

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN PIUTANG USAHA PADA CV. HASIL SUKSES

Aldy Hafil Ananda ¹⁾ Tony Soebijono ²⁾ Oktaviani ³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)11410100042@stikom.edu, 2)tonys@stikom.edu, 3)okta@stikom.edu

Abstract: *CV. Hasil Sukses exist as seeing the many end users are start to switch from using of conventional wooden roof to galvalum lightweight and anti-termite, so it can last for decades and does not require regular maintenance like wood. CV. Hasil Sukses engaged in procurement galvalum APLUS brand. CV. Hasil Sukses' galvalum brought directly from the factory. The scope of the company is taken as a supplier for the agency, shop building, and applicators (installer galvalum).*

Problems on the CV. Hasil Sukses today is accounts receivable that can not be controlled, because the recording of transactions are still using manual processes and are recorded using note board so could not archived properly. Manual recording of transactions and accounts receivable system and filing a memorandum that is not good cause problems in terms of billing. Billing Division at companies often spend time billing to consumers resulting company would have to pay in advance with the manufacturer for CV. Hasil Sukses themselves also do a credit for making the goods.

The trial results and internal evaluation showed that the resulting information system capable of helping finance the CV. Hasil Sukses to collect on time. So that companies no longer need to pay in advance with the manufacturer.

Keywords: *Credit, control, transaction record, galvalum*

CV. Hasil Sukses ini berdiri karena melihat banyaknya *end user* yang mulai beralih dari penggunaan atap kayu yang konvensional menjadi galvalum yang ringan dan anti rayap, sehingga dapat bertahan hingga puluhan tahun dan juga tidak memerlukan perawatan berkala seperti halnya kayu. CV. Hasil Sukses bergerak dalam bidang pengadaan galvalum merk APLUS. CV. Hasil Sukses mendatangkan langsung galvalum dari pabrik. Lingkup yang diambil perusahaan yaitu sebagai supplier untuk agen, toko bangunan, dan aplikator (pemasang galvalum).

Dalam proses bisnisnya, selama ini CV. Hasil Sukses masih menggunakan pencatatan manual untuk transaksi penjualan barangnya. Pencatatan transaksi masih dicatat menggunakan nota tulis baik itu transaksi secara kredit maupun tunai, dan pengarsipan nota tidak diarsip dengan baik. CV. Hasil Sukses juga menerapkan sistem piutang usaha terhadap konsumennya untuk transaksi kredit. Barang dikirim kepada konsumen terlebih dahulu dengan jatuh tempo pembayaran maksimal 1 bulan.

Pencatatan transaksi manual dan sistem piutang usaha serta pengarsipan nota yang tidak baik menimbulkan masalah dalam hal

penagihan. Divisi penagihan pada perusahaan sering melewatkan waktu penagihan kepada konsumen yang berakibat perusahaan harus membayar terlebih dahulu kepada pihak pabrik karena CV. Hasil Sukses sendiri juga melakukan kredit untuk pengambilan barangnya.

Dengan melihat permasalahan di atas, maka CV. Hasil Sukses membutuhkan sebuah sistem yang dapat merekam transaksi penjualan barang dan juga merancang sistem penagihan piutang usaha sehingga perusahaan tidak selalu membayar terlebih dahulu kepada pabrik dikarenakan keterlambatan menagih pembayaran kepada konsumen.

Luaran aplikasi yang diharapkan untuk menyelesaikan masalah yaitu membuat laporan transaksi penjualan melalui pemesanan dan memberi *reminder* pada sistem agar bisa melakukan penagihan tepat waktu. Dan juga laporan perkembangan pembayaran yang masih di-handle oleh CV. Hasil Sukses kepada pihak pabrik dikarenakan pembayaran dari pihak konsumen yang masih tertunda.

Di dalam sistem terbatas hanya transaksi penjualan melalui pemesanan dan penagihan piutang usaha antara perusahaan dengan konsumennya saja.

METODE

Dari permasalahan tersebut, maka dapat diselesaikan dengan melakukan sistem informasi pengendalian piutang dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC).

System Development Life Cycle (SDLC) adalah suatu proses standar yang diikuti untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi. (Jogiyanto, 2005)

Model SDLC yang digunakan dalam rancang bangun kali ini yaitu *Waterfall* karena memiliki kelebihan daripada model yang lainnya yaitu :

1. Merupakan model pengembangan terstruktur.
2. Setiap fase dapat diimplementasikan dengan dokumentasi yang detail dari fase sebelumnya.
3. Aktivitas pengujian dapat dimulai di awal proyek, sehingga mengurangi waktu proyek.

