BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1. Komputer

Menurut Riandari, dkk. (2019:32), komputer dalam bahasa inggris disebut *to compute* yang berarti orang yang sedang menghitung, sedangkan dalam bahasa latin disebut dengan *computare* yang berarti menghitung.

Menurut Iskandar (2015:48) mengemukakan bahwa komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah alat elektronik yang saling bekerja sama dalam mengolah data hingga menjadi informasi untuk membantu pekerjaan secara otomatis sesuai dengan instruksi yang diberikan.

2.1.2. Internet

Menurut Durahman dan Karma (2018:53), internet atau *interconnected* Networking merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia, yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

Menurut Harahap (2017:137) mengatakan bahwa internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer melalui sambungan telepon umum maupun pribadi, namun secara individual jaringan komponen dikelola oleh agen-agen pemerintah, universitas maupun sukarelawan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa internet merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan ribuan jaringan komputer hingga meliputi jutaan computer di dunia yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Aplikasi

Menurut Rahman dan Santoso, (2015:79), aplikasi merupakan *software* yang ditransformasikan ke komputer yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

Menurut Siregar, dkk. (2018:113), Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah alat terapan yang ditransformasikan ke komputer yang berisi perintah-perintah untuk melakukan berbagai pekerjaan yang siap pakai bagi *user*.

2.2.2 Pencatatan

Menurut Sofwan, dkk. (2020:35), pencatatan adalah suatu kegiatan penghimpunan data dengan cara mencatat yang mampu memberikan suatu kesatuan informasi.

Menurut Stice dan Skousen (2009:196), pencatatan adalah laporan keuangan yang akurat dapat dihasilkan jika hasil peristiwa dan aktivitas bisnis telah direkam atau dicatat dengan tepat.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pencatatan merupakan suatu proses kegiatan mencatat data yang mampu memberikan suatu kesatuan informasi.

2.2.3 Transaksi

Menurut Mursyidi (2010:39), transaksi adalah suatu kejadian dalam dunia bisnis dan tidak hanya pada proses jual-beli, pembayaran, dan penerimaan uang. Namun juga akibatnya ada kehilangan kebakaran, arus, dan peristiwa lainnya yang dapat dinilai dengan uang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, persetujuan jual beli (dalam perdagangan) antara dua pihak.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa transaksi adalah transaksi adalah suatu kejadian dalam dunia bisnis meliputi persetujuan jual beli antara dua pihak.

2.2.4 *Web*

World Wide Web atau sering dikenal sebagai *web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep tautan *(hyperlink*), yang memudahkan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet. Sejalan dengan pendapat menurut Abdulloh (2018:1) Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat di akses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Pendapat serupa mengenai web juga dikemukakan Hariyanto (2015) *Website* atau *Web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Dengan demikian, dari definisi di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *web* adalah sebuah halaman yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen pada suatu situs yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terhubung dengan internet.

2.2.5 *Cash Basis* dan *Accrual Basis*

Menurut Pura (2013:27) Basis kas (*Cash Basis*) adalah pencatatan pada saat perusahaan menerima pembayaran secara tunai. Kas yang diterima dari pendapatan untuk lebih dari satu periode akuntansi akan diakui seluruhnya sebagai pendapatan pada periode akuntansi saat pendapatan itu diterima sedangkan dasar akrual (*Accrual Basis*) adalah pendapatan dilaporkan dalam

laporan rugi pada periode ketika pendapatan tersebut dihasilkan tanpa memperhatikan saat kas atau setara kas diterima atau dibayar. *Cash Basis* dan *Accrual Basis* berfungsi untuk menjalankan proses akuntansi untuk kelangsungan bisnis. Contohnya adalah untuk mengetahui kapan pengaruh transaksi atau kejadian yang harus diakui.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan proses pencatatan transaksi keuangan adalah *Cash Basis* dan *Accrual Basis* yang merupakan metode pencatatan transaksi berdasarkan waktu pencatatan. Dua metode untuk pencatatan transaksi, yaitu Basis Kas (C*ash Basis)* dan *Accrual Basis*. Basis Kas adalah pencatatan pada saat perusahaan menerima pembayaran secara kas. Basis Akrual adalah pendapatan yang diakui saat diperoleh dan saat direalisasi terjadi ketika perusahaan menyerahkan produk atau jasanya. Pendapatan dapat direalisasi saat memperoleh aktiva yang dapat diubah menjadi kas atau setara kas serta dapat diakui saat barang atau jasa masih dalam produksi, selesai diproduksi atau tergantung keadaan suatu perusahaan. Jadi dalam transaksi penjualan barang dan jasa yang dilakukan walaupun kas belum diterima, maka transaksi tersebut sudah dicatat dan diakui sebagai pendapatan perusahaan (Amilin 2015:2.2)

