

Skripsi

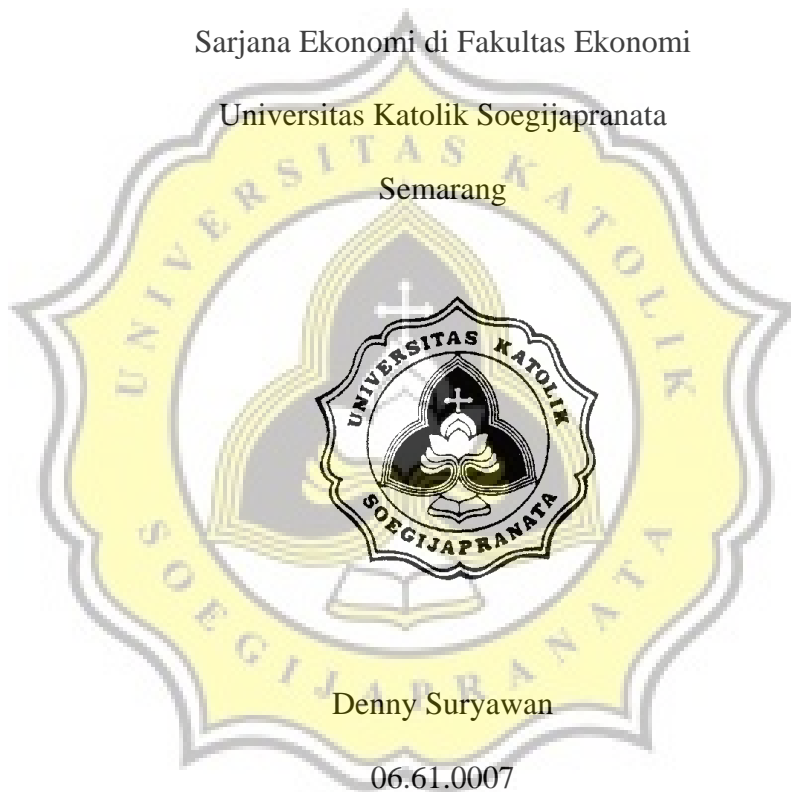
**Perancangan dan Pembuatan Sistem Penjualan Uang Game Virtual berbasis  
Website pada Usaha Jasa MOXGOLD**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar

Sarjana Ekonomi di Fakultas Ekonomi

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang



Denny Suryawan

06.61.0007

Fakultas Ekonomi

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

2010

Skripsi dengan judul :

**Perancangan dan Pembuatan Sistem Penjualan Uang Game Virtual berbasis**

**Website pada Usaha Jasa MOXGOLD**

Oleh :

Denny Suryawan

06.61.0007



G. Freddy Koeswoyo, SE., Msi.

Telah diterima dan disahkan oleh panitia penguji pada :

Senin, 24 Mei 2010 skripsi dengan judul :

**Perancangan dan Pembuatan Sistem Penjualan Uang Game Virtual berbasis  
Website pada Usaha Jasa MOXGOLD**

Oleh :

Denny Suryawan

06.61.0007

Tim penguji

(A.A Chrismastuti, SE.,Msi.,Akt.) (Drs. H. Hudi Prawoto, MM.,Akt.)

(.Freddy Koeswoyo,SE.,Msi.)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi

Unika Soegijapranata

Dr. Andreas Lako, SE.,Msi.

## **Pernyataan Keaslian Skripsi**

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

### **“Perancangan dan Pembuatan Sistem Penjualan Uang Game Virtual berbasis Website pada Usaha Jasa MOXGOLD”**

benar – benar merupakan karya saya. Saya tidak mengambil sebagian atau seluruh karya orang lain yang seolah – olah saya akui sebagai karya saya. Apabila saya melakukan hal tersebut, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata.

Semarang, 24 Mei 2010

Yang menyatakan,

Denny Suryawan

Saksi – saksi

(A.A Christmastuti, SE.,Msi.,Akt.) (Drs. H. Hudi Prawoto, MM.,Akt.)

(G.Freddy Koeswoyo,SE.,Msi.)

