

Skripsi

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* SISTEM INFORMASI ARISAN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

**(Studi Kasus pada Arisan Miracle)**



Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar  
Sarjana Akuntansi di Fakultas Ekonomi  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Semarang

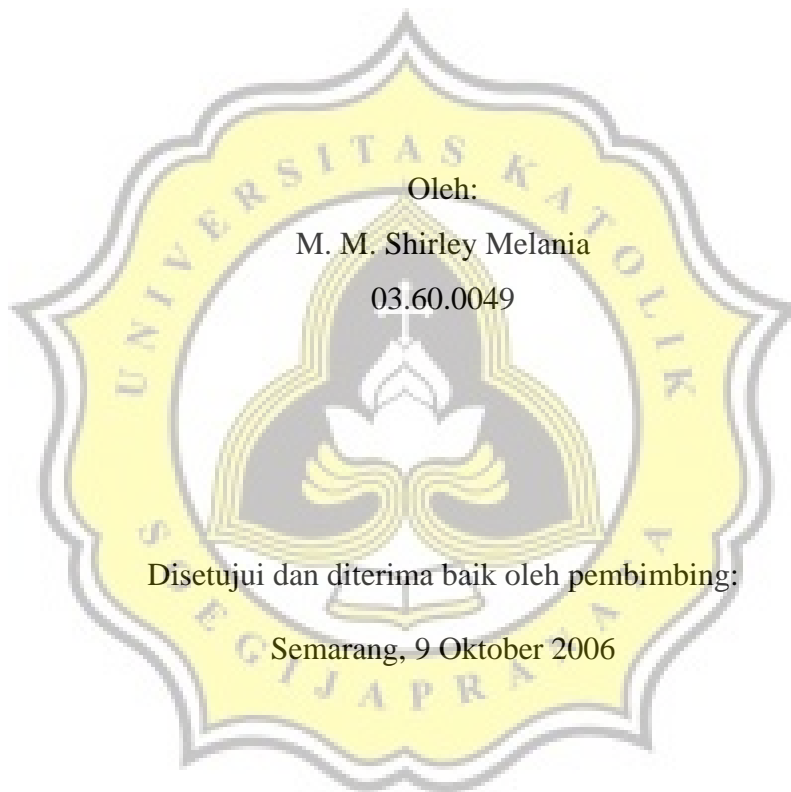
M. M. Shirley Melania

03.60.0049

Fakultas Ekonomi  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Semarang  
2006

Skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* SISTEM INFORMASI ARISAN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*  
(Studi Kasus pada Arisan Miracle)**



Pembimbing

A. A. Christmastuti, SE., MSi., Akt.

Telah diterima dan disahkan oleh panitia penguji pada:

Rabu, 18 Oktober 2006 skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* SISTEM INFORMASI ARISAN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

**(Studi Kasus pada Arisan Miracle)**



Oleh:

M. M. Shirley Melania

03.60.0049

Tim penguji

Drs. Hudi P, MM. Akt.

A.A Christmastuti, SE., MSi. Akt.

G. Freddy K, SE., MSi.

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi  
Unika Soegijapranata

Drs. A. Sentot Suciarto, Ph.D.

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

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

### **PERANCANGAN *PROTOTYPE* SISTEM INFORMASI ARISAN DENGAN MENGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

**(Studi Kasus pada Arisan Miracle)**

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.

Semarang, 18 Oktober 2006

Yang menyatakan,

M. M. Shirley Melania

Saksi-saksi

Drs. Hudi P, MM. Akt.

A.A Christmastuti, SE., MSi. Akt.

G. Freddy K, SE., MSi.

## MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

If you believe in peace, act peacefully...

If you believe in love, act lovingly...

If you believe every which way, then act every which way, that's perfectly valid...

But don't go out trying to sell your beliefs to the system...

You end up contradicting what you profess to believe in, and you set a bum example...

If you want to change the world, change yourself first and make the world better with your honest and kindness...

