

SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENDAPATAN JASA PADA WISATA KIMAL PARK KOTABUMI UTARA

Helda Fitriani¹, Verawati²

¹Mahasiswa Program Studi Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia

²Dosen Program Studi Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia
heldafitriani007@gmail.com¹, vera@dcc.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan aplikasi pengolahan data dan pendapatan jasa. Metode yang penulis gunakan adalah Extreme Programming (XP) karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi :Planning/Perencanaan, Design/Perancangan, Coding/Pengkodean dan Testing/Pengujian. Hasil penelitian yang dilakukan pada Wisata Kimal Park Kotabumi Utara untuk menghasilkan sebuah Aplikasi Pendapatan Jasa agar dapat membantu system pencatatan serta dapat menghasilkan laporan pendapatan Jasa yang akurat, relevan dan tepat waktu.

Kata kunci: Sistem Informasi Akuntansi, Extreme Programming, Java, Mysql

1. Pendahuluan

Objek wisata merupakan tempat dimana kita dapat menemukan kesinambungan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup. Dengan berwisata kita dapat menghilangkan sedikit kejenuhan setelah melakukan berbagai aktivitas yang berat. Tempat-tempat wisata merupakan tempat yang paling ramai dikunjungi masyarakat, sehingga tempat wisata merupakan solusi yang baik untuk meningkatkan jumlah pendapatan masyarakat.

Wisata Kimal Park merupakan salah satu Obyek Wisata yang bergerak dalam bidang jasa wisata yaitu berupa Outbond Management Training, Outdoor Event, Outdoor Activity. Dimana frekuensi pendapatannya selalu berubah-ubah. Pendapatan tersebut akan menimbulkan suatu pendapatan bagi perusahaan. Namun pada tempat wisata ini sistem yang digunakan masih dilakukan secara semi komputerisasi yaitu menggunakan Microsoft Excel, dan kegiatan pencatatannya pun masih belum memenuhi standar akuntansi, hal ini sering mengakibatkan terjadinya keterlambatan dan kesalahan dalam proses perhitungan dalam pembuatan laporan keuangan pendapatannya. Dibutuhkan system aplikasi yang dapat melakukan penginputan otomatis guna menghindari adanya kesalahan-kesalahan yang tak diinginkan.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan sebelumnya maka didapat rumusan masalahnya adalah "Bagaimana membuat sebuah program aplikasi akuntansi pendapatan jasa pada Wisata Kimal Park Kotabumi Utara?".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Jasa pada Wisata Kimal Park.
2. Untuk mengidentifikasi masalah sistem informasi mengenai pendapatan jasa yang sedang berjalan.
3. Dapat menghasilkan laporan pendapatan Jasa yang akurat, relevan dan tepat waktu

2. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi(TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

2.2 Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Azhar Susanto [1]:

“Kumpulan atau group dari sub sistem / bagian / komponen apapun baik fisik atau non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mengolah data transaksi yang berkaitan dengan masalah keuangan menjadi informasi keuangan“.

2.3 Pendapatan

Menurut Samuelson dan Nordhaus [2]. “Semakin besar pendapatan yang diperoleh maka semakin besar kemampuan suatu usaha untuk membiayai segala pengeluaran dan kegiatan – kegiatan yang akan dilakukan. Kondisi seseorang dapat diukur dengan menggunakan konsep pendapatan yang menunjukkan jumlah seluruh uang yang diterima oleh seseorang atau rumah tangga selama jangka waktu tertentu

2.4 Jasa

Menurut Kotler dalam Lupiyoadi [3]. “Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak.”

2.5 Alat Rancangan Sistem

Perancangan sistem sebagai desain aplikasi menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu aplikasi sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir analisis sistem. Perancangan sistem secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci dan strategis dalam organisasi. Tujuannya untuk melihat kesempatan memanfaatkan teknologi informasi dan membuat suatu sistem untuk kemajuan bisnis. Sistem informasi saat ini didukung dengan kemajuan ilmu pengetahuan dalam hal teknologi yang tidak lain menggunakan perangkat-perangkat lunak menjadi program dalam komputer.

