promosi
Biaya iklan	Pajak iklan (10%)
50000	5000
Total	55000
Tanggal pengeluaran	
16 / 04 / 2021	

Gambar 29 Edit Biaya Iklan 5.3

4.11.19 Hapus Biaya Iklan 5.4



Gambar 30 Hapus Biaya Iklan 5.4



4.12 Hasil Implementasi

4.12.1 Daftar Karyawan 1.0

No	Nama Lengkap	Nama Kelompok	No Handphone	Email	Aksi
1	sofyan	Sofi	081259156505	sofyans@gmail.com	

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 31 Daftar Karyawan 1.0

4.12.2 Tambah Karyawan 1.1

Daftar Karyawan
Masukkan Data Dengan Benar

Nama Karyawan

No Handphone

Email

Nama Kelompok

-Pilih Kelompok-

Tambah **Kembali**

Gambar 32 Tambah Karyawan 1.1

4.12.3 Edit Karyawan 1.2

Daftar Pegawai
Masukkan Data Dengan Benar

Nama Pegawai

No Handphone

Email

Nama Kelompok

Dashboard

KARYAWAN

Daftar Karyawan

Daftar Kelompok

KAS MASUK

Laporan Pendapatan

Daftar COD >

Daftar Pendapatan

KAS KELUAR

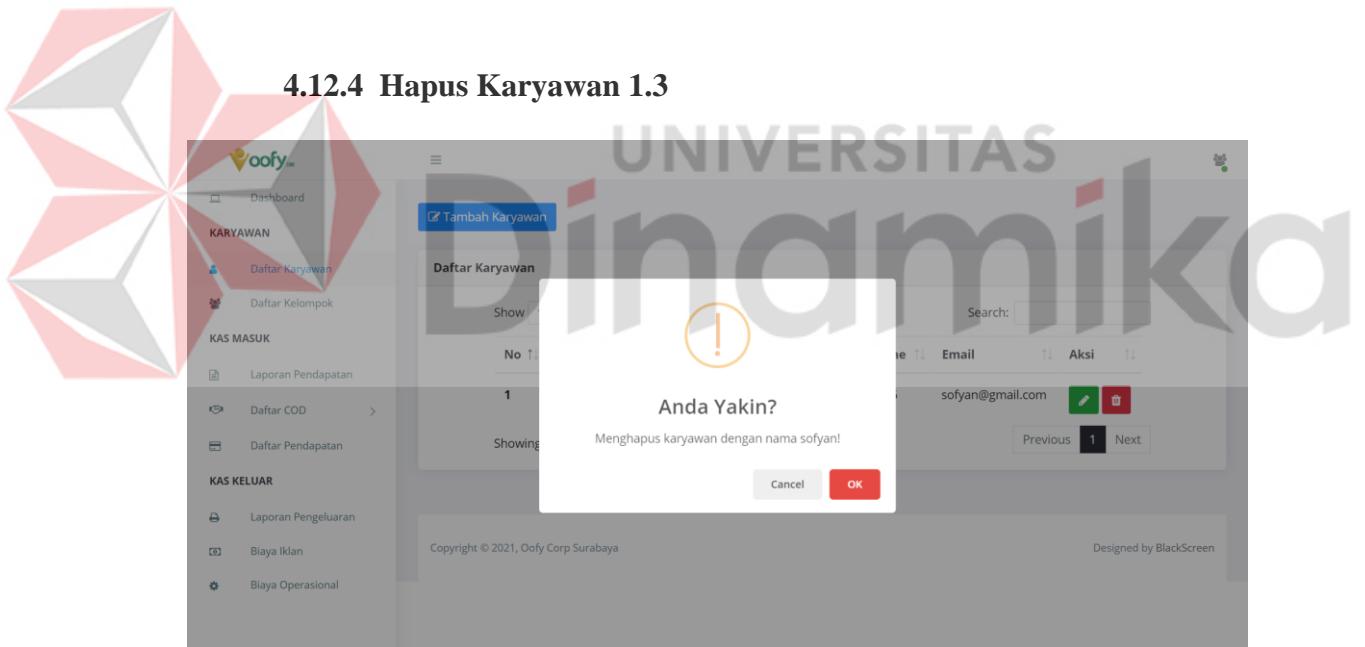
Laporan Pengeluaran

Biaya Iklan

Biaya Operasional

Edit **Kembali**

Gambar 33 Edit Karyawan 1.2



Gambar 34 Hapus Karyawan 1.3

4.12.5 Daftar Kelompok 2.0

No	Nama Kelompok	Kode Akses	Aksi
1	Admin	admin	
2	Sofi	sofi	

Gambar 35 Daftar Kelompok 2.0

4.12.6 Tambah Kelompok 2.1

Gambar 36 Tambah Kelompok 2.1

4.12.7 Edit Kelompok 2.2

Ganti Password
Masukkan Data Dengan Benar

Nama Kelompok
Sofi

Password Lama

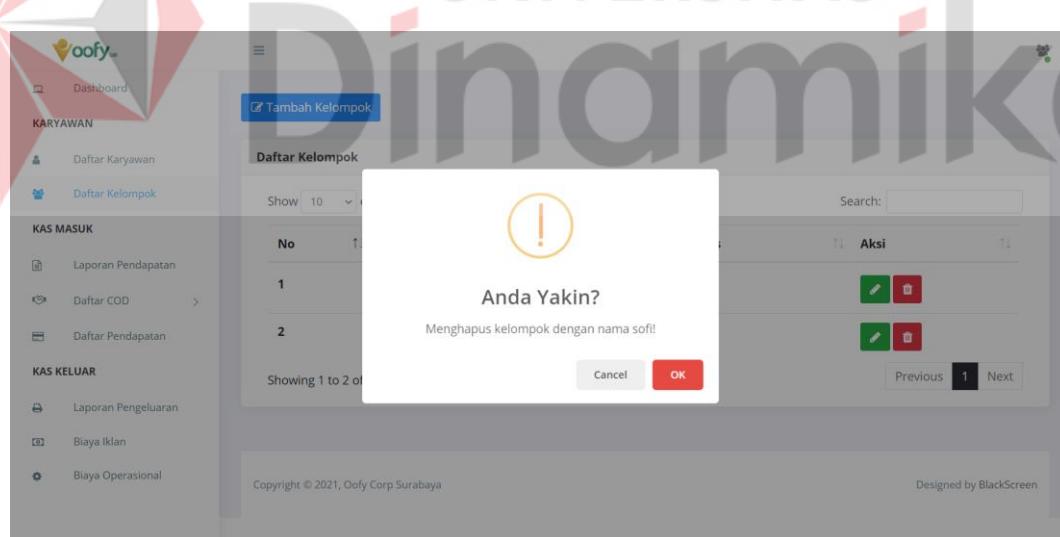
>Password Baru

Konfirmasi Password

Edit Kembali

Gambar 37 Edit Kelompok 2.2

4.12.8 Hapus Kelompok 2.3



Gambar 38 Hapus Kelompok 2.3

4.12.9 Laporan Pengeluaran 3.0

Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Kategori	Biaya Iklan	Pajak Iklan	Total
			0	0	0

