Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming

Setiawansyah¹ Heni Sulistiani² Asri Yuliani³ Fikri Hamidy⁴



p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

Notifikasi Penulis 30 September 2020 Akhir Revisi 03 November 2020 Terbit 01 Agustus 2021

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia Jalan ZA. Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung, Indonesia

E-mail: <u>setiawansyah@teknokrat.ac.id</u>¹; <u>henisulistiani@teknokrat.ac.id</u>²; <u>fikrihamidy@teknokrat.ac.id</u>³; <u>asriyuliani1907@gmail.com</u>⁴

Setiawansyah, Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(01 Agustus).

https://doi.org/10.33050/tmj.v6i01 Agustus.1421

ABSTRAK

Bagian produksi PT Sugar Labinta membutuhkan waktu kerja lembur (overtime) untuk menyelesaikan pekerjaannya. Proses kerja lembur ini membutuhkan prosedur dan perhitungan. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah terlalu banyak karyawan yang kerja lembur (overtime) dan terbatasnya sumber daya yang mengelola dan menghitung upah lembur. Bagian staff dalam menghitung upah lembur karyawan harus melihat surat perintah kerja lembur (SPKL) karyawan secara satu persatu sehingga membutuhkan waktu yang lama, lalu menginputkan jam lembur karyawan, gaji pokok, menghitung jam kerja lembur secara manual, serta menghitung pembayaran upah lembur dan total upah lembur, hal ini membutuhkan ketelitian sehingga jika terjadi kesalahan akan merugikan karyawan dan perhitungan upah lembur akan dihitung ulang. Dengan menggunakan metode extreme programming dapat lebih efektif dalam pengerjaan karena dapat menghasilkan aplikasi dengan tingkat efisiensi kinerja yaitu 75% dari waktu target yang telah direncanakan. Hasil dari sistem informasi akuntansi upah lembur karyawan pada mempermudah pihak perusahaan dalam pembuatan laporan jurnal pengeluaran kas untuk upah lembur karyawan pada PT Sugar Labinta.

Kata kunci: Extreme Programming, Sistem Informasi Akuntansi, Upah Lembur.

ABSTRACT

The production department of PT Sugar Labinta requires overtime to complete its work. This overtime work process requires procedures and calculations. One of the problems that is often faced is too many employees who work overtime and limited resources to manage and calculate overtime pay. The staff section in calculating employee overtime pay must look at the employee overtime work order (SPKL) one by one so that it takes a long time, then input the employee overtime hours, basic salary, calculate overtime hours manually, and calculate overtime pay and total wages overtime, this requires accuracy so that if an error occurs it will harm

employees and the calculation of overtime pay will be recalculated. Using the extreme programming method can be more effective in the process because it can produce applications with a performance efficiency level of 75% of the planned target time. The results of the employee overtime wage accounting information system make it easier for the company to make journal reports on cash disbursements for employee overtime wages at PT Sugar Labinta.

Keywords: Extreme Programming, Accounting Information Systems, Overtime Pay.

