

**ANALISIS DAN PERACANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI
PADA GO! ADVENTURE YOGYAKARTA
BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Tegar Bayu Gnanjar

16.12.9478

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**ANALISIS DAN PERACANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI
PADA GO! ADVENTURE YOGYAKARTA
BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Tegar Bayu Ginanjar

16.12.9478

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

PADA GO! ADVENTURE YOGYAKARTA

BERBASIS DEKSTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tegar Bayu Glnanjar

16.12.9478

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 9 April 2021

Dosen Pembimbing,

Supriatin M.Kom

NIK. 190302239

PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI
PADA GO! ADVENTURE YOGYAKARTA
BERBASIS DEKSTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tegar Bayu Gnanjar

16.12.9478

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom

NIK. 190302237

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom

NIK. 190302060

Supriatin, M.Kom

NIK. 190302239

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dipublikasikan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau penulisan yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 April 2021



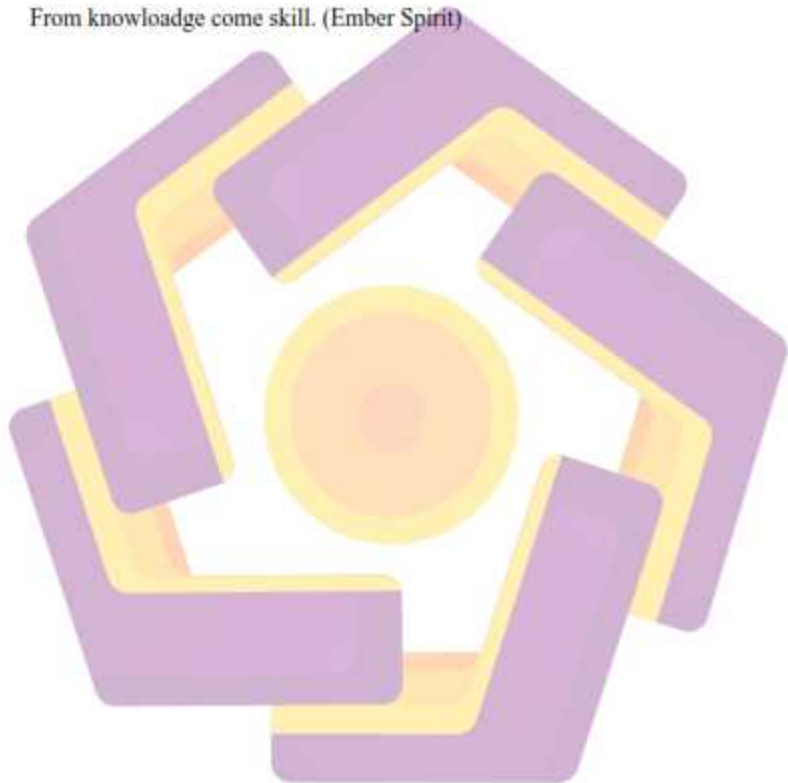
Teguh Bayu Gunjar

NIM. 16.12.5478

MOTTO

Selalu ada orang baik disekitarmu. Jikalau memang tidak ada, maka jadilah salah satunya. (Faqihul Husna)

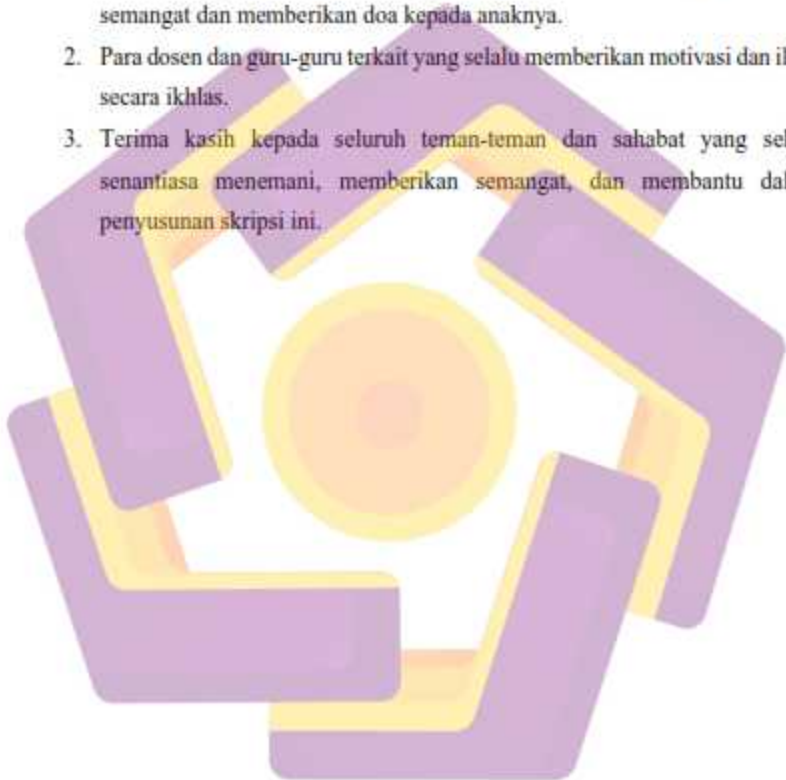
From knowloadge come skill. (Ember Spirit)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan menyebut nama Allah SWT skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua dan kakak yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan memberikan doa kepada anaknya.
2. Para dosen dan guru-guru terkait yang selalu memberikan motivasi dan ilmu secara ikhlas.
3. Terima kasih kepada seluruh teman-teman dan sahabat yang selalu senang menemani, memberikan semangat, dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi pada GO! Adventure Yogyakarta berbasis desktop tepat waktu dan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

