

Pengembangan Sistem Informasi Laporan Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada PT ABC Menggunakan Metode Scrum

M. Ihsan Alfani Putera^{1*}, M. Fuad Wiyono Putra², M. Gilvy Langgawan Putra³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Kalimantan Timur
Email: ^{1*}ihsanalfani@lecturer.itk.ac.id, ²10161052@student.itk.ac.id, ³gilvy.langgawan@lecturer.itk.ac.id

(Naskah masuk: 5 Agu 2022, direvisi: 13 Sep 2022, diterima: 16 Sep 2022)

Abstrak

PT ABC adalah salah satu perusahaan bergerak di bidang pengolahan minyak bumi. Perusahaan ini memiliki laporan berupa penerimaan dan pengeluaran arus kas yang harus dipantau setiap minggu. PT ABC membuat laporan total penerimaan dan pengeluaran kas setiap bulan, untuk memantau total penerimaan dan pengeluaran saldo kas. Sementara ini laporan dicatat dengan cara manual menggunakan media kertas, terdapat masalah dalam pencatatan laporan kas ini yaitu saat dilakukan pencatatan perhitungan total saldo penerimaan dan pengeluaran kas memungkinkan terjadinya salah perhitungan dalam menghitung total saldo kas. Hal ini menambah waktu pengerjaan dalam menghitung serta mencatat laporan menggunakan alat bantu tulis seperti pulpen dan kertas yang akan dibutuhkan setiap pembuatan laporan kas. Berdasar pada permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan sistem informasi laporan penerimaan dan pengeluaran kas berbasis *website*. Aplikasi yang dikembangkan dapat membantu mempercepat proses pembuatan, pencatatan, dan pencarian data informasi laporan kas. Metode yang dipakai dalam pengembangan sistem informasi ini adalah *Agile Software Development Method* berupa *Scrum Model* yang berisi tahapan *sprint planning*, *daily Scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*. Aplikasi ini dibuat dengan *framework Bootstrap* sebagai *template* desainnya serta terdapat 4 *sprint* dan 24 *backlog items* dalam pengembangannya. Pengembangan teknologi berupa sistem informasi berbasis *website* yang telah dibuat peneliti, diharapkan karyawan PT ABC dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pengerjaan tugas.

Kata Kunci: *Scrum*, Sistem Informasi, *Website*

The Development of Information System for Cash Receipts and Expenditures at PT ABC Using the Scrum Method

Abstract

PT ABC is one of the companies engaged in the field of petroleum processing. This company has a report in the form of receipts and disbursements of cash flows that must be monitored every week. PT ABC makes a total report of cash receipts and disbursements every month, to monitor the total receipts and disbursements of cash balances. While this report is recorded manually using paper media, there is a problem in recording this cash report, namely when recording the total balance of cash receipts and disbursements, it allows miscalculation in calculating the total cash balance. This increases the processing time in calculating and recording reports using writing aids such as pens and paper which will be required for each cash report. Based on these problems, the researchers developed a website-based information system for cash receipts and disbursements reports. The developed application can help speed up the process of making, recording and searching cash report information data. The method used in the development of this information system is the Agile Software Development Method in the form of a Scrum Model which contains the stages of sprint planning, daily Scrum, sprint review, and sprint retrospective. This application is made with the Bootstrap framework as a design template and there are 4 sprints and 24 backlog items in its development. The development of technology in the form of a website-based information system that has been made by researchers, is expected to employees of PT ABC can improve time efficiency in the execution of tasks.

Keywords: *Scrum*, Information System, *Website*.

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi memberikan suatu manfaat yang besar terhadap kebutuhan berbagai kalangan umum. Pertumbuhan teknologi informasi dalam pemanfaatan *website* menjadi perhatian penting, pemanfaatan *website* pada perusahaan pada segala segmen seperti data perusahaan, rekrutmen tenaga kerja secara *online*, dan hal-hal lainnya membuat pengelolaan informasi perusahaan menjadi lebih mudah. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan memiliki dampak erat terhadap pendidikan, yaitu untuk meningkatkan proses pengerjaan dalam melakukan setiap pekerjaan [1].

