

APLIKASI SISTEM MANAJEMEN TRANSAKSI HUTANG PIUTANG PADA MOVIE CELL

Endi Gunawan¹⁾, Movidatul Laili²⁾

Jl Pangeran Hidayatullah, Banua Anyar, Banjarmasin

Email : endy.stmiki@gmail.com¹⁾, movidatullaili49@gmail.com²⁾

Abstract

At Movie Cell in the village of Jambu Baru, topping up pulses, PLN tokens, and topping up data packages is done via sms, telephone and WhatsApp. This causes accounts payable transactions to occur because long-distance transactions are carried out, so it is not possible for these remote customers to make payments directly and debt transactions occur. Meanwhile, customers who can meet in person can make transactions in cash.

Customers who will make transactions by way of debt must first register to become a member. And for customers who make transactions with cash do not register members. The reports generated in this application are individual transaction reports and monthly transaction reports.

With this application, Movie Cell is greatly facilitated in debt transactions and cash transactions.

Keyword : Accounts Payable, Transaction, Management.

A. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer semakin menjadi sarana yang banyak digunakan di instansi pemerintahan, perusahaan swasta, maupun usaha perorangan dalam melakukan pengelolaan data.

Movie Cell merupakan sebuah wirausaha penjualan pulsa, token PLN, isi ulang paket data yang dikelola oleh Movidatul Laili ber alamat di desa Jambu Baru. Pembelian pulsa, token PLN, dan isi ulang paket data dilakukan melalui sms, telepon dan whatsapp, karena transaksi dilakukan secara jarak jauh, maka tidak memungkinkan untuk pelanggan melakukan pembayaran secara langsung dan terjadilah transaksi secara hutang.

Proses hutang piutang yang ada di Movie Cell masih dicatat (manual). Hal ini menyebabkan pengolahan data transaksi dan hutang membutuhkan waktu yang lama, sering terjadi

kesalahan data, hilangnya data, serta pemakaian banyak media kertas yang digunakan untuk pencatatan hutang piutang di Movie Cell.

Berdasarkan permasalahan di atas, Movie Cell membutuhkan aplikasi yang bisa menjadi sarana dalam pemrosesan data transaksi hutang piutang, sehingga dengan adanya sistem yang baru maka sistem hutang piutang ini dapat berjalan lebih baik.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem mengelola transaksi baik yang dibayar secara langsung maupun secara hutang.
2. Pencatatan data transaksi yang dibayar langsung dan hutang.
3. Laporan jumlah saldo yang ditransaksikan, modal dan keuntungan.

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan program untuk aplikasi

sistem manajemen transaksi hutang piutang di Movie Cell desa Jambu Baru.

B. PEMBAHASAN

Manajemen adalah seni dan ilmu pencatatan, pengorganisasian, penyusunan, pengarahan, pengawasan terhadap sumber daya manusia untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Manajemen adalah ilmu dan seni perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan terhadap usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Manajemen memiliki kegiatan memimpin, mengatur, mengelola, mengendalikan, dan mengembangkan.

Transaksi adalah suatu aktivitas perusahaan yang menimbulkan perubahan terhadap posisi harta keuangan perusahaan, misalnya seperti menjual, membeli, membayar gaji, serta membayar berbagai macam biaya yang lainnya. Transaksi eksternal adalah suatu transaksi yang melibatkan pihak dari luar perusahaan.

Hutang/Utang adalah sesuatu yang dipinjam oleh seseorang atau badan usaha yang biasanya berbentuk materi, uang ataupun jasa, orang yang melakukan peminjaman tersebut disebut dengan debitur. Secara sederhananya jika kita memiliki hutang adalah bersifat negative, karena kita memiliki kewajiban untuk membayar hutang tersebut.

