

**PERANCANGAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI DAN  
LAPORAN KEUANGAN PADA ANGKRINGAN BLANGKEMEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Meifta Sofia Alawiyah**

**16.12.9204**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2022**

**APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI DAN  
LAPORAN KEUANGAN PADA ANGKRINGAN BLANGKEMEN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Meifta Sofia Alawiyah**

**16.12.9204**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI DAN LAPORAN KEUANGAN PADA ANGKRINGAN BLANGKEMEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Meifta Sofia Alawiyah**

**16.12.9204**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Maret 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bambang Sudaryatno, Drs., M.M.**  
**NIK. 190302029**

## **PENGESAHAN**

### **SKRIPSI**

#### **PERANCANGAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI DAN LAPORAN KEUANGAN PADA ANGKRINGAN BLANGKEMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Meifta Sofia Alawiyah**

**16.12.9204**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 April 2022

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs., M.M.**  
**NIK. 190302029**

**Ria Andriani, M.Kom**  
**NIK. 190302458**

**Anggit Ferdita Nugraha, S.T., M.Eng**  
**NIK. 190302480**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 September 2022

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu 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, 22 September 2022



Meifta Sofia Alawiyah  
16.12.9204

## **MOTTO**

”Manusi adalah mahluk yang memiliki potensi kesempurnaan, dihadapkan dengan dunia yang tak terbatas membuatnya lupa akan keterbatasannya”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu dengan rasa bangga dan senang, skripsi ini saya persembahkan untuk : Allah SWT karena atas izin dan rahmat-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Orang tua saya serta keluarga yang tidak berhenti memberikan dukungan kepada saya baik itu moril maupun materi, serta doa-doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya

Terutama ibu yang sangat berperan sekali dalam *support* menyelesaikan skripsi ini dan juga teman-teman di luar kampus yang juga sudah memberikan banyak dukungan semangat serta *motivasi* dari teman-teman yang dapat membantu saya dalam menyusun skripsi ini dengan sangat baik. Pihak-pihak luar yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan-kebaikan kalian dengan sesuatu yang melebihi apa yang kalian harapkan, aamiin.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa lancar menyelesaikan skripsi ini dengan baik, yang penulis beri judul “Aplikasi Pencatatan Transaksi dan Laporan Keuangan Pada Angkringan Blangkemen”. Tujuan dari penyusunan ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian dalam jenjang sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

Dalam pengerjaan skripsi ini penulis telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu sekali dalam banyak hal. Oleh karena itu, disini penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Pemilik Angkringan Blangkemen yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Bambang Sudaryatno, Drs., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Orang tua tercinta yang telah banyak memberikan doa dan dukungan penuh kepada penulis secara moril maupun materil hingga skripsi ini dapat selesai.
4. Sahabat dan rekan seperjuangan tercinta yang tiada henti memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semua pihak yang telah banyak sekali membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.