PT ABC menjadi salah satu perusahaan yang memiliki legalitas hukum yang bergerak di bidang pengolahan minyak bumi. PT ABC menjadi pendukung industri perminyakan di Indonesia dengan aturan tugas kerja sebagai eksplorasi minyak bumi dan gas. Karyawan PT ABC harus membuat laporan penerimaan dan pengeluaran kas, laporan ini harus dibuat setiap bulan dan dipantau setiap minggu. Tujuan dibuatnya laporan tersebut agar dapat mengetahui informasi mengenai total keluar dan masuknya saldo kas., laporan tersebut disebut laporan penerimaan dan pengeluaran kas. Namun pembuatan laporan ini masih menggunakan media kertas berupa catatan dalam proses pengerjaan maupun pengolahannya [2].

Permasalahan yang sama juga pernah dialami pada SPBE PT XYZ Salatiga yang pengerjaannya masih dilakukan secara manual dengan pengolahan angka akuntansi, penyimpanan formulir kas masih menggunakan catatan - catatan yang belum terstruktur sehingga karyawan mengalami masalah isolasi catatan yang dapat menyebabkan hilangnya dokumen [3]. Selanjutnya terdapat permasalahan yang dihadapi pada Kantor Camat Pontianak Timur yaitu masih menggunakan banutan aplikasi MS. Excel. Prosedur untuk merekap informasi kas masih manual berupa catatan untuk digunakan sebagai laporan kas, sehingga proses informasi kas menghabiskan banyak waktu. Permasalahan diatas berhasil diatasi dengan dibuatnya aplikasi Sistem Informasi berupa manajemen kas yang dapat meningkatkan proses efisiensi waktu pengerjaan dalam pembuatan laporan kas. Selanjutnya pada KPR Syariah, terkait transaksi jual beli rumah, dimana masih ada masyarakat yang kesulitan untuk membeli rumah dengan tunai. Permasalahan tersebut diselesaikan dengan pengembangan aplikasi yang mampu menjembatani komunikasi antara pembeli maupun calon pembeli kepada penyedia layanan KPR Syariah [4]. Metode yang digunakan dalam pengembangan layanan KPR Syariah adalah *Scrum* yang berfokus pada perubahan permintaan dan sifatnya yang mudah beradaptasi pada tim.

Berdasarkan permasalahan pada PT ABC dan solusi yang dilakukan oleh penelitian relevan, maka penelitian ini direncanakan untuk melakukan pengembangan Sistem Informasi berbasis *website* menggunakan metode *Scrum*. Metode *Scrum* nantinya dapat berfokus pada permintaan atau perubahan sesuai yang diharapkan karyawan PT ABC serta dapat meningkatkan efisiensi dalam waktu pengerjaan tugas pada perusahaan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas

Sistem Informasi adalah kerangka kerja yang ada di setiap asosiasi yang mengaudit kebutuhan sebagai penanganan pertukaran harian yang dapat membantu kapasitas fungsional sebuah asosiasi dengan seorang staf administrasi dalam tugas-tugas penting dalam sebuah asosiasi untuk memberikan pertemuan luar terkait dengan laporan yang diharapkan [5]. Sistem informasi sangat diperlukan organisasi untuk membantu dalam banyak hal, seperti penelitian yang akan dilakukan kali ini yaitu berupa pengembangan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang akan digunakan oleh karyawan PT ABC untuk mendukung proses pengerjaan pencatatan penerimaan dan pengeluaran kas.

Penerimaan kas menyiratkan buku harian yang biasa digunakan untuk mencatat pertukaran moneter yang menyebabkan ekspansi uang riil atau penyesuaian uang dalam suatu organisasi [6]. Pengeluaran kas menyiratkan buku harian yang biasa digunakan untuk mencatat pertukaran pengeluaran uang atau uang dari berbagai jenis pertukaran yang akan terjadi dalam suatu organisasi [6]. Sebuah perusahaan biasanya akan membuat laporan berupa penerimaan dan pengeluaran kas yang berisikan catatan-catatan kegiatan maupun aktivitas apa saja yang telah terjadi. Aktifitas ini menyebabkan pengeluaran dan penerimaan saldo kas uang tunai. Kas memiliki arti tempat untuk menyimpan saldo uang tunai serta tempat membayar maupun menerima saldo uang tunai.