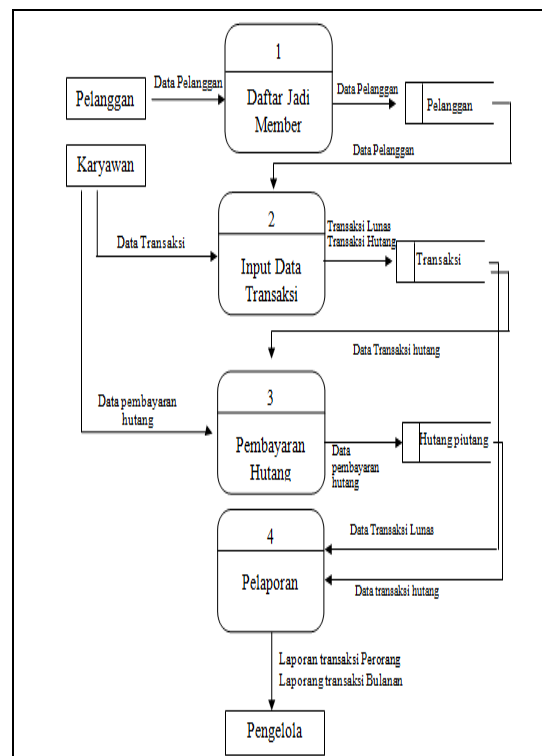
Piutang adalah satu jenis transaksi akutansi yang mengurus penagihan konsumen yang berhutang pada seseorang, suatu perusahaan atau suatu organisasi untuk barang dan layanan yang telah diberikan pada konsumen tersebut, seseorang atau organisasi yang memberikan utang biasa disebut kreditur. Secara sederhananya piutang adalah bersifat positif karena kita mempunyai uang yang dipinjam orang

lain yang belum terbayar. Sehingga piutang ini juga bisa disebut sebagai salah satu asset yang sewaktu waktu bisa diambil (atau sesuai dengan kesepakatan).

Permodelan

Permodelan yang dipakai pada aplikasi ini adalah Data flow Diagram (DFD). System flow atau bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. System flow menunjukkan urutan-urutan dari prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem.

Data Flow Diagram merupakan alat pemodelan dari proses analisis kebutuhan perangkat lunak. Dalam DFD dibahas fungsi-fungsi apa saja yang diperlukan oleh suatu sistem dan aliran data yang terdapat diantara proses di dalamnya. DFD berguna sebagai alat untuk menferifikasikan apakah sistem yang akan dibangun sudah memenuhi kriteria yang diinginkan oleh user atau belum. Berikut adalah Permodelan pada aplikasi Management ini.



Gambar 1. Data Flow Diagram

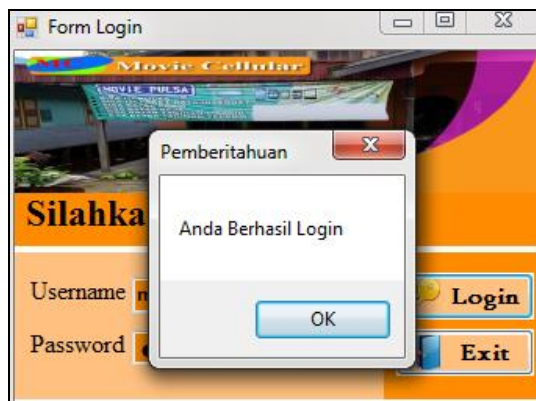
Hasil Implementasi

Berdasarkan hasil Implementasi dan pengujian aplikasi sistem di uji coba, Dapat dilihat bahwa aplikasi sistem telah berjalan dengan sesuai yang diharapkan.

Aplikasi management penjualan dan hutang piutang pulsa dll. Dalam aplikasi ini mampu menampilkan informasi pelanggan yang berhutang dan membayar cash sebagai outputnya adalah laporan transaksi yang bisa di filter sesuai dengan jenis transaksi. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 10. Berikut ini adalah tampilan aplikasi.

1) Form Login

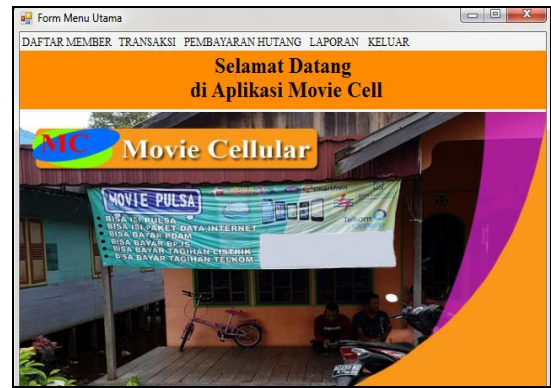
Form login adalah form yang pertama kali ditampilkan saat aplikasi dijalankan. Pada form login admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk menuju form selanjutnya. Form login aplikasi pada program ini sebagai berikut.