## Halaman Motto dan Persembahan

Beberapa Motto yang selalu memberi penulis sedikit dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini:

- Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tetapi ketakutanlah yang membuat kita sulit, karena itu jangan pernah mencoba untuk menyerah dan jangan pernah menyerah untuk mencoba
- Ketika sahabat melukaimu, tulislah diatas pasir agar terhapus angin, tetapi jika kebaikan yang terjadi, pahatlah diatas batu agar tidak terhapus oleh angin.
- Gunakanlah waktu sebaik-baik mungkin karena waktu adalah uang.

Penulisan skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang tua, Kakak, Adik, dan Kakek
3. Dekan Fakultas Ekonomi
4. Ibu Theresia Dwi Hastuti, SE., Msi., Akt. selaku Ketua Jurusan Akuntansi
5. Bapak G. Freddy Koeswoyo, SE., Msi. selaku Dosen Pembimbing
6. Bapak Drs. H. Hudi Prawoto, MM., Akt. dan Ibu A.A. Chrismastuti, SE., Msi., Akt. selaku Dosen Penguji
7. Teman – teman jurusan Akuntansi Sore angkatan 2006 (Danny Setiawan, Cik Eny, Ratna, dkk)

## Kata Pengantar

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, penulis ucapkan karena skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Penjualan Uang Game Virtual berbasis Website pada Usaha Jasa MOXGOLD” telah dapat penulis selesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Unika Soegijapranata Semarang. Topik ini dipilih karena saat ini internet sangat dikenal dan dimanfaatkan baik untuk kalangan bisnis maupun nonbisnis. Pemanfaatan internet dapat dilakukan melalui transaksi bisnis melalui *e-commerce*. *E-commerce* adalah transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan oleh para pelaku ekonomi melalui website. Dengan adanya *e-commerce* ini transaksi bisnis terasa menjadi mudah karena menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan dalam setiap transaksi

Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Dekan Fakultas Ekonomi atas ijinnya kepada penulis untuk menggunakan fasilitas yang ada di Fakultas Ekonomi.
3. Ibu Yusni Warastuti, SE., M.Si. selaku Ketua Jurusan Akuntansi atas dorongan dan dukungannya kepada penulis agar cepat menyelesaikan studi.

4. Ibu Clara Susilawati, SE., M.Si., Akt. selaku Ketua Pengurus Akutansi Sore atas dorongan dan dukungannya kepada penulis agar cepat menyelesaikan studi
5. Bapak G. Freddy Koeswoyo, SE., Msi. selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji skripsi yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi dan memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Drs. H. Hudi Prawoto, MM., Akt. dan Ibu A.A. Chrismastuti, SE., Msi., Akt. selaku Dosen Penguji skripsi yang telah menyediakan waktu untuk menguji dan memberikan masukan yang membangun untuk penulis.
7. Keluarga yang selalu mendorong, mendukung, dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Ekonomi UNIKA Soegijapranata.
8. Teman-teman jurusan Akuntansi'06 atas persahabatan yang terjalin selama penulis menyelesaikan studi di Fakultas Ekonomi UNIKA Soegijapranata.
9. Dan pihak-pihak yang tdiak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semarang, 24 Mei 2010

Penulis

Denny Suryawan

## Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	iv
Halaman Motto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Abstrak	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah	3
I.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
I.3.1 Bagi Mahasiswa	4
I.3.2 Bagi Perusahaan	4
I.4 Kerangka Pikir Penelitian	5
I.5 Sistematika Penulisan	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
II.1 Internet	7
II.2 Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	8



II.2.1	Pengertian Sistem	8
II.2.2	Pengertian Sistem Informasi	8
II.2.3	Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	9
II.3	Pengertian <i>E-Commerce</i>	9
II.4	Website	11
II.5	TCP/IP ( <i>Transmission Control Protocol/Internet Protocol</i> )	11
II.6	World Wide Web (WWW)	13
II.7	PHP	14
II.8	HTTPD	14
II.9	HTML	14
II.10	HTTP ( <i>Hypertext Transfer Protocol</i> )	16
II.11	Database	18
II.11.1	Query	18
II.11.2	Hubungan Database dengan Query	18
II.12	MySQL	19
II.13	Keistimewaan MySQL	19
II.14	Pengertian Dreamweaver	22
II.15	Strategi dan Analisis Perancangan Sistem	22
II.16	Simbol Pembuatan Arus DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> )	23
II.17	Simbol Pembuatan Bagan Alir Dokumen	24

