

APLIKASI PEMBERITAHUAN TANGGAL JATUH TEMPO PIUTANG MELALUI *EMAIL* pada PT XYZ

Sasa Inarni¹, Dwirgo Sahlinal², Eko Subyantoro³

¹ mahasiswa ekonomi dan bisnis, ² pembimbing 1, ³ pembimbing 2

Abstrak

PT. XYZ bergerak dibidang distributor elektronik memiliki target pembayaran piutang dengan tepat waktu agar tetap mendapat nilai yang baik oleh pusat. Namun dengan cara yang dilakukan sekarang ini pengolahan data *account receivable* didapat dari hasil pembuatan *delivery order* oleh *sales admin* yang kemudian *diinput* oleh kasir dari rekening koran berdasarkan pembayaran yang telah dilakukan oleh toko, lalu *chief admin* akan *update* data tersebut. Selanjutnya *chief admin* menginformasikan kepada *sales* agar dapat menginformasikan kepada toko yang bersangkutan. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk mengembangkan aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Dengan aplikasi tersebut *chief admin* hanya perlu membuka *account receivable* tanpa harus mengubah lagi dan dapat memberikan informasi penagihan kepada toko melalui *email*.

Kata Kunci: *Account Receivable, Email, Rapid Application Development* (RAD).

1. PENDAHULUAN

PT XYZ merupakan perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan barang elektronik. Dibalik bagusnya penanganan penjualan di perusahaan tersebut terdapat para *admin* yang bekerja diantaranya yaitu *sales admin*, kasir dan *chief admin*. *Chief admin* merupakan kepala *admin* yang bertanggung jawab memonitori hasil laporan harian piutang atau yang biasa disebut dengan *daily report account receivable* (piutang) pada pagi hari. *Account receivable* (piutang) diambil dari sistem yang berisikan data tanggal jatuh tempo dan sejumlah uang yang harus dibayarkan oleh toko yang bersangkutan.

Proses pencarian tanggal jatuh tempo dan pemberitahuan kepada *sales* yang dilakukan pada PT XYZ masih memiliki beberapa kekurangan seperti: (1) *chief admin* harus melakukan pengambilan data dari sistem terlebih dahulu kemudian menyalinnya ke *Microsoft Excel*, (2) *chief admin* harus menghitung ulang tanggal jatuh tempo sesuai dengan yang telah disepakati

bersama, (3) *chief admin* masih menginformasikan secara lisan kepada *sales* untuk melakukan penagihan terhadap toko yang bersangkutan agar segera melunasi pembayaran. Pemberitahuan kepada *sales* yang dilakukan secara lisan juga akan memperlambat kinerja *sales*. Menurut Selvia (2010) proses penagihan piutang yang dilakukan secara manual memungkinkan terjadinya kealpaan dalam pembuatan invoice. Masalah ini dapat membuat longgarnya pengendalian terhadap bisnis perusahaan.

2. METODOLOGI PELAKSANAAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membuat rancangan Aplikasi Pemberitahuan Tanggal Jatuh Tempo Piutang Melalui *Email* pada PT XYZ yaitu menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) tahapan-tahapannya yaitu:

1) *Requiments Planning*

Perencanaan yang akan dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data sebagai bahan untuk

menganalisis sistem. Pengumpulan data ini dapat dilakukan dengan cara Tahap wawancara dilakukan kepada *chief admin*, hal ini dilakukan agar didapatkan data dan informasi terkait untuk membangun aplikasi pemberitahuan tanggal jatuh tempo piutang melalui *email* pada PT XYZ. Dari wawancara didapatkan hasil yang selanjutnya akan di analisis untuk menentukan kebutuhan sehingga dapat dibangun rancangan sistem baru dalam bentuk *Mapping Chart*.

