

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI GO! ADVENTURE YOGYAKARTA

Supriatin¹⁾, Tegar Bayu Ginanjar²⁾

^{1,2)} Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283
Email : supriatin@amikom.ac.id¹⁾, tegar.ginanjar@students.amikom.ac.id²⁾

Abstraksi

Perkembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang komputer yang semakin maju dan hampir di semua bidang menggunakan perangkat komputer untuk pendukung dalam mencari sebuah informasi maupun menyelesaikan pekerjaan. Komputer memiliki keunggulan yang dapat mempercepat pengolahan data, baik dalam skala besar maupun kecil. Sehingga komputer bisa menghasilkan sebuah informasi yang lebih baik dibandingkan dengan pengolahan data manual.

GO! Adventure Yogyakarta merupakan sebuah perusahaan persewaan alat perkemahan yang saat ini memiliki satu kasir, seorang admin dan proses peminjaman dan pengembalian masih menggunakan cara manual untuk perhitungan pembayaran yang rentan terhadap kesalahan baik kesalahan perhitungan keuangan ataupun kesalahan dalam perekapan peminjaman.

Dengan beberapa masalah di atas, peneliti memberikan rekomendasi solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat sistem informasi akuntansi berbasis dekstop sebagai solusi untuk mempermudah admin dan kasir dalam mengolah dan proses data peminjaman dan data pengembalian serta membantu mengurangi beban waktu yang lama pada admin dan kasir dalam pengolahan data dan proses pencarian data peminjaman.

Kata Kunci : sistem informasi akuntansi, peminjaman, persewaan

Abstract

The development of science, especially in the field of computers, which is increasingly advanced and in almost all fields using computer devices for support in finding information or completing work. Computers have advantages that can speed up data processing, both on a large and small scale. So that the computer can produce a better information than manual data processing.

GO! Adventure Yogyakarta is a camping equipment rental company that currently has one cashier, an admin and the loan and return process is still using the manual method for calculating payments which is prone to errors, both financial calculation errors or errors in loan recapitulation.

With some of the problems above, the researcher provides recommendations for solutions to solve these problems by creating a desktop-based accounting information system as a solution to make it easier for admins and cashiers to process and process loan data and return data and help reduce the burden of a long time on admins and cashiers in processing data. and the process of searching for loan data.

Keywords: accounting information system, lending, leasing

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang komputer yang semakin modern dan hampir disemua bidang menggunakan perangkat komputer sebagai alat pendukung untuk mencari sebuah informasi maupun melakukan pekerjaan. Komputer memiliki keunggulan yang nyata untuk mempercepat pengolahan data, baik dalam skala besar maupun kecil. Dengan sistem pengolahan data komputer bisa menghasilkan sebuah informasi yang lebih baik sehingga dapat memberikan manfaat yang besar bagi pemakai. Meskipun sarana teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat, namun masih

banyak pengusaha kecil yang belum memanfaatkan komputerisasi sebagai sarana untuk menunjang usaha mereka.

Membuat usaha berkembang menjadi lebih baik dan besar merupakan tujuan dan impian setiap pengusaha. Untuk mencapai tujuan tersebut pengusaha harus bisa memanfaatkan berbagai aspek ilmu pengetahuan, salah satunya dari aspek teknologi yaitu dengan memanfaatkan komputer atau melakukan komputerisasi di dalam proses kegiatan usaha. Sistem informasi akuntansi merupakan sistem yang menyediakan informasi akuntansi dan keuangan serta informasi lainnya yang di peroleh dari

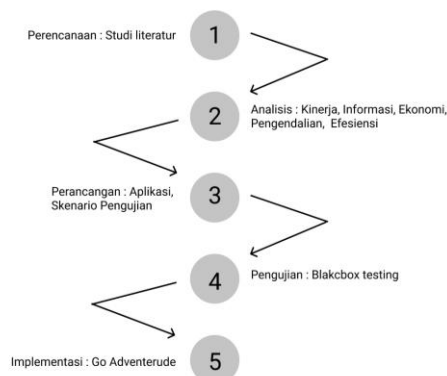
proses rutin transaksi seperti transaksi pembayaran, order barang, pencatatan transaksi keuangan [1].

