

# RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN UANG KAS BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS: PT SUMBER ALFARIA TRIJAYA ALFAMART AREA DUREN SAWIT JAKARTA TIMUR

*Abdurrahman*

*Program Studi Teknik Informatika, FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta*  
[sl.abdurrahman@gmail.com](mailto:sl.abdurrahman@gmail.com)

## Abstrak

Aplikasi pengelolaan uang kas yang dirancang dan dibangun diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengelola data pemasukan dan pengeluaran uang kas, serta laporan kas disimpan dalam *database*, sehingga tidak ada laporan yang hilang karena menggunakan buku catatan. Pemikiran itu menjadi landasan pembuatan aplikasi dengan judul “*Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Uang Kas Berbasis Website*” (studi kasus: karyawan PT Sumber Alfaria Trijaya Alfamart Area Duren Sawit Jakarta Timur).

Kata kunci: Uang kas, Karyawan, Website

## 1. PENDAHULUAN

Aplikasi web pengelolaan uang kas merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi mengelola transaksi penerimaan dan pengeluaran uang tunai. Aplikasi web pengelolaan uang kas memiliki keunggulan yang lebih baik dibandingkan pengelolaan secara manual dengan menulis di buku catatan. Keunggulan aplikasi web ini yaitu dapat diakses dari mana saja, dapat dibagikan dengan pengguna lain, lebih akurat dan efisien.

Pengelolaan uang kas ini melibatkan pengumpulan, pencatatan, dan alokasi dana. Uang masuk diperoleh melalui kontribusi anggota yang membayar kepada admin. Setiap transaksi tersebut dicatat dalam buku catatan yang dipegang oleh admin, dan dana tersebut ditempatkan dalam rekening yang dilindungi oleh admin. Sementara itu, uang keluar digunakan dalam situasi-situasi mendesak seperti bantuan kepada anggota yang mengalami musibah. Admin bertanggung jawab untuk memutuskan alokasi dana ini berdasarkan prioritas dan kebutuhan mendesak. Ketika ada pengeluaran uang kas, admin langsung menginformasikan melalui media grup *whatsapp*. Pengelolaan uang kas sudah berjalan khusus di Alfamart area Duren Sawit secara manual di tulis di buku catatan dan menginformasikan kegiatan uang kas melalui grup *whatsapp*. Kegiatan pengelolaan uang kas secara manual ini rawan hilang karena buku catatan cepat rusak dan chat

*whatsapp* akan hilang jika dihapus karena memori penuh.

Aplikasi web pengelolaan uang kas digunakan untuk seluruh anggota karyawan Alfamart yang berada di area Duren Sawit, dengan tujuan untuk mempermudah mendapatkan informasi kegiatan yang telah dilakukan atas penggunaan uang kas. Seluruh kegiatan pemasukan dan pengeluaran uang kas akan diinput oleh user admin lalu kemudian seluruh anggota dapat melihat secara *up to date* lewat website.

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Belum terdapatnya penyimpanan laporan penggunaan uang kas melalui media komputer, karena banyak laporan yang hilang dengan cara menggunakan buku catatan.
2. Belum terdapatnya aplikasi yang transparan dengan menggunakan website, sehingga mendapatkan informasi yang *up to date*.

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang diatas, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Membuat suatu penyimpanan laporan penggunaan uang kas dengan menggunakan media komputer, sehingga tidak ada laporan yang hilang karena menggunakan buku catatan.
2. Membuat suatu aplikasi yang transparan dengan menggunakan website sehingga mendapatkan informasi yang *up to date*.

Definisi *kas* menurut (Wasiyanti, 2017) adalah sebagai berikut: "Kas adalah komponen dari aset perusahaan yang mencakup uang logam, uang kertas, cek, dan money orders. Konstituen utama dari kas melibatkan uang yang berada dalam bentuk tunai atau disimpan dalam deposito, baik itu di bank maupun lembaga deposito lainnya.

