

Summary

Evaluasi SPI Terhadap Aplikasi Software Spin: Studi Kasus Pada Toko Max Hobbies

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



Revy Ekatomo Wibowo

04.60.0103

JURUSAN AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2009

Skripsi dengan judul

Evaluasi SPI Terhadap Aplikasi Software Spin: Studi Kasus Pada Toko Max Hobbies

Oleh:

Revy Ekatomo Wibowo

04.60.0103

Disetujui dan diterima baik oleh pembimbing:
Semarang, 8 Februari 2009

Pembimbing

G. Freddy Koeswoyo, SE. MSi

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul: Evaluasi SPI Terhadap Aplikasi Software Spin: Studi Kasus Pada Toko Max Hobbies

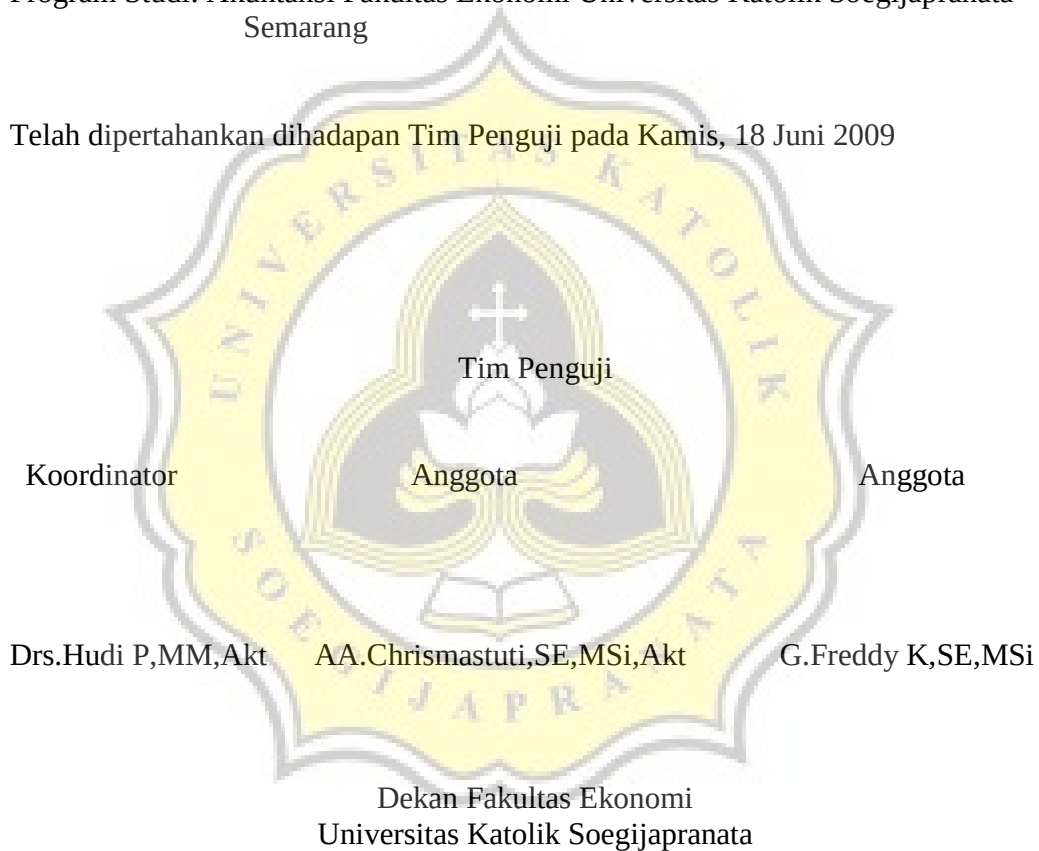
Disusun oleh:

Nama : Revy Ekatomo Wibowo

NIM : 04.60.0103

Program Studi: Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji pada Kamis, 18 Juni 2009



Dr. Andreas Lako, SE.,MSi.Akt

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Evaluasi SPI Terhadap Aplikasi Software Spin: Studi Kasus Pada Toko Max Hobbies

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 saya akan mengembalikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.