PENDAHULUAN

Sistem merupakan serangkain dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan informasi merupakan data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan [1]. Sebuah organisasi tergantung pada sistem informasi yang baik untuk menjadi daya saing perusahaan, sebagai faktor penting untuk mempertahankan daya saing perusahaan, sistem informasi harus ditingkatkan menjadi lebih baik untuk mempermudah karyawan menyelesaikan pekerjaannya [2]. PT Sugar Labinta adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang manufacturing. Perusahaan ini memproduksi gula rafinasi sebagai bahan baku pembuatan makanan atau minuman yang didistribusikan kepada industri makanan dan minuman yang terdapat di wilayah Sumatra [3]. Kegiatan operasional membutuhkan kinerja karyawan untuk mencapai target yang maksimal. Bagian produksi membutuhkan waktu kerja lembur (overtime) untuk menyelesaikan pekerjaannya Proses kerja lembur ini membutuhkan prosedur dan perhitungan [4]. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah terlalu banyak karyawan yang kerja lembur (overtime) dan terbatasnya sumber daya yang mengelola dan menghitung upah lembur. Proses perhitungan lembur di perusahaan ini dilakukan oleh HRD (Human Resources Development) menggunakan aplikasi microsoft excel dengan mengambil absen karyawan dari finger print lalu HRD mencocokan lagi karyawan yang lembur dengan waktu lembur yang ada di surat perintah kerja lembur (SPKL) karyawan secara satu persatu sehingga membutuhkan waktu yang lama, lalu menginputkan jam lembur karyawan, gaji pokok, menghitung jam kerja lembur secara manual, serta menghitung pembayaran upah lembur (PUL) dan total upah lembur, hal ini membutuhkan ketelitian sehingga jika terjadi kesalahan akan merugikan karyawan dan perhitungan upah lembur akan dihitung ulang [5]. Perancangan sistem informasi akuntansi upah lembur karyawan menggunakan extreme programming Sebagai peningkatan efisien kinerja karyawan untuk membantu pengambilan keputusan oleh pihak manager serta membantu pihak HRD untuk menghitung upah lembur dan membuat laporan upah lembur karyawan pada PT Sugar Labinta Lampung Selatan [6].

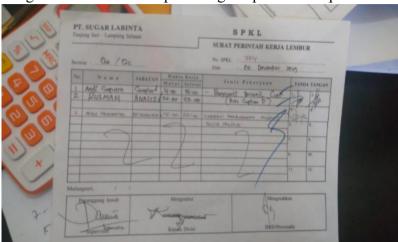
PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan proses perhitungan lembur di perusahaan ini dilakukan oleh HRD berdasarkan absensi karyawan lalu HRD mencocokan lagi karyawan yang lembur dengan waktu lembur yang ada di surat perintah kerja lembur (SPKL) karyawan secara satu persatu sehingga membutuhkan waktu yang lama, lalu menginputkan jam lembur karvawan, gaji pokok, menghitung jam kerja lembur secara manual, serta menghitung pembayaran upah lembur dan total upah lembur, hal ini membutuhkan ketelitian sehingga jika terjadi kesalahan akan merugikan karyawan dan perhitungan upah lembur akan dihitung ulang, maka dari itu membutuhkan sebuah sistem informasi akuntansi untuk mengatasi permasalahan vang teriadi [7].

METODOLOGI PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti dalam pengumpulan data yang diperlukan:

1. Observasi : melakukan observasi dan analisis data yang diperlukan untuk membangun sistem informasi perhitungan upah lembur pada PT Sugar Labinta.



Gambar 1. Berkas Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL) (Sumber : PT Sugar Labinta)

2. Wawancara : melakukan wawancara kepada pihak HRD di PT Sugar Labinta

Wawancara ini dilakukan pada hari kamis 26 Maret 2020 pukul 10.00 di PT Sugar Labinta Lampung Selatan.

Berikut adalah wawancara yang dilakukan dengan Staff dan Supervisor HRD pada PT

Sugar Labinta. Human Resource Departemen (HRD) mengelola/menghitung upah lembur pada perusahaan ini. adalah pegawai yang Bagian Staff dan Supervisor:

- 1. Bagaimana sistem pengelolaan perhitungan upah lembur ?
 - Bagian supervisor per seksi menugaskan karyawan untuk kerja lembur, setelah itu admin per seksi membuat Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL) 2 lembar setelah itu SPKL disetujui oleh karyawan, kepala divisi dan supervisor. Kemudian SPKL 2 lembar diberikan kepada HRD untuk diotorisasi. Lembar pertama diberikan kepada HRD, sedangkan lembar kedua dikembalikan kepada admin per seksi.
 - Setalah itu SPKL dikelola/diproses oleh Staff HRD untuk mengetahui berapakah upah lembur karyawan tersebut.
 - Setelah Staff HRD menghitung upah lembur dan membuat laporan upah lembur. Laporan upah lembur dan SPKI di berikan kepada accounting. Bagian Accounting mengecek dan megotorisasi laporan kemudia laporan upah lembur diberikan kepada tecnik director untuk divalidasi.
 - Apakah pada perusahaan ini memiliki mengelola/menghitung upah lembur? Apakah
 - Belum ada aplikasi khusus pengelolaan/perhitungan upah lembur.