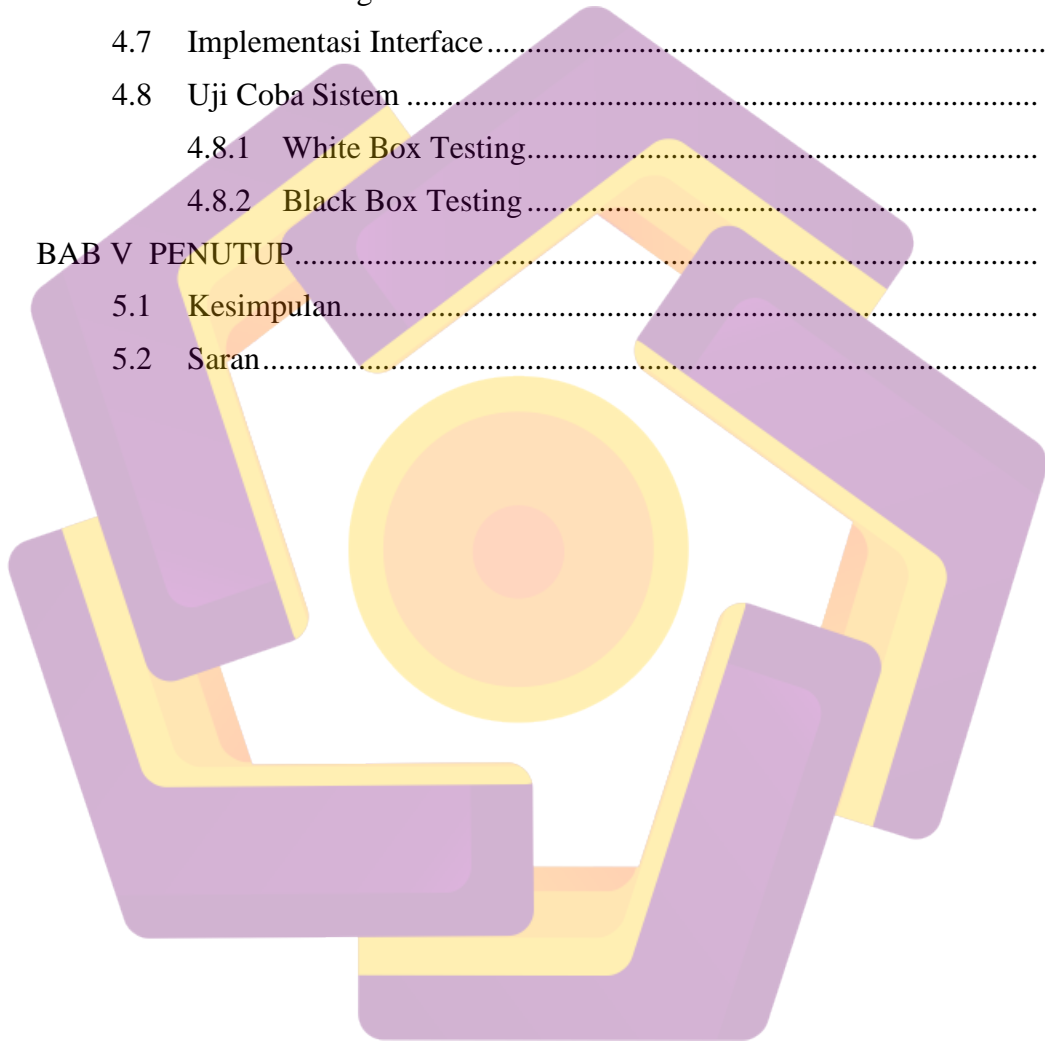
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Perusahaan .....	4
1.5.3 Bagi Amikom .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Observasi.....	5
1.6.3 Metode Wawancara.....	5
1.6.4 Metode Analisis.....	5
1.6.5 Metode Perancangan .....	6
1.6.6 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1	Kajian Pustaka.....	8
2.2	Dasar Teori.....	11
2.3	Konsep Dasar Sistem .....	12
2.3.1	Pengertian Sistem .....	12
2.3.2	Sistem Aplikasi.....	13
2.3.3	Klasifikasi Aplikasi .....	13
2.3.4	Aplikasi Mobile.....	14
2.4	Sistem Pemesanan.....	14
2.5	Andoid.....	14
2.5.1	Android Studio .....	15
2.6	Konsep Analisis Perancangan Sistem.....	17
2.6.1	Analisis Sistem.....	17
2.6.2	Analisis PIECES.....	17
2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
2.7	Flowchart.....	21
2.8	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	21
2.9	Unified Modeling Language (UML).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	25
2.10.1	XAMPP .....	26
2.10.2	MySQL.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>27</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Penjelasan Singkat Tentang Angkringan Blangkemen .....	27
3.1.2	Peofil Angkringan Blangkemen .....	27
3.1.3	Visi Misi dan Tujuan Angkringan Blangkemen.....	28
3.1.4	Keadaan Angkringan Blangkemen.....	29
3.2	Analisis Masalah .....	29
3.2.1	Langkah-langkah Analisis.....	30
3.2.2	Hasil Analisis .....	30
3.2.2.1	Analisis Kinerja ( <i>Performance Analysis</i> ).....	30
3.2.2.2	Analisis informasi ( <i>Information Analysis</i> ) .....	31
3.2.2.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ).....	32

3.2.2.4	Analisis Pengendalian ( <i>Control Analysis</i> ) .....	32
3.2.2.5	Analisis Efisien ( <i>Efficiency</i> ).....	32
3.2.2.6	Analisis Layanan ( <i>Service Analysis</i> ).....	33
3.3	Solusi yang dapat diterapkan.....	33
3.4	Solusi yang dipilih.....	34
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	34
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	35
3.5.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	37
3.5.4	Analisis Kelayakan Teknologi .....	38
3.5.5	Analisis Kelayakan Operasional .....	38
3.5.6	Analisis Kelayakan Hukum.....	38
3.6	Perancangan Sistem.....	38
3.7.1	Perancangan Flowchart .....	39
3.7.2	Use Case Diagram .....	40
3.7.3	Activity Diagram.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7	Rancang Basis Data.....	43
3.7.1	ERD (Entity Relationship Diagram) .....	43
3.7.2	Relasi Antar Tabel.....	44
3.7.3	Perancangan Struktur Tabel .....	45
3.7.4	Rancangan Interface .....	47
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1	Implementasi .....	55
4.2	Implementasi Program .....	55
4.3	Pembuatan Database .....	56
4.3.1	Pembuatan Tabel Petugas.....	56
4.3.2	Pembuatan Tabel Owner .....	57
4.3.3	Pembuatan Tabel Detail Transaksi.....	57
4.3.4	Pembuatan Tabel Keranjang .....	58
4.3.5	Pembuatan Tabel Meja.....	58
4.3.6	Pembuatan Tabel Menu.....	58
4.3.7	Pembuatan Tabel Transaksi.....	59