- *Shirley Melania* -

**SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK :**

Tuhan Yang Maha Kuasa

Unika Soegijapranata Semarang

Mama-ku Tercinta

Kakak-ku Tersayang

*Dodolibret Family*

Sahabat-sahabat Terbaik-ku

Teman-temanku Semua

Boneka-bonekaku yang Lucu

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, penulis ucapkan karena skripsi dengan judul “Perancangan *Prototype* Sistem Informasi Arisan dengan Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (Studi Kasus pada Arisan Miracle)” telah dapat penulis selesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Akuntansi pada Fakultas Ekonomi Unika Soegijapranata Semarang. Topik tersebut dipilih karena perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan sistem informasi yang masih manual dapat menghambat kegiatan operasi suatu organisasi bisnis. Skripsi ini berhasil membuktikan bahwa dengan merancang sistem arisan baru yang berbasis teknologi informasi pada Arisan Miracle Semarang dapat meningkatkan proses operasi bisnis yang lebih efektif, efisien, dan menghasilkan informasi yang lebih akurat. Perancangan sistem dalam skripsi ini didasarkan pada metode *Rapid Application Development*, pembuatan *database* dengan *Microsoft Access*, dan perancangan *prototype* dibuat dengan menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0*.

Selesainya skripsi ini penulis akui tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak.

Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Y. Bagus Wismanto selaku Rektor Unika Soegijapranata Semarang.
2. Bapak Drs. A. Sentot Suciarto, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Unika Soegijapranata Semarang.

3. Ibu Theresia Dwi Hastuti, SE., MSi., Akt. selaku Ketua Jurusan Akuntansi.
4. Ibu Agnes Advensia Chrismastuti, SE., MSi., Akt. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
5. Bapak Drs. Hudi Prawoto, MM., Akt. dan Bapak G. Freddy Koeswoyo, SE., MSi. selaku Dosen Penguji yang telah menguji dan meluluskan penulis.
6. Pimpinan dan segenap karyawan Arisan Miracle Semarang yang telah meluangkan waktu dan memberikan informasi-informasi yang diperlukan.
7. Mama dan kakak-ku tercinta yang selalu setia mendorong, mendukung, dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini. Terutama untuk mama-ku tercinta yang sudah banyak berkorban, setia menemani dan mendampingi-ku sampai akhirnya aku Sarjana seperti ini. *I Love You Forever.*
8. *Dodolibret Family*, Mak Amel, Kong Johan, Pak David, Mami Friska, Koko Denny, Dedek Selvi, Dedek Nat-Nat, Dedek Sisca (Shiro), Adek Pungut Dave yang telah memberikan semangat, bantuan, dan dukungan kepada penulis. Terima kasih kalian sudah mau menjadi sahabat sekaligus keluarga angkat-ku.
9. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan semangatnya selama ini. *God Bless You All.*

Semarang, 18 Oktober 2006

Penulis

M. M. Shirley Melania

## DAFTAR ISI

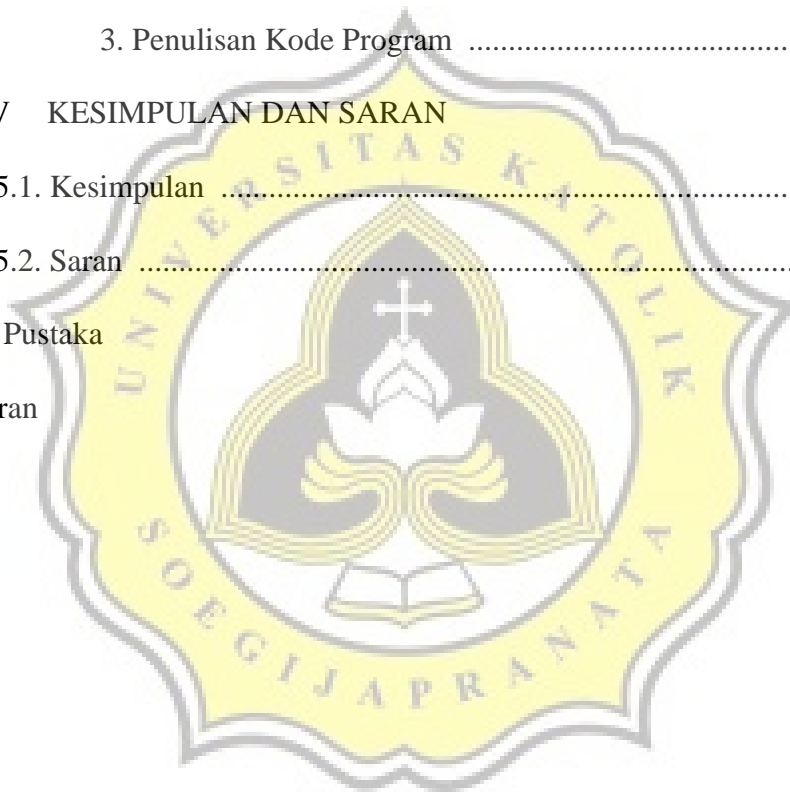
Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Pernyataan Keaslian Skripsi .....	iv
Motto dan Halaman Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Abstrak .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
1.4. Kerangka Pikir Penelitian .....	9
1.5. Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Komponen Sistem Informasi Akuntansi .....	12
2.2. Alur Sistem Informasi Akuntansi .....	15
2.3. Hakekat Pengembangan Sistem .....	17