Definisi pengeluaran *kas* menurut (Palungan et al., 2015) adalah dapat dilakukan melalui dua cara yaitu dengan menggunakan cek dan uang tunai. Cek merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk menarik atau mengambil uang di rekening giro. Fungsi lain dari cek adalah sebagai alat untuk melakukan pembayaran. Pengertian cek adalah surat perintah tanpa syarat dari nasabah kepada bank yang memelihara rekening giro nasabah tersebut, untuk membayar sejumlah uang kepada pihak yang disebutkan di dalamnya atau kepada pemegang cek tersebut, sedangkan uang tunai merupakan salah satu sarana yang digunakan sebagai alat pembayaran secara langsung. dilakukannya proses pengajuan klaim dari nasabah atau ahli waris ke perusahaan sampai dengan pencairan atau pembayaran dana atas klaim nasabah atau ahli waris yang diterima agar berjalan dengan efektif dan efisien, dan juga dapat memberi informasi-informasi yang baik untuk nasabah maupun kinerja perusahaan.

Rancang bangun merupakan suatu proses di mana hasil analisis diubah menjadi bentuk perangkat lunak, yang kemudian melibatkan pembuatan atau penyempurnaan sistem, baik yang sudah ada maupun yang baru, agar dapat mencapai kinerja yang optimal (Susanti & Haevi, 2021).

Menurut (Abdullah, 2015), *website* dapat dijelaskan sebagai kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang mengandung informasi dalam format data digital seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya. Informasi tersebut dapat diakses melalui sambungan internet.

Menurut (Prihandoyo, 2018), *Unified Modeling Language* (UML) adalah metode pemodelan visual yang sering digunakan dalam perancangan dan pembuatan perangkat lunak yang berorientasi objek. UML adalah standar penulisan atau panduan rinci yang mencakup elemen-elemen seperti proses bisnis dan penulisan kelas dalam suatu bahasa yang spesifik.

Menurut (Sudarmaji, 2017), *database* merupakan sekumpulan data *store* (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya.

Menurut (Ratnasari, 2018), XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan merupakan kombinasi dari beberapa program. XAMPP berfungsi sebagai server independen (localhost) dan terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP Server, serta penerjemah yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Singkatan XAMPP berasal dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Program ini didistribusikan di bawah lisensi GNU General Public License dan dapat digunakan secara bebas. XAMPP merupakan server web yang mudah digunakan dan dapat melayani halaman web yang dinamis.

Dalam bukunya yang berjudul "Aplikasi Program PHP & MYSQL," (Haviluddin & Rahmawati, 2016) menyatakan bahwa PHP adalah salah satu bahasa pemrograman berbasis web. PHP merupakan bahasa scripting yang terintegrasi dengan HTML dan berjalan pada sisi server. Dengan kata lain, semua sintaks dijalankan sepenuhnya pada server, sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja.

Menurut (Agustini & Kurniawan, 2019) Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

Menurut (Sodikin, 2014) pengertian struktur navigasi adalah struktur atau alur cerita dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen-elemen yang digunakan dalam program perhitungan penerimaan kas dengan pemberian perintah dan pesan. Menentukan struktur navigasi merupakan hal yang

sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu aplikasi. Pada struktur navigasi user termasuk struktur navigasi non linear karena pada struktur non linear diperkenankan membuat penjeakan bercabang.

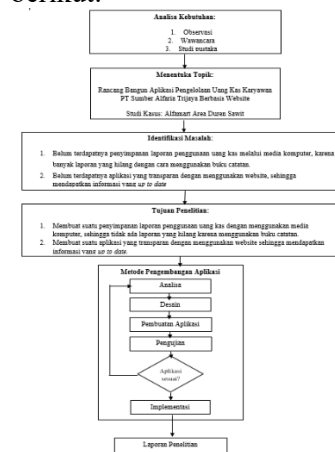
## 2. METODOLOGI

### 2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian studi kasus yang dimana pada dasarnya mempelajari secara intensif seseorang individu atau kelompok yang mengalami kasus tertentu. Kasus yang dihadapi dalam penelitian ini adalah ketidakefisienan dalam mencatat dan mengelola uang kas menggunakan buku catatan. Studi kasus adalah bersifat kualitatif, hasil yang diinginkan dari penulisan ini adalah membuat suatu penyimpanan laporan penggunaan uang kas dengan menggunakan media komputer, sehingga tidak ada laporan yang hilang karena menggunakan buku catatan, dan membuat suatu aplikasi yang transparan dengan menggunakan website sehingga mendapatkan informasi yang *up to date*. Kelebihan studi ini peneliti dapat mempelajari subjek secara mendalam atau menyeluruh. Kelemahannya penelitian ini informasi yang diperoleh subyektif, artinya hanya untuk individu yang bersangkutan. Studi kasus bukan untuk menguji hipotesis, namun sebaliknya menghasilkan hipotesis yang dapat diuji melalui penelitian lebih lanjut.