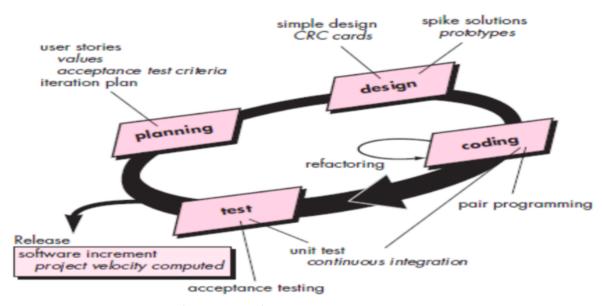
 3. Menurut ibu, apakah proses perhitungan upah lembur sudah optimal?
 - - Belum, karena saya harus menginputkan satu persatu data SPKL, mencopy sheet satu ke sheet satu setiap bulanya untuk format perhitungan upah lembur, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menghitung upah lembur dan membuat laporan upah lembur.
 - Apakah ibu memiliki harapan agar proses perhitungan upah lembur menjadi lebih baik? Jawab:
 - Ya, harapannya ada aplikasi khusus untuk peritungan upah lembur yang bisa secara otomatis membuat laporan upah lembur berdasarkan proses perhitungan upah lembur.
 - Jika ada sebuah aplikasi, maka aplikasi seperti apa yang diinginkan?
 - Jawab: Aplikasi yang mudah digunakan dan dioperasikan.
 - Aplikasi yang memudahkan saya untuk mengelola dan menghitung upah lembur.

Gambar 2. Hasil Wawancara (Sumber: HRD PT Sugar Labinta) 3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode ini merupakan metode yang akan digunakan peneliti dalam proses pengembangan perangkat lunak dari penelitian ini. Metode yang akan digunakan adalah metode *Extreme Programming* [4].

p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888



Gambar 3. Metode Extreme Programming

Tahapan dalam metode pengembangan sistem Extreme Programming yaitu:

A. Planning

Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu tim teknikal untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi [8]. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan *output* yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan [9]. Dalam tahapan ini menggunakan analisis PIECES yaitu

Tabel 1. Analisis PIECES

Analisis	Sistem Lama
Performance	Kinerja sistem yang dilakukan secara <i>excel</i> membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses perhitungan dan pelaporannya.
Information	Penyimpanan data masih menggunakan <i>flashdisk</i> atau <i>hardisk</i> sehingga banyak data ganda (<i>redundancy</i>).
Economy	Biaya upah lembur yang dikeluarkan sudah akurat.
Control	Kurang adanya keamanan data karena data tersimpan di beberapa tempat.

kurang adanya kontrol hasil pekerjaan antara Staff dan Supervisor HRD **Efficiency** Rekapitulasi masih dilakukan yang secara spreadsheet menyebabkan terjadinya kesalahan dalam memindahkan data dan memakan waktu yang cukup lama. Service Proses pelayanan terhadap perhitungan lembur membutuhkan waktu apabila terjadi

p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

B. Design

Metode ini menekankan desain aplikasi yang sederhana, untuk mendesain aplikasi dapat menggunakan *Class-Responsibility-Collaborator* (CRC) *cards* yang mengidentifikasi dan mengatur *class* pada *object-oriented* pada aplikasi yang akan dibuat [10].

kesalahan hitung.

c. Coding

Konsep utama dari tahapan pengkodean pada *extreme programming* adalah *pair programming*, melibatkan lebih dari satu orang untuk menyusun kode program untuk aplikasi [11].

D. Test

Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas menggunakan *blackbox testing* dari aplikasi yang dibuat [12].