2.4. Proses Pengembangan Sistem .....	18
2.5. Metodologi Pengembangan Sistem .....	18
2.6. Tahap-tahap Pengembangan Sistem Informasi .....	19
2.7. Analisis Sistem .....	21
2.8. Daur Pengembangan Sistem .....	22
2.9. Siklus Hidup Pengembangan Sistem .....	24
2.10. Strategi Pengembangan Sistem .....	28
2.11. Sistem Basis Data	
A. Pengertian Sistem Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	29
B. Komponen Sistem Basis Data .....	30
C. Pengembangan atau Perancangan Basis Data ( <i>Database</i> ) ...	33
D. Tujuan Perancangan Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	36
E. Keuntungan Sistem Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	37
2.12. Komponen Data .....	38
2.13. Jenjang Data .....	39
2.14. <i>Database Model Relational</i> .....	41
2.15. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	
A. Pengertian ERD .....	41
B. Konsep <i>Entity Relationship</i> .....	43
2.16. <i>Rapid Application Development</i> (RAD) .....	46
2.17. Model <i>Prototype</i> .....	48
A. Pembuatan <i>Prototype</i> .....	49
B. Daur Hidup <i>Prototype</i> .....	50

C. Langkah-langkah Mengembangkan <i>Prototype</i> .....	50
D. Kondisi yang Mendukung Penggunaan <i>Prorotype</i> .....	53
E. Keuntungan dan Kelemahan Pembuatan <i>Prototype</i> .....	54
2.18. Aktivitas Pengendalian Dalam Lingkungan Berbasis Komputer .....	55
2.19. Program <i>Microsoft Visual Basic 6.0</i>	
A. Pengertian Program .....	58
B. <i>Microsoft Visual Basic 6.0</i> .....	59
C. Struktur Aplikasi <i>Visual Basic</i> .....	60
D. Komponen <i>Microsoft Visual Basic 6.0</i> .....	61
E. Tampilan Layar <i>Microsoft Visual Basic 6.0</i> .....	62
2.20. <i>Microsoft Access</i> .....	65
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Sumber dan Jenis Data	
A. Jenis Data .....	67
B. Metode Pengumpulan Data .....	68
3.2. Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	70
3.3. Metode Analisis Data .....	73
<b>BAB IV    HASIL DAN ANALISIS</b>	
4.1. Tahap Investigasi Awal .....	78
4.2. Tahap Analisis Kebutuhan Sistem .....	81
A. <i>Input</i> .....	85
B. Proses .....	91
C. <i>Output</i> .....	102

4.3. Tahap Analisis <i>Cost – Benefit</i> .....	112
4.4. Tahap Pembuatan <i>Database</i> dan Perancangan <i>Prototype</i> .....	115
A. Pembuatan <i>Database</i> .....	115
B. Perancangan <i>Prototype</i> .....	119
1. Pembuatan <i>Interface</i> .....	119
2. Pengaturan <i>Property Form</i> .....	132
3. Penulisan Kode Program .....	139
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan .....	140
5.2. Saran .....	142
Daftar Pustaka	
Lampiran	