Semarang, 22 Juni 2009
Yang Menyatakan

Revy Ekatomo Wibowo

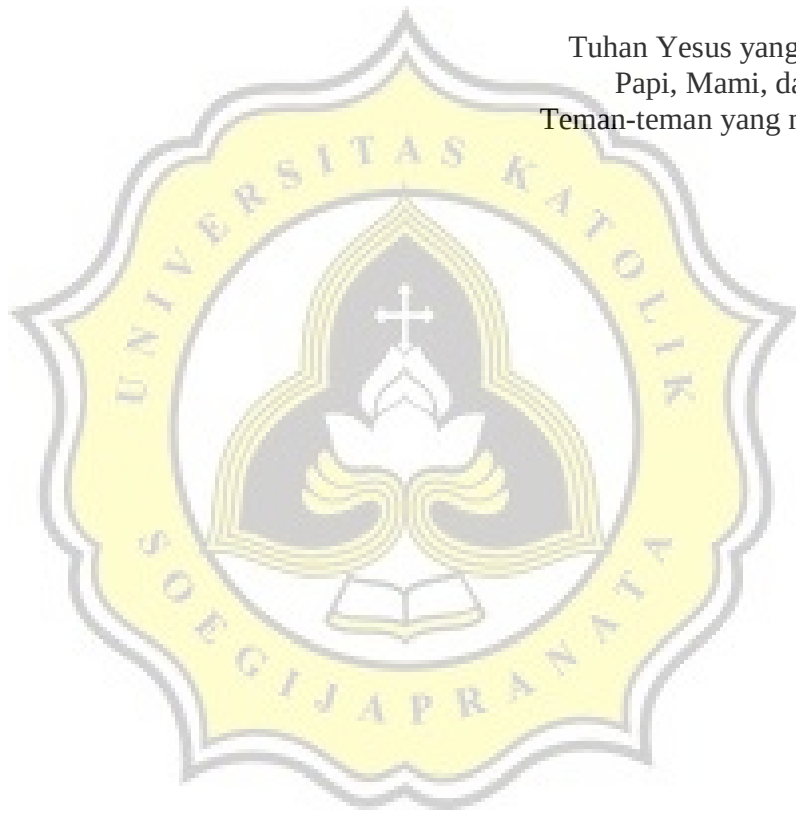
MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Stay In The Race. Be the one who sets the course, the one who focuses on the right things at the right time”.

Skripsi ini kupersembahkan

Tuhan Yesus yang mengasihiku
Papi, Mami, dan keluargaku
Teman-teman yang mendukungku



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus, penulis ucapkan karena skripsi dengan judul ” Evaluasi SPI Terhadap Aplikasi Software Spin: Studi Kasus Pada Toko Max Hobbies” 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 untuk mengetahui apakah *software* Spin dapat diterapkan secara efektif pada Toko Max Hobbies. Skripsi ini berhasil menemukan bukti empiris bahwa *software* Spin dapat diterapkan secara efektif pada Toko Max Hobbies, meski masih memiliki beberapa kelemahan yang terdapat pada *form* penjualan, dan persediaan antara lain, sistem hanya memberi peringatan, tetapi sistem masih dapat dioperasikan apabila penjualan barang melebihi kuantitas persediaan.

Selesainya skripsi ini peneliti akui tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas ekonomi Dr. Andreas Lako, SE.MSi atas ijinnya kepada penulis untuk menggunakan fasilitas yang ada di fakultas ekonomi.
2. Pembimbing saya G. Freddy Koeswoyo, SE.MSi yang telah meluangkan waktu dan menuntun saya hingga skripsi ini selesai.
3. Untuk keluargaku, Papi, Mami, dan adik saya Ryan atas dukungan dan motivasinya.
4. Untuk teman-temanku Lukas dan Aswin yang selalu mendukung dan membantu.
5. Untuk GD Community Andhi, Ryo, Johan, Roni, Aldo, Aconx, Monica, Liana, Sari, etc terima kasih atas dukungannya selama ini.
6. Untuk teman-teman jurusan akuntansi'04, terimakasih atas persahabatan dan dukungannya selama penulis menyelesaikan studi

