

DIGITALISASI PENCATATAN PENGELUARAN KAS KECIL BERBASIS WEB PADA PT INDOMARCO PRISMATAMA BANDAR LAMPUNG

Maryana¹, Dwi Retno Wahyuningsih², Euis Mustika Priyanti³

Jurusan Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung Jl.

Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung E-mail:

maryanahemmy@gmail.com, E-mail: euismustika@gmail.com,

E,mail: dwiretno@gmail.com.

ABSTRAK

PT Indomarco Primatama (Indomaret) adalah sebuah perusahaan Waralaba yang bergerak khusus di bidang *Retail*. Dalam pekerjaan nya terdapat masalah dibagian pencatatan, yaitu pembuatan laporan yang kurang efisien, pencarian data yang masih lambat dan banyak terjadi kesalahan dalam proses pelaporan pengeluaran dana kas keluar. Dari masalah yang ada perlu ada alternatif lain untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan memperbaiki sistem yang semula manual menjadi sistem Digitalisasi agar mempermudah pekerjaan karyawan.

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem Digitalisasi yang sesuai untuk mendukung operasional perusahaan. Sistem tersebut diusulkan agar mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem lama yang berjalan. Mampu membuat dan menyajikan laporan secara akurat dan dapat dipertanggung jawabkan kebenaran isi dari data dalam laporan tersebut..

Kata Kunci: Akuntansi, Digitalisasi, kas kecil

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Indomarco Prismatama yang kini telah memiliki 18.939 gerai di wilayah Jawa, Madura, Bali, Sumatera, Kalimantan dan Sulawesi yang 40% terdiri dari gerai yang dimiliki terwaralaba dan 60% dimiliki PT Indomarco Prismatama. Barang dagangan sebagian besar didapat dari 17 pusat distribusi Indomaret yang menyediakan lebih dari 4.800 jenis produk.

Perkembangan dalam perusahaan retail yang pesat mengindikasikan sebagai salah satu Perusahaan besar yang memiliki berbagai macam kendala yang datang dalam mempertahankan perusahaan dari persaingan global namun kesulitan dan tanggung jawab yang besar perusahaan dalam membangun manajemen perusahaan yang efisien dan mudah.

Pengajuan pencairan dana kas yang dilakukan secara manual dengan menggunakan form bukti kas keluar yang di tulis manual dirasa kurang efisien dalam membantu proses klaim tim operasional yang kesehariannya berada di lapangan wilayah toko dimana mereka harus terlebih dahulu meminta persetujuan untuk dapat

meminta persetujuan approve biaya pengeluaran dana bensin secara manual ke admin yang bersangkutan jika ingin mengklaim biaya bensin.

Oleh karena masalah diatas maka peralihan proses pencatatan kas keluar pada klaim secara manual menjadi digital membantu tim operasional yang berada di area toko agar mudah, efisien, dan cepat dalam melakukan klaim keuangan BBM sehingga tim operasional yang berada pada area-area tertentu tidak perlu datang ke kantor untuk mengurus pengajuan klaim keuangan BBM..

1.2 Identifikasi Masalah

Pengeluaran dana klaim yang dilakukan secara manual kurang efisien dalam proses klaim tim operasional. Lamanya waktu pencairan dana klaim menjadi masalah utama yang membuat pengeluaran dana kas klaim BBM tidak efisien.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk memudahkan tim operasional yang berada diluar kota yang ingin melakukan pencairan pengeluaran dana kas untuk biaya operasional bensin tanpa menunggu berkas pengajuan pencairan dana sampai ke kantor.

1.4 Manfaat yang diharapkan adalah:

1. Manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi tim operasional yang ingin melakukan klaim tanpa harus melalui proses dan waktu yang lama.
2. Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk memperdalam pengetahuan tentang sistem klaim yang berbasis web.
3. Dapat menyajikan laporan pencatatan pengeluaran dana kas kecil dengan data yang tepat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Digitalisasi

Digitalisasi menurut Lasa HS adalah proses pengolahan dokumen tercetak/ printed document menjadi dokumen elektronik. Peralihan yang dimaksud adalah peralihan dari tercetak, video, maupun audio menjadi sebuah digital. Menurut Brennan dan Kries, digitalisasi adalah komunikasi digital dan dampak media digital pada kehidupan sosial kontemporer. Digitalisasi ini bertujuan untuk mengurangi pengeluaran biaya dengan melakukan pengoptimalan proses internal dalam bekerja, seperti otomatisasi kerja, meminimalisir penggunaan kertas, dan lain sebagainya.