B. Scrum

Scrum merupakan salah satu pengembangan dari *Agile Development Method*, model ini digunakan ketika persyaratan kerangka kerja sebagian besar berubah dengan cepat selama proses pengembangan produk [7]. *Scrum* adalah struktur bagi individu untuk menangani masalah-masalah yang membingungkan, pada saat yang sama individu dapat memberikan hasil yang bernilai signifikan sebagai keuntungan dan inovatif yang benar-benar dapat diharapkan. *Scrum* mempunyai *Scrum Team* dimana terdiri dari *Product Owner* sebagai penentu atau pemilik produk, *Development Team* sebagai pengembang produk, dan *Scrum Master* pihak yang bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan. *Scrum Team* bebas memilih cara yang paling efektif untuk mengelola bisnis mereka, tidak dikendalikan oleh seseorang di luar grup. Setiap kemampuan diharapkan dapat menyelesaikan pekerjaannya tanpa bergantung pada siapa pun di luar kelompok. Struktur kelompok dimaksudkan untuk memajukan kemampuan dalam beradaptasi, imajinasi, dan kegunaan. Selain itu ditunjukkan untuk membuat kelompok lebih efektif dalam melakukan berbagai pekerjaan [8].

C. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja berisikan *Hypertext Markup Language*, *Cascading Style Sheets* dan *JavaScript* yang berfungsi dalam pembuatan *webstite* agar responsif serta dapat mengubah desain berdasarkan ukuran *viewport* masuk ke perangkat, dimulai dari *tablet*, ponsel ataupun layar

Personal Computer. *Bootstrap* adalah desain yang diolah sedemikian rupa menggunakan *Hypertext Markup Language* dan *CSS Cascading Style Sheets* serta memberikan impresi *javascript* yang dirangkai memanfaatkan *jquery*. *Bootstrap* memanfaatkan segmen yang berbeda untuk membuat fokus kolaborasi yang memikat, rapi, dan ringan. Selain itu, *bootstrap* juga menyertakan sistem yang dapat mengkonfigurasi rencana yang dapat digunakan dengan baik dan cepat [9].

D. Page Hypertext Processor (PHP)

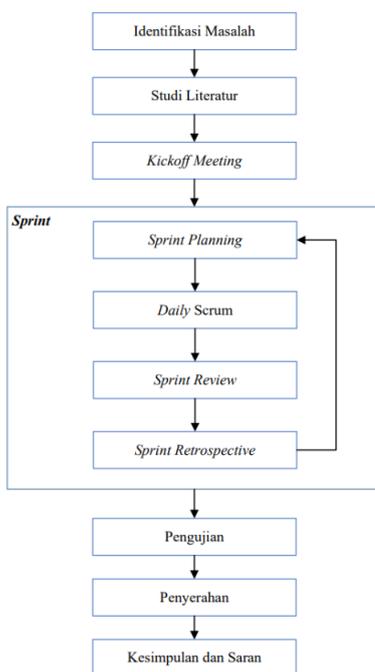
Page Hypertext Preprocessor merupakan bahasa pemrograman yang dipergunakan dalam pembuatan situs *web* dan dijalankan oleh *server* untuk menampilkan halaman *web*. Bahasa pemrograman PHP dibuat oleh Rasmus Lendrof, susunan bahasa pemrograman ini tergabung dengan HTML (*Hypertext Markup Language*) [10]. Ada kelebihan dari bahasa pemrograman PHP menurut Saputra dan Agustin di antaranya:

- Mudah dipelajari.
- Mampu lintas *platform*.
- Bersifat *open source*
- PHP memiliki tingkat akses yang cepat
- Didukung oleh beberapa macam *web server*.
- Mendukung *database*.

Dari beberapa kelebihan yang telah disebutkan, kelebihan bahasa pemrograman PHP adalah mudah untuk dimengerti serta banyak referensi dalam melakukan pengembangan kode program [11].

III. METODE PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian dibagi menjadi 8 tahapan sesuai Gambar 1. Tahapan-tahapan tersebut digunakan sebagai panduan untuk pengembangan sistem informasi penerimaan dan pengeluaran kas pada PT ABC. Tahapan – tahapan terdiri dari identifikasi masalah, studi literatur, *sprint planning*, *daily Scrum*, *sprint review*, *sprint retrospective*, pengujian, penyerahan serta kesimpulan dan saran.