4.3.8	Tabel Id.....	59
4.4	Pembuatan Relasi Tabel .....	59
4.5	Koneksi Database.....	60
4.6	Koneksi REST API .....	60
4.6.1	Konfigurasi Retrofit .....	62
4.6.2	Konfigurasi Android Manifest .....	63
4.7	Implementasi Interface.....	65
4.8	Uji Coba Sistem .....	104
4.8.1	White Box Testing.....	104
4.8.2	Black Box Testing.....	107
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>114</b>
5.1	Kesimpulan.....	114
5.2	Saran.....	115



## DAFTAR TABEL

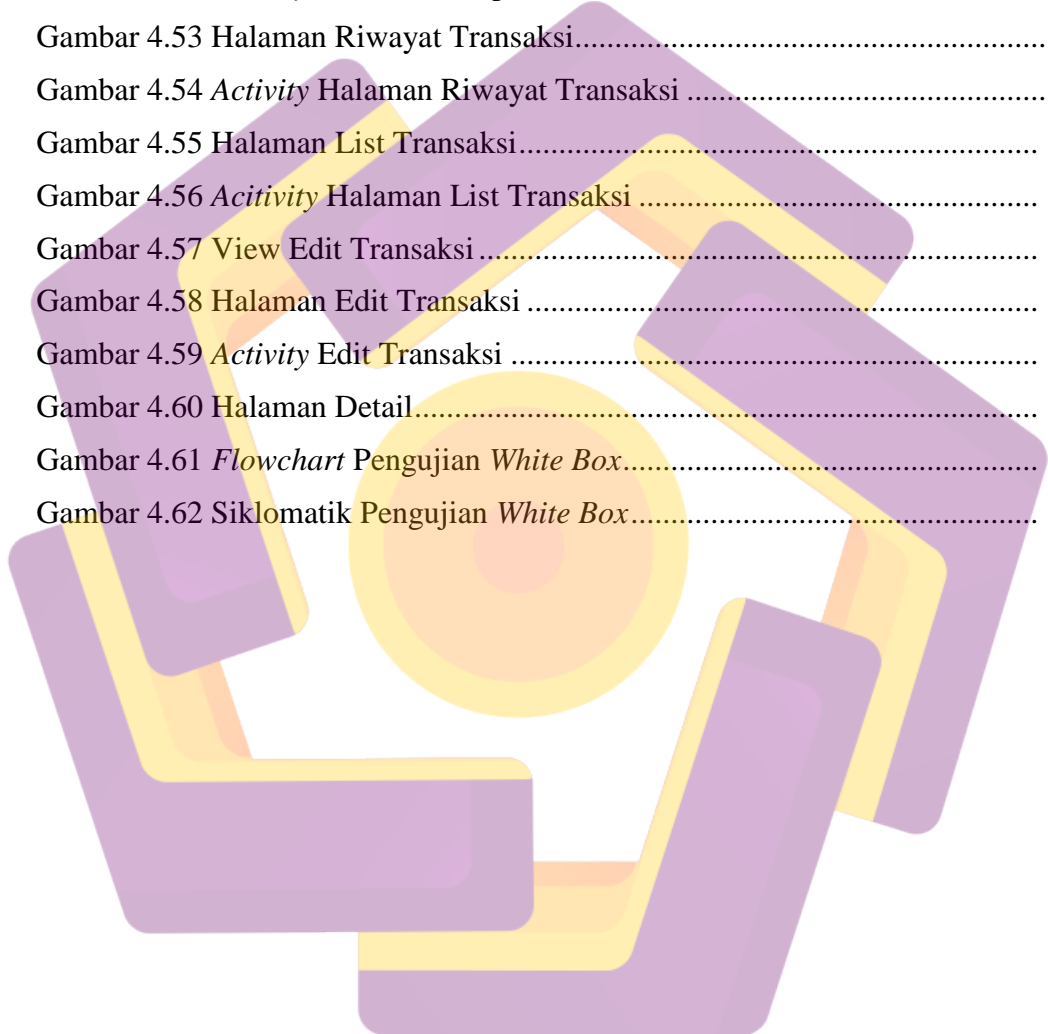
Tabel 2.1 Flowchart System.....	21
Tabel 2.2 Simbol Entity Relationship Diagram .....	23
Tabel 3.1 Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ).....	30
Tabel 3.2 Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	31
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ) .....	32
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> ).....	32
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ).....	33
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ).....	33
Tabel 3.7 Perangkat Keras Untuk Implementasi Sistem.....	36
Tabel 3.8 Perangkat Keras Untuk Perancangan Sistem .....	36
Tabel 3.9 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	37
Tabel 3.10 Tabel Petugas .....	45
Tabel 3.11 Tabel Transaksi .....	45
Tabel 3.12 Tabel Detail_Trans .....	45
Tabel 3.13 Tabel Menu .....	46
Tabel 3.14 Tabel Meja .....	46
Tabel 3.15 tabel Owner .....	46
Tabel 3.16 Tabel Keranjang .....	46
Tabel 4.1 <i>Black Box</i> Testing Halaman Login .....	107
Tabel 4.2 Black Box Testing Halaman Pegawai Order .....	109
Tabel 4.3 Black Box Testing Halaman Owner .....	112