### 2.2 Kerangka Pemikiran

Pada tahap ini penulis akan menjabarkan alur penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar1 Kerangka Pemikiran

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

### 2.3 Metode Penelitian

#### 1. Analisis

Pada tahap ini yang penulis butuhkan adalah dokumen-dokumen awal seperti proses pendataan uang masuk dan proses pendataan uang keluar. Berdasarkan analisis kebutuhan yang didapat maka penulis merancang *interface* yang cocok untuk permasalahan tersebut.

#### 2. Desain

##### a. Desain Aplikasi

Merupakan proses pembuatan desain *interface* antara *user* dengan tampilan aplikasi yang akan dibuat.

##### b. Desain Database

Merupakan proses pembuatan desain database untuk pengarsipan data aplikasi.

#### 3. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan proses aplikasi pengelolaan uang kas berbasis *website* dengan menggunakan software Visual Studio Code.

#### 4. Pengujian

Setelah proses pembuatan aplikasi selesai. Langkah berikutnya dilakukan tahap *testing* atau pengujian aplikasi, dengan cara *black box testing*, yang dimana pengujian dilakukan secara menyeluruh pada *input* dan *output* program pada aplikasi.

#### 5. Implementasi

Pada tahap ini Aplikasi pengelolaan uang kas yang sudah selesai dibuat dan sudah diuji coba, akan langsung digunakan oleh anggota.

## 2.4 Jadwal Penelitian

| Nama Kegiatan                            | Maret      |   |   |   | April |   |   |   | Mei |   |   |   | Juni |   |   |   | Juli |   |   |   |
|------------------------------------------|------------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|
|                                          | Minggu Ke- |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
|                                          | 1          | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 |
| Persiapan                                |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Pengumpulan data                         |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Observasi                                |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Wawancara                                |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Studi Pustaka                            |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Analisis masalah dan kebutuhan Aplikasi  |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Perancangan Aplikasi dan desain aplikasi |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Pembuatan aplikasi berbasis website      |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Percobaan hasil penelitian               |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Perbaikan hasil evaluasi percobaan       |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |
| Pembuatan laporan                        |            |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |

Gambar 2. Jadwal Penelitian  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

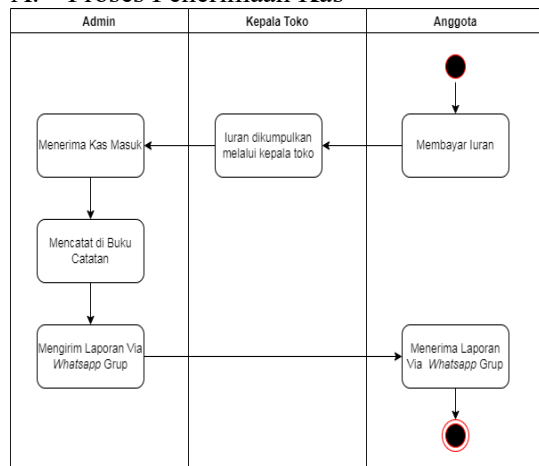
### 3.1 Analisis Sistem Usulan

Dalam analisis sistem pada penelitian ini, dilakukan pendekatan terhadap struktur dan fungsi aplikasi pengelolaan uang kas. Fokus analisis melibatkan pemahaman terhadap proses pengelolaan uang kas yang sudah berjalan, serta evaluasi atas sistem yang ada. Analisis ini menjadi dasar untuk merumuskan solusi dalam rancangan dan implementasi sistem yang lebih efisien dan terstruktur.

### 3.2 Analisis Sistem Berjalan

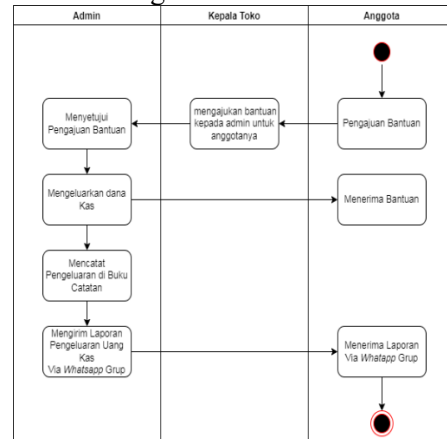
#### 1. Prosedur Sistem Berjalan

##### A. Proses Penerimaan Kas



Gambar 3. Activity Diagram Penerimaan Kas  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