B. Identifikasi Masalah

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan Sistem Informasi laporan penerimaan dan pengeluaran kas pada PT ABC adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses pembuatan laporan kas berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan. Proses pembuatan laporan penerimaan dan pengeluaran kas masih dilakukan secara manual menggunakan media kertas dan pulpen, sehingga dalam perhitungan total saldo kas dapat terjadi kesalahan dalam penjumlahannya. Dalam pencarian data informasi saldo kas juga masih disusun dengan berkas berisi catatan-catatan yang banyak sehingga membutuhkan waktu yang sangat lama untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Dapat disimpulkan bahwa PT ABC membutuhkan Sistem Informasi yang berfungsi membuat laporan penerimaan dan pengeluaran kas yang memudahkan untuk dapat melihat, mencari dan menghitung aliran saldo kas.

C. Studi Literatur

Tahap ini dilakukan dalam pengembangan sistem informasi laporan penerimaan dan pengeluaran kas pada PT ABC adalah dengan mempelajari studi literatur yang berhubungan dengan objek penelitian yang di ambil dari beberapa sumber seperti artikel, buku, skripsi dan jurnal untuk dijadikan referensi. Studi literatur yang di gunakan pada penelitian ini adalah PT ABC, Sistem Informasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas, *Bootstrap*, *Page Hypertext Processor* (PHP), dan *Scrum*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kickoff Meeting

Kickoff meeting yang dilaksanakan secara luring dengan dengan pihak PT ABC bertujuan untuk membahas prosedur pelaksanaan proyek. Hasil dari *kickoff meeting* ini berupa *user story* untuk mengetahui kebutuhan fitur yang akan diimplementasikan pada sistem. Tabel 1 merupakan hasil diskusi pada pertemuan *kickoff meeting* terkait 22 produk dikerjakan. Dalam menentukan prioritas pada *Product backlog* dibagi menjadi 2 prioritas yaitu *Must* and *Should* memiliki nilai *story Point* 3 dan *Should* memiliki nilai *story points* skala 1-2. Nilai ini diambil dari bilangan *Fibonacci* yaitu 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 dan seterusnya. Bilangan ini diperoleh dari urutan angka 0 dan 1, kemudian angka-angka berikutnya diperoleh dengan menjumlahkan dua angka sebelumnya. Perbedaan nilai pada *story points* dengan nilai 3 berarti 50% lebih memerlukan usaha dari pada nilai 1-2 pada pengerjaan fitur yang dikerjakan.

Rencana pembagian *backlog item* dilakukan berdasarkan *user story* disetiap *sprint* dimana pada *sprint* 1 akan melaksanakan 7 *backlog item*, pada *sprint* 2, 5 *backlog item*, pada *sprint* 3 akan melaksanakan 6 *backlog item* dan 4 *backlog item* pada *sprint* 4. Waktu pengerjaan setiap *sprint* adalah 2 minggu, jika terjadi penambahan fitur maka akan dimasukkan pada *sprint* selanjutnya dengan maksimal 10 *backlog item*.

Tabel 1. *Product Backlog*

No.	User Story	Story Point	Sprint
1	Sebagai Admin/ Users login dan logout ke sistem informasi	3	1
2	Sebagai Admin menambahkan, hapus, ubah data user baru	3	1
3	Sebagai Admin masuk ke halaman Dashboard Admin	3	1
4	Sebagai Admin/ Users melihat tampilan total pemasukan kas	3	1
5	Sebagai Admin/ Users mencari data pemasukan kas	2	1
...
20	Sebagai Admin/ Users melihat tampilan grafik total keluar masuk kas	2	4
21	Sebagai Admin/ Users mencetak laporan kas periode	3	4
22	Sebagai Admin/Users mencetak laporan kas semua	3	4

B. Sprint Planning

Sesudah menentukan *backlog item* pada *sprint* selanjutnya menentukan *sprint planning* pada *sprint* 1, 2, 3, dan 4. Deskripsi Task dari *sprint backlog* serta berisi *sprint planning* p dengan *initial estimate* yang direncanakan selesai pada jumlah waktu yang direncanakan akan selesai dari waktu 2 minggu dengan total *story Point* yang telah ditotal di masing-masing *sprint*.