### BAB III METODE PENELITIAN

III.1	Gambaran Umum Usaha	26
III.2	Jenis Data	27

	III.2.1	Data Primer	27
	III.2.2	Data Sekunder	28
III.3		Metode Pengumpulan Data	28
	III.3.1	Metode Wawancara	28
	III.3.2	Metode Dokumentasi	28
III.4		Metode Analisis Data <sup>29</sup>	
	III.4.1	Tahap Investigasi Awal	29
	III.4.2	Tahap Analisis Masalah	29
	III.4.3	Tahap Analisis Kebutuhan	29
	III.4.4	Tahap Analisis Keputusan	30
	III.4.5	Tahap Pembuatan Desain	30
	III.4.6	Tahap Konstruksi	30
	III.4.7	Tahap Implementasi	30
	III.4.8	Tahap Sosialisasi, Operasionalisasi, dan Sistem Pendukung	31
III.5		Struktur Organisasi Perusahaan	31
III.6		Sistem Penjualan Perusahaan	31

#### BAB IV HASIL ANALISIS

IV.1	Investigasi Awal	34
IV.2	Analisis Masalah	34
IV.3	Analisis Kebutuhan	35
IV.4	Analisis Keputusan	37
IV.5	Pembuatan Desain	39

IV.5.1	Bagan Alir/Flowchart Sistem Baru	39
IV.5.1.1	Bagan Alir Sistem Login Admin	39
IV.5.1.2	Bagan Alir Sistem Registrasi	40
IV.5.1.3	Bagan Alir Login Konsumen	41
IV.5.1.4	Bagan Alir Sistem Input Gold	42
IV.5.1.5	Bagan Alir Sistem Input Jasa	43
IV.5.1.6	Bagan Alir Sistem Data Konsumen dan Pesanan Konsumen	44
IV.5.1.7	Bagan Alir Sistem Penjualan	45
IV.5.1.8	Bagan Alir Laporan Penjualan	47
IV.5.2	Data Flow Diagram (DFD)	48
IV.5.2.1	DFD Level 0	48
IV.5.2.2	DFD Level 1 Proses 1.0	49
IV.5.2.3	DFD Level 1 Proses 2.0	49
IV.5.2.4	DFD Level 1 Proses 3.0	49
IV.5.2.5	DFD Level 1 Proses 4.0	50
IV.5.2.6	DFD Level 1 Proses 5.0	50
IV.5.2.7	DFD Level 1 Proses 6.0	50
IV.5.3	Desain Database	51
IV.5.3.1	Tabel Admin	51
IV.5.3.2	Tabel Category	51
IV.5.3.3	Tabel Coupon	51
IV.5.3.4	Tabel Elf_Country	51

	IV.5.3.5	Tabel Member	52
	IV.5.3.6	Tabel Paypal	52
	IV.5.3.7	Tabel Product	52
	IV.5.3.8	Tabel Pw_Cat	53
	IV.5.3.9	Tabel Server	53
	IV.5.3.10	Tabel Theorder	53
	IV.5.4	Desain Website	54
	IV.5.4.1	Menu Homepage	54
	IV.5.4.2	Menu MyAccount	57
	IV.5.4.3	Shopping Chart	58
	IV.5.4.4	Menu Payment	59
	IV.5.4.5	Menu Contact Us	59
	IV.5.4.6	Introduction	60
	IV.5.4.7	Laporan Penjualan	61
IV.6		Konstruksi Sistem Baru	62
IV.7		Tahap Implementasi	63
IV.8		Analisis Cost dan Benefit	67
	IV.8.1	Analisis Cost	67
	IV.8.2	Analisis Benefit	67
IV.9		Sosialisasi, Operasionalisasi, dan Sistem Pendukung	68
	IV.9.1	Sosialisasi Website	68
	IV.9.2	Operasionalisasi Website	68
	IV.9.3	Sistem Pendukung	70