##### B. Proses Pengeluaran Kas



Gambar 4. Activity Diagram Pengeluaran Kas  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

## 2. Analisis Dokumen

Berikut rincian dokumen dari sistem yang berjalan sebagai berikut:

#### A. Nama Dokumen : Kas Pemasukan Pertoko

Fungsi : Bukti pencatatan Kas masuk  
Sumber : Admin  
Tujuan : Anggota  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 Rangkap  
Frekuensi : Setiap ada pemasukan  
Bentuk : Buku  
Format : Lampiran 1

#### B. Nama Dokumen : Total pemasukan, pengeluaran dan saldo

Fungsi : Bukti pencatatan Kas masuk, Kas keluar dan sisa saldo  
Sumber : Admin  
Tujuan : Anggota  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 Rangkap  
Frekuensi : Setiap ada pemasukan dan pengeluaran  
Bentuk : Buku  
Format : Lampiran 2

## 3.3 Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka penulis mendapatkan permasalahan sebagai berikut:

1. Pada saat admin melakukan pencatatan terdapat suatu masalah karena belum terdapatnya penyimpanan laporan penggunaan uang kas melalui media komputer, karena banyak laporan yang

hilang dengan cara menggunakan buku catatan.

2. Terdapatnya masalah saat admin mencatat pemasukan dan pengeluaran uang Kas di buku catatan karena belum terdapatnya aplikasi yang transparan dengan menggunakan website, sehingga mendapatkan informasi yang *up to date*.

### 3.4 Analisis Sistem Usulan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dan mengamati dokumen yang ada, dapat diidentifikasi kebutuhan aplikasi sebagai solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada. Dengan merinci kebutuhan ini, akan memungkinkan perancangan dan implementasi sistem usulan yang sesuai dengan kebutuhan.

Adapun analisis sistem usulan adalah:

#### 1. Proses Penerimaan Kas

Pada proses ini admin menerima kas masuk yang bersumber dari iuran anggota yang telah ditetapkan, penerimaan kas masuk di input di aplikasi pengelolaan uang kas oleh admin. Berikut sistem usulan proses penerimaan kas:

- Anggota membayar iuran yang dikumpulkan pertoko kepada kepala toko, selanjutnya kepala toko menyerahkan iuran kepada admin
- Admin menerima iuran dari anggota yang dikumpulkan pertoko melalui kepala toko
- Admin login ke aplikasi pengelolaan uang kas
- Admin menginput pemasukan uang kas di aplikasi
- Admin dan anggota dapat melihat kas masuk dan melihat sisa saldo di menu laporan

#### 2. Proses Pengeluaran Kas

Salah satu anggota atau kepala toko meminta dana bantuan pada admin jika ada anggota yang sedang membutuhkan bantuan. Admin akan mengeluarkan kas, kemudian admin menginput pengeluaran uang kas di aplikasi pengelolaan uang kas. Berikut sistem usulan proses pengeluaran kas:

- Anggota melalui kepala toko mengajukan bantuan kepada admin
- Admin menyetujui pengajuan bantuan

- Admin mengeluarkan dana kas kepada anggota yang diajukan
- Admin login ke aplikasi pengelolaan uang kas
- Admin menginput pengeluaran uang kas di aplikasi
- Admin dan anggota dapat melihat kas keluar dan melihat sisa saldo di menu laporan

Dalam rancangan sistem yang diusulkan, terdapat dua aktor sistem yaitu admin dan anggota. Dimana setiap aktor memiliki hak akses yang berbeda-beda seperti:

1. Admin dapat login, mengelola jumlah user, mengelola jumlah toko, mengelola uang kas, mengelola pengeluaran, mengelola data laporan, mengelola riwayat pengeluaran, melakukan logout
2. Anggota dapat login, melihat jumlah toko, melihat uang kas, melihat pengeluaran, melihat data laporan, melihat riwayat pengeluaran, melakukan logout.

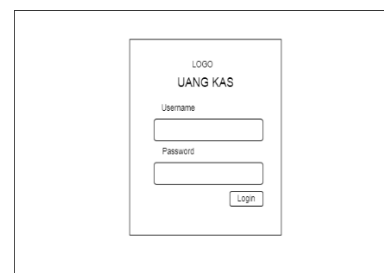
### 3.5 Rancangan Sistem

#### 1. Rancangan Tatap muka

Rancangan tatap muka memaparkan tentang desain antarmuka situs web yang akan menjadi acuan visual saat implementasi. Desain tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi Draw.io.