2.5.1 Usecase

Pengertian Usecase menurut Satzinger [4], Mengemukakan : Usecase merupakan kegiatan yang sistem lakukan, biasanya dalam menanggapi permintaan oleh user.

Usecase diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan requirement fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Usecase diagram adalah diagram usecase yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya.

2.5.2 Activity Diagram

Pengertian Activity Diagram menurut John Satzinger [4], Mengemukakan: Sebuah diagram alur kerja yang menjelaskan berbagai kegiatan pengguna (atau sistem) orang yang melakukan masing-masing aktivitas, dan aliran sekuensial dari aktivitas-aktivitas tersebut. Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Sistem Informasi Akuntansi (Sia) Pendapatan Rawat Inap Kamar Vip Rsud Kota Lawang. [6]. Kelengkapan laporan dalam sistem informasi akuntansi pendapatan sangatlah penting guna melakukan laporan keuangan ke accounting. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variabel-variabel penelitian yang lain semisal sistem penerimaan kas, sistem penggajian, sistem penjualan, sistem persediaan, sistem piutang dan sistem akuntansi biaya.
2. Aplikasi Akuntansi Piutang Jasa Service Pada PT. AUX Indonesia Bandar Lampung. [7]. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Akuntansi Piutang Jasa Service yang dapat mempermudah dalam menyajikan data laporan piutang yang akurat dan tepat waktu, mempermudah dalam penginputan data-data yang dibutuhkan dalam pengolahan piutang jasa service, serta mempermudah admin atau pengguna dalam pengarsipan data piutang jasa service guna meningkatkan kinerja admin atau pengguna.

3. Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan adalah Extreme Programming (XP) karena sifat dari aplikasi yang dikembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi :Planning/Perencanaan, Design/Perancangan, Coding/Pengkodean dan Testing/Pengujian.

3.1 Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan pengumpulan data-data melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi yang dilakukan pada Wisata Kimal Park Kotabumi Utara.

3.2 Perangkat Keras

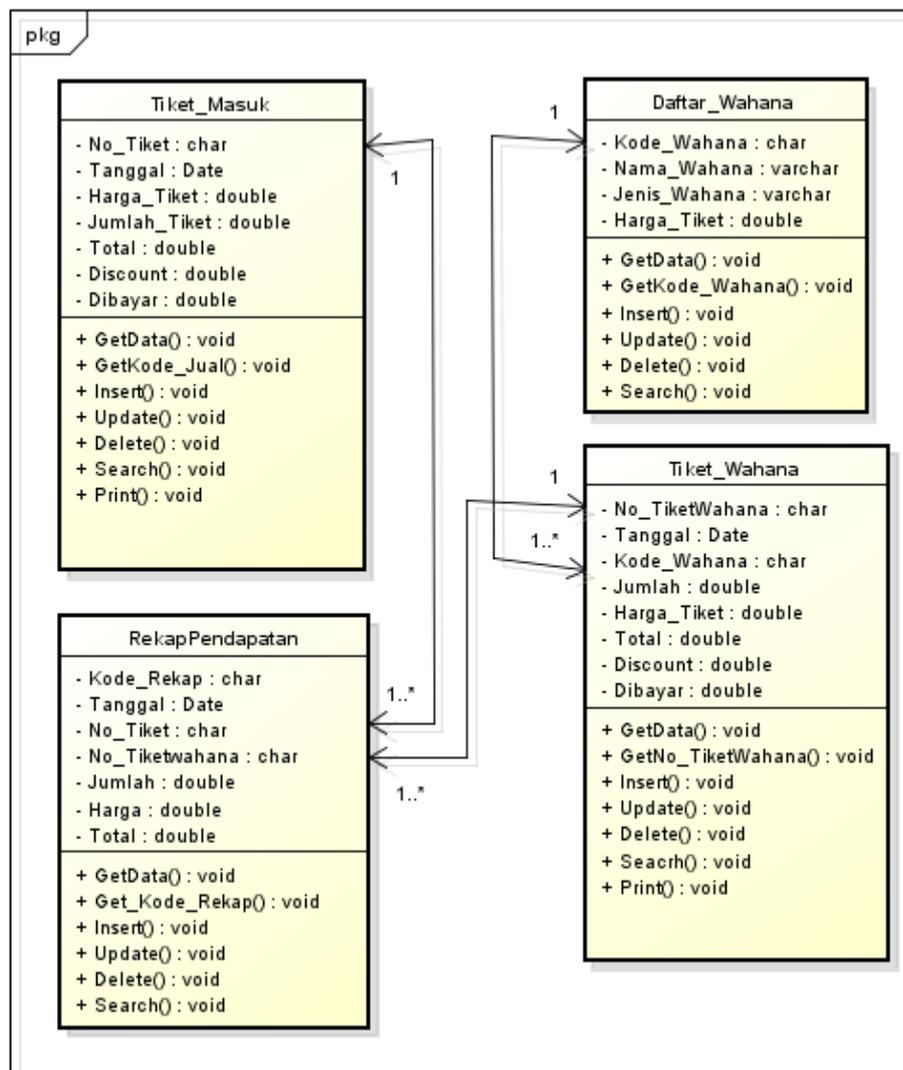
Sistem informasi yang terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah dilakukan beberapa hal, yaitu proses instalasi sudah dilakukan serta hardware yang mendukung dalam menjalankan program ini.