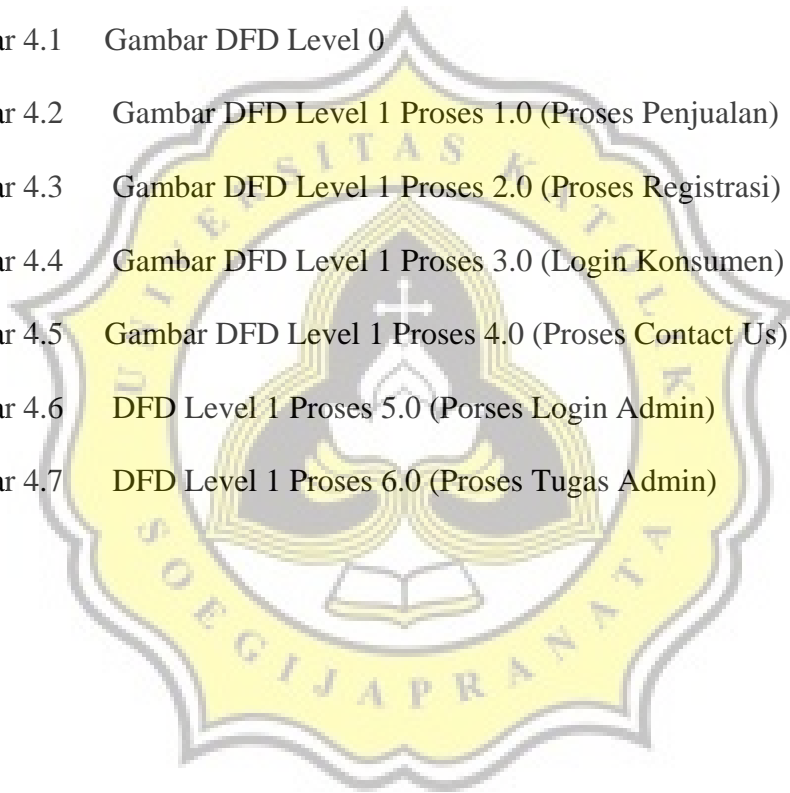
## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1	Kesimpulan	71
V.2	Saran	72
	Daftar Pustaka	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flowchart Sistem Penjualan Tunai Usaha Jasa MOXGOLD Semarang	32
Gambar 3.2	Lanjutan – Flowchart Sistem Penjualan Tunai Usaha Jasa MOXGOLD Semarang	33
Gambar 4.1	Gambar DFD Level 0	48
Gambar 4.2	Gambar DFD Level 1 Proses 1.0 (Proses Penjualan)	49
Gambar 4.3	Gambar DFD Level 1 Proses 2.0 (Proses Registrasi)	49
Gambar 4.4	Gambar DFD Level 1 Proses 3.0 (Login Konsumen)	49
Gambar 4.5	Gambar DFD Level 1 Proses 4.0 (Proses Contact Us)	50
Gambar 4.6	DFD Level 1 Proses 5.0 (Porses Login Admin)	50
Gambar 4.7	DFD Level 1 Proses 6.0 (Proses Tugas Admin)	50



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Analisis Solusi	37
Tabel 4.2	Bagan Alir Sistem Login Admin	39
Tabel 4.3	Bagan Alir Sistem Registrasi	40
Tabel 4.4	Bagan Alir Login Konsumen	41
Tabel 4.5	Bagan Alir Sistem Input Gold	42
Tabel 4.6	Bagan Alir Sistem Input Jasa	43
Tabel 4.7	Bagan Alir Sistem Data Konsumen dan Pesanan Konsumen	44
Tabel 4.8	Tabel Bagan Alir Sistem Penjualan	45
Tabel 4.9	Bagan Alir Laporan Penjualan	47
Tabel 4.10	Tabel Admin	51
Tabel 4.11	Tabel Category	51
Tabel 4.12	Tabel Coupon	51
Tabel 4.13	Tabel Ef_Country	51
Tabel 4.14	Tabel Member	52
Tabel 4.15	Tabel Paypal	52
Tabel 4.16	Tabel Product	52
Tabel 4.17	Tabel Pw_Cat	53
Tabel 4.18	Tabel Server	53
Tabel 4.19	Tabel Theorder	53

## ABSTRAK

*Internet* memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Apalagi di era globalisasi sekarang ini segala sesuatu dapat dilakukan dengan internet. Salah satu manfaat yang dirasakan dari adanya internet adalah *e-commerce* yaitu penjualan dan pembelian barang dan jasa secara *online* melalui internet. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin merancang dan membuat *website* sebagai aplikasi *e-commerce* pada usaha jasa MOXGOLD karena penjualan masih menggunakan forum-forum yang ada. Dengan adanya website ini diharapkan MOXGOLD tidak perlu hanya tergantung pada forum-froum game yang ada di Indonesia.

*Keywords: Internet, Website, E-commerce, Online*