Sebagai contoh *sprint planning* pertama seperti pada Tabel 2. Dengan *initial estimate* yang direncanakan selesai pada 23,5 jam pengerjaan dengan total 21 *story point*. *Sprint planning* kedua dengan *initial estimate* yang direncanakan selesai pada 21,5 jam pengerjaan dari waktu 2 minggu dengan total 15 *story point*. *Sprint planning* ketiga dengan *initial estimate* yang direncanakan selesai pada 22 jam pengerjaan dari waktu 2 minggu dengan total 20 *story point*. *Sprint planning* keempat dengan *initial estimate* yang direncanakan selesai pada 21 jam pengerjaan dari waktu 2 minggu dengan total 10 *story Point*.

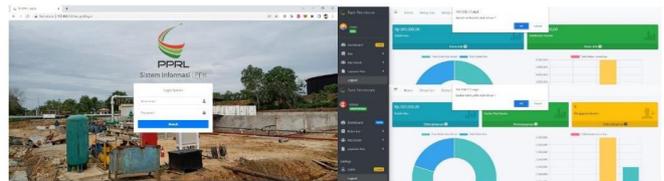
Tabel 2. *Sprint Planning Backlog 1*

No.	Backlog Item	Task	Initial Estimate
1	Sebagai Admin/Users login dan logout ke sistem informasi	Membuat kamus data tabel pengguna Membuat ERD tabel pengguna	0,5 1

		Implementasi fitur	3
		Pengujian	1
2	Sebagai Admin Admin menambahkan, hapus, ubah data user baru	Implementasi Fitur	2
		Pengujian	1
3	Sebagai Admin Admin masuk ke halaman Dashboard Admin	Implementasi Fitur	3
		Pengujian	1
...

C. Daily Scrum

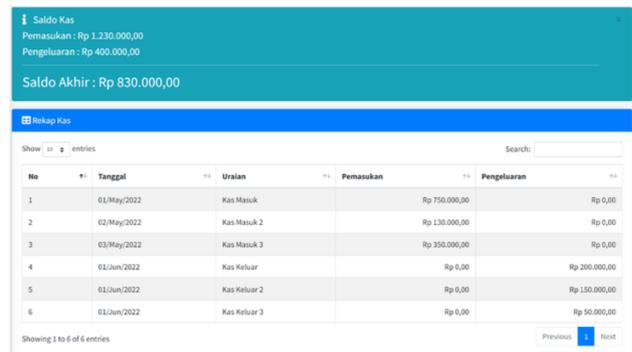
Sesudah dilakukan *sprint planning* maka selanjutnya melakukan tahapan *daily Scrum* pada *sprint* 1, 2, 3 dan 4 yang dapat dilihat pada masing – masing gambar. Gambar 2 merupakan tampilan *login* dan fitur *logout*. Ketika pengguna keluar dari sistem informasi yang dikerjakan pada *sprint* 1. Gambar 3 merupakan tampilan *dashboard* admin dan *user* yang berisikan menu-menu serta grafik kas yang dikerjakan pada saat *sprint* 2. Gambar 4 merupakan fitur rekap kas dimana saldo kas masuk dan keluar diperhitungkan menjadi saldo akhir dari hasil penjumlahan saldo kas masuk dan keluar yang dikerjakan pada *sprint* 3. Gambar 5 merupakan hasil tampilan dari cetak kas laporan kas PT ABC yang dikerjakan pada *sprint* 4. Hasil dari laporan penerimaan dan pengeluaran kas berupa PDF.