Analisis Sistem

Pada tahapan ini dilakukan beberapa proses terkait dengan metode SDLC yang dipakai yaitu *waterfall*. Pada model *waterfall* terdapat beberapa bagian tahapan yang meliputi tahap komunikasi dan tahap perencanaan.

a) Komunikasi

Pada tahap komunikasi, dilakukan proses observasi dan wawancara. Proses observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada CV. Hasil Sukses agar mendapatkan gambaran secara langsung proses bisnis penjualan baik penjualan langsung maupun penjualan dengan pemesanan, pengiriman barang, retur barang, penagihan piutang kepada konsumen, dan tugas masing-masing departemen yang berkepentingan pada proses tersebut.

Analisis Bisnis

Setelah melakukan sesi wawancara, tahap selanjutnya yaitu melakukan analisis bisnis yang meliputi identifikasi masalah, identifikasi pengguna, identifikasi data, dan identifikasi fungsi.

a) Identifikasi Masalah

Tabel 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi Permasalahan	Penyebab	Alternatif Solusi
Seringnya terjadi penagihan yang terlewat jatuh temponya	Arsip dokumen yang masih tercampur menjadi satu	- Sistem yang dapat mengarsip data transaksi - Sistem yang dapat memberi <i>reminder</i> jatuh tempo pada bagian keuangan dan konsumen

Seringnya terjadi penagihan yang terlewat jatuh temponya	Arsip dokumen yang masih tercampur menjadi satu	- Sistem yang dapat mengarsip data transaksi - Sistem yang dapat memberi <i>reminder</i> jatuh tempo pada bagian keuangan dan konsumen
--	---	---

b) Identifikasi Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, hanya terdapat 4 pengguna yang memiliki peran dalam mengoperasikan sistem informasi yang dibangun, yaitu bagian administrasi, bagian kasir, bagian keuangan dan pimpinan perusahaan.

c) Identifikasi Data

Setelah dilakukan proses identifikasi permasalahan dan identifikasi pengguna, selanjutnya dapat dilakukan identifikasi data. Pada sistem informasi yang akan dibangun ini memerlukan data konsumen, data master barang, dan data transaksi penjualan.

d) Identifikasi Fungsi

Setelah dilakukan proses identifikasi permasalahan, identifikasi pengguna, dan identifikasi fungsi, selanjutnya dapat dilakukan identifikasi fungsi dari sistem informasi yang dibangun sebagai berikut: pencatatan data konsumen, pencatatan data barang, pencatatan transaksi, *reminder* penagihan, penjadwalan penagihan, laporan penjualan barang, dan laporan transaksi penjualan.

Analisis Kebutuhan Pengguna

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Pengguna

Aktor	Peran	Tanggung Jawab
Bagian Administrasi	- Mengelola Data Konsumen - Mengelola Data Master Barang	- Memasukkan Data Konsumen Baru - Memasukkan Data Barang Baru
Bagian Kasir	- Mengelola Transaksi Penjualan	- Menerima Transaksi Masuk - Menerima

	Mengelola Pembayaran Kredit	Pembayaran Kredit
Bagian Keuangan	Mengelola Pembayaran Kredit Mengelola Pengiriman Barang Mengelola Penagihan Melihat Laporan Konfirmasi Pengiriman Barang	Menerima Pembayaran Kredit Mencetak Bukti Pengiriman Melakukan Penagihan Melihat Laporan Mengkonfirmasi Barang yang Terkirim
Pimpinan Perusahaan	Dapat Melakukan Semua Fungsi (<i>Superuser</i>)	Dapat Menjalankan Semua Fungsi Aplikasi

Dalam membangun sebuah sistem informasi diperlukan perancangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan fungsional. Tabel 3. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis Kebutuhan Data

A. Analisis Kebutuhan Data

Dari analisis kebutuhan pengguna yang telah disusun sebelumnya, maka dibutuhkan beberapa data untuk menunjang aplikasi yang dibangun. Terdapat beberapa data yang diperlukan dalam membangun aplikasi, data tersebut meliputi:

a) Data Konsumen

Data konsumen dibutuhkan untuk pencatatan dokumen untuk kebutuhan penagihan apabila pengambilan barang dengan kredit. Dan juga untuk mempermudah konsumen apabila melakukan transaksi kembali tidak perlu menanyakan kembali data-data. Data konsumen yang diperlukan adalah nama konsumen, alamat, nomor telepon, dan email.

b) Data Master Barang

Data master barang dibutuhkan untuk pencatatan barang yang disuplai oleh CV. Hasil

Sukses. Data master barang yang diperlukan adalah nama barang dan harga barang.