2.2 Definisi Pencatatan

Pemahaman pencatatan menurut Hendry Adam yang diambil dari buku berjudul *Accounting Principle* pencatatan adalah proses memasukkan data ke dalam media sistem pencatatan data yang disebut juga dengan jurnal. Setiap jurnal khusus dapat digunakan untuk mencatat satu jenis transaksi saja. Karena dengan adanya pemisahan tugas/fungsi merupakan bagian dari pola pengendalian intern dalam departemen akuntansi/keuangan.

2.3 Pengeluaran Kas Kecil

Menurut Ardyan Firdausi Mustofa kas kecil adalah uang yang disediakan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil dan tidak ekonomis bila dibayar dengan cek.

2.4 Berbasis Web

Menurut Simarmata aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar *World Wide Web Consortium* (W3C). Mereka menyediakan sumber daya web spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan browser web.. Umumnya, aplikasi berbasis web tidak membutuhkan banyak sumber daya dari sisi perangkat keras maupun lunak dibandingkan dengan aplikasi berbasis desktop maupun ponsel.

2.5 UML

2.5.1 Pengertian UML

Menurut Rosa Dan Shalahuddin (2017:133) "UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

2.5.2 Use Case Diagram

Use case adalah sebuah kegiatan atau interaksi yang saling berkaitan antara aktor dan sistem. Atau secara umum, dapat diartikan sebagai sebuah teknik untuk yang dimanfaatkan untuk pengembangan perangkat lunak (*software*), Definisi dari *use case diagram* sendiri adalah proses penggambaran yang dilakukan untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang.

2.5.3 Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas merupakan diagram pemodelan suatu proses yang berjalan dalam suatu sistem. Dalam diagram ini, urutan proses yang ada pada sistem digambarkan secara vertikal.

2.5.4 Class Diagram

Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek. Class diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen. Berbagai komponen tersebut dapat mewakili class yang akan diprogram, objek utama, atau interaksi antara class dan objek.

2.6 Bahasa Pemrograman PHP

tersebut untuk dapat digunakan sesuai dengan user Hypertext Preprocessor atau PHP adalah suatu bahasa requirement koneksi saja baik itu download pemrograman yang digunakan untuk membuat web maupun upload. dinamis, meskipun bisa juga digunakan untuk membuat Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan program lain. dapat berinteraksi langsung dengan perencanaan yaitu: database. PHP adalah singkatan rekursif untuk PHP

(*Hypertext Preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman a. Identifikasi masalah yang digunakan secara luas untuk penanganan b. Merumuskan masalah pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan c. Menganalisa kebutuhan sistem bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP adalah d. Penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem bagian dari bahasa skrip, seperti JavaScript dan Python.

Bahasa pemrograman PHP berbeda dengan HTML, **Perangkat Keras** pada PHP Script atau kode yang dibuat tidak dapat 1. *Personal Computer* ditampilkan pada halaman atau muka website begitu 2. *Hard Disk SSD 256 GB* saja, tapi harus diproses terlebih dahulu oleh web server 3. *Memory RAM 2 GB* lalu ditampilkan dalam bentuk halaman website di web 4. *Mouse* browser. 5. *Flashdisk*

3. METODE PENELITIAN

Extreme Programming (XP) adalah sebuah pendekatan 2. *Xampp* atau model pengembangan perangkat lunak yang 3. *Windows Windows 9* mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih 3.2 **Design**

adaptif dan fleksibel. Metode yang digunakan untuk Perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, pengembangan sistem adalah Metode Extreme komponen, atau struktur. Dalam hal ini dapat berupa Programming (XP). Extreme Programming merupakan proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Langkah suatu pendekatan pengembangan software yang dari Design:

digunakan untuk meningkatkan dan menyederhanakan a. Merancang Usecase suatu proyek agar menjadi lebih fleksibel. Metode b. Merancang Class Diagram "Extreme Programming (XP) adalah pengembangan c. Merancang Activity Diagram software yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, d. Merancang Input terprediksi, scientific dan cukup menyenangkan. e. Merancang Output