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan sistem pengolahan data piutang dagang ini adalah:

1. Processor Intel® (Core TM) i3-3110M CPU 2,40 Ghz
2. RAM 2 GB
3. Harddisk 320 GB
4. Mouse

3.3 Class Diagram

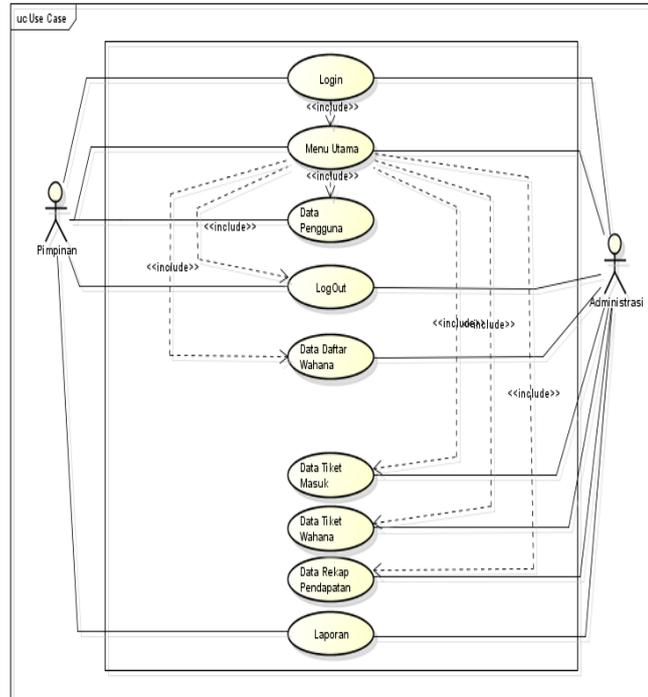
Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron. Adapun Class Diagram yang terdapat dalam Sistem yang akan dirancang dapat kita lihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Class Diagram Sistem

3.4 Use Case

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Administrasi, peserta Pimpinan.