LITERATURE REVIEW

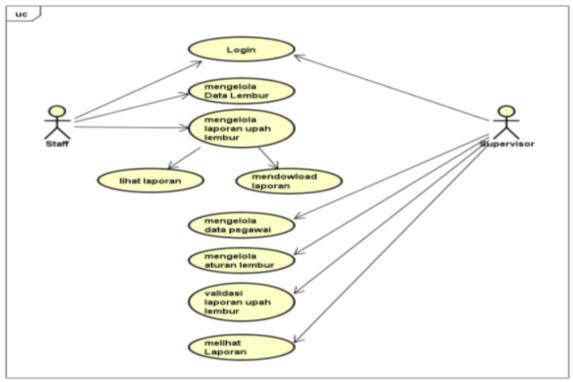
Literature review yang digunakan dalam penelitian ini adalah

- 1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, efektivitas sistem informasi akuntansi penggajian karyawan di PT Bank Pembiayaan Rakyat Syariah Al Washliyah Medan belum berjalan secara efektif [13]. Hal ini dapat dilihat dari dokumen yang digunakan di perusahaan adalah tidak adanya slip gaji pada daftar gaji [14]. Perusahaan hanya menerapkan gaji amprah yang tercantum pada gaji buku amprah. Tidak adanya gaji membuat karyawan tidak menyadari berapa banyak gaji yang diterima dan berapa banyak potongan yang dibebankan kepada karyawan setiap bulan, sehingga menyulitkan departemen keuangan untuk membuat laporan penggajian dan tidak menerapkan memorial dan laporan pendapatan karyawan sebagai dokumen untuk remunerasi daftar gaji Akuntansi sulit untuk membuat jurnal penggajian [15]. Catatan akuntansi yang digunakan dalam sistem informasi akuntansi penggajian pada PT. Bank Pembiayaan Rakyat Syariah Al Washliyah Medan hanya menggunakan jurnal umum [16]. Dalam melakukan penjurnalan penggajian PT Bank Pembiayaan Rakyat Syariah Al Washliyah Medan belum menerapkan bukti memorial dan kartu penghasilan karyawan sebagai dokumen untuk pencatatan penggajian [17].
- 2. Hasil penelitian tentang perancangan sistem informasi akuntansi siklus penggajian pada perusahaan retail [18]. Hasil penelitian ini mengidentifikasi. menganalisis serta merancang sebuah sistem informasi akuntansi penggajian untuk mendukung proses penggajian pada perusahaan retail [19], [20]. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) yang mengacu pada pemodelan [19]. Untuk menggali informasi mengenai proses bisnis yang berjalan,

maka dilakukan beberapa tahap seperti survei, wawancara dan identifikasi masalah. Analisis dilakukan berdasarkan proses penggajian yang saat ini berjalan, selanjutnya hasil analisis dituangkan dalam perancangan sistem informasi akuntansi penggajian berupa aplikasi web yang dapat membantu kegiatan absensi, izin/cuti, lembur, pinjaman dan penggajian, khususnya pendokumentasian dan penyimpanan data yang terintegrasi sehingga membantu mempercepat proses perhitungan gaji karyawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem informasi akuntansi upah lembur karyawan menggunakan *extreme programming* ini dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek yaitu menggunakan *use case* diagram[11]. *Use case* diagram sistem informasi akuntansi upah lembur karyawan dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini



Gambar 4. Use Case Diagram

Staff HRD adalah orang yang bertugas mengelola data upah lembur, dan mengelola laporan upah lembur dalam sistem. Supervisor HRD adalah orang yang bertugas mengawasi kerja staff HRD, maka dari itu tugas supervisor HRD pada sistem yaitu memvalidasi laporan dan melihat laporan serta mengelola data pegawai, mengelola aturan upah lembur.

Konsep *pair programming* yang digunakan dalam sistem akuntansi upah lembur karyawan menggunakan dengan bahasa pemograman C# dan *Database Firebase*.