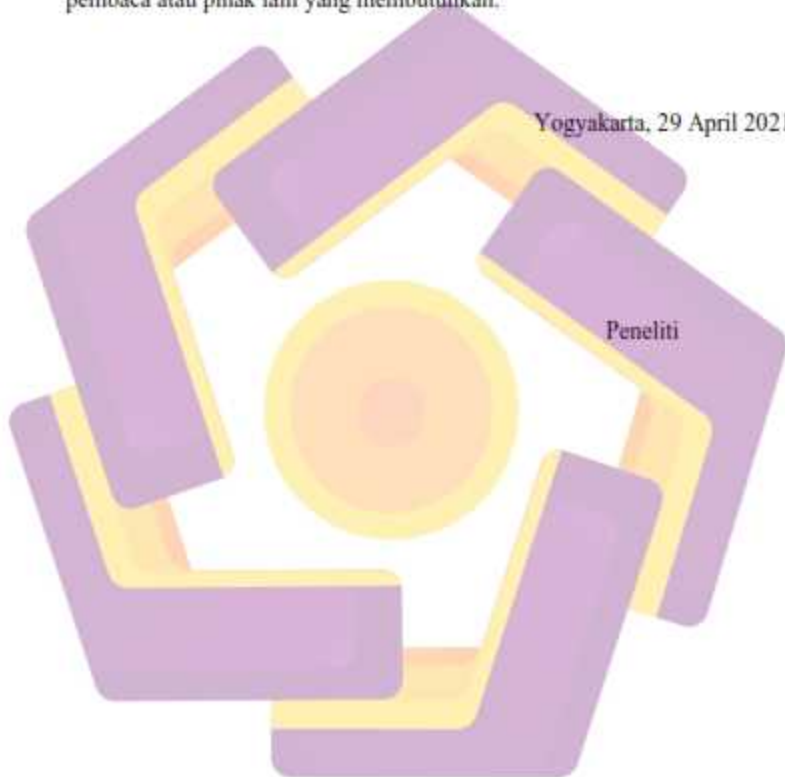
Penelitian skripsi dapat terselesaikan berkat adanya bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak, sehingga pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Yogyakarta.
3. Ibu Supriatin, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bantuan semangat dan bimbingan selama penyusunan tugas skripsi ini.
4. Ibu Ike Verawati, M.Kom selaku Penguji I dan Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom selaku penguji II yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif dan detail terkait tugas skripsi ini.
5. Bapak Tri Khusuma Ndarujati selaku pemilik GO! Adventure Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian tugas skripsi ini.
6. Pihak semua keluarga baik orang tua dan kakak yang telah memberikan semangat, motivasi, dan materi selama penyusunan tugas skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan keluarga besar 16-SISI-08 yang telah banyak membantu dan memberikan semangat untuk berjuang bersama.
8. Keluarga besar discord server Indog Toxic yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

9. Semua pihak secara langsung maupun tidak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Kuasa dan penelitian ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 29 April 2021



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
INTISARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud dari Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.3.1 Perancangan Sistem.....	6
1.6.3.2 Perancangan Database.....	6
1.6.4 Implementasi dan Pengujian Sistem.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Pengertian Sistem.....	14
2.2.2 Pengertian Informasi.....	14
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	14
2.2.4 Pengertian MySql.....	14
2.2.5 Pengertian Netbeans.....	15