Konsep dasar Basis Kas dan Basis Akrual diterapkan dalam dua hal berikut ini :

Tabel 2.1 Konsep dasar *Cash Basis*

No	Pengakuan	Basis Kas (*Cash Basis*)
1	Pendapatan	Dalam sistem ini pendapatan diakui jika perusahaan menerima pembayaran secara kas. Menjadi hal yang kurang penting mengenai kapan munculnya hak untuk menagih maka dalam metode ini muncul adanya metode penghapusan piutang secara langsung.
2	Beban/Biaya	Dalam sistem ini pengakuan biaya dilakukan pada saat sudah dilakukan pembayaran secara kas.

Adapun jurnal untuk dasar metode *Cash Basis* ini, ialah:

A. Pencatatan pada saat pendapatan dan kas diterima

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
xx	Kas Penjualan/Pendapatan		xxx	 xxx

Tabel 2.2 Konsep dasar *Accrual Basis*

No	Pengakuan	Basis Akrual (*Accrual Basis*)
1	Pendapatan	Hal ini diakui saat perusahaan mempuyai kewenangan untuk melakukan penagihan atas kegiatan usahanya seperti penjualan jasa/barang. Pengakuan pendapatan ini tidak menunggu masa ketika kas betul-betul diterima sehingga akan mungkin terjadinya piutang tak tertagih.
2	Beban/Biaya	Hal ini diakui ketika perusahaan sudah memiliki kewajiban untuk membayar meskipun perusahaan belum melakukan pembayaran sama sekalipun.

Adapun jurnal untuk dasar metode *Accrual Basis* ini, ialah:

A. Pencatatan pada saat pengakuan pendapatan

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
xx	Piutang Penjualan/Pendapatan		xxx	 xxx

B. Pada saat kas diterima

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
xx	Kas Penjualan/Pendapatan		xxx	 xxx

2.2.6 Aplikasi Pencatatan Transaksi Pada Jaya Raya Palembang Berbasis Web Menggunakan Metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis*

Aplikasi Pencatatan Transaksi Pada Jaya Raya Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk menyediakan informasi mengenai data keuangan dan memberikan kemudahan karyawan dalam mengolah dan menyajikan data keuangan. Aplikasi yang dibangun menggunakan metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis* untuk pencatatan keuangan serta aplikasi yang akan dibangun berbasis *web* menggunakan bahasa pemprograman *PHP* dan *database MySQL*.

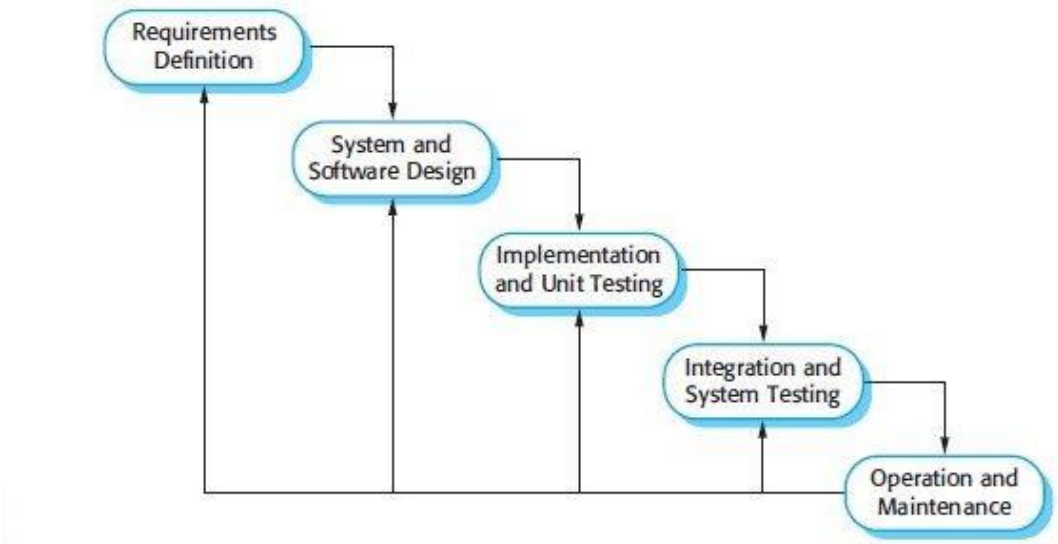
Aplikasi Pencatatan Transaksi Pada Jaya Raya Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis* merupakan opsi yang dapat digunakan dalam proses pengakuan pendapatan yang selama ini masih dilakukan secara manual di mana pencatatan masih menggunakan pembukuan. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah karyawan pada Jaya Raya dalam hal pencatatan dan penyajian data keuangan. Aplikasi ini berfungsi sama halnya seperti pencatatan yang dilakukan secara manual, yang membedakan hanya pada media yang digunakan pada saat pencatatan yakni sudah terkomputerisasi serta menerapkan metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis* dalam menganalisis masalah yang terjadi dalam pencatatan keuangan sehingga lebih efektif, akurat dan efisien dibandingkan pencatatan secara manual.

Metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis* tidak digunakan dalam satu transaksi sekaligus, namun keduanya saling melengkapi. Penggunaan metode pencatatan menggunakan metode *accrual basis* lebih mencerminkan keadaan keuangan perusahaan sebenarnya sedangkan penggunaan metode pencatatan *basis kas* akan melahirkan informasi tentang likuiditas yang sangat perlu bagi para pengambil keputusan. Sehingga penulis memutuskan untuk menerapkan metode *Cash Basis* dan *Accrual Basis* ke dalam aplikasi yang akan dibangun dalam penelitian ini.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:26) Model *waterfall* adalah model SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang paling sederhana. SDLC atau Software Development Life Cycle adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Model air terjun (*Waterfall*) merupakan contoh dari proses dalam rencana driven prinsip, kita harus merencanakan dan menjadwalkan semua proses kegiatan sebelum mulai bekerja.



Gambar 2.1 Model Waterfall

Metode *Waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) *Requirements analysis and definition*

   Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2) *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3) *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4) *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer

5) *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

2.3.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem otomatis atau komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya yang penggambarannya disusun di dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan (Sutabri, 2012). Salah satu keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai atau *user* yang kurang menguasai bidang computer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. DFD dipakai untuk membuat model proses yang berjalan pada aplikasi, serta proses yang mengakses data.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas Luar	**Entitas eksternal**, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
2	Proses	**Orang**, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasikan
3	Aliran Data	**Aliran data** dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
4	Data Store	**Penyimpanan data** atau tempat data direfer oleh proses

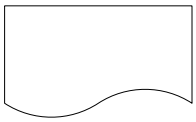
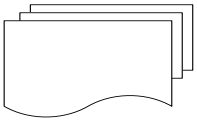
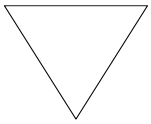
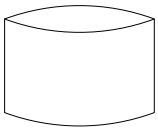
(***Sumber** : Rusmawan 2019:54)*

2.3.3 *Blockchart Diagram*

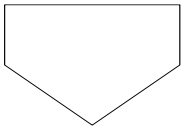
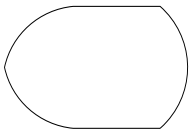
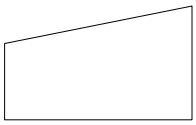
Menurut Kristanto (2011:68) menjelaskan, *Blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *Blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi. Pada dasarnya tidak berorientasi pada fungsi, waktu ataupun aliran data tetapi lebih ke proses.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Blockchart*

No	Simbol	Arti
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2		Multi dokumen
3		Proses yang dilakukan oleh komputer
4		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
5		Data penyimpanan *(data stroge)*
6		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Blockchart*

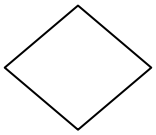
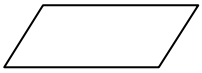
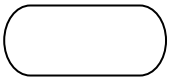
No	Simbol	Arti
7		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
8		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
9		Layar peraga *(monitor)*
10		Pemasukan data secara manual

(***Sumber :*** *Kristanto 2008:75-77)*

2.3.4 *Flowchart Diagram*

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah (Ladjamudin, 2013:211). Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. *Flowchart* biasanya digunakan untuk merencanakan tahapan suatu kegiatan. Jadi, *Flowchart* atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan simbol-simbol standar yang mudah dipahami.