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart.....	39
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	40
Gambar 3.3 Gambar DFD Level 1 .....	41
Gambar 3.4 Gambar ERD .....	44
Gambar 3.5 Gambar Relasi Tabel.....	44
Gambar 3.6 Gambar Halaman Utama.....	47
Gambar 3.7 Gambar Halaman Login .....	48
Gambar 3.8 Gambar Halaman Utama Pegawai .....	48
Gambar 3.9 Gambar Halaman Tambah Menu .....	49
Gambar 3.10 Gambar Halaman Pilih Menu.....	50
Gambar 3.11 Gambar Halaman Keanjang .....	50
Gambar 3.12 Gambar Halaman Detail Transaksi .....	51
Gambar 3.13 Gambar Halaman Utama Owner .....	52
Gambar 3.14 Halaman Transaksi Harian .....	52
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Riwayat Transaksi .....	53
Gambar 3.16 Tampil Halaman List Transaksi .....	54
Gambar 4.1 Struktur Direktori Android Studio .....	56
Gambar 4.2 Pembuatan Tabel Pengguna .....	57
Gambar 4.3 Pembuatan Tabel <i>Owner</i> .....	57
Gambar 4.4 Pembuatan Tabel Detail Transaksi.....	57
Gambar 4.5 Pembuatan Tabel Keranjang .....	58
Gambar 4.6 Pembuatan Tabel Meja.....	58
Gambar 4.7 Pembuatan Tabel Menu.....	58
Gambar 4.8 Pembuatan Tabel Transaksi .....	59
Gambar 4.9 Pembuatan Tabel Id.....	59
Gambar 4.10 Pembuatan Relasi Tabel .....	60
Gambar 4.11 Konfigurasi Koneksi Database.....	60
Gambar 4.12 Konfigurasi REST API.....	62
Gambar 4.13 Konfigurasi Retrofit .....	63
Gambar 4.14 Konfigurasi AndroidManifest .....	65

Gambar 4.15 Halaman Akses.....	66
Gambar 4.16 Activity Halaman Pertama .....	66
Gambar 4.17 Halaman Login Pegawai .....	67
Gambar 4.18 <i>Activity</i> Login Pegawai .....	68
Gambar 4.19 Models Pegawai .....	68
Gambar 4.20 Halaman Pegawai.....	69
Gambar 4.21 Halaman Pegawai.....	70
Gambar 4.22 Halaman Tambah Menu .....	70
Gambar 4.23 <i>Activity</i> Tambah Menu .....	71
Gambar 4.24 Model Menu .....	72
Gambar 4.25 Halaman Menu .....	72
Gambar 4.26 <i>Activity</i> Menu .....	73
Gambar 4.27 Adapter Data Halaman Menu.....	74
Gambar 4.28 Model Menu .....	75
Gambar 4.29 Halaman Keranjang.....	75
Gambar 4.30 <i>Activity Cart</i> (Keranjang).....	77
Gambar 4.31 Adapter Halaman Keranjang.....	78
Gambar 4.32 Model Halaman Keranjang .....	79
Gambar 4.33 Halaman Detail Transaksi .....	80
Gambar 4.34 <i>Activity</i> Detail Transaksi .....	81
Gambar 4.35 Adapter Detail Transaksi.....	82
Gambar 4.36 Model Detail Transaksi .....	83
Gambar 4.37 Halaman <i>Check-out</i> .....	84
Gambar 4.38 <i>Activity Check-out</i> .....	87
Gambar 4.39 Halaman Download File.....	88
Gambar 4.40 <i>Activity</i> Halaman Download File .....	89
Gambar 4.41 <i>Login Owner</i> .....	89
Gambar 4.42 <i>Activity Login Owner</i> .....	90
Gambar 4.43 Model Owner .....	90
Gambar 4.44 Halaman <i>Owner</i> .....	91
Gambar 4.45 <i>Activity</i> Halaman <i>Owner</i> .....	91
Gambar 4.46 Halaman Transaksi Harian.....	92