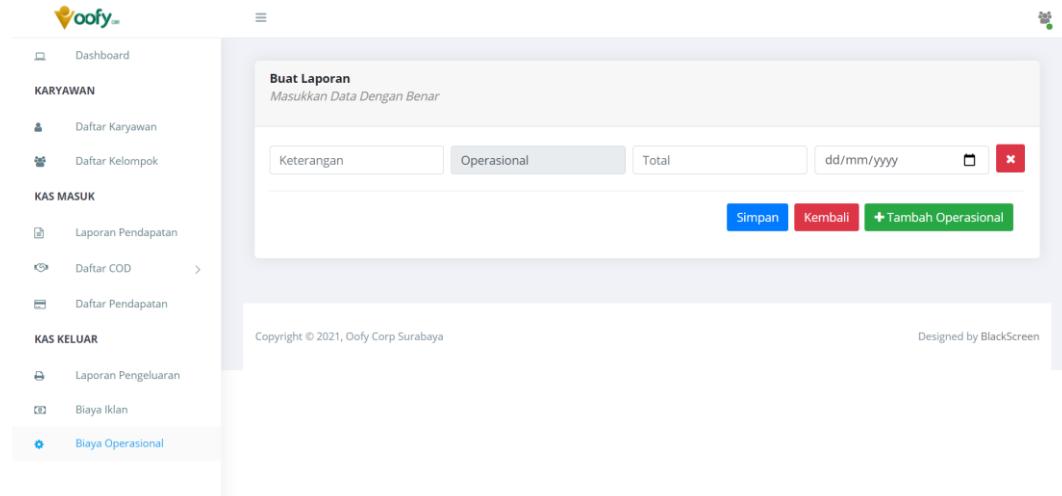
Gambar 39 Laporan Pengeluaran 3.0

4.12.10 Biaya Operasional 4.0

Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Total
26 June 2021	Wifi	500,000