Gambar 1. Form Login

2) Form Halaman Utama

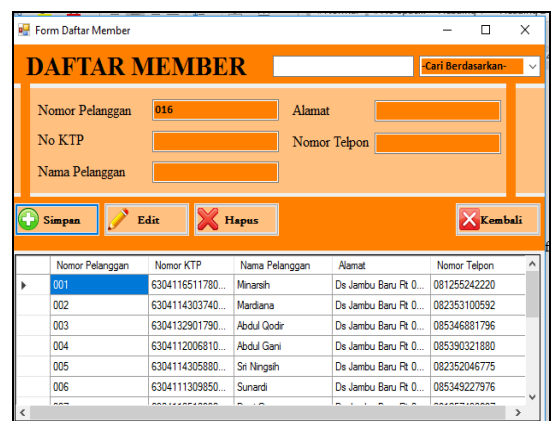
Pada Form Menu Utama, user harus login terlebih dahulu untuk bisa mengakses data. Form berisi menu utama yang dapat mengakses dan penghubung antara pengguna dengan sistem. Desain form menu utama pada aplikasi pada program ini sebagai berikut.



Gambar 3. Form Halaman Utama

3) Form Daftar Member

Ketika admin ingin menambah member bisa pilih menu Daftar member yang ada di Halaman Utama. Pada form daftar member, form ini digunakan untuk mengelola pelanggan yang ingin melakukan transaksi hutang, form daftar member pada aplikasi pada program ini sebagai berikut.



Gambar 4. Form Daftar Member

4) Form Transaksi

Form ini akan tampil ketika admin memilih menu transaksi. Pada Form Halaman Utama.



Gambar 5. Form Transaksi

Form ini digunakan untuk dimana admin mengakses untuk melakukan transaksi penjualan pulsa, token listrik, dan kouta internet.

5) Form Pembayaran Hutang

Form ini akan tampil ketika admin memilih menu Pembayaran Utang Pada Form Halaman Utama Pada form pembayaran hutang, form ini digunakan untuk melakukan perubahan status transaksi dari yang hutang menjadi lunas, form pembayaran hutang pada aplikasi pada program ini sebagai berikut.



Gambar 6. Form Pembayaran Hutang

6) Form Cetak Laporan

Pada form cetak laporan, form ini digunakan untuk melakukan aksi mencetak laporan.



Gambar 7. Form Cetak Laporan

Ada dua macam laporan yang bisa dicetak yaitu laporan transaksi perorang dan laporan transaksi bulanan.

Laporan / Output

1) Laporan Perorang

Cetak laporan Per-orang merupakan output dari inputan yang ada pada desain input yang telah dijelaskan sebelumnya, pada laporan perorang ini dapat mencetak laporan transaksi permber yang telah melakukan transaksi. Berikut ini adalah tampilan laporan cetak perorang.

Gambar 8. Laporan Transaksi Perorang

2) Laporan Transaksi Perbulan

Cetak laporan Perbulan merupakan output dari inputan yang ada pada desain input yang telah dijelaskan sebelumnya, pada laporan perbulan ini transaksi yang telah difilter sesuai tanggal melakukan transaksi. Berikut ini adalah tampilan laporan cetak perorang.

Gambar 9. Laporan Transaksi Pebulan

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan dan implementasi dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis Dekstop yang cukup baik dalam melakukan proses transaksi yang cukup sulit. Dimana ada 2 transaksi jenis (cash/utang) dan terdapat filter (perbulan/perorang) untuk membatasi pencetakan laporan.
2. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dengan mudah untuk mendata dan melakukan proses transaksi dengan efisien dan efektif.

2. Saran

Dalam aplikasi ini tidak ada jenis transaksi cicilan maka dari itu sebaiknya dikembangkan supaya pelanggan yang mau bayar lewat cicilan bisa juga bertransaksi.

D. DAFTAR PUSTAKA

1. Manullang, 2014, Dasar-Dasar Manajemen, Ghalia Indonesia, Jakarta.
2. Agung Novian. 2004. Panduan Microsoft Visual Basic. Andi, Yogyakarta.
3. Reza Pahlevi, Muhammad. 2011. Perancangan Sistem Kearsipan Elektronik Dengan Menggunakan Microsoft Office Access Pada Lembaga Penyiaran Publik TVRI Sumatera Selatan. Palembang.
4. Kendall, K.E. dan Kendall, J.E., 2011. Systems Analysis and Design, edisi 8, Pearson Education, Inc., New Jersey.