GO! Adventure Yogyakarta merupakan sebuah usaha persewaan alat perkemahan yang berlokasi di daerah banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Dalam pencatatan data penyewaan barang pada GO! Adventure Yogyakarta masih dikerjakan secara manual belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sistem informasi merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu aturan tertentu, sebagai salah satu jawaban akan solusi dalam permasalahan yang dimiliki oleh objek penelitian yang membutuhkan Pencatatan data barang dan transaksi penyewaan barang [2]. Sebelumnya masih menggunakan buku catatan sehingga terjadi kesalahan dalam laporan stok barang yang disewa tidak sesuai dengan stok barang yang tersedia, dan juga penumpukan berkas-berkas yang menyebabkan kesulitan dalam pencarian data. Hal ini dapat menyebabkan terhambatnya proses transaksi penyewaan barang sehari-hari.

Melihat dari permasalahan yang dialami oleh pemilik usaha, peneliti akan merancang sebuah sistem informasi yang bisa mencatat transaksi barang masuk dan barang keluar yang telah terjadi di objek penelitian. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan pemilik usaha akan lebih mudah mencari data dengan mudah dan lebih cepat dalam mencari stok barang yang tersedia.

2. Metode Penelitian

GO! Adventure Yogyakarta ini merupakan salah satu bisnis persewaan alat perkemahan yang terdapat pada daerah Banguntapan. Sebagai besar para pendaki di Banguntapan memilih untuk menyewa alat perkemahan di GO! Adventure Yogyakarta dengan nama pemilik Tri Khusuma Ndarujati. Pada sisi lain, sistem pengolahan pembayaran dan penyewaan juga menggunakan manual. Oleh karena itu dibangun sebuah sistem informasi akuntansi untuk membantu permasalahan tersebut. Bagan alur penelitian seperti pada Gambar 1:



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Studi Literatur

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem informasi akuntansi. Dapat di jabarkan sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung ke objek, yaitu toko persewaan alat perkemahan GO! Adventure Yogyakarta yang berada di daerah Banguntapan, Bantul.

b. Metode Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap narasumber yaitu pemilik untuk mendapat informasi data yang diperlukan.

c. Metode Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengutip dan meresume buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi sebagai referensi dan bahan pembanding untuk penyusunan penelitian [3].

2.2 Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan atau juga sering disebut dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service*)[4].
- Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem, tipe kebutuhan (Operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik, dan budaya), kebutuhan fungsional, dan teknik pengumpulan kebutuhan.
- Analisis kelayakan akan menjelaskan ukuran seberapa menguntungkan atau seberapa praktis perancangan sistem informasi ini terhadap objek.

2.3 Perancangan

Perancangan pada penelitian ini adalah tahapan penerjemahan dari keputusan data yang telah dikumpulkan atau penggambaran perangkat lunak yang akan dibangun. Proses-proses yang dilakukan dalam tahapan perancangan ini terdiri dari :

- Perancangan Sistem Metode perancangan sistem dalam penelitian ini penulis menggunakan *Flowchart, Data Flow Diagram (DFD)* dan Rancangan *User Interface*. Peneliti menggunakan DFD untuk model perancangan karena dapat menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*) [5].

- b. Perancangan Database Metode perancangan database dalam penelitian ini dengan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) yaitu gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

2.4 Implementasi dan Pengujian

Tahapan ini program aplikasi yang sudah selesai dibuat akan diintegrasikan dan diuji kembali sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa seluruh kebutuhan sistem telah terpenuhi. Aplikasi akan di uji apakah menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna, jika aplikasi tidak memberikan informasi maka akan dilakukan perbaikan sistem tetapi apabila aplikasi sudah dinyatakan berhasil test uji coba maka aplikasi akan diimplementasikan. Pada penelitian ini Pengujian menggunakan teknik pengujian *Black Box*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan:

3.1 Analisis PIECES

Berikut adalah hasil analisis terhadap sistem lama dan sistem baru menggunakan Analisis PIECES yang terdiri dari *Performance* (Performa), *Information* (Informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (Kontrol) dan *Efficiency* (Efisiensi).