Gambar 2. Use Case Sistem

4. Hasil dan Pembahasan

1. Form Login Admin

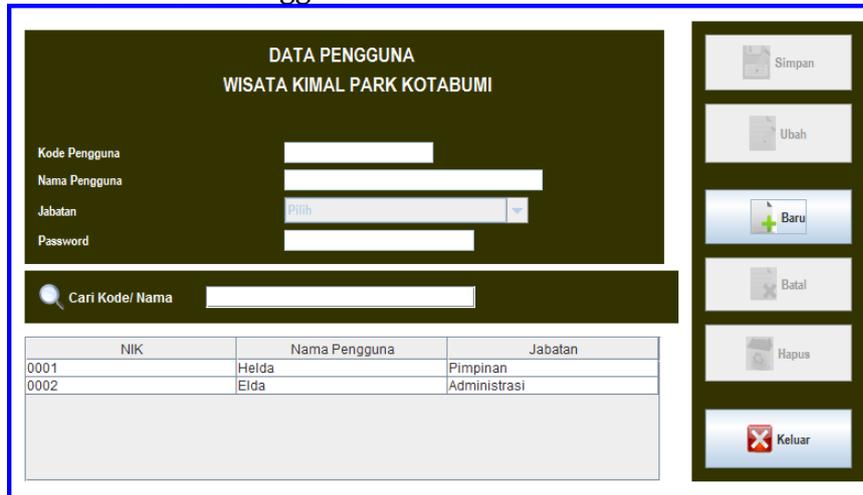
Gambar 3. Form Login

2. Tampilan Form Utama



Gambar 4. Form Utama

3. Tampilan Form Data Pengguna



Gambar 5. Form Data Pengguna

4. Tampilan Form Data Daftar Wahana



Gambar 6. Form Data Pengguna

5. Tampilan Form Data Tiket Masuk

No Tiket	Tanggal	Jumlah	Harga	Total	Discount	Dibayar	Terl
NTM.00001	2018-07-27	2	50000	100000	10000	90000	sembil
NTM.00002	2018-07-27	5	50000	250000	0	250000	dus ratu

Gambar 7. Form Data Tiket Masuk

6. Tampilan Form Data Tiket Wahana

No Tiket	Tanggal	Kode Wahana	Nama Wahana	Jenis Wahana	Jumlah
NTW.00001	2018-07-27	KDW.00001	Banana Boat	Wahana Air	3
NTW.00002	2018-07-27	KDW.00002	Kanai	Wahana Air	6

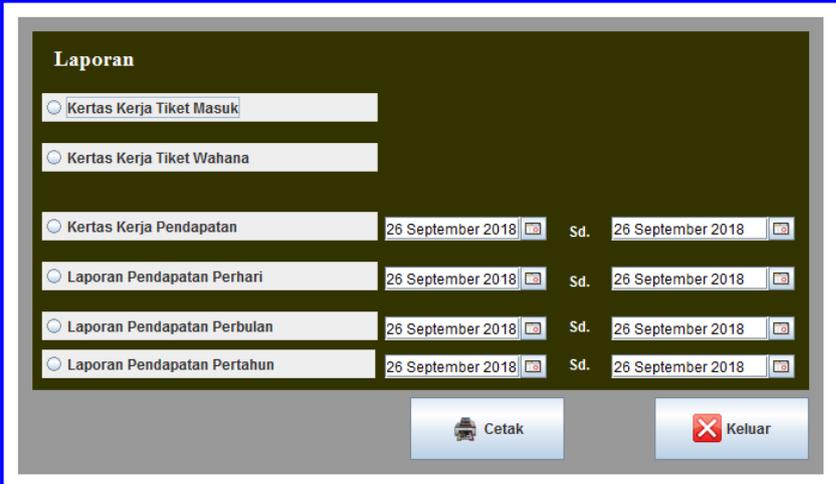
Gambar 8. Form Data Tiket Wahana

7. Tampilan Form Data Rekap Pendapatan

Kode Rekap	Tanggal	No Tiket	No Tiket Wahana	Keterangan	Jumlah	Harga	Total	Discount	Dibayar
KRP.00001	2018-07-27	NTM.00001		Pendapatan Tiket Masuk	2	50000	100000	10000	90000
KRP.00002	2018-07-27	NTM.00002		Pendapatan Tiket Masuk	5	50000	250000	0	250000
KRP.00003	2018-07-27		NTW.00001	Pendapatan Tiket Wahana	3	50000	150000	15000	135000
KRP.00004	2018-07-27		NTW.00002	Pendapatan Tiket Wahana	6	30000	180000	0	180000