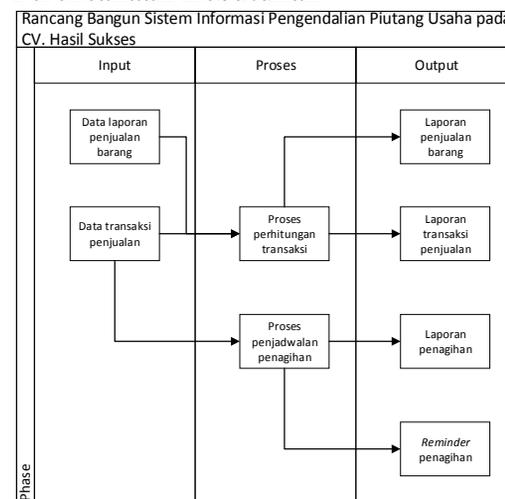
c) Data Transaksi

Data transaksi dibutuhkan untuk pencatatan transaksi baik tunai maupun kredit. Data transaksi nantinya juga digunakan untuk *reminder* penagihan piutang. Data transaksi yang diperlukan adalah data konsumen yang diambil dari *database* konsumen yang sudah dimasukkan sebelumnya, data barang yang akan dibeli, harga barang yang diambil dari data master barang, kuantitas barang yang dibeli.

d) Laporan Transaksi

Hasil laporan yang muncul pada saat transaksi telah dilakukan. Laporan ini berisi tentang data transaksi dan juga tanggal jatuh tempo pembayaran apabila transaksi kredit.

Perencanaan Kebutuhan



Gambar 1. Blok Diagram

- Pada proses ke-1 menunjukkan fungsi untuk memproses data penjualan yang akan dilakukan oleh bagian keuangan. Dari proses tersebut akan muncul laporan perhitungan transaksi yang akan menjadi acuan untuk laporan penagihan dan *reminder* penagihan.
- Pada proses ke-2 menunjukkan fungsi untuk memproses penjadwalan penagihan. Dari proses tersebut akan muncul *reminder* untuk konsumen yang akan dilakukan penagihan dan juga didapat laporan penagihannya.

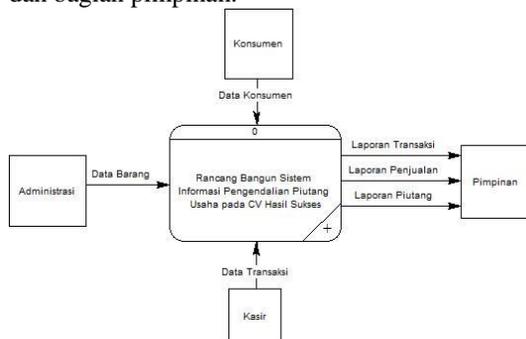
HASIL

Dari hasil penelitian yang telah dibuat, berdasarkan analisa maka akan menghasilkan hasil penelitian berupa *Data Flow Diagram* (DFD) dan implementasi sistem.

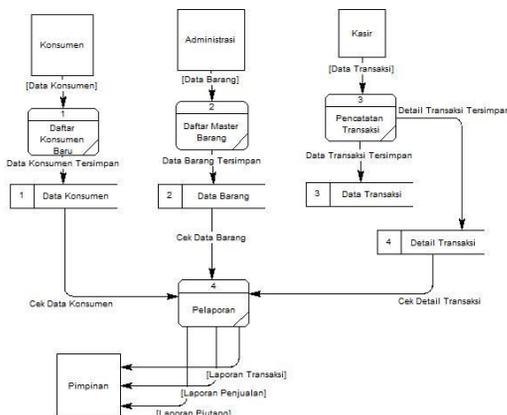
Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau DFD adalah diagram yang berisi notasi-notasi simbol berfungsi untuk menggambarkan arus dari data sistem. DFD sering digunakan untuk menjelaskan sistem yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan. (Kendall & Kendall, 2006)

Context diagram adalah gambaran menyeluruh dari DFD. Di dalam *context diagram* terdapat 4 entitas eksternal yaitu konsumen, bagian administrasi, dan bagian kasir, dan bagian pimpinan.



Gambar 2. Context Diagram
a) DFD Level 0



Gambar 3. DFD Level 0

DFD Level 0 merupakan hasil penguraian dari *context diagram* sehingga memperlihatkan proses-proses utama yang ada dari sistem informasi yang dibuat. Ada tiga buah proses utama yaitu daftar konsumen baru, daftar master barang, pencatatan transaksi, dan pelaporan. Ada 4 tabel pada DFD level 0 ini, yaitu data konsumen, data barang, data transaksi, dan detail transaksi.