Tabel 2.5 Simbol-simbol *Flowchart*

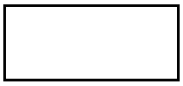
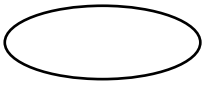
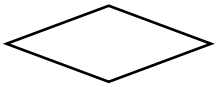
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Proses/Langkah	Menyatakan kegiatan yang akan ditampilkan dalam diagram alir
2		Titik Keputusan	Proses/langkah di mana perlu adanya keputusan atau adanya kondisi tertentu. Di titik ini selalu ada dua keluaran untuk melanjutkan aliran kondisi berbeda
3		Masukan/Keluaran Data	Digunakan untuk mewakili data masuk, atau data keluar
4		Terminasi	Menunjukkan awal atau akhir sebuah proses
5		Garis Alir	Menunjukkan arah aliran proses atau algoritma
6		Kontrol/Inspeksi	Menunjukkan proses/langkah di mana ada inspeksi atau pengontrolan

(***Sumber*** *: Rusmawan 2019:49)*

2.3.5 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sutanta (2011) dalam bukunya yang berjudul "Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual" menjelaskan bahwa *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relational Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis. ERD digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Di dalam pembuatan diagram E-R perlu diperhatikan penentuan sesuatu konsep apakah merupakan suatu *entity*, atribut atau *relationship*. Simbol-simbol ERD yang sering digunakan antara lain sebagai berikut :

Tabel 2.6 ERD *(Entity Relationship Diagram)*

No	Simbol	Keterangan
1		Entitas mendeskripsikan table
2		Atribut mendeskripsikan field dalam tabel
3		Relasi mendeskripsikan hubungan antar table
4		Garis mendeskripsikan penghubung antar himpunan relasi

(***Sumber*** *: Rusmawan 2019:65)*

2.3.6 Kamus Data

Kamus Data menurut Jogiyanto (2010:725) adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data merupakan katalog fakta data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram alir data.

Tabel 2.7 Simbol-simbol Kamus Data

No	Simbol	Artinya
1	=	Terdiri atas
2	+	Dan
3	( )	Opsional
4	[ ]	Memilih salah satu alternative
5	**	Komentar
6	@	Identifikasi atribut kunci
7	|	Pemisah *alternative symbol* []

(***Sumber :*** *Kristanto 2008:72)*

2.4 Teori Program

2.4.1 *HTML*

Menurut Abdulloh (2018:7) *HTML* merupakan singkatan dari *HyperText Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consrtium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. Pendapat serupa mengenai *HTML* juga dikemukakan oleh Hidayatullah dan Kawistara (2015) *Hypertext Merkup Language* (*HTML*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman web. *HTML* dapat mengatur tampilan dari halaman web dan isinya, membuat table dalam halaman web, mempublikasikan halaman web secara online, dan membuat form yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via web. Tag-tag *HTML* selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> di mana x tag *HTML* seperti b, i, u dan sebagainya.

2.4.2 *CSS*

Menurut Abdulloh (2018:45) *CSS* adalah singkatan dari *Cascanding Style Sheet* yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suryana (2014:101) menjelaskan bahwa *CSS* (*Cascanding Style Sheet*) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk tampilan suatu website baik tata letaknya, jenis huruf, warna dan semua yang berhubungan dengan tampilan. *CSS* digunakan oleh *Web Designer* untuk menentukan warna, jenis, huruf, tata letak dan berbagai spek tampilan dokumen. *CSS* digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis denggan *HTML* atau bahasa markup lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan *CSS*).

2.4.3 Basis Data (*Database*)

Menurut Abdulloh (2018:103) *Database* atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam computer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

Basis data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

2.4.4 MySQL

Menurut Rusmawan (2019:97) *MySQL* adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relational (*RDBMS*) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). *MySQL* merupakan server yang melayani *database*. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemprograman khusus yang disebut query (perintah) SQL. Database sendiri dibutuhkan jika kita ingin menginput data dari *user* menggunakan form *HTML* untuk kemudian diolah *PHP* agar bisa disimpan ke dalam database *MySQL*. *MySQL* menggunakan bahasa *SQL* (*Structur Query Language*) yaitu bahasa standar pemrograman *database*.