## DAFTAR TABEL

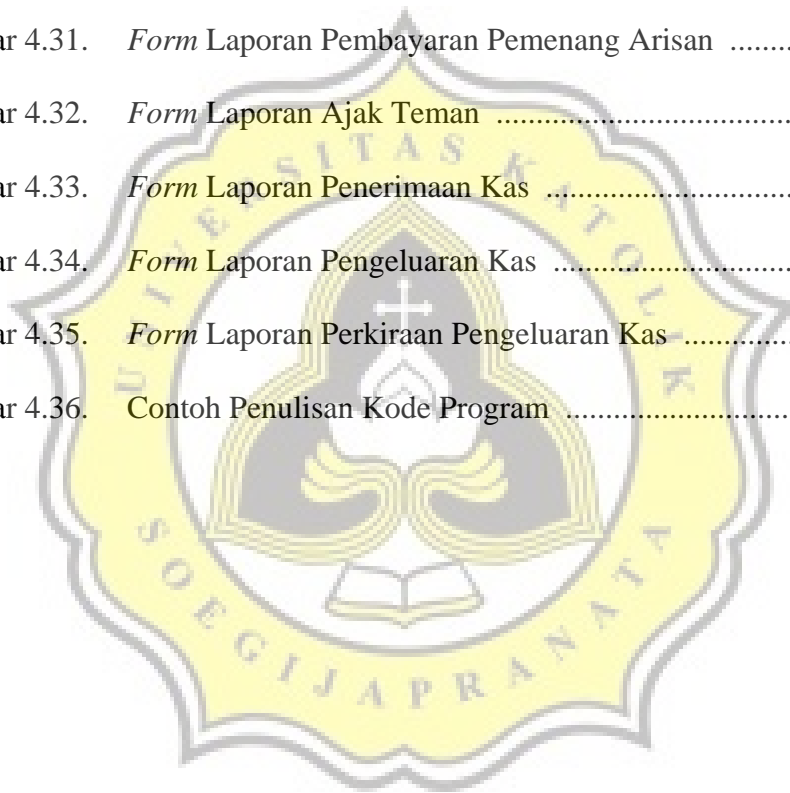
Tabel 2.1.	Tujuan Perancangan <i>Database</i> .....	36
Tabel 2.2.	Keuntungan dan Kelemahan Pembuatan <i>Prototype</i> .....	54
Tabel 3.1.	Metode Analisis Data .....	74
Tabel 4.1.	Tabel Identifikasi Masalah .....	79
Tabel 4.2.	Tabel Perbandingan Kelemahan Sistem Manual dengan Pengembangan Sistem Terkomputerisasi .....	82
Tabel 4.3.	Tabel <i>Input</i> Data .....	85
Tabel 4.4.	Tabel Analisis <i>Cost-Benefit</i> .....	112
Tabel 4.5.	Struktur <i>Form Login</i> .....	132
Tabel 4.6.	Struktur <i>Form</i> Menu Utama .....	132
Tabel 4.7.	Struktur <i>Form</i> Peserta Baru .....	132
Tabel 4.8.	Struktur <i>Form</i> Peserta Keluar .....	133
Tabel 4.9.	Struktur <i>Form</i> Jaminan .....	135
Tabel 4.10.	Struktur <i>Form</i> Pembayaran Uang Arisan .....	135
Tabel 4.11.	Struktur <i>Form</i> Pembayaran Pemenang Arisan .....	136
Tabel 4.12.	Struktur <i>Form</i> Arisan .....	137
Tabel 4.13.	Struktur <i>Form</i> Ajak Teman Arisan Wisata .....	137
Tabel 4.14.	Struktur <i>Form</i> Ajak Teman Arisan Ziarah & Wisata .....	138
Tabel 4.15.	Struktur <i>Form</i> Pembukuan .....	139