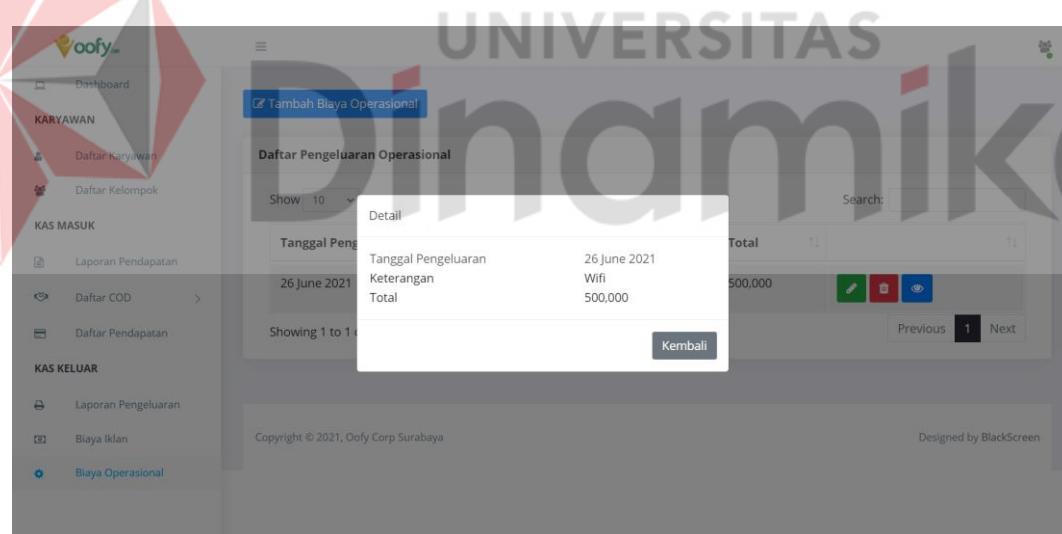
Gambar 40 Biaya Operasional 4.0

4.12.11 Tambah Biaya Operasional 4.1



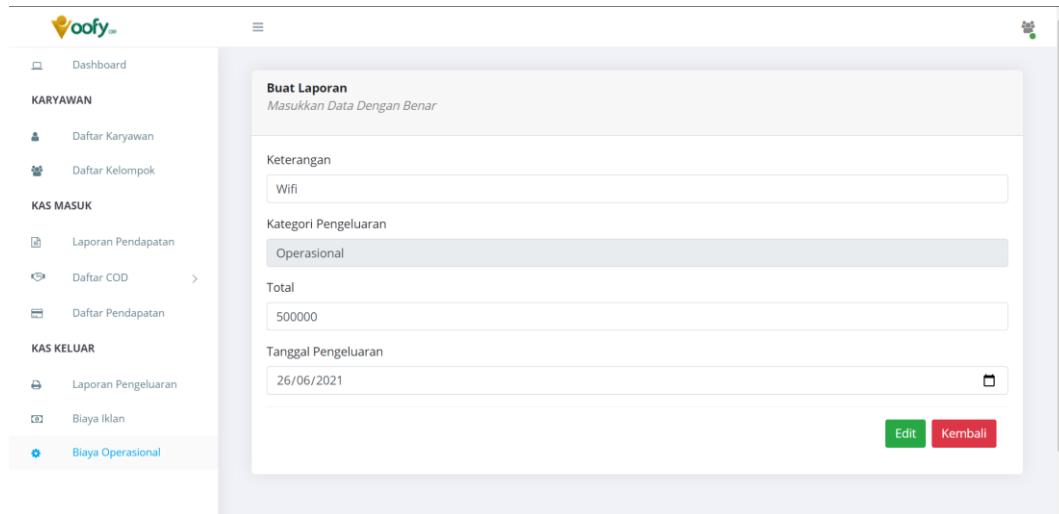
Gambar 41 Tambah Biaya Operasional 4.1

4.12.12 Detail Biaya Operasional 4.2



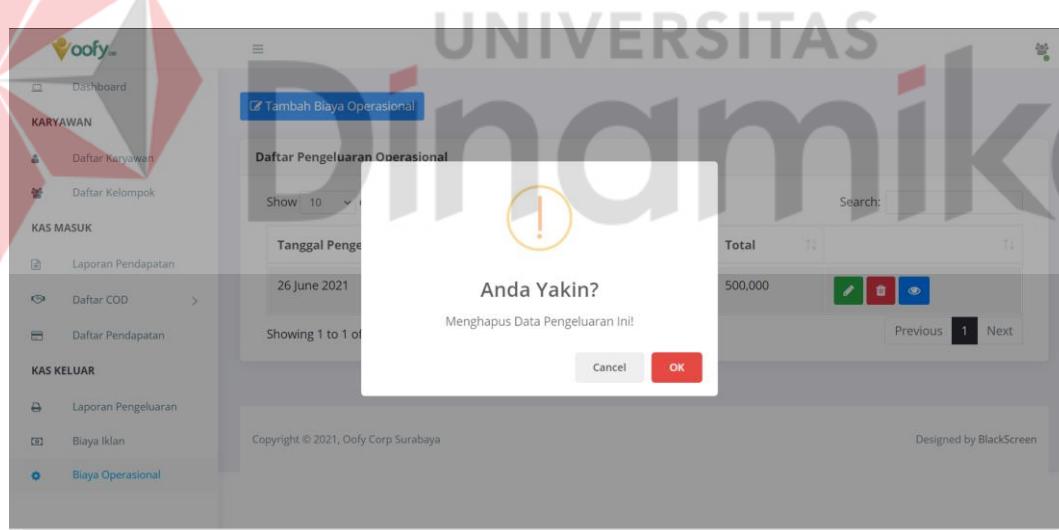
Gambar 42 Detail Biaya Operasional 4.2

4.12.13 Edit Biaya Operasional 4.3



Gambar 43 Edit Biaya Operasional 4.3

4.12.14 Hapus Biaya Operasional 4.4



Gambar 44 Hapus Biaya Operasional 4.4

4.12.15 Biaya Iklan 5.0

Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Biaya Iklan	Pajak Iklan	Total
26 June 2021	promosi	200,000	20,000	220,000

Gambar 45 Biaya Iklan 5.0

4.12.16 Tambah Biaya Iklan 5.1

Gambar 46 Tambah Biaya Iklan 5.1

4.12.17 Detail Biaya Iklan 5.2

Tanggal Pengeluaran	Keterangan	Biaya iklan	Pajak iklan	Total
26 June 2021	promosi	200.000	20.000	220,000