Implementasi

Aplikasi ini dibuat menggunakan basis *desktop* yang hanya dapat di aplikasikan pada sistem operasi *Windows 7* dengan minimal terpasang *.NET Framework 4*. Aplikasi memiliki 3(tiga) hak akses pengguna antara lain *admin user*, pimpinan, dan bagian keuangan. Hak akses *admin user* yaitu dapat menjalankan aplikasi untuk mengelola pengguna saja. Hak akses pimpinan yaitu dapat menjalankan aplikasi hanya untuk memantau laporan penjualan barang, laporan transaksi penjualan, dan laporan penagihan. Dan hak akses keuangan yaitu dapat melakukan transaksi, mengelola data master barang dan konsumen, konfirmasi pemesanan, *reminder* penagihan, dan melihat arsip sama seperti pimpinan.

a) Tampilan Awal

Pada implementasi tampilan awal ini menunjukkan tampilan awal *login* untuk aplikasi sistem informasi penagihan piutang usaha. Pada tampilan awal ini terdapat sebuah *form* login terhadap aplikasi, ketika tidak melakukan *login* maka *user* tidak dapat menggunakan menu yang ada dan ketika *login* maka aplikasi akan menampilkan menu atau fungsi-fungsi yang dapat dilakukan sesuai hak akses *user* pada aplikasi.



Gambar 4. Implementasi Tampilan Login

b) Halaman Utama

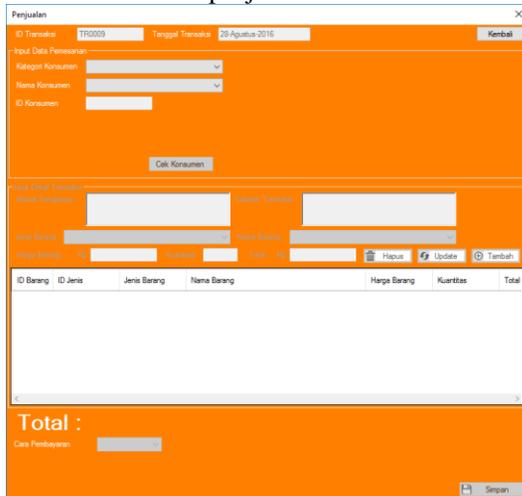
Pada implementasi halaman utama ini menunjukkan tampilan *form* awal menu yang ada di dalam aplikasi. Dari halaman utama, pengguna dapat memilih fungsi aplikasi sesuai yang diinginkan, seperti melakukan pendaftaran konsumen, menambahkan data barang, melakukan transaksi, pencatatan pembayaran kredit, penagihan pembayaran, dan cetak laporan.



Gambar 5. Implementasi Tampilan Halaman Utama

c) Penjualan

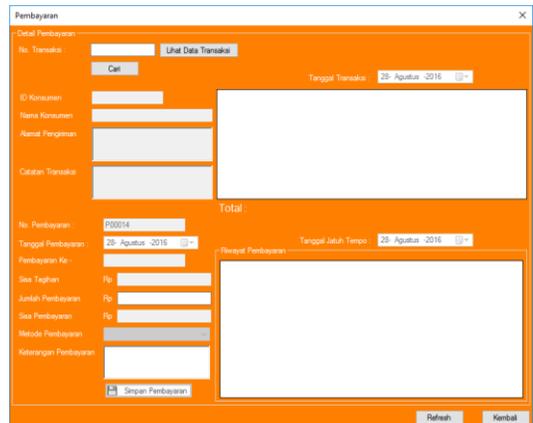
Pada implementasi menu transaksi ini menunjukkan tampilan *form* transaksi penjualan untuk aplikasi sistem informasi penagihan piutang usaha. Pada menu transaksi ini terdapat sebuah *form* penjualan yang berfungsi untuk mencatat transaksi penjualan.



Gambar 6. Implementasi Halaman Penjualan

d) Pembayaran Kredit

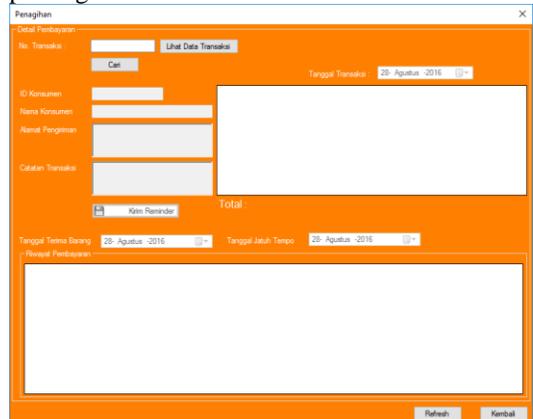
Pada implementasi menu pembayaran kredit ini menunjukkan tampilan dari *form* untuk pembayaran kredit. *Form* ini digunakan sebagai pencatatan pembayaran kredit yang dilakukan oleh konsumen.