##### 1. Rancangan Tampilan Login

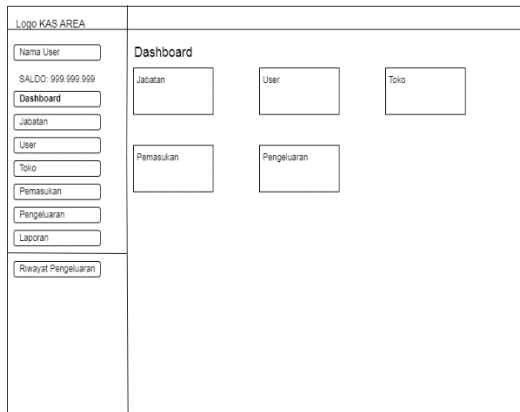
Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan tampilan halaman login.



Gambar 5. Rancangan Tampilan Login  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

##### 2. Rancangan Tampilan Menu Utama Admin

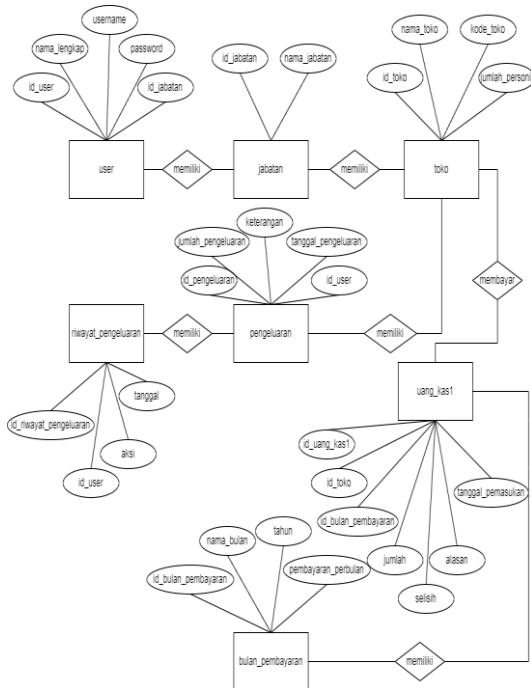
Pada gambar dibawah ini merupakan rancangan menu utama admin, yang didalamnya terdapat informasi jabatan, user, toko, pemasukan dan pengeluaran.



Gambar 6. Rancangan Tampilan Menu Utama Admin  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

## 2. Rancangan Basis Data

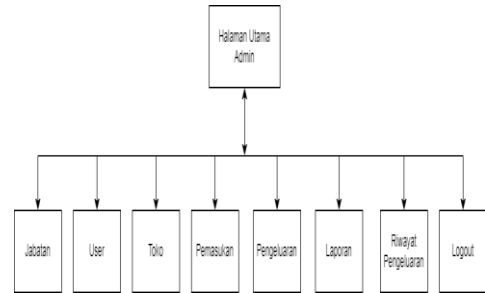
ERD merupakan alat bantu untuk memvisualkan struktur data dan hubungan antar data dalam database. ERD membantu memahami alur informasi dan relasi antar data, sehingga memudahkan perancangan dan pengelolaan database uang efektif. Berikut adalah gambaran dari ERD pengelolaan uang kas:



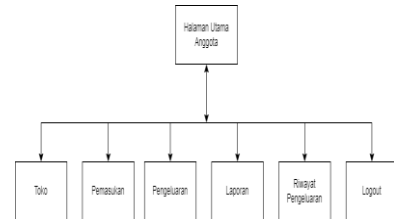
Gambar 7. ERD  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

## 3. Struktur Navigasi

Aplikasi ini memiliki dua struktur navigasi, yaitu navigasi untuk admin dan navigasi untuk anggota. Kedua jenis navigasi ini menggunakan struktur yang berbeda.