2.4.5 PHP (*Hypertext Prepocessor*)

Menurut Sulistiono (2018:5) PHP *(Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa pemprograman yang digunakan untuk membuat website atau situs dinamis dan menangani rangkaian bahasa pemograman antara *client side scripting* dan *server side scripting*. *PHP* merupakan singkatan dari *Personal Home Page Tools* yang seiring berkembangnya menjadi akronim berulang *Hypertext Preprocessor*, yang mana disertakan dalam dokumen *HTML* sekaligus bekerja di sisi server (*server-side HTML-embedded scripting*). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman *HTML* biasa, sehingga script-nya tak tampak disisi client.

PHP dirancang untuk dapat bekerja sama dengan database server dan dibuat sedemikian rupa sehingga pembuatan dokumen HTML yang dapat mengakses *database* menjadi begitu mudah. Tujuan dari bahasa *scripting* ini

adalah untuk membuat aplikasi di mana aplikasi tersebut yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan diserver.

2.4.6 XAMPP

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:8) XAMPP adalah perangkat lunak bebas (*free software*) yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yaitu terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan pemprograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl.

2.4.7 JavaScript

Menurut Abdulloh (2018:193), JavaScript merupakan bahasa pemograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi client. Karena berjalan di sisi client, JavaScript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser. Karena berjalan di sisi client, JavaScript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser. Berbeda dengan PHP yang bekerja di sisi server, untuk menjalankan skrip JavaScript tidak memerlukan refresh pada browser.

2.4.8 Bootstrap

Menurut Sulistiono (2018:17) Bootstrap adalah sebuah pustaka open source yang merupakan framework CSS dan JavaScript untuk membuat website yang responsive. Bootstrap merupakan salah satu framework CSS paling popular dari sekian banyak framework CSS yang ada. Bootstrap memungkinkan desain sebuah web menjadi responsive sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran device dengan tampilan tetap menarik. Bootstrap juga membuat proses pengaturan desain menjadi lebih cepat .

2.5 Referensi Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Rizky Triantoko, Djoko Pramono dan Welly Purnomo pada tahun 2019 dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Sistem Manajemen Keuangan (Studi Kasus: CV *Gumcode* Indonesia), tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah sistem/perangkat lunak yang dapat mengakomodasi semua kebutuhan manajemen keuangan dan sistem yang mudah dilakukan perawatan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Heri Purnomo dan Jauhari Maknunah pada tahun 2018 dalam jurnal yang berjudul Sistem Informasi Pengolahan Data Keuangan Berbasis Web, penelitian ini bertujuan untuk membantu menyelesaikan perhitungan data keuangan yang akurat sehingga dapat memberikan pelayanan yang optimal serta kemudahan untuk pelaporan di bagian keuangan sebagai penunjang pengambilan keputusan.
3. Penelitian yang dilakukan Ari Suharto dan Ridho Pamungkas pada tahun 2018 yang berjudul Implementasi Sistem Informasi Dalam Perbaikan Kualitas Laporan Keuangan Pada CV. Tri Agri, penelitian ini bertujuan untuk membantu perusahaan dalam mengelola data keuangan perusahaan sehingga terhindar dari kesalahan mencatat atau kehilangan data keuangan perusahaan karena data dikelola dengan menerapkan teknologi informasi yang terintegrasi dengan basis data.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuri Rahayu pada tahun 2015 dalam jurnal yang berjudul Reformasi Sistem Akuntansi *Cash Basis* Menuju Sistem Akuntansi *Accrual Basis*, penelitian ini bertujuan memberikan informasi dan pemahaman yang lebih berarti tentang Metode akuntansi *Cash Basis* dan *Accrual Basis*.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Randi V. Palit, Yaulie D.Y. Rindengan, ST.,MM.,MSc.,Arie S.M. Lumenta, ST.,MT. pada tahun 2015 yang berjudul Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu merancang sebuah sistem informasi keuangan Gereja berbasis computer, terutama pada bagian pengolahan data keuangan

Gereje tersebut sehingga proses pendaftaran dan administrasi menjadi lebih efektif dan efisien.