Gambar 2. Login dan logout



Gambar 3. Tampilan Dashboard User dan Admin



Gambar 4. Rekap Kas

No.	Tanggal	Uraian	Pemasukan	Pengeluaran
1	01/May/2022	Kas Masuk	Rp 750.000,00	Rp 0,00
2	02/May/2022	Kas Masuk 2	Rp 130.000,00	Rp 0,00
3	03/May/2022	Kas Masuk 3	Rp 350.000,00	Rp 0,00
4	01/Jun/2022	Kas Keluar	Rp 0,00	Rp 200.000,00
5	01/Jun/2022	Kas Keluar 2	Rp 0,00	Rp 150.000,00
6	01/Jun/2022	Kas Keluar 3	Rp 0,00	Rp 50.000,00
Total Pemasukan			Rp 1.230.000,00	
Total Pengeluaran				Rp 400.000,00
Saldo Kas			Rp 830.000,00	

Gambar 5. Laporan Kas Periode dan Semua

D. Sprint Review

Selanjutnya dilakukan *review* pada *sprint* 1, 2, 3 dan 4 ketika *daily Scrum* sudah diselesaikan. *Sprint review* dilaksanakan bersama *product owner*. Pihak *Product owner* mengecek dan melakukan *review* apakah sesuai dengan keinginan dari *product owner*. Pada proses pengisian status untuk menentukan apakah *product backlog* berhasil diselesaikan atau tidak, terbagi menjadi menjadi 3 status yaitu selesai, baru dan *on progress*. Dalam proses pengerjaan pengembangan sistem informasi pada *sprint* 1, 2, 3 dan 4 tidak terdapat masalah yang terjadi. Namun terdapat permintaan penambahan dan perubahan fitur dari *Product owner* sebanyak 3 fitur yang pada saat melakukan *sprint review* di kerjakan pada *sprint* 1 dan 2 seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Fitur Tambahan

No.	Fitur Tambahan
<i>Sprint</i> 1	
1	Menambahkan pencarian data pada halaman <i>user</i>
2	Menambahkan kas dan rekap kas sosial
<i>Sprint</i> 2	
3	Menambahkan pencarian data pada rekap kas bersama dan sosial

E. Sprint Retrospective

Sesudah dilakukan *sprint review* maka selanjutnya dilakukan *sprint retrospective*. *Sprint retrospective* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbaikan yang perlu dilakukan dimulai dengan melihat faktor keberhasilan dan faktor kegagalan selama pengerjaan *sprint*.

Pada pengerjaan proses *sprint* 1 berhasil diimplementasikan dengan total waktu pengerjaan ± 20 jam dari batas waktu 2 minggu, pengerjaan lebih cepat diselesaikan dari *initial estimate* yang direncanakan pada *sprint* 1. *Sprint* pertama terdapat 7 *backlog item* yang berhasil dikerjakan dengan total 21 *story Points*.

Pada pengerjaan proses *sprint* 2 berhasil diimplementasikan dengan total waktu pengerjaan ± 28 jam dari batas waktu 2 minggu, pengerjaan lebih lama diselesaikan dari *initial estimate* yang direncanakan pada *sprint* 2. *Sprint* kedua terdapat 6 *backlog item* yang berhasil dikerjakan dengan total 15 *story points*, ada beberapa faktor yang mempengaruhi lamanya pengerjaan *backlog item* ini salah satunya adalah banyaknya *error* pada saat menampilkan halaman kas sehingga memerlukan waktu lebih dalam menangannya.

Pada pengerjaan proses *sprint* 3 berhasil diimplementasikan dengan total waktu pengerjaan ± 18 jam dari batas waktu 2 minggu, pengerjaan lebih cepat diselesaikan dari *initial estimate* yang direncanakan pada *sprint*

3. *Sprint* ketiga terdapat 7 *backlog item* yang berhasil dikerjakan dengan total 20 *story points*. Dan pengerjaan proses *sprint* 4 berhasil diimplementasikan dengan total waktu pengerjaan ± 25 jam dari batas waktu 2 minggu, pengerjaan lebih lama diselesaikan dari *initial estimate* yang direncanakan pada *sprint* 4. *Sprint* keempat terdapat 4 *backlog item* yang berhasil dikerjakan dengan total 10 *story Points*.

F. Pengujian

Pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan UAT atau *User Acceptance Test*. Pengujian dilakukan pada *sprint* 1, 2, 3, dan 4 dimana dilakukan oleh divisi yang terlibat langsung dengan sistem yang dibangun sebanyak 4 orang. Tujuan dilakukan pengujian ini untuk memastikan apakah *input* yang dimasukan oleh *user* pada sistem informasi laporan penerimaan dan pengeluaran kas dapat sesuai atau tidak dengan *output* yang dihasilkan.