Gambar 7. Implementasi Halaman Pembayaran Kredit

e) Penagihan

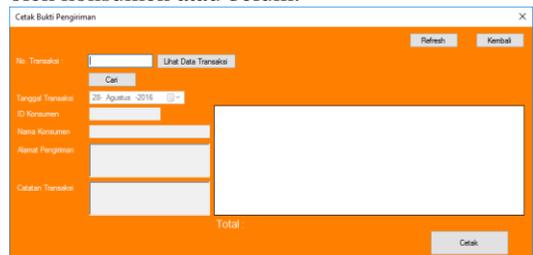
Pada implementasi menu penagihan ini menunjukkan tampilan *form* penagihan untuk memberikan *reminder* kepada konsumen yang pembayarannya sudah mendekati jatuh tempo pada aplikasi sistem informasi penagihan piutang usaha.



Gambar 8. Implementasi Penagihan

f) Cetak Bukti Pengiriman

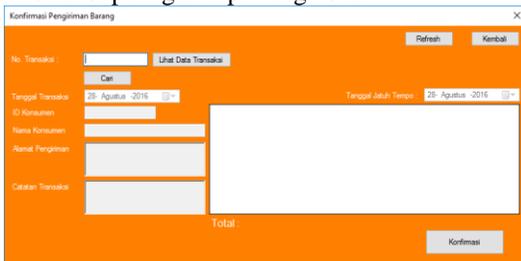
Pada implementasi menu cetak bukti pengiriman ini menunjukkan tampilan *form* untuk mencetak nota pengiriman untuk konsumen. Nantinya nota tersebut akan menjadi laporan tertulis untuk CV. Hasil Sukses untuk mengkonfirmasi apakah barang sudah diterima oleh konsumen atau belum.



Gambar 9. Implementasi Cetak Bukti Pengiriman

g) Konfirmasi Pengiriman Barang

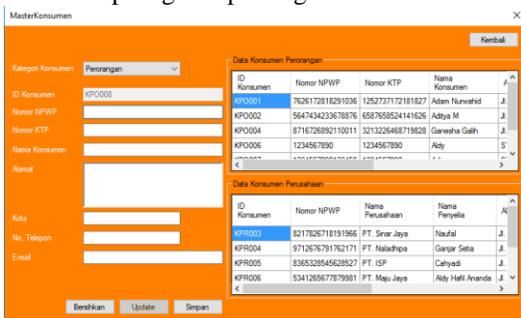
Pada implementasi menu konfirmasi pengiriman barang ini menunjukkan tampilan *form* untuk mengkonfirmasi apakah barang pesanan sudah diterima konsumen dengan acuan nota pengiriman barang pada aplikasi sistem informasi penagihan piutang usaha.



Gambar 10. Implementasi Konfirmasi Pengiriman Barang

h) Implementasi Master Konsumen

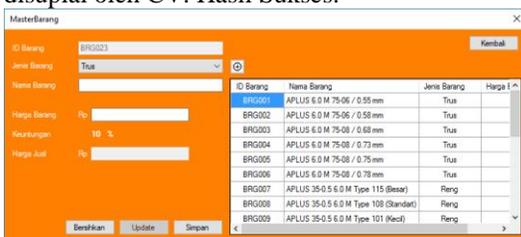
Pada implementasi master konsumen ini menunjukkan tampilan *form* master konsumen untuk menyimpan data-data konsumen baru yang akan bertransaksi pada aplikasi sistem informasi penagihan piutang usaha.



Gambar 11. Implementasi Master Konsumen

i) Implementasi Master Barang

Pada implementasi master barang ini menunjukkan tampilan *form* master barang untuk menyimpan data-data barang pada aplikasi sistem informasi penagihan piutang usaha yang disuplai oleh CV. Hasil Sukses.



Gambar 12. Implementasi Master Barang

SIMPULAN

Setelah dilakukannya uji coba internal dan evaluasi pada rancang bangun sistem informasi penagihan piutang usaha maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Sistem informasi ini dapat membantu dalam pencatatan transaksi dan *reminder* terhadap perusahaan dan konsumen. Dengan aplikasi ini dapat juga membantu dalam pembuatan laporan penjualan barang, laporan transaksi penjualan, dan laporan penagihan.

RUJUKAN

Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 Kendall, J. E., & Kendall, K. E. (2006). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: PT. Indeks.