Semarang, 22 Juni 2009
Peneliti

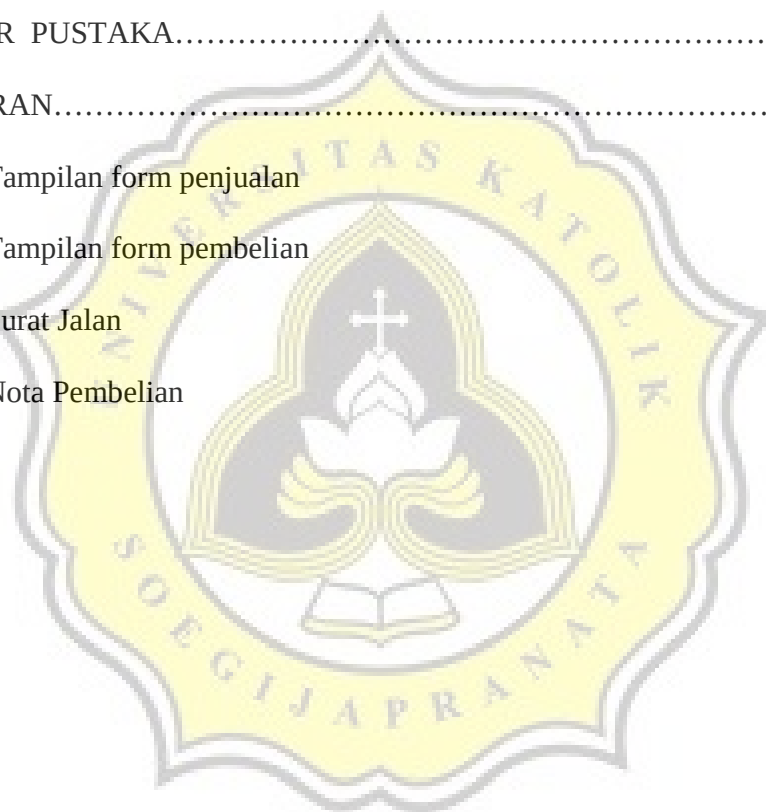
Revy Ekatomo Wibowo

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iv
Halaman Moto dan Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xi
Abstrak.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Perumusan Masalah.....	3
I.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
I.3.1 Tujuan Penelitian.....	3
I.3.2 Manfaat Penelitian.....	4
I.4 Kerangka Penelitian.....	4
I.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
II.1 Sistem Informasi Akuntansi.....	7
II.2 Pihak-Pihak Yang Terkait Dengan Sistem.....	7
II.3 Definisi Data Dan Informasi.....	8

II.4 Sistem Pengendalian Internal.....	8
II.5 Pengendalian Sumber Data.....	9
II.6 Pengendalian Validasi Input.....	11
II.7 Pengendalian Pemrosesan.....	12
II.8 Pengendalian Pengiriman Data.....	14
II.9 Pengendalian Output.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
III.1 Sumber Dan Jenis Data.....	18
III.1.1 Data Primer.....	18
III.1.2 Data Sekunder.....	18
III.1.3 Teknik Pengumpulan Data.....	19
III.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	19
III.2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	19
III.2.2 Sistem Penjualan Tunai.....	20
III.2.3 Sistem Pembelian Tunai.....	21
III.3 Definisi Dan Pengukuran Variabel Penelitian.....	23
III.4 Alat Analisis Data.....	23
BAB IV HASIL ANALISIS	
IV.1 Pengendalian Aplikasi Input.....	25
IV.1.1 Pengendalian <i>Boundary</i>	25
IV.1.2 Pengendalian Sumber Data.....	25
IV.1.3 Pengendalian Validasi Input Dengan Tes Data.....	26
Tabel 4.1 hasil tes data.....	28

IV.2 Pengendalian Aplikasi Pemrosesan Dan Penyimpanan Data	36
IV.3 Pengendalian Aplikasi Output.....	36
Tabel 4.2 hasil analisis Sistem Pengendalian Aplikasi...	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1. Kesimpulan.....	55
V.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	59
Tampilan form penjualan	
Tampilan form pembelian	
Surat Jalan	
Nota Pembelian	



Daftar Gambar

Gambar 4.1 Tampilan Master Barang

Gambar 4.2 Tampilan Master Barang Kesalahan Input

Gambar 4.3 Tampilan Pemasok

Gambar 4.4 Tampilan Pemasok Kesalahan Input

Gambar 4.5 Tampilan Pemasok Nama Sama

Gambar 4.6 Tampilan Pelanggan

Gambar 4.7 Tampilan Pelanggan Kesalahan Input

Gambar 4.8 Tampilan Pembelian

Gambar 4.9 Tampilan Pembelian List Pemasok

Gambar 4.10 Tampilan Pembelian Kesalahan Input

Gambar 4.11 Tampilan Penjualan

Gambar 4.12 Tampilan Penjualan Pertama

Gambar 4.13 Tampilan Stock Barang



Daftar Tabel

Tabel 4.1 Hasil Tes Data

Tabel 4.2. Hasil Analisis Sistem Pengendalian Aplikasi



ABSTRAKSI

Pada masa kini dunia bisnis diwarnai dengan penggunaan *software* sebagai media penolong dalam dunia usaha. *Software* dahulu digunakan hanya oleh perusahaan-perusahaan besar, namun seiring dengan perkembangan jaman, *software* kini digunakan pula oleh perusahaan mikro dan usaha rumah tangga, karena itu *software* didesain fleksibel dalam memenuhi kebutuhan penggunaanya, termasuk Sistem Pengendalian Internal berfungsi sebagai pengawas kinerja sistem, sehingga data akurat dihasilkan.

Keyword: Software