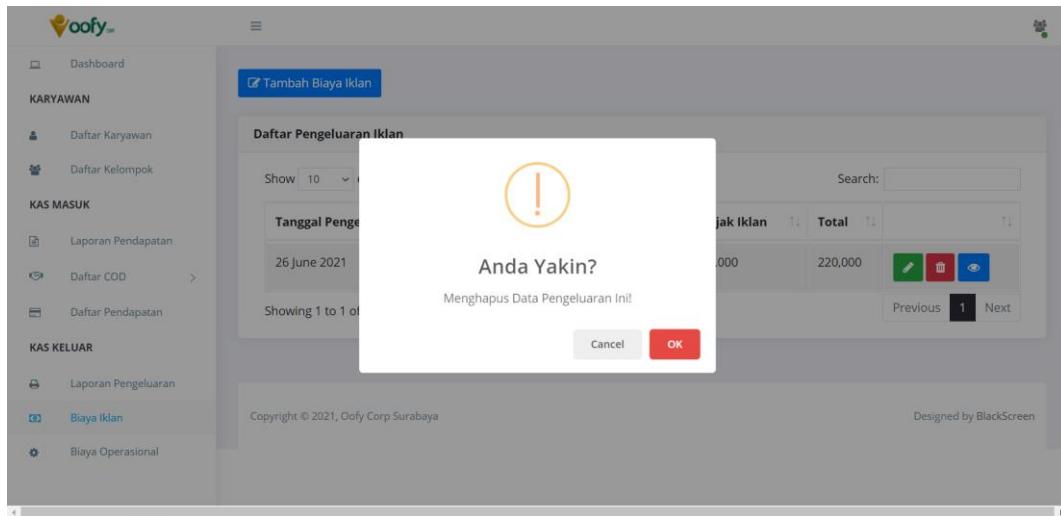
Gambar 47 Detail Biaya Iklan 5.2

4.12.18 Edit Biaya Iklan 5.3

Keterangan	promosi
Biaya Iklan	200000
Pajak	20000
Total	220000

Gambar 48 Edit Biaya Iklan 5.3

4.12.19 Hapus Biaya Iklan 5.4



Gambar 49 Hapus Biaya Iklan 5.4



UNIVERSITAS
Dinamika

4.13 Pembahasan Rancang Bangun

4.13.1 Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan Bapak Mukhlisul Amal, selaku *idea creator* dari Oofy Corp Surabaya. Pada tahap wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi permasalahan yang terdapat di perusahaan. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa Oofy Corp Surabaya saat ini, dalam proses pencatatan pengeluaran masih menggunakan cara yang sederhana yaitu dengan mencatat pengeluaran menggunakan *microsoft excel*. Dengan cara yang sederhana tersebut, maka karyawan harus mencatat dan merekap hasil pengeluaran perbulan secara manual. Maka dari itu, penulis mengusulkan untuk melakukan rancang bangun aplikasi pencatatan pengeluaran berbasis *web* dengan *Framework laravel* pada Oofy Corp Surabaya yang diharapkan dapat membantu dalam mengelola pencatatan pengeluaran tersebut.

4.13.2 Kebutuhan (Requirement)

Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Mukhlisul Amal, maka pada tahap selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan untuk aplikasi yang akan dirancang bangun. Terdapat 19 kebutuhan yang telah diperoleh untuk dilakukan diskusi dengan pihak Oofy Corp Surabaya, setelah melakukan diskusi kemudian dari 19 kebutuhan aplikasi tersebut ditetapkan agar aplikasi yang dikerjakan tidak terlalu banyak revisi pada saat proses perancangan aplikasi. Untuk pengguna yang akan menggunakan aplikasi tersebut yaitu admin dan Karyawan. Berikut adalah 19 kebutuhan aplikasi tersebut.