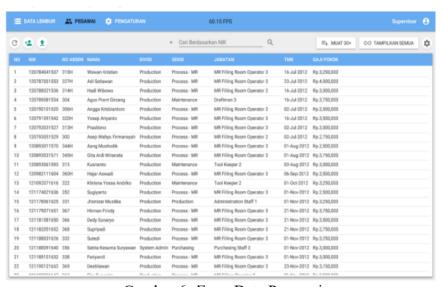
p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

Gambar 5. Form Login

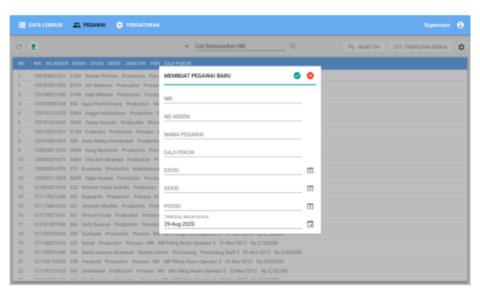
Form login adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, dengan menginputkan email dan password dengan benar dan sesuai dengan yang telah ditentukan pada saat user.

Form pegawai adalah halaman yang berisi daftar pegawai. Tampilan menu data pegawai dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Form Data Pegawai

Form pegawai digunakan untuk mengelola data pegawai dapat berupa tambah data pegawai, hapus data pegawai, edit data pegawai, dan pencarian data pegawai. Menu ini dikelola oleh supervisor.

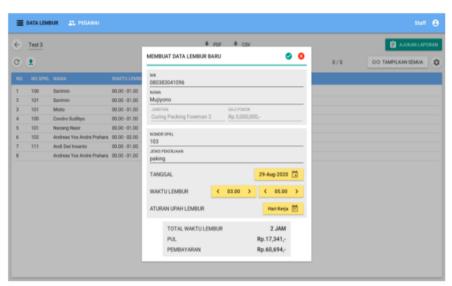


p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

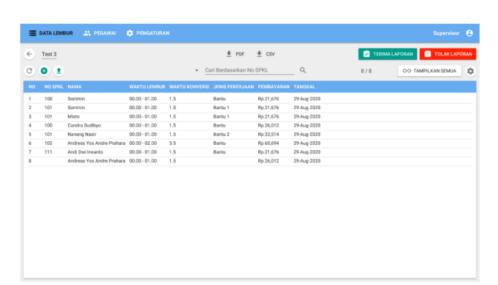
Gambar 7. Form Input Data Pegawai

Form input data pegawai digunakan untuk memasukan data pegawai baru yang berisi NIK, Nomor absen, nama pegawai, gaji pokok, divisi, seksi, posisi, dan tanggal masuk kerja.



Gambar 8. Form Input Data Lembur Pegawai

Form *entry* data lembur baru staff menginputkan NIK, nama pegawai, jabatan, gaji pokok, nomor SPKL, pekerjaan, tanggal lembur, waktu lembur, aturan upah lembur.



p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

Gambar 9. Form Validasi Data Lembur Pegawai

Data validasi merupakan validasi data upah lembur yang sudah dibuat dan diajukan oleh staff dan harus divalidasi oleh supervisor.



Gambar 10. Form Laporan Data Lembur Pegawai

Laporan upah lembur terdapat tanggal lembur, No.SPKL, nama pegawai, Jenis pekerjaan, waktu kerja, dan jumlah pembayaran upah lembur.

Hasil Kesepakatan Perjanjian Kerja Bersama (PKB), PT Sugar Labinta menggunakan

tata cara perhitungan pembayaran upah lembur (PUL) adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perhitungan Upah Lembur

p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

No.	Cara Pembayaran	Hari Kerja Biasa	Hari Kerja Libur
1.	Bulanan	Jam ke 1:	Jam ke 1-7:
	1/173 X Gaji Pokok	1,5 X PUL	2 X PUL
	/bulan	Jam ke $2-7$:	Jam ke 8:
		2 X PUL	3 X PUL
			Jam ke 9:
			4 X PUL.