Gambar 9. Form Data Rekap Pendapatan

8. Tampilan Form Cetak Laporan



Gambar 10. Form Cetak Laporan

a. Program aplikasi Akuntansi Pendapatan untuk menyajikan informasi secara akurat.

Program aplikasi yang dikembangkan mampu menghasilkan informasi Pengolahan data Pendapatan secara akurat. Dengan adanya Pencatatan Pendapatan tiket masuk dan tiket wahana yang melakukan masuk maka dapat mengetahui jumlah pengunjung yang masuk dan jumlah pendapatan sebuah perusahaan perusahaan.

b. Program aplikasi Akuntansi Pendapatan mempermudah dalam pengolahan data.

Program aplikasi Akuntansi Pendapatan mampu mempermudah dalam pengolahan data. Dimana aplikasi ini tidak melakukan pengiputan data Daftar Wahana, Tiket Masuk, Tiket Wahan, Rekap Pendapatan dan langsung tersimpan ke dalam database, dan tidak melakukan Penginputan secara berulang data Daftar Wahana yang ada, melainkan langsung Mengambil dari Data Master Wahana yang sudah ada jadi dapat meminimalisir kesalahan.

c. Program aplikasi mampu membuat laporan Kertas Kerja dan Laporan Pendapatan.

Program Aplikasi Akuntansi Pendapatan yang di kembangkan mampu membuat dan menyajikan laporan secara akurat dan tepat waktu, baik Kertas Kerja Tiket Masuk dan Tiket Wahana dan Laporan Pendapatan. Sehingga dengan adanya sistem Akuntansi Pendapatan ini akan menimbulkan efisiensi waktu. Laporan yang dibuat juga dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dikarenakan seluruh isi laporan Pendapatan berdasarkan transaksi yang dilakukan selama periode tersebut.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Aplikasi Pendapatan Jasa pada Wisata Kimal Park Kotabumi Utara dalam pembuatan Laporan pendapatan perhari, perbulan, dan pertahun
- Program Aplikasi telah menghasilkan pengolahan data yang cepat, akurat dan tepa waktu.

- c. Program Aplikasi telah menghasilkan Laporan pendapatan Jasa yang efisien dan efektif.
- d. Program Aplikasi ini dapat meningkatkan kinerja akuntansi khususnya bagian Administrasi.

Kekurangan dari hasil penelitian ini antara lain adalah:

- a. Sistem informasi yang dikembangkan belum online
- b. Belum dikembangkan untuk pelaporan-pelaporan yang lain, yang berkaitan dengan akuntansi.

Referensi

- [1] Azhar Susanto, 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya
- [2] Samuelson dan Nordhaus, 2013. *Ekonomi*, Jilid 1, Airlangga, Jakarta
- [3] Kotler dalam Lupiyoadi, 2014. *Manajemen Pemasaran*. Airlangga, Jakarta
- [4] Satzinger, 2013. *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*, Andi, Yogyakarta
- [5] Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2014. *Rekaya Perangkat Lunak*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [6] Dana Ika Maria, (2016). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi (Sia) Pendapatan Rawat Inap Kamar Vip Rsud Kota Lawang*. Journal Riset Mahasiswa Akuntansi.
- [7] Fitriyana, I., & Susianto, D. (2018). *Aplikasi Akuntansi Piutang Jasa Service Pada PT. AUX Indonesia Bandar Lampung*. Jurnal Sistem Informasi Akuntansi, 1(1), 32-49.