Keempat aktivitas inilah yang akan menghasilkan sebuah perangkat lunak yang didasari dengan menggunakan

3.3 Coding

konsep model Extreme Programming. Keempat aktivitas Proses menulis, menguji dan memperbaiki (debug), inilah yang akan menghasilkan sebuah perangkat lunak dan memelihara kode yang membangun sebuah yang didasari dengan menggunakan konsep model program komputer. Kode ditulis dalam berbagai Extreme Programming meliputi:

Bahasa Pemrograman. Langkah dari Pengcodingan: Membuat Program Aplikasi pada Komputer.

3.1 Planing

Dalam metode ini dikumpulkan kebutuhan awal user atau dalam XP disebut user stories. Metode ini dibutuhkan agar pengembang mengerti bisnis konten, Kebutuhan Output, dan fitur utama dari software yang dikembangkan. Tahapan ini untuk menganalisa kebutuhan dari sistem

3.4 Testing

Setelah tahapan pengkodean selesai maka dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui berbagai kesalahan yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta untuk memastikan apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan story kebutuhan pengguna. Testing merupakan proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharapkan.

3.5 Black Box Testing

Menurut Pressman dalam (Khasanah, Kesuma, & Wijianto, 2018) “black box testing merupakan pengujian yang memungkinkan software engineer mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program”. Pengujian *black box* disebut demikian karena menggambarkan perspektif penguji yang seperti hanya melihat kotak hitam. Pengujian ini penting untuk menemukan *bug* atau gangguan pada aplikasi tersebut sebelum dirilis secara resmi.

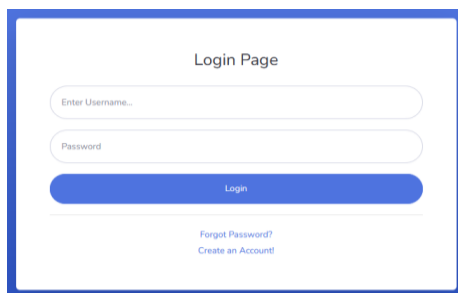
Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang,
2. Kesalahan interface,
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal,
4. Kesalahan kinerja.

4. Hasil

4.1 Form Login

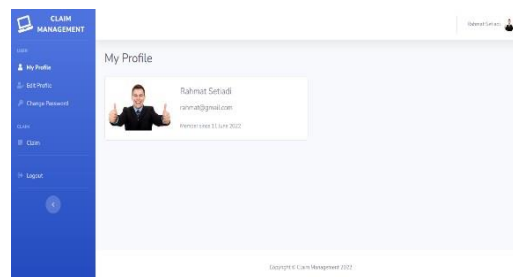
Form Login Utama merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Pengguna memasukkan username dan password. Username dan password tersebut telah tersimpan dalam database. Apabila username dan ataupun password yang di- input-kan tidak sesuai dengan yang ada dalam database, maka pengguna tidak dapat masuk ke dalam aplikasi. Berikut tampilan dari form login yang dibuat dalam program penulis.



Gambar 1. Form Login

4.2 Tampilan Menu Utama

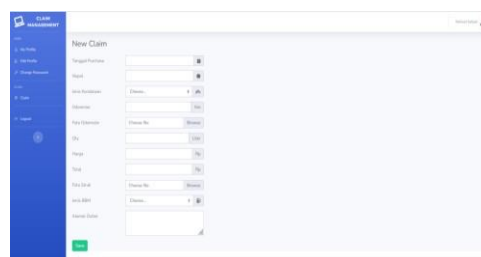
Tampilan Form Profil User adalah tampilan utama user yang digunakan untuk melakukan proses klaim BBM yaitu berisi profil dari nama dan email dari pemilik akun user tersebut. Berikut contoh tampilan user dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Pengaturan ip Adreess

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.