- a. Analisis Kinerja (Performance)

Analisis kinerja diukur dengan jumlah produksi (throughput) dan waktu tanggap (respon time). Jumlah produksi adalah seberapa banyak pekerjaan yang bisa dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan waktu tanggap adalah kecepatan untuk melakukan proses pelayanan, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kinerja (Performance)

Parameter	Hasil Analisis	Sebelum	Sesudah
<i>Throughput</i>	Proses pencarian data dan penginputan transaksi oleh admin masih menggunakan manual sehingga memperlambat proses.	Proses transaksi masih menggunakan manual yang dituliskan di buku besar.	Proses transaksi telah dijalankan oleh program.

Parameter	Hasil Analisis	Sebelum	Sesudah
<i>Respon time</i>	Waktu yang dibutuhkan admin dalam menyelesaikan laporan transaksi membutuhkan waktu yang lama dengan rentang waktu lebih dari satu hari.	Saat admin menyelesaikan laporan transaksi rentang waktu yang dibutuhkan lebih dari satu jam.	Admin dapat menyelesaikan laporan transaksi dengan rentang waktu yang dibutuhkan kurang dari satu jam.

- b. Analisis Informasi (*Information*)

Analisis informasi digunakan untuk menganalisa informasi yang dihasilkan dari sistem. Kualitas informasi bisa dilihat dari parameter akurat, tepat waktu dan relevan, beberapa hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Informasi (*Information*)

Parameter	Hasil Analisis	Sebelum	Sesudah
Akurat	Proses perhitungan tidak menggunakan metode perhitungan yang ada, sehingga resiko untuk kesalahan proses perhitungan bisa terjadi dan data menjadi tidak akurat.	Proses masih menggunakan metode manual sehingga resiko kesalahan masih tinggi sehingga data menjadi tidak akurat.	Proses telah menggunakan metode sistem program sehingga resiko kesalahan terhadap data sehingga menjadi akurat.
Tepat waktu	Proses penginputan data dengan sistem manual dari admin akan memakan banyak waktu untuk di salin kedalam arsip atau kertas. Sehingga penyajian informasi bisa melebihi waktu yang telah ditentukan.	Proses penginputan data dengan sistem manual akan memakan waktu yang lebih banyak dari waktu yang dibutuhkan hingga 1 jam	Proses penginputan data dengan sistem program lebih memersingkat waktu sehingga data dapat diproses dengan waktu yang kurang dari 1 jam.

Parameter	Hasil Analisis	Sebelum	Sesudah
Relevan	Data dan laporan yang masih manual belum tersusun rapi maka dikhawatirkan informasi menjadi tidak relevan	Data dan laporan masih belum tersusun rapi sehingga dikhawatirkan informasi tidak relevan.	data dan laporan sudah tersusun rapi sehingga informasi menjadi lebih relevan.

c. Analisis Ekonomi (Economy)

Analisis ekonomi adalah penilaian sistem atas pengurangan dan keuntungan biaya yang didapat dari sistem yang dibuat, berupa alat tulis, buku dan tempat arsip untuk pengeluaran biaya rutin dan penghasilan dan pembayaran denda yang di dapat dari keuntungan. Hal tersebut telah di uraikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Ekonomi (Economy)

Parameter	Hasil analisis	Sebelum	Sesudah
Biaya dan Manfaat	Biaya untuk keperluan administrasi berupa alat tulis, buku dan tempat arsip menambah tinggi biaya setiap bulannya. Tidak sebanding dengan hasil yang didapatkan. Apabila proses perhitungan diulang maka akan menambah biaya.	Biaya untuk keperluan administrasi akan bertambah setiap bulannya sehingga tidak sebanding dengan hasil yang didapatkan .	Dengan adanya system ini diharapkan dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan akibat terlalu banyak penggunaan kertas dan tinta.

d. Analisis Pengendalian (Controlling)

Analisis pengendalian digunakan dalam mengetahui dan menghindari kesalahan secara dini dan digunakan juga untuk menjamin keamanan data pada sistem sehingga resiko kehilangan atau kerusakan dapat diminimalisir, uraian hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Pengendalian (Control)

Parameter	Hasil analisis	Sebelum	Sesudah
Pengendalian Data	Sistem yang lama mempunyai resiko kehilangan atau kerusakan data lebih besar karena media yang digunakan masih menggunakan media kertas yang disusun dalam rak .	Informasi disimpan dalam media kertas dan Disusukan dalam rak sehingga resiko kerusakan semakin tinggi.	Informasi disimpan dalam database dan tersusun rapi sehingga resiko kerusakan dapat di minimalisir .