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Kerangka Pikir Penelitian .....	9
Gambar 2.1.	Alur Sistem Informasi Akuntansi .....	16
Gambar 2.2.	Tahap-tahap dalam Analisis Sistem .....	22
Gambar 2.3.	Daur Pengembangan Sistem .....	23
Gambar 2.4.	Siklus Hidup Pengembangan Sistem .....	27
Gambar 2.5.	Tahap-tahap Perancangan <i>Database</i> .....	33
Gambar 2.6.	Jenjang dari Data .....	39
Gambar 2.7.	<i>Prototype Model</i> .....	50
Gambar 2.8.	Langkah-langkah untuk Mengembangkan Sistem dari Sebuah <i>Prototype</i> .....	52
Gambar 2.9.	Jendela Utama <i>Visual Basic</i> .....	63
Gambar 2.10.	Jendela <i>Form</i> .....	63
Gambar 2.11.	Jendela Proyek .....	63
Gambar 2.12.	<i>Toolbox</i> .....	64
Gambar 2.13.	Jendela Properti .....	65
Gambar 2.14.	Jendela <i>Layout Form</i> .....	65
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi Arisan Miracle Semarang .....	72
Gambar 4.1.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan <i>Login</i> .....	92
Gambar 4.2.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan Peserta Baru .....	93
Gambar 4.3.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan Peserta Keluar .....	94

Gambar 4.4.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan Jaminan .....	95
Gambar 4.5.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan Pembayaran Uang Arisan .....	96
Gambar 4.6.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan Pembayaran Pemenang Arisan .....	99
Gambar 4.7.	<i>Flowchart</i> Program Pemrosesan Ajak Teman .....	101
Gambar 4.8.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Data Peserta .....	103
Gambar 4.9.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Peserta Keluar .....	104
Gambar 4.10.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Jaminan .....	105
Gambar 4.11.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Pembayaran Uang Arisan .....	106
Gambar 4.12.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Pembayaran Pemenang Arisan .....	107
Gambar 4.13.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Ajak Teman .....	108
Gambar 4.14.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Penerimaan Kas .....	109
Gambar 4.15.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Pengeluaran Kas .....	110
Gambar 4.16.	<i>Flowchart</i> Program Pelaporan Perkiraan Pengeluaran Kas .....	111
Gambar 4.17.	<i>Form</i> Utama ( <i>Login</i> ) .....	120
Gambar 4.18.	<i>Form</i> Menu Utama .....	121
Gambar 4.19.	<i>Form</i> Peserta .....	121
Gambar 4.20.	<i>Form</i> Peserta Keluar .....	122
Gambar 4.21.	<i>Form</i> Jaminan .....	122
Gambar 4.22.	<i>Form</i> Pembayaran .....	123
Gambar 4.23.	<i>Form</i> Pembayaran Pemenang .....	123
Gambar 4.24.	<i>Form</i> Ajak Teman Arisan Wisata .....	124

Gambar 4.25.	<i>Form Ajak Teman Arisan Ziarah dan Wisata</i> .....	125
Gambar 4.26.	<i>Form Hadiah</i> .....	125
Gambar 4.27.	<i>Form Laporan Daftar Peserta</i> .....	126
Gambar 4.28.	<i>Form Laporan Peserta Keluar</i> .....	127
Gambar 4.29.	<i>Form Laporan Jaminan</i> .....	127
Gambar 4.30.	<i>Form Laporan Pembayaran Uang Arisan</i> .....	128
Gambar 4.31.	<i>Form Laporan Pembayaran Pemenang Arisan</i> .....	129
Gambar 4.32.	<i>Form Laporan Ajak Teman</i> .....	130
Gambar 4.33.	<i>Form Laporan Penerimaan Kas</i> .....	130
Gambar 4.34.	<i>Form Laporan Pengeluaran Kas</i> .....	131
Gambar 4.35.	<i>Form Laporan Perkiraan Pengeluaran Kas</i> .....	131
Gambar 4.36.	<i>Contoh Penulisan Kode Program</i> .....	139



## Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan sistem informasi berbasis komputer pada jaman sekarang ini menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh organisasi bisnis. Adanya sistem arisan yang masih manual pada Arisan Miracle Semarang menimbulkan banyaknya kendala dan hambatan dalam proses operasi sehari-hari. Kelemahan sistem manual yang ada pada Arisan Miracle Semarang antara lain adanya data atau informasi yang tidak tercatat dan bahkan hilang, proses pencatatan dan pengolahan data memakan waktu yang lama, data atau informasi yang dihasilkan tidak akurat karena adanya faktor *human errors*, serta kurangnya faktor keamanan data dari pihak-pihak yang tidak bersangkutan atau berkepentingan. Untuk dapat mengatasi kendala dan hambatan tersebut diperlukan sebuah sistem baru yang berbasis teknologi informasi, yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer (*computerized*). Hal inilah yang menjadi alasan penulis untuk merancang *prototype* sistem informasi Arisan Miracle Semarang dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).