4.3 Input Pengeluaran Kas

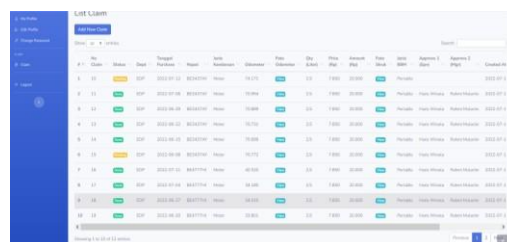


Gambar 3. Input Pengeluaran Kas

Tampilan Form Input User merupakan form yang berguna untuk menginput data klaim. Form ini digunakan untuk memasukkan seluruh data serta berkas yang diperlukan untuk kelengkapan data dan persyaratan. Berikut tampilan form input user.

4.4 Form Data Pengeluaran kas

Tampilan form data pengeluaran kas merupakan hasil input data dari penginputan user



ID	Status	Date	Voucher Number	Amount	Type	Category	Sub Category	Description	Remarks	Created At
1	Success	2023-01-01	00000001	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
2	Success	2023-01-01	00000002	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
3	Success	2023-01-01	00000003	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
4	Success	2023-01-01	00000004	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
5	Success	2023-01-01	00000005	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
6	Success	2023-01-01	00000006	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
7	Success	2023-01-01	00000007	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
8	Success	2023-01-01	00000008	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
9	Success	2023-01-01	00000009	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01
10	Success	2023-01-01	00000010	10.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	2023-01-01

Gambar 4. Form Data Pengeluaran kas

4.5 Form Input Penerimaan Kas

Gambar 5. Input Penerimaan Kas

4.6 Kertas Kerja Penerimaan Kas

No	No Penerimaan Kas	Periode	Keterangan	Jumlah
1	K-101	Maret 2022	Penerimaan Kas Maret	5.000.000
2	K-104	April 2022	Penerimaan Kas April	5.000.000
3	K-105	Mei 2022	Penerimaan Kas Mei	5.000.000
4	K-106	Juni 2022	Penerimaan Kas Juni	5.000.000
5	K-107	Juli 2022	Penerimaan Kas Juli	5.000.000
TOTAL				25.000.000

Gambar 6. Kertas Kerja Penerimaan Kas

Kas Kertas Kerja yang akan dibuat sebagai salah satu mata rantai yang dapat mengkoneksikan catatan pelanggan dengan sebuah laporan hasil kerja. Kertas kerja akan dibuat karena dapat memperingkas suatu laporan keuangan.

4.7 Kertas Kerja Pengeluaran Kas

No	No Penerimaan Kas	Periode	Keterangan	Jumlah
01	K-101	Maret 2022	Penerimaan Kas Maret	5.000.000
02	K-104	April 2022	Penerimaan Kas April	5.000.000
03	K-105	Mei 2022	Penerimaan Kas Mei	5.000.000
04	K-106	Juni 2022	Penerimaan Kas Juni	5.000.000
05	K-107	Juli 2022	Penerimaan Kas Juli	5.000.000
TOTAL				25.000.000

Gambar 7. Kertas Kerja Pengeluaran Kas

Kertas Kerja yang akan dibuat sebagai salah satu mata rantai yang dapat mengkoneksikan catatan pelanggan dengan sebuah laporan hasil kerja. Pada kertas kerja, adalah jenis saldo-saldo pada akun buku besar akan telah diatur dengan seringkas mungkin berguna untuk pada hasil laporan dapat sesuai dan seimbang, kemudian Kertas Kerja dapat disusun dengan menurut cara-cara yang tepat

dengan sebuah laporan keuangan. Kertas kerja adalah tempat pencatatan neraca saldo pada keuangan perusahaan, Kertas kerja akan dibuat karena dapat memperingkas suatu laporan keuangan melalui pada fungsinya.