e. Analisis Efisiensi (Efficiency)

Analisis efisiensi adalah berhubungan dengan bagaimana cara menggunakan sumber daya secara semaksimal dan untuk meminimalisir pemborosan seperti waktu, alat dan tenaga karena pengolahan data masih banyak menggunakan media alat tulis yang apabila terdapat kerusakan atau kesalahan penggunaan sumber daya menjadi lebih bertambah karena harus mengganti dengan yang baru. dapat dilihat pada Tabel 5.

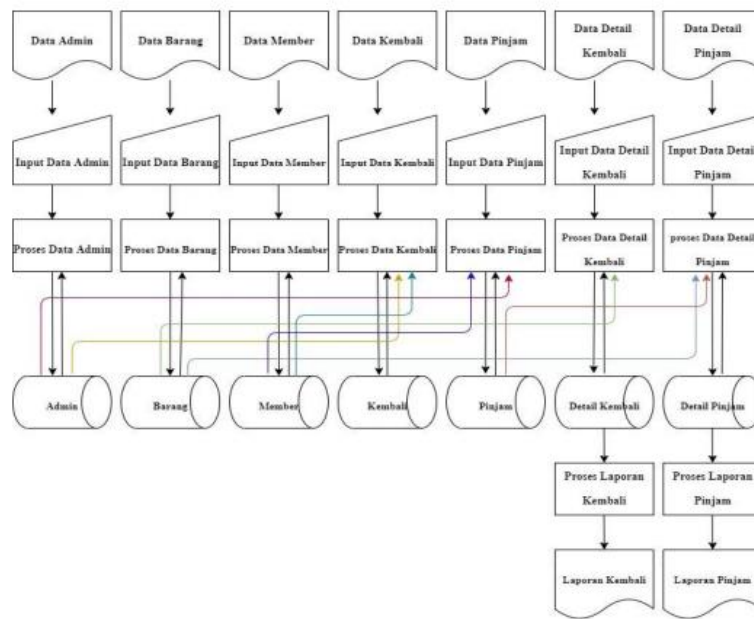
Tabel 5. Analisis Efisiensi (Efficiency)

Parameter	Hasil analisis	Sebelum	Sesudah
Penggunaan Sumber Daya	Sumber daya yang digunakan pada sistem lama terdapat pemborosan waktu, alat dan tenaga. Pengolahan data masih banyak menggunakan media alatulis. Apabila terdapat kerusakan maka penggunaan sumber daya menjadi lebih bertambah banyak dan tidak efisien.	Sumber daya yang digunakan pada sistem lama memakan banyak waktu dan tenaga sehingga menjadi lebih banyak digunakan .	Sumber daya yang digunakan pada sistem baru dapat menghemat waktu dan tenaga sehingga terjadi efisiensi terhadap sumber daya.

3.2 Rancangan Sistem dan Database

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuat rancangan sistem dan database:

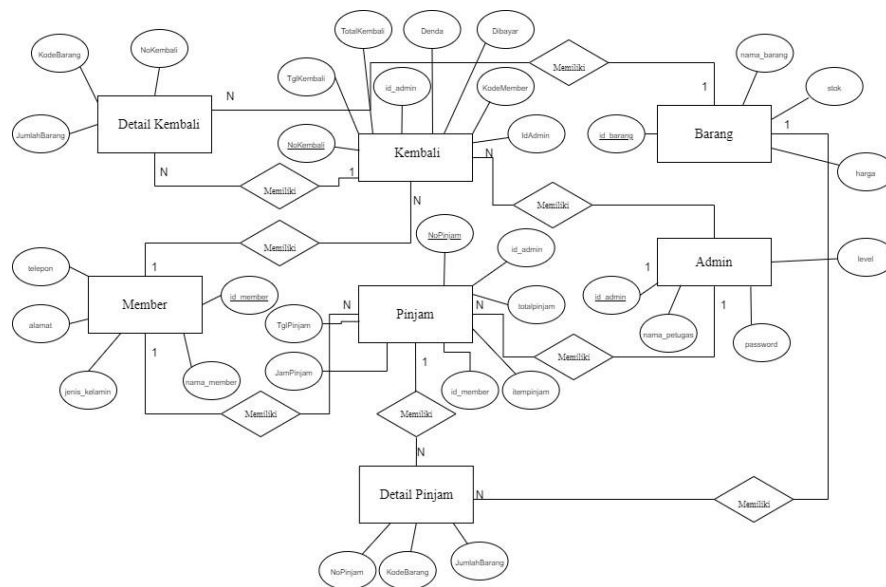
a. Flowchart Sistem



Gambar 2. Flowchart Sistem

Flowchart diatas merupakan bagian yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang berjalan diantaranya adalah data admin, data barang, data member, data kembali, data pinjam, data detail kembali dan data detail pinjam.

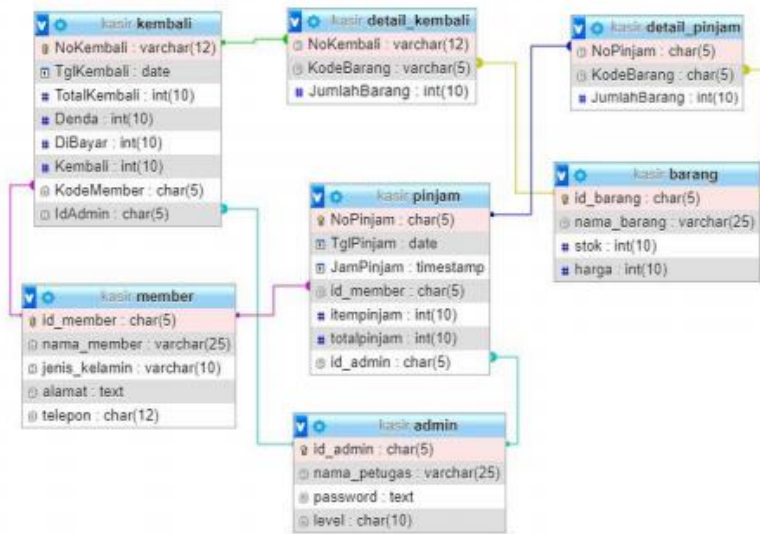
b. ERD



Gambar 3 ERD

Rancangan database untuk sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3 yakni ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang menunjukkan hubungan antar entitas. Pada sistem yang akan dibangun terdapat 7 entitas yaitu Admin, Barang, Member, Kembali, Pinjam, Detail Kembali, Detail Pinjam.

c. Relasi Antar Tabel



Gambar 4. Relasi Antar Tabel

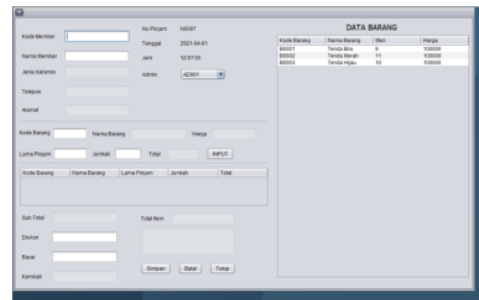
Relasi tabel yang dihasilkan dari perancangan ERD dapat dilihat pada Gambar 4 yang menunjukkan hubungan antar tabel yang saling berelasi [6].

d. Desain Rancangan Antarmuka

Antarmuka adalah tampilan dalam sebuah system yang digunakan untuk memanipulasi data [7]. Dalam pembuatan sistem informasi akuntansi ini dapat di lihat pada Gambar 5, Gambar 6, Gambar 7 dan Gambar 8.

terdapat menu-menu yang dapat dipilih sesuai kebutuhan admin.

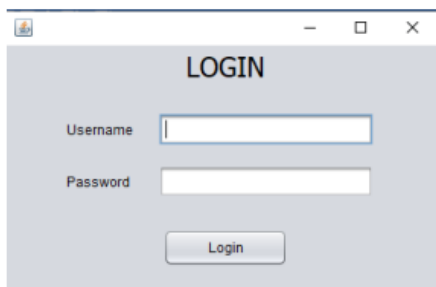
3. Form Transaksi Peminjaman



Gambar 6. Form Transaksi Peminjaman

Form transaksi peminjaman digunakan untuk menambahkan transaksi peminjaman yang dilakukan oleh member

1. Menu Login



Gambar 5. Menu Login

Halaman login digunakan oleh admin dan kasir. Admin dan kasir memasukkan username dan password untuk masuk kedalam dashboard utama.