No	<i>Requirement</i>	pengguna
1	Daftar karyawan	Admin
2	Tambah Karyawan	Admin
3	Edit Karyawan	Admin
4	Hapus Karyawan	Admin
5	Daftar Kelompok	Admin
6	Tambah kelompok	Admin
7	Edit kelompok	Admin
8	Hapus kelompok	Admin
9	Laporan pengeluaran	Admin/karyawan
10	Biaya operasional	Admin
11	Tambah biaya operasional	Admin
12	Edit biaya operasional	Admin
13	Detail biaya operasional	Admin
14	Hapus biaya operasional	Admin
15	Biaya iklan	Admin/karyawan
16	Tambah biaya iklan	Admin/karyawan
17	Edit biaya iklan	Admin/karyawan
18	Detail biaya iklan	Admin/karyawan
19	Hapus biaya iklan	Admin/karyawan

Tabel 7 Kebutuhan (*Requirement*)

4.13.3 Analisis dan Desain

Setelah diketahui 19 kebutuhan untuk aplikasinya dari hasil diskusi dan penetapan kebutuhan tersebut dengan pihak Oofy Corp Surabaya, maka didapatkan modul dari hasil kebutuhan tersebut digunakan untuk pembuatan *system flow* pada saat aplikasi dijalankan dan desain *user interface* (UI) dari tiap-tiap modul untuk didiskusikan kepada pihak Oofy Corp Surabaya. Berikut adalah modul berdasarkan dari hasil kebutuhan aplikasi.

No	Requirement	pengguna
1.0	Daftar karyawan	Admin
1.1	Tambah Karyawan	Admin
1.2	Edit Karyawan	Admin
1.3	Hapus Karyawan	Admin
2.0	Daftar Kelompok	Admin
2.1	Tambah kelompok	Admin
2.2	Edit kelompok	Admin
2.3	Hapus kelompok	Admin
3.0	Laporan pengeluaran	Admin/karyawan
4.0	Biaya operasional	Admin
4.1	Tambah biaya operasional	Admin
4.2	Edit biaya operasional	Admin
4.3	Detail biaya operasional	Admin
4.4	Hapus biaya operasional	Admin
5.0	Biaya iklan	Admin/karyawan
5.1	Tambah biaya iklan	Admin/karyawan

5.2	Edit biaya iklan	Admin/karyawan
5.3	Detail biaya iklan	Admin/karyawan
5.4	Hapus biaya iklan	Admin/karyawan

Tabel 8 Analisis Dan Desain

4.13.4 Implementasi

Setelah dari tahap analisis dan desain, maka dilakukan tahap implementasi yaitu tahap dimana aplikasi mulai dibangun berdasarkan dari modul yang telah dibuat pada tahap analisis dan desain. Maka dibuatlah terlebih dahulu *system flow* yang berguna untuk mengetahui alur sistem pada saat aplikasi dijalankan. Kemudian untuk tampilan aplikasi dibangun berdasarkan hasil desain *user interface* (UI) agar sesuai dengan hasil yang telah didiskusikan dengan pihak Oofy Corp Surabaya. Setelah semua telah dirancang, maka masuk dalam tahap ini yaitu tahap implementasi yang dimana pada tahap ini menggunakan *Framework* Laravel 8 dan PHP sebagai bahasa pemrogramannya, serta menggunakan MySQL sebagai *databasenya* dan menggunakan Visual Studio Code sebagai *toolsnya*. Hasilnya dari tiap-tiap modul telah berhasil dirancang semua dan aplikasi berjalan dengan baik, serta tampilan aplikasi sesuai dengan desain *user interface* (UI). Tetapi untuk menyelesaikan semuanya, pengembang membutuhkan waktu yang cukup lama dan melampaui dari batas penggerjaan yang telah ditentukan dikarenakan pengembang merancang aplikasi secara individu dan pengembang masih pemula dalam menggunakan *Framework* Laravel 8 sehingga pengembang perlu belajar dan mencoba untuk menyelesaikan aplikasinya.

4.13.5 Pengujian

Setelah melalui tahap implementasi dan aplikasi telah berhasil dir, selanjutnya masuk ke tahap pengujian yang bertujuan untuk menguji dan mengecek aplikasi apakah benar-benar telah selesai dan berjalan dengan baik serta mengecek setiap modul-modul yang dibangun apakah telah sesuai dengan desain *user interface* (UI). Pada tahap pengujian ini dilakukan oleh dosen pembimbing yaitu Bapak Agus Dwi Churniawan, S.Si., M.Kom sebagai penguji. Hasil dari pengujinya yaitu aplikasi yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik dan desain dari tiap-tiap modul telah sesuai dengan desain *user interface* (UI).