4.8 Laporan Pengeluaran Kas

No	No Penerimaan Kas	Periode	Keterangan	Jumlah
01	K-101	Maret 2022	Penerimaan Kas Maret	5.000.000
02	K-104	April 2022	Penerimaan Kas April	5.000.000
03	K-105	Mei 2022	Penerimaan Kas Mei	5.000.000
04	K-106	Juni 2022	Penerimaan Kas Juni	5.000.000
05	K-107	Juli 2022	Penerimaan Kas Juli	5.000.000
TOTAL				25.000.000

Gambar 8. Laporan Pengeluaran Kas

5. Pembahasan

- Program digitalisasi pencatatan pengeluaran kas kecil ini dapat menghasilkan informasi pengeluaran dana kas kecil secara efisien dan efektif. Dengan adanya laporan pengeluaran dana kas kecil dalam aplikasi ini maka dapat mengetahui kapan terjadinya jumlah pengeluaran dana kas kecil tersebut yang dapat dijadikan acuan untuk suatu keperluan dalam mengambil sebuah keputusan.
- Program digitalisasi pencatatan pengeluaran kas kecil ini mampu mempermudah dalam pengolahan data. Dimana aplikasi ini telah menyimpan data hasil inputan klaim permohonan pencairan dana klaim yang sudah tersimpan kedalam database, sehingga dapat mempermudah pengecekan data dan dapat meminimalisir kesalahan dalam pengolahan data input klaim.
- Program ini mampu membuat dan menyajikan laporan yang mempermudah pekerjaan, baik laporan yang diperlukan pada bagian supervisor atau manager department terkait maupun laporan yang dibutuhkan pada saat audit laporan keuangan pada department finance yang kesemua data yang telah di input oleh user pemohon klaim dapat dilihat dan di cek kapan saja dengan cara yang mudah.

5.1 Hasil Pengujian

Pada tahapan ini pengujian yang dilakukan yaitu dengan blackbox, penulis melakukan uji coba terhadap system yang telah dibangun dengan hasil serta bukti yang dapat di lihat sebagai berikut.

5.1.1 Pengujian Menu Login

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Username dan password	Username dan password yang benar	Akan menampilkan menu utama	Berhasil
2	Username dan password	Username dan password yang salah	Menampilkan "Username/ password" tidak terdaftar	Berhasil

Gambar 9. Pengujian menu login

5.1.2 Pengujian Menu Login

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Form my profil	Klik form my profil	Akan menampilkan menu utama profil user	Berhasil
2	Form edit profil	Klik form edit profil	Akan menampilkan menu utama edit profil user	Berhasil
3	Form Change password	Klik Form Change password	Akan menampilkan menu utama change password user	Berhasil
4	Form klaim	Klik klaim	Akan menampilkan laporan klaim user	Berhasil
5	Input data klaim	Klik Add New Klaim	Akan menampilkan form input klaim	Berhasil
6	Logout	Klik Logout	User akan keluar dari menu utama dan login	Berhasil

Gambar 10. Pengujian menu Utama

5.1.3 Pengujian Input Pengeluaran Kas

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Form klaim	klik klaim	Akan menampilkan laporan klaim user	Berhasil
2	Input data klaim	Klik Add New Klaim	Akan menampilkan form input klaim	Berhasil
3	Tambah pengeluaran kas	Input pengeluaran kas	Admin akan dapat melakukan penginputan data pengeluaran kas	Berhasil
4	save	klik save	Admin akan dapat melakukan penambahan dana kas	Berhasil

Gambar 11. Pengujian Input Pengeluaran kas

5.1.4 Pengujian Input Penerimaan Kas

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Penerimaan Kas	Klik Penerimaan Kas	Akan menampilkan form penerimaan kas	Berhasil
2	Tambah penerimaan kas	Input penerimaan kas	Admin akan dapat melakukan input dana kas	Berhasil
3	save	klik save	Admin akan dapat melakukan penambahan dana kas	Berhasil

Gambar 12. Pengujian Input Penerimaan kas

5.1.5 Pengujian Kertas Kerja Penerimaan Kas

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Kertas kerja Penerimaan kas	Klik Kertas kerja Penerimaan kas	Akan menampilkan form laporan Kertas kerja penerimaan kas	Berhasil
2	Periode Purchase	Klik Periode Purchase	Akan menampilkan Periode Purchase yang akan digunakan untuk melihat laporan kertas kerja	Berhasil
3	View	Klik View	Akan menampilkan laporan kertas kerja sesuai periode	Berhasil
4	Print	Klik Print	Akan menampilkan hasil print dari laporan kertas kerja berdasarkan periode	Berhasil