Gambar 8. Struktur Navigasi Halaman Admin  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian



Gambar 9. Struktur Navigasi Halaman Anggota  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

## 3.6 Implementasi

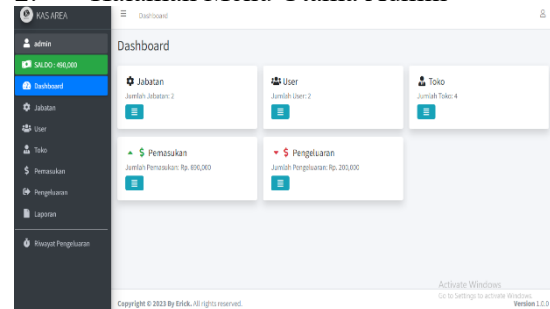
### 1. Halaman Login Admin dan Anggota



Gambar 10. Halaman Login Admin dan Anggota  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 10 menjelaskan halaman pertama aplikasi, yaitu tampilan login. Jika username dan password benar, maka selanjutnya aplikasi menampilkan halaman utama. Jika username dan password tidak sesuai, maka aplikasi tidak bisa masuk ke halaman utama.

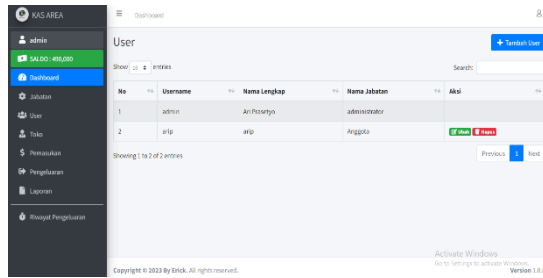
### 2. Halaman Menu Utama Admin



Gambar 11. Halaman Menu Utama Admin  
Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 11 menjelaskan tampilan menu utama yang terdapat nama aplikasi, menu jabatan, menu user, menu toko, menu pemasukan, menu pengeluaran, menu laporan, menu riwayat pengeluaran, dan tombol logout. Ketika admin memilih salah satu menu, maka aplikasi akan dibawa ke halaman menu tersebut. Jika user menekan tombol logout, maka akan keluar dari aplikasi.

### 3. Halaman Menu User

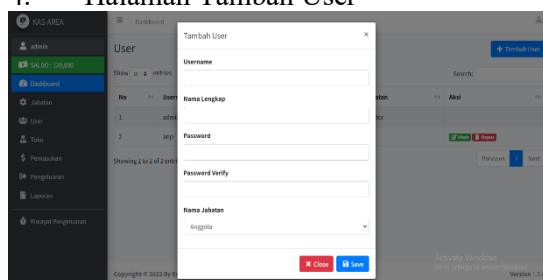


Gambar 12. Halaman Menu User

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 12 menjelaskan tampilan menu user yang terdapat tombol tambah user, ubah dan hapus. Jika admin memilih tombol tambah user, maka akan menampilkan form untuk menambah user. Jika admin memilih tombol ubah, maka akan menampilkan form untuk mengubah data user. Jika admin memilih tombol hapus, maka akan menampilkan konfirmasi hapus data user atau cancel untuk membatalkan.

### 4. Halaman Tambah User

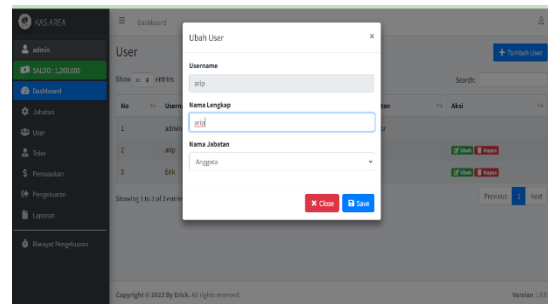


Gambar 13. Halaman Tambah User

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 13 menjelaskan tampilan tambah user, ketika admin memilih tambah user, maka akan menampilkan form tambah user yang harus diisi. Form yang harus diisi yaitu username, nama lengkap, password, password verify dan nama jabatan. Jika sudah diisi, pilih tombol save untuk menyimpan data tambah user, dan pilih close untuk membatalkan tambah user.

### 5. Halaman Ubah User

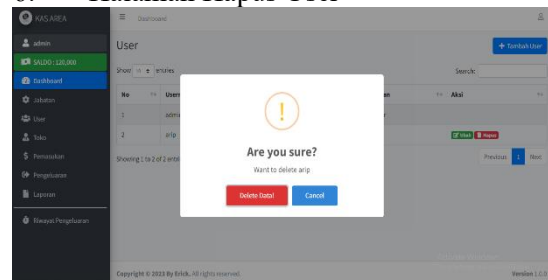


Gambar 14. Halaman Ubah User

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 14 menjelaskan tampilan ubah user, ketika admin memilih ubah user, maka akan menampilkan form ubah user yang harus diisi. Form yang harus diubah yaitu nama lengkap dan pilih nama jabatan. Jika sudah diubah, pilih tombol save untuk menyimpan data ubah user, dan pilih close untuk membatalkan ubah user.