4.13.6 Kendala

Kendala yang dihadapi oleh pengembang pada saat rancang bangun aplikasi pencatatan pengeluaran berbasis *web* dengan *Framework laravel* pada Oofy Corp Surabaya yaitu pengembang melakukan rancang bangun aplikasi secara individu sehingga pengembang harus menyelesaikan satu per satu mulai dari menentukan kebutuhan aplikasi, membuat *system flow*, membuat desain *user interface* (UI), merancang dan membangun *database*, membangun *front end* dan *back end* secara individu. Kendala selanjutnya yaitu pengembang masih pemula dan masih belajar menggunakan *Framework Laravel* 8 sehingga pengembang harus belajar dan mencoba agar aplikasi dapat terselesaikan walaupun memerlukan waktu yang cukup lama hingga melampaui batas waktu penggerjaan yang telah ditentukan. Sehingga terdapat solusi agar aplikasi dapat terselesaikan dengan waktu yang tepat yaitu dengan menggunakan tim yang dimana tim tersebut dapat dibagi menjadi beberapa divisi seperti divisi desain *user interface* (UI), divisi *front end*,

divisi *back end*, dan divisi-divisi lainnya untuk menyelesaikan aplikasi dengan tepat waktu.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan uraian bab-bab sebelumnya mengenai pencatatan pengeluaran pada Oofy Corp Surabaya, maka didapatkan suatu kesimpulan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Dalam merancang dan membangun aplikasi pencatatan pengeluaran berbasis *web* dengan *Framework laravel* pada Oofy Corp Surabaya, dibutuhkan waktu sekitar 4 bulan.
2. Dalam merancang dan membangun aplikasi pencatatan pengeluaran berbasis *web* dengan *Framework laravel* pada Oofy Corp Surabaya, akan lebih cepat jika terdapat pembagian tugas untuk merancang dan membangun aplikasi tersebut.

5.2 Saran

Dalam menyelesaikan kerja praktik muncul beberapa gagasan sebagai saran untuk pengembangan aplikasi pencatatan pengeluaran berbasis *web* agar lebih sempurna lagi, dengan adanya aplikasi pencatatan pengeluaran berbasis *web* dengan *Framework laravel* pada Oofy Corp Surabaya dalam versi *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, Jelita Mutiara Setyo, I. K. D. N. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi E-Voting Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus : Pemilihan Ketua OSIS di SMA Negeri 1 Kebomas Gresik)*. 1–11.
- Fadillah, M. A., Muttaqin, F. Z., Milly, A., & Marbun, V. B. (2016). Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Usaha Bersama Syari ' Ah At-Tahwil Kota Tangerang. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia2016*, 6–7.
<http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1322>
- Fahrudin, A., & Purnama, B. E. (2011). Pembangunan Sistem Informasi Layanan Haji Berbasis Web Pada Kelompok Bimbingan Ibadah Haji. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 9330(1), 63–71.
- Fitria Agus, A. K. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Akademik Lembaga Bimbingan Belajar Rumah Ilmu Surabaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel*. 1–9.
- Hafiz Riyadli¹, Arliyana², F. E. S., & 1Program. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 34(4), 101–108.
- Haryanti, S., & Irianto, T. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed*, 3(1), 1–7.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>

- Recky T. Djaelangkara, Rizal Sengkey, ST., MT, Oktavian A. LAntang, ST, M. (2015). Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Perancangan Sistem Informasi Akademik Menengah Atas Kristen 1 Tomohon. *E-Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 1–9.
- Siregar, H. F., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.409>
- Welim, Y. Y., & Sakti, A. R. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pengelolaan Dana Masjid Pada Yayasan Al-Muhajiriin, Tangerang. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.485>