Gambar 13. Kertas Kerja Penerimaan Kas

5.1.6 Pengujian Kertas Kerja Pengeluaran Kas

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Kertas kerja pengeluaran kas	Klik Kertas kerja pengeluaran kas	Akan menampilkan form laporan Kertas kerja pengeluaran kas	Berhasil
2	Periode Purchase	Klik Periode Purchase	Akan menampilkan Periode Purchase yang akan digunakan untuk melihat laporan kertas kerja	Berhasil
3	View	Klik View	Akan menampilkan laporan kertas kerja sesuai periode	Berhasil
4	Print	Klik Print	Akan menampilkan hasil print dari laporan kertas kerja berdasarkan periode	Berhasil

Gambar 14. Kertas Kerja Pengeluaran Kas

5.1.7 Pengujian Laporan Pengeluaran Kas

No	Test case	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Laporan pengeluaran kas	Klik Laporan pengeluaran kas	Akan menampilkan form laporan pengeluaran kas	Berhasil
2	Periode Purchase	Klik Periode Purchase	Akan menampilkan Periode Purchase yang akan digunakan untuk melihat laporan kertas kerja	Berhasil
3	View	Klik View	Akan menampilkan laporan pengeluaran kas sesuai periode	Berhasil
4	Print	Klik Print	Akan menampilkan hasil print dari laporan pengeluaran kas berdasarkan periode	Berhasil

Gambar 15. Laporan Pengeluaran Kas

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Program ini mampu mempermudah dalam pengolahan data dimana program ini memberikan kemudahan bagi tim operasional yang ingin melakukan klaim tanpa harus melalui proses dan waktu yang lama.
2. Program pencatatan pengeluaran dana kas pada klaim keuangan yang dibuat ini mampu menyajikan laporan secara efisien dan efektif dalam pelaporan.

3. Program pencatatan kas keluar pada klaim secara manual menjadi digital yang berbasis web pada saat pandemic Covid- 19 dapat mengurangi kontak dan mobilitas antar individu dalam ruang lingkup kerja sehingga peralihan manual ke digital yang berbasis web dapat sangat membantu tim operasional yang berada di area toko agar mudah, efisien, dan cepat dalam melakukan klaim keuangan BBM tanpa adanya kontak fisik antarindividu.

PUSTAKA

- Akuntansi, M. (2022). *Materi Pencatatan*.
<http://cdn-gbelajar.simpkb.id>. tanggal akses 4 Maret 2022.
- Angraini, V. (2021). *Testing*.
<https://dosenpintar.com/testing-adalah/>. tanggal akses 12 Maret 2022.
- Digitalisasi. (2020). *Digitalisasi*. Jakarta:
<https://www.exporthub.id/digitalisasi-adalah-proses-yang-penting-di-zaman-ini-mengapa/>. tanggal akses 12 Maret 2022.
- Donald E.ieso, 2017, Akuntansi
Akuntansi Keuangan Menengah I, jilid I,
Edisi IFRS, Salembaempat, Jakarta.
- Safira, A. (2021). *Aplikasi Berbasis Web*.
<https://qwords.com/blog/aplikasi-berbasis-web/>. tanggal akses 12 Maret 2022.
- Seftin, A. (2021). *Class Diagram*.
<https://glints.com/id/lowongan/class-diagram-adalah/#.YnzS01RBzIU>
.tanggal akses 12 Maret 2022.
- Sutiono, S. M. (2022). *Activity Diagram*.
<https://dosenit.com/software/activity-diagram>. tanggal akses 12 Maret 2022.
- Thabroni, G. (2022). *Extreme Programming*. Jakarta:
<https://serupa.id/extreme-programming-xp-definisi-nilai-tahapan/>. tanggal akses 12 Mei 2022.
- Wijianto. (2018). *Black Box*.
<https://www.kumpulanpengertian.com/2018/11/pengertian-black-box-testing-menurut.html>. tanggal akses 17 Mei 2022.