Dari hasil pengujian UAT yang sudah dilakukan pada *sprint* 1, 2, 3, dan 4 menunjukkan bahwa aplikasi *website* Sistem Informasi pada PT ABC ini sudah dapat memenuhi kebutuhan *user* atau *Product owner*.

Pada dokumen *User Acceptance Test* terdapat tabel UAT berisi kolom No. berarti urutan *test*, Fitur berarti fitur yang di *testing*, *Input* berarti apa saja yang harus disikan pada fitur, proses berarti tindakan apa saja yang harus dilakukan, *Output* yang berarti apa yang terjadi setelah proses dilakukan, Validasi memiliki 2 status yaitu sesuai dan tidak sesuai, *Tester* berarti nama orang yang menguji, tanda tangan penguji dan keterangan berisikan pendapat setelah fitur pada *backlog items* di uji.

No.	Fitur	Input	Proses	Output	Validasi	Tester Name	Test Signature	Keterangan
1.	Admin/Users login ke sistem informasi	-Username -Password	Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian meng-klik tombol masuk	Muncul <i>popup</i> login berhasil jika pengguna ada di data kemudian masuk ke halaman <i>dashboard</i> sesuai level pengguna Ketika meng-klik tombol OK. Jika sebaliknya maka muncul <i>popup</i> Login Gagal	Sesuai			
2.	Admin menambahkan data user baru	-Nama user -Username -Password -level (Administrator/ User)	Meng-klik tombol Tambah Data Pada menu <i>Settings-Users</i> mengisi sesuai inputan kemudian meng-klik tombol Simpan	Muncul <i>popup</i> "Tambah data Berhasil" kemudian dilanjutkan ke halaman data pengguna ketika meng-klik tombol "OK"	Sesuai	Kukuh Ahmad Tarminto		Jika bisa di tambahkan pencarian Data pada halaman User
3.	Admin menghapus data user	-	Meng-klik tombol Hapus pada Data User yang dipilih kemudian meng-klik OK pada <i>popup</i> yang muncul	Data pengguna terhapus	Sesuai			

Gambar 6. Dokumentasi *User Acceptance Test*

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa telah dilakukan pengembangan Sistem Informasi Laporan Penerimaan dan Pengeluaran Kas dengan total 24 *backlog items* dengan 66 *story points* dan 4 *sprint* yang telah diselesaikan. Aplikasi *website* Sistem Informasi Laporan Penerimaan dan Pengeluaran Kas sudah dapat membantu karyawan PT ABC dalam mempercepat proses pencarian data serta pembuatan laporan penerimaan dan pengeluaran kas.

REFERENSI

- [1] K. Peranginangin, Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi, 2006.
- [2] Pasir Petroleum Resources Limited, *Pasir Petroleum Resources Limited Company Profile*. Jakarta: PPRL, 2019.
- [3] O. S. Agustina, E. Haryani, and S. Suharyadi, "Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Kas Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus Spbe PT XYZ Salatiga)," *Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise*, vol. 6, no. 1, pp. 31–45, 2021.
- [4] S. Hardani, "Pengembangan Sistem Informasi KPR Syariah Dengan Metode Scrum", *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, vol. 4, no. 2, pp. 223-230, Feb. 2019.
- [5] T. Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012.
- [6] N. Anna and A. E. Yusnita, Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas pada Kantor Camat Pontianak Timur. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. VI, No. 2, pp. 110, 2018.
- [7] A. Nurmalasari and A. E. Yusnita, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas pada Kantor Camat Pontianak Timur," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 6, no. 2, 2018.
- [8] I. Sommerville, *Software Engineering Ninth Edition*. Boston: Addison-Wesley, 2011.
- [9] K. Schwaber and J. Sutherland, *Panduan Definitif untuk Scrum: Aturan Main*. Los Angeles: Creative Commons, 2017.
- [10] I. K. Suharsana, I. G. P. P. W. W. Wirawan, and N. L. A. K. Yuniastari S., "Implementasi Model View Controller Dengan Framework Codeigniter Pada E-Commerce Penjualan Kerajinan Bali", *Jurnal Sistem dan Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 19-28, May 2017.
- [11] A. Saputra and F. Agustin, *Membangun Sistem Aplikasi E-commerce dan SMS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.