

Skripsi

**PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS TI PADA
TOKO “SONY PLAYSTATION CENTRE” DENGAN MENGGUNAKAN
*SOFTWARE K-SYSTEM***

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Sarjana Akuntansi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang**



Marissa Leviani

09.60.0085

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

2013

Skripsi dengan judul:

**Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis TI
pada Toko “Sony Playstation Centre” dengan
menggunakan *Software K-System***

Oleh:

Marissa Leviani

09.60.0085

Disetujui dan diterima baik oleh pembimbing:

Semarang, 21 November 2013

Pembimbing

A.A. Christmastuti, SE., M.Si., Akt.

Telah diterima dan disahkan oleh panitia penguji pada:

Kamis, 21 November 2013 skripsi dengan judul:

**PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI PADA TOKO “SONY PLAYSTATION
CENTRE” DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE* K-SYSTEM**

Oleh:

Marissa Leviani

09.60.0085

Tim Penguji

(A.A.Christmastuti, SE., M.Si., Akt.) (Drs. H. Hudi Prawoto, MM., Akt.) (G. Freddy Koeswoyo, SE., M.Si.)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Unika Soegijapranata

Prof. Vincent Didiek Wiet Aryanto, Ph.D

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS TI PADA PADA TOKO “SONY PLAYSTATION CENTRE” DENGAN MENGUNAKAN *SOFTWARE* K-SYSTEM

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, 21 November 2013

Yang menyatakan,

Marissa Leviani

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

- Evelyn Underhill

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu pada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.” – Filipi 4 : 6

"Do not assume any constraint as an obstacle, but look as the challenging opportunities."

Skripsi ini Penulis Persembahkan Kepada :

Orang tua terkasih..

Seluruh Teman-teman Penulis..

Serta Siapa Saja yang ikut mendukung Penulis sehingga skripsi ini dapat selesai..

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, penulis ucapkan karena skripsi dengan judul **“PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS TI PADA TOKO “SONY PLAYSTATION CENTRE” DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE* K-SYSTEM”** telah dapat penulis selesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unika Soegijapranata Semarang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang menjadi kekuatan dalam segala hal dan karena atas kehendak Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua, kakak, dan semua sanak saudara yang telah memberikan rasa semangat, motivasi, dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan.
3. Bapak Prof. Vincent Didiek Wiet Aryanto, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata atas perhatian dan izinnya yang telah diberikan kepada penulis untuk menggunakan fasilitas yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata.
4. Ibu A.A.Christmastuti, SE., M.Si., Akt., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan

bimbingan, pengarahan, dan saran yang sangat membantu penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. H. Hudi Prawoto dan Bapak G. Freddy Koeswoyo, SE., M selaku Dosen Penguji yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan revisi guna memperbaiki skripsi penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan bekal dan teladan ilmu pengetahuan selama kuliah.
7. Awi yang telah membantu, memotivasi, dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rudy 'ncek' yang banyak membantu memberikan pengarahan, saran dan masukan. Freddy 'kupret' yang juga membantu memberikan banyak informasi hingga skripsi ini terselesaikan.
9. Serta teman – teman seperjuangan, Yolita, Nana, Gracia, Irine, Nadia, Sonia, Kristian, Jeffrey, Ong Ivan, Bobby, Beny, Reza 'tapir', Dion, dll.
10. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