Adapun cara menghitung pembayaran upah lembur adalah sebagai berikut:

- 1. Menghitung berapa jam karyawan dengan nama Dimas Prayogo tersebut bekerja, Karyawan tersebut kerja lembur selama 3 jam.
- 2. Menghitung upah lembur:

Jam 1 dikali dengan 1,5 PUL = 1,5

Jam 2 dikali dengan 2 PUL = 4

Jadi lembur 3 jam = 5,5 upah lembur

10. Menghitung cara pembayaran upah lembur dengan rumus 1/173 X gaji pokok

 $1/173 \times 3.000.000 =$ Rp. 14.451 per satu jam

5.5 X Rp. 14.451 = Rp. Rp 95.376

Jadi pembayaran upah lembur 3 jam lembur adalah sebesar Rp. 95.376

Jumal Pengeluaran Kas Agustus 2020								
Kredit)ebet	1	Ref	Nama Akun	n	Kode Akun	Tanggal
-	Rp	69.364	Rp	SPKL 102	las	Kas	1101	02/08/2020
69.364	Rp	-	Rp	SPKL 102	Beban Gaji Lembur	02	5102	02/08/2020
-	Rp	63.584	Rp	SPKL 102	las	Kas	1101	02/08/2020
63.584	Rp	-	Rp	SPKL 102	Beban Gaji Lembur	02	5102	02/08/2020
-	Rp	95.376	Rp	SPKL 103	las	Kas	1101	03/08/2020
95.376	Rp	-	Rp	SPKL 103	Beban Gaji Lembur	02	5102	03/08/2020
-	Rp	103.324	Rp	SPKL 104	las	Kas	1101	1/08/2020
103.324	Rp			SPKL 104	Beban Gaji Lembur	02	5102	1/08/2020
-	Rp	80.925	Rp	SPKL 104	las	Kas	1101	1/08/2020
80.925	Rp	-	Rp	SPKL 104	Beban Gaji Lembur	02	5102	1/08/2020
-	Rp	95.376	Rp	SPKL 104	las	Kas	1101	1/08/2020
95.376	Rp	-	Rp	SPKL 104	Beban Gaji Lembur	02	5102	1/08/2020
-	Rp	23.844	Rp	SPKL 104	las	Kas	1101	26/08/2020
23.844	Rp	-	Rp	SPKL 104	Beban Gaji Lembur	02	5102	26/08/2020
-	Rp	95.376	Rp	SPKL 105	las	Kas	1101	27/08/2020
95.376	Rp	-	Rp	SPKL 105	Beban Gaji Lembur	02	5102	27/08/2020
-	Rp	86.705	Rp	SPKL 105	(as	Kas	1101	30/08/2020
86.705	Rp	-	Rp	SPKL 105	Beban Gaji Lembur	02	5102	80/08/2020
-	Rp	86.705	Rp	SPKL 101	ías	Kas	1101	80/08/2020
86.705	Rp	-	Rp	SPKL 101	Beban Gaji Lembur		5102	0/08/2020
800.579	Rp	800.579	Rp	Total Saldo Pengeluaran Kas				

Gambar 11. Form Laporan Jurnal Pengeluaran Kas

Laporan jurnal pengeluaran kas berisi informasi tentang tanggal, kode akun, nama akun, ref, debet dan kredit. Laporan jurnal pengeluaran kas sebagai informasi akuntansi tentang pengeluaran kas yang ada pada PT Sugar Labinta.

Hasil pengujian black box testing dari 5 komponen pengujian yang sudah dilakukan maka didapatkan hasil yaitu

Tabel 2. Hasil Pengujian Blackbox Testing

	Jumlah Jawaban		
Kriteria Pengujian	Sesuai	Tidak Sesuai	
Halaman <i>Login</i>	12	0	
Halaman Data Pegawai	12	0	
Halaman Data Lembur	12	0	
Halaman Data Lembur Pegawai	12	0	
Halaman Laporan	12	0	
Total Jawaban	60	0	

Berdasarkan hasil rekapitulasi 5 kriteria pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil jumlah jawaban dari responden yaitu mempunyai nilai 100% sesuai dengan pengujian fungsionalitas sistem menggunakan *blackbox testing*.