2) User Design

Tahapan perancangan struktur data, arsitektur *software* dan detail prosedural. Tahapan ini berfokus pada analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun untuk mematangkan rancangan sistem yang akan dibuat dan bertujuan untuk memberikan gambaran apa saja yang akan dikerjakan dan bagaimana hasil dari aplikasi. Adapun kegiatan pada tahap ini yaitu,

a) Desain Aplikasi

Pada tahapan desain aplikasi ini digunakan *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *flowchart* dan desain *interface*.

b) Perancangan Database

Pada tahapan ini akan ditentukan tabel dan atribut yang dibutuhkan dalam membangun sebuah sistem yang akan dibuat.

3) Contruction

Proses pembuatan *coding* yang dilakukan oleh *programmer* dalam membangun sebuah program aplikasi. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat dengan tujuan untuk menemukan kesalahan - kesalahan pada sistem tersebut agar dapat diperbaiki.

4) Cutover

Tahapan ini adalah tahapan akhir dalam pembuatan sebuah *software*, setelah melakukan semua tahapan diatas maka sistem sudah bisa digunakan oleh *user*. Sistem akan digunakan setelah dilakukan pengujian secara keseluruhan menggunakan metode pengujian *blackbox testing*.

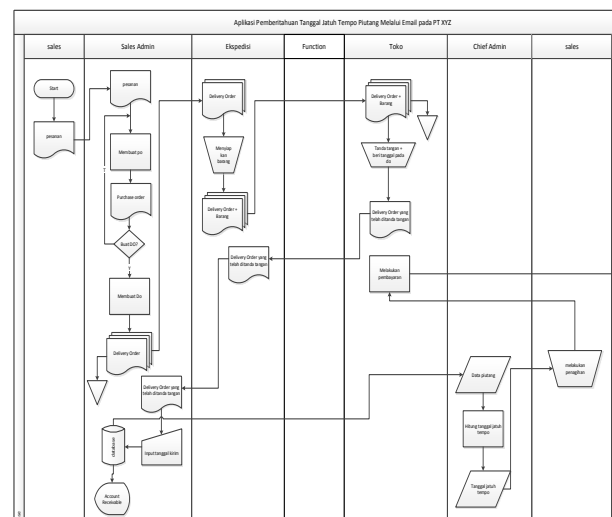
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Reqrutments Planning

Reqrutments Planning merupakan tahapan awal dalam membangun sebuah aplikasi yaitu dengan melakukan pengumpulan informasi. Selanjutnya informasi tersebut akan dianalisis yang kemudian menghasilkan rancangan *mapping chart* yang sedang berjalan dan *mapping chart* yang akan dibangun.

A. Sistem yang Sedang Berjalan

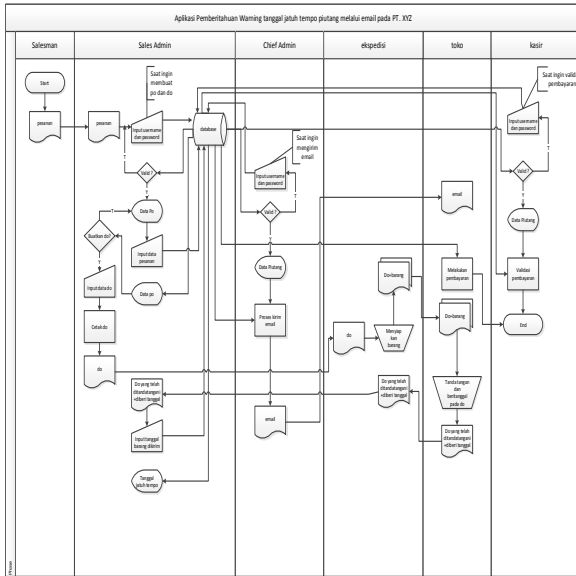
Alur sistem yang sedang berjalan digambarkan pada *mapping chart* yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Mapping Lama

B. Sistem yang diusulkan

Mapping Chart aplikasi pemberitahuan tanggal jatuh tempo piutang melalui *email* pada PT XYZ diusulkan akan menggambarkan alur-alur sistem yang baru disajikan pada Gambar 2.