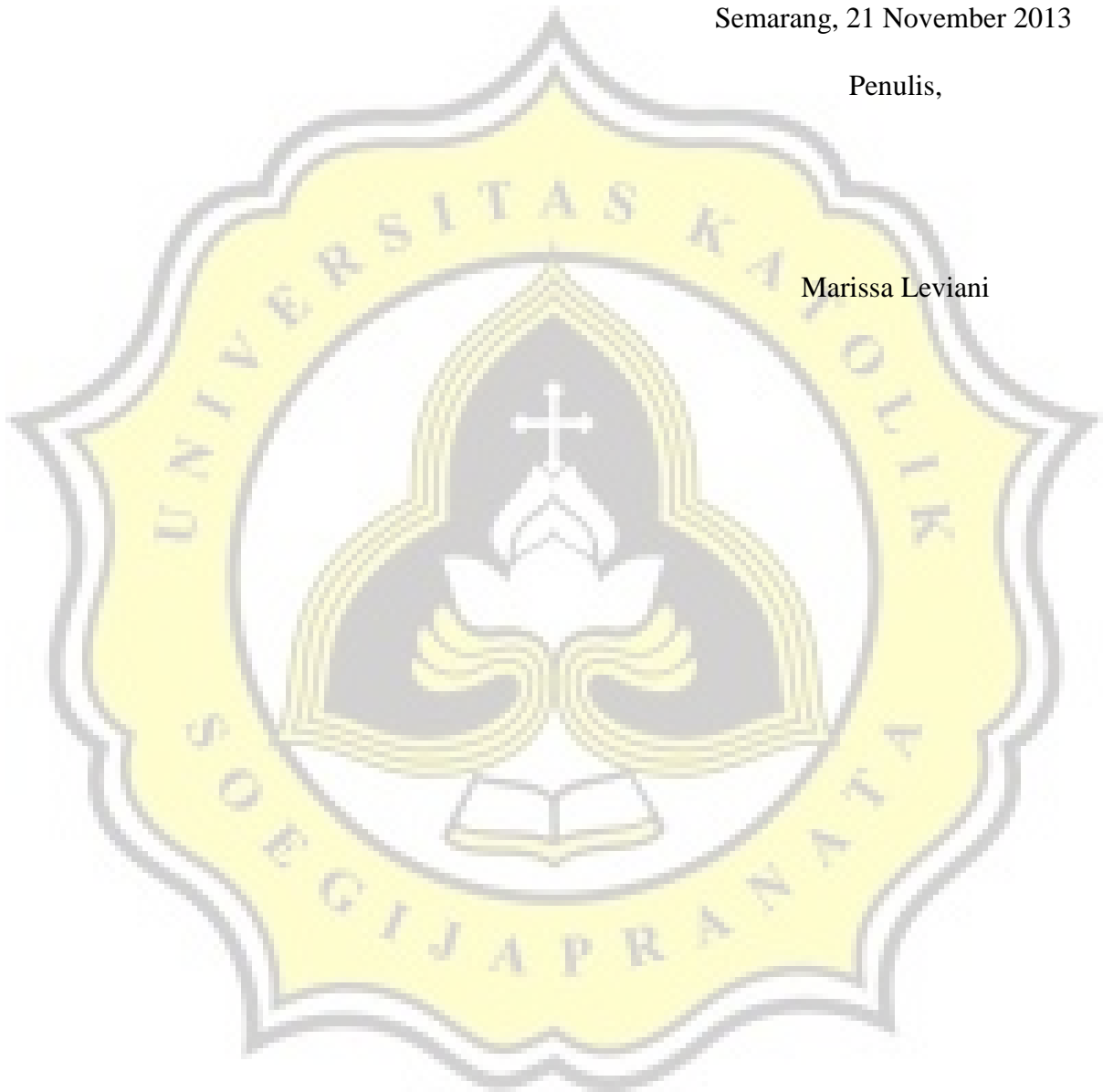
Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran positif dari berbagai pihak guna mencapai kesempurnaan dalam pembuatan skripsi ini.

Akhir kata, Penulis berharap supaya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya di kemudian hari.

Semarang, 21 November 2013

Penulis,

Marissa Leviani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAKSI.....	xvii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Perumusan Masalah	3
1. 3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1. 3. 1 Tujuan Penelitian	3
1. 3. 2 Manfaat Penelitian	3
1. 3. 2. 1 Bagi Penulis	3
1. 3. 2. 2 Bagi Akademik.....	4
1. 3. 2. 3 Bagi Pemilik Toko “Sony Playstation Centre”	4
1. 4. Kerangka Pikir	4
1. 5 Sistematika Penulisan	5