Hasil perbandingan analisis PIECES yang digunakan dari sistem yang telah berjalan dengan sistem yang telah dibuat adalah

Tabel 3. Hasil Perbandingan Analisis PIECES

Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
Performance	Kinerja sistem yang dilakukan secara excel membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses perhitungan dan pelaporannya.	
Information	Penyimpanan data masih menggunakan flashdisk atau hardisk sehingga banyak data ganda (redundancy).	Penyimpanan data menggunakan basis data sehingga mengurangi data ganda karena data sudah di integritas dalam satu database.
Economy	biaya upah lembur yang dikeluarkan sudah akurat.	Biaya upah lembur yang dikeluarkan lebih akurat.

- Kurang adanya keamanan - Data disimpan dalam satu Control data karena data tersimpan di database yang dilengkapi dengan user dan password beberapa tempat. sehingga orang lain tidak - kurang adanya kontrol hasil bisa membuka pekeriaan antara Staff dan data tersebut. Supervisor HRD Sistem dilengkapi dengan validasi sebelum laporan dicetak sehingga laporan lebih akurat kebenaranya. **Efficiency** Rekapitulasi masih Sistem baru memudahkan yang dilakukan secara spreadsheet rekapitulasi karena untuk menyebabkan terjadinya sudah dilakukan secara kesalahan dalam otomatis oleh program. memindahkan data dan memakan waktu yang cukup lama. Proses pelayanan terhadap Pelayanan untuk perhitungan Service perhitungan upah upah lembur akan lebih cepat lembur membutuhkan waktu apabila karena sudah dilakukan terjadi kesalahan hitung. secara terkomputerisasi.

p-ISSN: 2655-8807

e-ISSN: 2656-8888

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan sistem informasi akuntansi upah lembur karyawan menggunakan *extreme programming* sistem yang dihasilkan dapat membantu pihak PT Sugar Labinta dalam melakukan pengelolaan data lembur karyawan karena dapat mengatasi kesalahan dalam perhitungan upah lembur, sistem yang dibuat dengan metode pengembangan *extreme programming* juga lebih efektif dalam pengerjaan karena dapat menghasilkan aplikasi dengan tingkat efisiensi kinerja yaitu 75% dari waktu target yang telah direncanakan, serta sistem informasi akuntansi yang dihasilkan dalam pembuatan laporan jurnal pengeluaran kas dapat membantu PT Sugar Labinta dalam mengelola pengeluaran kas.

SARAN

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem baru yaitu dapat diintegrasikan dengan sistem penggajian, dan sistem informasi akuntansi pengeluaran kas untuk penggajian karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] H. Sulistiani, S. Setiawansyah, and D. Darwis, "Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari)," *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 50–56, 2020.

H. Sulistiani, R. Triana, and N. Neneng, "Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan [2] Piutang Usaha untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada PT Chandra Putra Globalindo," Jurnal Tekno Kompak, vol. 12, no. 2, pp. 34–38, 2018.