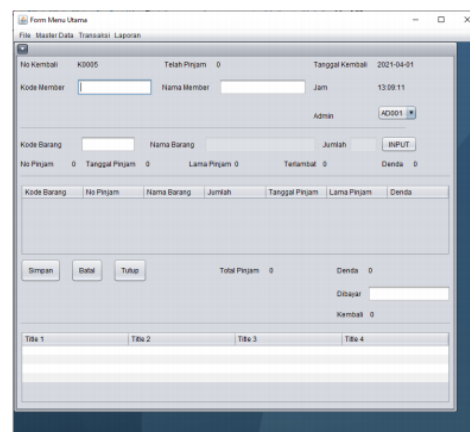
2. Halaman Utama Admin



Gambar 5. Halaman Utama Admin

Halaman utama Admin menampilkan tampilan awal setelah admin melakukan login, yang di dalamnya

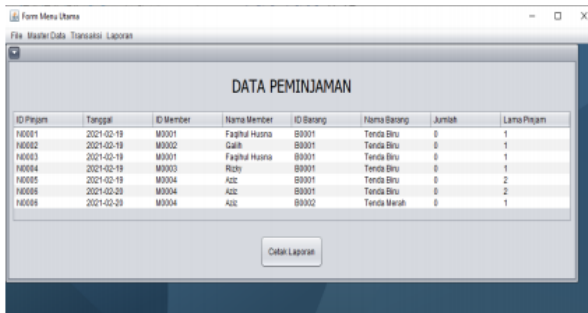
4. Form Transaksi Pengembalian



Gambar 7. Form Transaksi Pengembalian

Form transaksi pengembalian adalah halaman dimana admin dan kasir memproses pengembalian barang yang dipinjam oleh member.

5. Halaman Laporan Peminjaman



Gambar 8. Halaman Laporan Peminjaman

Halaman laporan peminjaman adalah halaman yang menampilkan data dari setiap peminjaman yang dilakukan oleh member dan laporan dapat dicetak.

e. Pengujian

Uji coba sistem dilakukan setelah aplikasi diimplementasikan untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan sesuai yang diinginkan. Metode yang digunakan adalah black-box testing. Metode ini adalah metode pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak secara fungsional [8].

Tabel 6. Pengujian sistem

No	Form	Kasus Uji	Pengamatan	Hasil
1	Login	Masukan username dan password	Masuk Kehalaman utama	Berhasil
2	Halaman Barang	Input data barang	tersimpan ke dalam data barang	Berhasil
3	Halaman Pinjam	Transaksi peminjaman	Transaksi dapat dilakukan	Berhasil
4	Halaman Pengembalian	Transaksi Pengembalian	Transaksi pengembalian menampilkan data barang kembali beserta denda	Berhasil

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Sistem Informasi Akuntansi GO! Adventure Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancang bangun sistem informasi akuntansi yang dapat diimplementasikan pada GO! Adventure
- b. Sistem informasi akuntansi GO! Adventure Yogyakarta ini dapat digunakan sebagai solusi

untuk mempermudah admin dan kasir dalam mengolah dan proses data peminjaman dan data pengembalian.

- c. Sistem informasi akuntansi GO! Adventure Yogyakarta dapat mengurangi beban waktu yang lama pada admin dan kasir dalam pengolahan data dan proses pencarian data peminjaman.

Daftar Pustaka

Contoh:

- [1] George H. Bodnar, William S. Hopwood, "Sistem Informasi Akuntansi Edisi 9". 2012
- [2] Kusriani dan Andri K., Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic Dan Microsoft SQL Server. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007.
- [3] Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [4] Hanif. Al Fatta, Analisis & Perancangan Sistem Informasi :2007
- [5] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2014, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- [6] Kadir Abdul, 2008, Belajar database menggunakan MySQL, Andi Offset, Yogyakarta
- [7] M. Ir. P. Insap Santosa, Grafika Komputer dan Antarmuka Grafis, Yogyakarta: Andi Offset, 1994.
- [8] Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Volume I