BAB II

LANDASAN TEORI.....	7
2. 1. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi.....	7
2. 1. 1 Pengertian Akuntansi	7
2. 1. 2 Pengertian Sistem.....	7
2. 1. 3 Pengertian Informasi	7
2. 1. 4 Pengertian Sistem Informasi	7
2. 1. 5 Pengertian Sistem Informasi Akuntansi.....	7
2. 2. Pengertian Siklus Informasi	8
2. 3. Siklus Pembelian.....	8
2. 4. Siklus Penjualan	9
2. 5. Pengembangan Sistem	9
2. 6. Strategi Pengembangan Sistem.....	9
2. 6. 1 Model Driven Development (MDD).....	9
2. 6. 2 Rapid Application Development (RAD).....	10
2. 6. 3 Commercial off-the-self Package Software (COTS)	10
2. 7. Data Flow Diagram dan Flowchart.....	11
2. 7. 1 Data Flow Diagram.....	11
2. 7. 2 Flowchart	12
2. 8. Accounting Software K-System.....	16
2. 8. 1 Sistem Menu Program K-System.....	16
2. 8. 2 Cara Memilih Menu	16
2. 8. 3 Standart Penomoran Program K-System	16

BAB III

METODE PENELITIAN.....	18
3. 1. Obyek dan Lokasi Penelitian	18
3. 2. Metode pengumpulan data	18
3. 3. Jenis Data	19
3. 3. 1 Data Kuantitatif.....	19
3. 3. 2 Data Kualitatif.....	19

3. 4.	Sumber Data.....	19
3. 4. 1	Data Primer	19
3. 4. 2	Data Sekunder	20
3. 5.	Flowchart	21

BAB IV

ANALISIS DAN PERMASALAHAN		26
4. 1.	Analisis Permasalahan (Problem Analysis)	26
4. 2.	Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis).....	27
4. 3.	Analisis Keputusan (Decision Analysis).....	28
4. 4.	Desain Proses Bisnis (Business Process Design).....	29
4. 4. 1	Sistem Informasi Akuntansi Toko "Sony Playstation Centre" .	31
4. 5.	Pemasangan dan Penyesuaian (Installation & Customization).....	33
4. 5. 1	Menginstal Program K-System ke komputer.....	33
4. 5. 2	Menjalankan Program K-System	34
4.5. 3	Memasukkan Data Perusahaan	37
4.5. 4	Mengisi Data Awal Rekening Buku Besar	38
4.5. 5	Menginput Data Cabang	41
4.5. 6	Setup Awal Devisi	42
4.5. 7	Input Saldo NeracaAwal	42
4.5. 8	Input Bagian/Departemen	43
4.5. 9	Input Master Mata Uang	43
4.5. 10	Input Daftar Karyawan.....	44
4.5. 11	Input Kode Area	45
4.5. 12	Input Bidang Usaha.....	46
4.5. 13	Input Data Master Supplier	46
4.5. 14	Kategori Produk	47
4.5. 15	Daftar Lokasi Barang	48
4.5. 16	Daftar Satuan Barang	48
4.5. 17	Daftar Kode Barang	49
4.5. 18	Saldo Awal Persediaan Barang	50

4.5. 19	Data Aktiva Tetap dan Penyusutan	51
4.5. 20	Pembelian dengan PO (Purchase Order).....	52
4.5. 21	Pembelian.....	52
4.5. 22	Pelunasan Hutang Dagang	53
4.5. 23	Penjualan.....	54
4.5. 24	Kas Keluar.....	54
4.5. 25	Input Jurnal Memorial/Penyesuaian.....	55
4.5. 26	Penyesuaian dan Pengujian	57
4.5. 27	Laporan - Laporan.....	57
	4.5. 27. 1 Laporan Laba/Rugi.....	57
	4.5. 27. 2 Laporan Posisi Keuangan (Neraca).....	59
BAB V		
	KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5. 1.	Kesimpulan	62
5. 2.	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Flow Diagram.....	12
Tabel 2 Symbol dalam Flowchart.....	15
Tabel 3 Analisis Permasalahan.....	26
Tabel 4 Laporan Neraca Berubah Format.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	5
Gambar 2. Flowchart Proses Penjualan Tunai.....	21
Gambar 3. Flowchart Proses Pembelian Kredit.....	23
Gambar 4. Flowchart Pembayaran Faktur.....	25
Gambar 5. Struktur Organisasi.....	29
Gambar 6. Bagan Alur Pemindahan.....	31
Gambar 7. Bagan Alur Penjualan.....	33
Gambar 8. Setup K-System.....	34
Gambar 9. Pilihan Tipe Data Awal.....	35
Gambar 10. Pilihan Program.....	35
Gambar 11. Layar Login.....	36
Gambar 12. Menu Utama.....	37
Gambar 13. Tampilan scr914.....	37
Gambar 14. Tampilan Imut Data Perusahaan.....	38
Gambar 15 tampilan scr2811.....	39
Gambar 16. Tampilan scr2813.....	39
Gambar 17. Tampilan scr2813 (dengan menekan tombol o.output.....	41