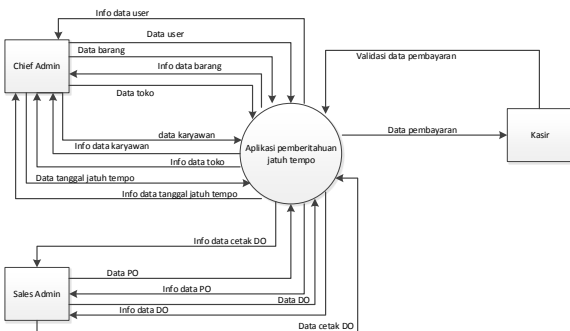
Gambar 2. Mapping Lama

3.2 User Design

Tahapan ini berfokus pada analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun untuk mematangkan rancangan sistem yang akan dibuat dan bertujuan untuk memberikan gambaran apa saja yang akan dikerjakan dan bagaimana hasil dari aplikasi. Pada tahapan ini yang akan dibuat adalah *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Flowchart* aplikasi, *Desain Interface* dan *Database*.

A. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

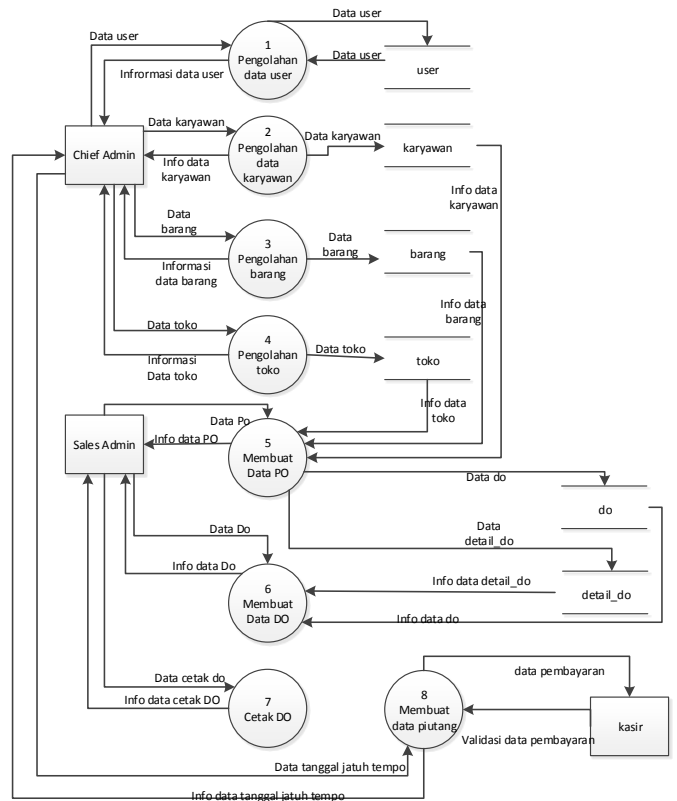
DFD level 0 ini merupakan DFD level tertinggi yang menggambarkan suatu hubungan sistem dengan lingkaran luarnya dan hanya memuat proses. DFD level 0 pada aplikasi ini tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. DFD Level 0

B. Data Flow Diagram Level 1

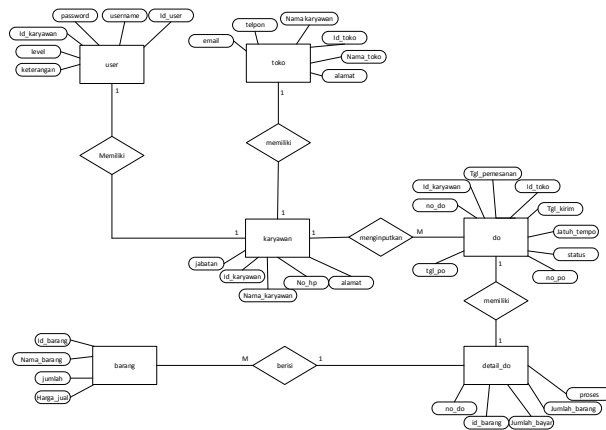
Pada level 1 ini Menunjukkan semua proses utama yang menyusun lebih rinci keseluruhan sistem. DFD level 1 menggambarkan proses-proses yang ada pada sistem. DFD level 1 tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. DFD Level 1