*Prototype* yang dirancang menampilkan beberapa *form* yang berhubungan dengan proses operasi arisan pada Arisan Miracle Semarang. Informasi atau data-data yang akan ditampilkan menyangkut data para peserta, baik daftar peserta secara keseluruhan, maupun daftar peserta yang keluar, data jaminan, data penerimaan dan pembayaran uang arisan, data ajak teman, data hadiah, laporan tentang jurnal transaksi, buku besar dan buku besar pembantu, serta laporan-laporan yang berkaitan dengan kegiatan administrasi keanggotaan peserta secara sederhana.

Dengan adanya aplikasi *prototype* sistem arisan yang dirancang dengan menggunakan program *Microsoft Visual Basic 6.0* dan pembuatan *database* dengan menggunakan *Microsoft Access* ini diharapkan dapat menguntungkan bagi pihak penyelenggara Arisan Miracle Semarang, maupun bagi para peserta, karena sistem ini jauh lebih efektif, efisien, serta menghasilkan informasi yang lebih akurat dan dapat diandalkan. Tampilan perancangan *prototype* sistem arisan baru ini didesain dengan memperhatikan *user interface* (*user friendly*).

*Keywords* : *Prototype*, *Rapid Application Development* (RAD), *Microsoft Access*, *Microsoft Visual Basic 6.0*



## Abstraksi

Perkembangan teknologi informasi dan sistem informasi berbasis komputer pada jaman sekarang ini menjadi hal yang sangat diperhatikan oleh organisasi bisnis. Adanya sistem arisan yang masih manual pada Arisan Miracle Semarang menimbulkan banyaknya kendala dan hambatan dalam proses operasi sehari-hari. Kelemahan sistem manual yang ada pada Arisan Miracle Semarang antara lain adanya data atau informasi yang tidak tercatat dan bahkan hilang, proses pencatatan dan pengolahan data memakan waktu yang lama, data atau informasi yang dihasilkan tidak akurat karena adanya faktor *human errors*, serta kurangnya faktor keamanan data dari pihak-pihak yang tidak bersangkutan atau berkepentingan. Untuk dapat mengatasi kendala dan hambatan tersebut diperlukan sebuah sistem baru yang berbasis teknologi informasi, yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer (*computerized*). Hal inilah yang menjadi alasan penulis untuk merancang *prototype* sistem informasi Arisan Miracle Semarang dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).

*Prototype* yang dirancang menampilkan beberapa *form* yang berhubungan dengan proses operasi arisan pada Arisan Miracle Semarang. Informasi atau data-data yang akan ditampilkan menyangkut data para peserta, baik daftar peserta secara keseluruhan, maupun daftar peserta yang keluar, data jaminan, data penerimaan dan pembayaran uang arisan, data ajak teman, data hadiah, laporan tentang jurnal transaksi, buku besar dan buku besar pembantu, serta laporan-laporan yang berkaitan dengan kegiatan administrasi keanggotaan peserta secara sederhana.

Dengan adanya aplikasi *prototype* sistem arisan yang dirancang dengan menggunakan program *Microsoft Visual Basic 6.0* dan pembuatan *database* dengan menggunakan *Microsoft Access* ini diharapkan dapat menguntungkan bagi pihak penyelenggara Arisan Miracle Semarang, maupun bagi para peserta, karena sistem ini jauh lebih efektif, efisien, serta menghasilkan informasi yang lebih akurat dan dapat diandalkan. Tampilan perancangan *prototype* sistem arisan baru ini didesain dengan memperhatikan *user interface* (*user friendly*).

*Keywords* : *Prototype, Rapid Application Development (RAD), Microsoft Access, Microsoft Visual Basic 6.0*