Gambar 18. Tampilan scr 113.....	41
Gambar 19. Tampilan scr2829.....	41
Gambar 20. Tampilan scr2816.....	43
Gambar 21. Tampilan scr123.....	43
Gambar 22. Tampilan scr112.....	43
Gambar 23. Tampilan scr212.....	45
Gambar 24. Tampilan scr512.....	45
Gamba 25. Tampilan scr518.....	46
Gambar 26. Tampilan scr311.....	47
Gambar 27. Tampilan scr715.....	47
Gambar 28. Tampilan scr713.....	48
Gambar 29. Tampilan scr712.....	49
Gambar 30. Tampilan scr711.....	49
Gambar 31. Tampilan scr711 (tekan tombol 3d.saldo awal).....	50
Gambar 32. Cetak saldo awal barang di scr743 pilihan 5.....	51
Gambar 33. Tampilan scr2822.....	51
Gambar 34. Tampilan Pembelian dengan PO (<i>purchased Order</i>).....	52

Gambar 35. Tampilan Pembelian (scr325).....	53
Gambar 36. Tampilan Pelunasan Hutang Dagang.....	53
Gambar 37. Tampilan Transaksi Penjualan (scr525).....	54
Gambar 38. Tampilan Pengeluaran kas/bank (scr221).....	55
Gambar 39. Tampilan Jurnal Memorial Perlengkapan (scr121).....	55
Gambar 40. Tampilan Jurnal Memorial Hutang Listrik (scr121).....	56
Gambar 41. Tampilan Jurnal Memorial Sewa (scr121).....	56
Gambar 42. Tampilan Jurnal Memorial Penyesuaia Elektronik (scr1623).....	57
Gambar 43. Tampilan Laporan Konsistensi Data (scr132).....	57
Gambar 44. Tampilan Laporan Laba/Rugi (scr142).....	58
Gambar 45. Tampilan Laporan Posisi Keuangan (neraca) (scr141).....	60

ABSTRAKSI

Sekarang ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang cepat dan mencakup dalam segala bidang kehidupan. Perkembangan teknologi berdampak pada penggunaan teknologi sistem informasi akuntansi. Pemanfaatan teknologi sistem informasi akuntansi telah banyak dipakai dan diterapkan oleh beberapa organisasi bisnis untuk mengurangi tingkat kesalahan akibat pencatatan data secara sederhana, serta memperoleh informasi akuntansi yang cepat dan dapat diandalkan. Masih banyak organisasi bisnis yang belum mengenal sistem akuntansi terkomputerisasi, contohnya Toko “Sony Playstation Centre”. Dengan tidak diterapkannya sistem akuntansi terkomputerisasi membuat Toko “Sony Playstation Centre” menghadapi banyak kendala akibat sistem manual yang digunakannya, seperti kesalahan pencatatan akuntansi, pengecekan stok barang yang tidak akurat, dan tidak dapat menghasilkan informasi akuntansi yang cepat dan akurat. Oleh karena itu perlu adanya penerapan *accounting software* K-System dengan metode COTS (*Commercial Off-The-Self Package Software*) pada Toko “Sony Playstation Centre”. *Software* K-System memiliki berbagai keunggulan utama yaitu mengurangi kesalahan pencatatan akuntansi, dapat mengetahui stok barang dengan akurat, dan dapat menghasilkan informasi yang lebih rapi dan tepat. Sehingga dengan penggunaan *software* K-System ini, diharapkan Toko “Sony Playstation Centre” mampu memberikan informasi akuntansi yang benar dan akurat serta dapat memberikan penyelesaian untuk masalah – masalah yang dihadapi atau yang akan terjadi nantinya.

Keywords: Sistem Informasi Akuntansi, COTS (*Commercial Off-The-Self Package Software*), *Software* K-System