C. Entity Relationship Diagram (ERD)

Merupakan penghubung antara suatu entitas satu dengan yang lainnya, dan merupakan bagian penting dalam mendesain suatu *database*. Berikut ERD yang telah dirancang untuk pembuatan aplikasi ini tersaji pada Gambar 5.



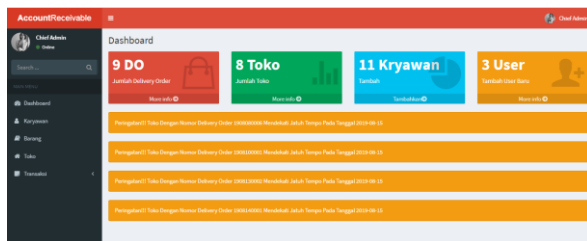
Gambar 5. ERD

3.3 Contruction

Proses pembuatan *coding* yang dilakukan oleh *programmer* dalam membangun sebuah program

A. Tampilan Program

Ini merupakan hasil dari pembuatan kode program yang telah diterapkan kedalam aplikasi pemberitahuan tanggal jatuh tempo piutang melalui *email* pada PT XYZ. Tampilan program ini menampilkan *interface* program yang telah dibuat berdasarkan rancangan *user interface*. dibawah ini merupakan tampilan *dashboard*



Gambar 6. Tampilan Dashboard

3.4 Cutover

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian aplikasi, ini bertujuan untuk menemukan

kesalahan-kesalahan pada sistem tersebut agar dapat diperbaiki.

A. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan metode *BlackBox Testiing* dengan teknik *Boundary Value Analysis (BVA)* teknik ini berfokus pada pengujian nilai atas dan nilai bawah (Jaya, 2018).

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat adalah dihasilkan “Aplikasi Pemberitahuan Tanggal Jatuh Tempo Piutang Melalui *Email* pada PT. XYZ” untuk mempermudah *Chief admin* dan *Sales* dalam melakukan pengontrolan tanggal jatuh tempo dan penagihan terhadap toko. Dari kesimpulan diatas maka saran untuk aplikasi pemberitahuan tanggal jatuh tempo pembayaran piutang melalui *email* pada PT XYZ perlu dimaksimalkan dengan memasang fitur pengiriman pemberitahuan kepada toko melalui *email* secara otomatis setiap satu hari sebelum tanggal jatuh tempo ditetapkan dan melalui *Short Message Service (SMS)*.

REFERENSI

Jaya, T.S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analisis. *Jurnal Informatika*, 46.

Selvia, H. S. (2010). Sistem Informasi Akuntansi Penjualan, Piutang dan Penerimaan Kas pada PT Nakami Kinema Cemerlang. *Sistem Informasi akuntansi*, 12.

Plagiarisme

The screenshot shows a plagiarism detection interface. At the top, a purple header displays the document name 'Karya-Ilmiah.docx' and the time '4 menit yang lalu'. Below this, a white box shows a plagiarism risk of 8% labeled as 'MEDIUM'. A table lists detection metrics: Paraphrase (1%), Kutipan salah (0%), and Concentration (3 stars). A light blue section contains options: 'Bagikan', 'Deep' (priced at \$1.00), and 'Monetize'. At the bottom, a green button for 'View report' is priced at \$1.50.

Metric	Value
Risiko dari plagiarisme	8% MEDIUM
Parafrese	1%
Kutipan salah	0%
Concentration	☆☆☆

Options and Pricing:

- Deep: \$1.00
- View report: \$1.50