2.2.6	Pengertian Aplikasi Dekstop	15
2.3	Konsep Dasar Informasi	18
2.3.1	Pengetahuan Informasi	18
2.3.2	Siklus Informasi.....	18
2.4	Pengertian Sistem Informasi	19
2.4.1	Sistem Informasi Akuntansi.....	19
2.5	Analisis Sistem.....	19
2.5.1	Analisis PIECES.....	19
2.5.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.5.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	23
2.6	Konsep Dasar Perancangan Sistem.....	23
2.6.1	<i>Flowchart</i>	23
2.6.2	<i>Data Flow Diagram</i>	26
2.6.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	28
2.6.4	Kardinalitas Relasi	29
2.7	Pengetahuan Database.....	30
2.8	<i>Black-box Testing</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum.....	31
3.3.1	Sistem yang berjalan saat ini	31
3.2	Analisis Sistem	32
3.2.1	Identifikasi Masalah	32
3.3	Analisis PIECES	32
3.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.4	Analisis Kelayakan Teknis.....	36
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknis	36
3.4.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	36
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	36
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	41

3.5.1	Analisi Kelayakan Teknis.....	42
3.5.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	42
3.5.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	42
3.6	Perancangan Sistem.....	43
3.6.1	<i>Flowchart</i>	43
3.6.2	Data Flow Diagram	43
3.7	Perancangan Basis Data	45
3.7.1	Struktur Tabel.....	45
3.7.2	<i>Entity Relationship Diagram</i>	52
3.7.3	Relasi Antar Tabel.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Implementasi Sistem	61
4.2	Implementasi Database	61
4.3	Implementasi User Interface	63
4.4	Uji Coba Sistem	72
BAB V PENUTUP.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	24
Tabel 2.3 Simbol DFD	26
Tabel 2.4 Simbol ERD	28
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Peformance</i>)	33
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	34
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	35
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	36
Tabel 3.5 Analisis Efisien (<i>Efficiency</i>)	37
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	38
Tabel 3.7 Tabel Detail Kembali	46
Tabel 3.8 Tabel Detail Pinjam	46
Tabel 3.9 Tabel Pinjam	47
Tabel 3.10 Tabel Member	48
Tabel 3.11 Tabel Kembali	49
Tabel 3.12 Tabel Barang	50
Tabel 3.13 Tabel Admin	51
Tabel 4.1 Uji Coba <i>Black-box Testing</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi	19
Gambar 3.1 Flowchart.....	43
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	44
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	45
Gambar 3.4 ERD.....	52
Gambar 3.5 Relasi Antar Tabel.....	53
Gambar 3.6 Halaman Login.....	54
Gambar 3.7 Halaman Dashboard Admin.....	55
Gambar 3.8 Halaman Dashboard Pengembalian.....	55
Gambar 3.9 Halaman Peminjaman.....	56
Gambar 3.10 Halaman Add Member.....	57
Gambar 3.11 Halaman Admin.....	57
Gambar 3.12 Halaman Laporan Barang.....	58
Gambar 3.13 Halaman Data Barang.....	59
Gambar 3.14 Halaman Pengembalian.....	59
Gambar 3.15 Halaman Laporan Peminjaman.....	60
Gambar 4.1 Database Admin.....	61
Gambar 4.2 Database Barang.....	61
Gambar 4.3 Database Detail Kembali.....	62
Gambar 4.4 Database Detail Pinjam.....	62
Gambar 4.5 Database Kembali.....	62
Gambar 4.6 Database Member.....	62
Gambar 4.7 Database Pinjam.....	63

INTISARI

GO! Adventure Yogyakarta sekarang, baru memiliki 1 kasir dan 1 admin. Dalam bagian proses peminjaman dan pengembalian, mereka masih menggunakan cara manual untuk perhitungan pembayaran sehingga dibutuhkan waktu yang lama dan rentan terhadap kesalahan.

Dengan beberapa masalah di atas, peneliti memberikan rekomendasi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan sistem informasi akuntansi berbasis dekstop. Sistem ini dibuat menggunakan Java dan Mysql sebagai database. Aplikasi ini memang tidak membutuhkan koneksi internet. Sistem memiliki dua pengguna aktif yaitu admin dan kasir.

Admin memiliki akses penuh dalam aplikasi untuk mengatur sistem sementara kasir hanya dapat mengakses transaksi peminjaman dan pengembalian. Sistem juga bisa memasukkan data admin, data member, dan data barang.

Kata kunci : Akuntansi, Sistem.

ABSTRAK

GO! Adventure Yogyakarta now, only has 1 cashier and 1 admin. In part the process of borrowing and repayment, they are still using manual method for calculating the payment so that it takes a long time and prone to errors.

With some of these problems, researchers make recommendations to resolve the issue with desktop-based accounting information system. This system is built using Java and Mysql as a database. This application does not require an internet connection. The system has two active user is admin and cashier.

Admins have full access to the application to set the system can access only the cashier while lending transactions and returns. The system can also input admin data, member data, and item data.

Keywords : *Accounting, system*