### 6. Halaman Hapus User

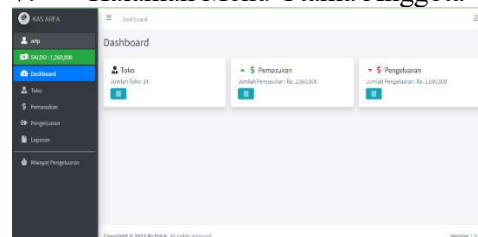


Gambar 15. Halaman Hapus User

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 15 menjelaskan tampilan hapus user yang menampilkan peringatan jika admin memilih hapus. Terdapat dua pilihan yang harus dipilih, pilih delete data jika ingin menghapus atau pilih cancel untuk membatalkan.

### 7. Halaman Menu Utama Anggota



Gambar 16. Halaman Menu Utama Anggota

Sumber Data : Hasil Olahan Data Penelitian

Pada gambar 16 menjelaskan tampilan menu utama yang terdapat nama aplikasi, menu toko, menu pemasukan, menu

pengeluaran, menu laporan, menu riwayat pengeluaran, dan tombol logout. Ketika anggota memilih salah satu menu, maka aplikasi akan dibawa ke halaman menu tersebut. Jika user menekan tombol logout, maka akan keluar dari aplikasi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun ini berfungsi untuk membantu pengelolaan uang kas pada karyawan PT Sumber Alfaria Trijaya area Duren Sawit Jakarta Timur, dalam mengelola data pemasukan dan pengeluaran uang kas, serta laporan kas disimpan di *database*, sehingga tidak ada laporan yang hilang karena menggunakan buku catatan.
2. Aplikasi pengelolaan uang kas yang dirancang ini berbasis website menjadi solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah mendapatkan informasi data pemasukan dan pengeluaran uang kas, serta laporan kas yang *up to date*.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mempunyai beberapa saran dengan harapan saran tersebut dapat bermanfaat dan memperbaiki aplikasi yang sudah dibuat ini. Beberapa saran diantaranya:

1. Dalam Aplikasi pengelolaan uang kas ini diharapkan adanya pengembangan yang lebih baik dan sempurna dengan tambahan fitur-fitur untuk menambah informasi, atau dibuat dengan versi aplikasi *mobile*.
2. Dengan banyaknya kekurangan pada penelitian ini, peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji lebih luas dan lebih banyak referensi terkait dengan pengelolaan uang kas, agar hasil penelitian lebih baik dan lebih lengkap.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2015). Hyper Text Markup Language. *Web Programing Is Easy*.
- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159.

<http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>

- Haviluddin, A. T. H., & Rahmawati, D. (2016). *Aplikasi program php dan Mysql*. Mulawarman University Press.
- Palungan, F., Karamoy, H., & Elim, I. (2015). Evaluasi Pengendalian Internal terhadap Prosedur Pengeluaran Kas pada PT JAMSOSTEK di Kota Manado. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 15(5), 300–311.
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) model untuk pengembangan sistem informasi akademik berbasis web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Ratnasari, E. (2018). Pengertian Dan Fungsi Xampp. *Ilmuti. Org*, 1.
- Sodikin, M. (2014). *Analisis dan perancangan sistem informasi akuntansi penerimaan kas pada bmt qm sejahtera mandiri*. 8(Kommit), 303–310.
- Sudarmaji, S. (2017). Migrasi dan Optimalisasi Database Sistem Informasi berbasis E-Learning Program Diploma III Manajemen Informatika Universitas Muhammadiyah Metro. *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 6(2).
- Susanti, D., & Haevi, D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Aset SMPN 1 Kasokandel Menggunakan Netbeans 8.0. *Polban*, 313–318. <https://jurnal.polban.ac.id/index.php/proceeding/article/viewFile/1115/916>
- Wasiyanti, S. (2017). Penerapan Aplikasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada Perusahaan Jasa. Retrieved from *Ejournal. Bsi. Ac. Id/Ejurnal/Index. Php/Perspektif/Article/ViewFile/1499/1481%0A*.