

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Buku Kas

Buku kas adalah buku yang mencatat semua penerimaan dan pembayaran. Saldo awal, penerimaan, pengeluaran, dan saldo kas pada akhir periode tertentu semuanya dicatat dalam buku kas umum. Jika hanya pencatatan manual yang dilakukan, sistem pengarsipan dan materi yang tidak dapat digunakan akan disimpan di arsip[7].

B. Website

Web merupakan sistem informasi yang memungkinkan interaksi pengguna melalui antarmuka. Permintaan, pemrosesan, dan jawaban membentuk tiga fase interaksi pengguna terhadap web. Website adalah sekumpulan halaman yang saling berhubungan yang dihubungkan oleh jaringan dan digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks statis maupun dinamis, grafik, animasi, suara, atau gabungan dari semua itu[8].

C. Desain Antarmuka

Saat membuat website, fitur interaktivitas harus selalu diperhatikan. Desain antarmuka atau user interface sangat diperlukan sebagai perancangan tampilan. Pengguna dapat berinteraksi dengan situs web menggunakan seperangkat sistem peraturan dan alat yang dikenal sebagai antarmuka atau interface. Tidak hanya secara tampilan, tetapi juga secara non tampilan dapat digunakan untuk berinteraksi, seperti musik[9].

D. Figma

Salah satu desain tool yang biasa digunakan dalam pembuatan desain mobile, desktop, website, dan aplikasi lainnya adalah Figma. Dengan

terhubung ke internet, Figma dapat digunakan dengan sistem operasi Windows, Linux, atau Mac. Orang yang bekerja dalam pengembangan UI/UX, desain web, atau profesi terkait lainnya sering menggunakan Figma. Figma menawarkan keuntungan yaitu banyak orang dapat berkolaborasi dalam proyek yang sama, meskipun mereka berada di berbagai lokasi, selain memiliki kemampuan yang komprehensif seperti Adobe XD[10].