- A. S. Rafika, E. Febriyanto, and E. Safriyati, "Perancangan Modul Trainer Interface [3] Mikrokontroler Berbasis ESP32 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Embedded System," *Technomedia Journal*, vol. 5, no. 1 Agustus, pp. 118–131, 2020.
- [4] S. D. Riskiono and U. Reginal, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour)," Jurnal Informasi dan Komputer, vol. 6, no. 2, pp. 51–62, 2018.
- D. A. Megawaty, "SISTEM MONITORING KEGIATAN AKADEMIK SISWA [5] MENGGUNAKAN WEBSITE," Jurnal Tekno Kompak, vol. 14, no. 2, pp. 98–101, 2020.
- R. Rosyid and M. A. W. Prasetyo, "Robot Peraga 12 Gerakan Pengaturan Lalu Lintas [6] Berbasis Arduino Mega 2560," *Technomedia Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 193–205, 2021.
- [7] B. D. Wicaksono and S. Anggraeni, "Perancangan Website Sistem Informasi Transaksi Tagihan Layanan Purna Jual Properti Pada Pollux Properti Indonesia," TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No. 2 Februari 2021, p. 132, 2021.
- N. Cholisoh, J. Junaidi, and I. S. Sari, "Rancangan Sistem Penginputan Judul Online [8] KKP, TA/SKRIPSI Berbasis Laravel Pada Universitas Raharja," Technomedia Journal, vol. 5, no. 2, pp. 248–258, 2021.
- S. Rahayu, A. Setiadi, and A. Muryanto, "Perancangan Sistem Pendaftaran Siswa Baru [9] Secara Online Pada SMK Miftahul Jannah Cikupa," *Technomedia Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 235–247, 2021.
- [10] L. Sunarya, A. D. Purbayani, and N. Handayani, "Media Video Promosi Pada Roofpark Cafe & Restaurant Pucak Bogor Jawa Barat," TMJ (Technomedia Journal) Vol. 5 No. 2 Februari 2021, p. 220, 2021.
- L. Sunarya, B. Abdurachman, and P. R. Ningsih, "Video Profile Balai Latihan Kerja [11]Pada Dinas Ketenagakerjaan Kota Tangerang," *Technomedia Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 206-219, 2021.
- Z. Fauziah, H. Latifah, X. Omar, A. Khoirunisa, and S. Millah, "Application of [12] Blockchain Technology in Smart Contracts: A Systematic Literature Review," Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT), vol. 2, no. 2, pp. 160–166, 2020.
- [13] I. Muhamad, W. Hidayat, and I. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada PT. Pacific Paint Menggunakan PHP dan MySQL," Technomedia Journal, vol. 5, no. 2, pp. 182–192, 2021.
- [14] L. Munaroh, Y. Amrozi, and R. A. Nurdian, "Pengukuran Risiko Keamanan Aset TI Menggunakan Metode FMEA dan Standar ISO/IEC 27001: 2013," Technomedia Journal, vol. 5, no. 2, pp. 167–181, 2021.
- A. Roihan, N. Rahayu, and D. S. Aji, "Perancangan Sistem Kehadiran Face [15] Recognition Menggunakan Mikrokomputer Berbasis Internet of Things," Technomedia Journal, vol. 5, no. 2, pp. 155–166, 2021.
- A. Maharani, S. Aninda, and S. Millah, "Pembuatan Kartu Ujian Online Sebagai [16] Pengabdian Perguruan Tinggi," ADI Pengabdian Kepada Masyarakat, vol. 1, no. 2, pp. 8–14, 2021.
- D. Cahyadi, A. Faturahman, H. Haryani, and E. Dolan, "BCS: Blockchain Smart [17] Curriculum System for Verification Student Accreditation," International Journal of Cyber and IT Service Management, vol. 1, no. 1, pp. 65–83, 2021.

A. Setiadi, I. Handayani, and F. Fadilah, "Perancangan Aplikasi Fit Your Weight Untuk Menghitung Berat Badan Ideal Berbasis Android," Technomedia Journal, vol. 5, no. 2, pp. 144–154, 2021.

- E. Febriyanto, T. Triyono, N. Rahayu, and R. Nurbaiti, "QRcode Verifikasi Sertifikat [19] Sebagai Bukti Keabsahan Dokumen dalam Bidang Pendidikan," Technomedia Journal, vol. 5, no. 1 Agustus, pp. 96–105, 2020.
- I. Handayani, G. Maulani, E. Noviandri, and H. W. Ningsih, "Optimalisasi Sistem [20] Pengelolaan E-Journal Berbasis Open Journal System (OJS) Menggunakan Framework CSS Bootstrap Pada Instansi dan Asosiasi," Technomedia Journal, vol. 5, no. 1 Agustus, pp. 106–117, 2020.