Gambar 4.47 <i>Activity</i> Transaksi Harian .....	94
Gambar 4.48 Adapter Halaman Transaksi Harian .....	95
Gambar 4.49 Model Halaman Transaksi Harian.....	96
Gambar 4.50 Halaman Cetak File Transaksi Harian .....	96
Gambar 4.51 Halaman Simpan File Transaksi Harian.....	97
Gambar 4.52 <i>Activity</i> Halaman Simpan File Transaksi Harian .....	98
Gambar 4.53 Halaman Riwayat Transaksi.....	98
Gambar 4.54 <i>Activity</i> Halaman Riwayat Transaksi .....	99
Gambar 4.55 Halaman List Transaksi.....	100
Gambar 4.56 <i>Activity</i> Halaman List Transaksi .....	101
Gambar 4.57 View Edit Transaksi .....	101
Gambar 4.58 Halaman Edit Transaksi .....	102
Gambar 4.59 <i>Activity</i> Edit Transaksi .....	103
Gambar 4.60 Halaman Detail.....	104
Gambar 4.61 <i>Flowchart</i> Pengujian <i>White Box</i> .....	105
Gambar 4.62 Siklomatik Pengujian <i>White Box</i> .....	106





## INTISARI

Usaha dibidang kuliner adalah salah satu usaha yang cukup menjanjikan dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir, sehingga banyak muncul caffe yang menyediakan fasilitas memadai bagi masyarakat khususnya mahasiswa. Contohnya dalam kasus yang akan saya kulik, Angkringan Blangkemen. Angkringan ini memuat konsep kesedarhanaan dari angkringan tapi dengan fasilitas dan kenyamanan seperti layaknya caffe lainnya dan menggabungkan menu warmindo. Angkringan Blangkemen baru berdiri selama 6 bulan. Semua sistem pemesanan bahkan pencatatan laporan masih menggunakan cara yang manual, contohnya seperti pemesanan secara lisan, itu menyebabkan banyak terjadinya kesalahan orderan jika terjadi keramaian. Karena tidak adanya pencatatan dengan rinci dan jelas mengakibatkan banyak terjadi kekeliruan pada saat pembayaran juga. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan menerapkan metode studikusus. Dengan objek Blangkemen, informasi dalam penelitian ini di peroleh melalui wawancara oleh pemilik dan pengelolah. Dengan adanya wawancara bisa disimpulkan bahwa pemilik dan penggelolah menyatakan bahwa ingin adanya sistem yang bisa mendukung kelancarannya dalam melakukan transaksi. Namun pemilik mengusulkan akan lebih baik lagi jika ditambah fitur laporan dari keseluruhan transaksi di setiap harinya. Selebihnya setuju dengan konsep sebelumnya

**Kata Kunci :**

Aplikasi pencatatan transaksi dan keuangan, metode studikusus yang digunakan dalam penelitian , android Studio merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan program

## **ABSTRACT**

*Business in the culinary field is one of the promising businesses in the last few years, so that many cafes have emerged that provide adequate facilities for the community, especially students. For example, in the case I will study, Angkringan Blangkemen. This Angkringan contains the simple concept of angkringan but with facilities and comfort like other cafe and combines the warmindo menu. Angkringan Blangkemen has only been established for 6 months. All ordering systems and even recording reports still use manual methods, for example, such as verbal ordering, it causes many order errors if there is a crowd. Due to the absence of detailed and clear records, there were many mistakes at the time of payment as well. This type of research is qualitative, by applying the case study method. With the Blangkemen object, the information in this study was obtained through interviews by the owner and manager. With the interview, it can be concluded that the owner and manager state that they want a system that can support the smooth running of transactions. However, the owner suggested that it would be even better if you added a report feature of all transactions every day. The rest agree with the previous concept.*

**Keywords :**

*Transaction and financial recording applications, case study methods used in research, Android Studio is an application used in program development*

