**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI KEUANGAN DENGAN METODE PERPETUAL DAN PERIODIK   
PADA CV PANEN REJO SEMARANG**

# **PROPOSAL TUGAS AKHIR**



**DISUSUN:**

**MUHAMMAD AGUS NADHIF**

**G.211.13.0019**

**PROGRAM STUDI SI – TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS SEMARANG**

**2017**

# **PERSETUJUAN**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

DENGAN JUDUL

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI KEUANGAN   
DENGAN METODE PERPETUAL DAN PERIODIK   
PADA CV PANEN REJO SEMARANG

OLEH

**NAMA : MUHAMMAD AGUS NADHIF**

**NIM : G.211.13.0019**

TELAH DISETUJUI

TANGGAL …………………….

GASAL TAHUN AKADEMIK 2017/2018

KOORDINATOR TUGAS AKHIR PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Atmoko Nugroho, S.T, M.Eng Whisnumurti Adhiwibowo,S.T.,M.Kom

NIS. 06557003102126 NIS. 06557003102137

KETUA PROGRAM STUDI

S1-TEKNIK INFORMATIKA

April Firman Daru, S.Kom, M.Kom.

NIS. 06557003102133

# **ABSTRAK**

CV Panen Rejo Semarang merupakan toko retail yang menjual berbagai sarana produksi pertanian dan prasarana penunjang pertanian maupun untuk pencinta tanaman yang sangat banyak digunakan oleh masyarakat.

1. **Latar Belakang**

Semakin berkembangnya teknologi informasi pada era globalisasi saat ini membawa dampak pada semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis. Pada akhirnya banyak perusahaan berlomba-lomba untuk berinovasi dalam menerapkan strategi pemasaran yang lebih baik dan dalam pengelolaan data yang lebih efisien untuk membantu menganalisa perkemabangan perusahaan.

Salah satu cara untuk meningkatkan strategi perkembangan perusahan adalah dengan menggunakan fasilitas aplikasi untuk membantu menganalisa perkembangan pencatatan pelaporan dan pencatatan pengelolaan data perusahaan.

CV. Panen Rejo adalah toko retail yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pertanian, perkebunan, dan hobiis tanaman, serta berbagai obat – obatan dan hasil olahan, dimana semua laporan penjualan dan laporan stok barang yang dilakukan masih bersifat manual dicatat di buku-buku, serta melakukan analisa perkembangan penjualan barang dan pencatatan laporan penjualan,

Dengan permasalahan yang didapat, untuk memenuhi kebutuhan yaitu dengan menggunakan aplikasi pencatatan keuangan, berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil pembahasan mengenai “**Implementasi Sistem Informasi Keuangan dengan Metode Sistem Perpetual dan Periodik pada CV Panen Rejo Semarang**” yang di harapkan menjadi solusi untuk dapat membantu CV Panen Rejo dalam pengelolaan data keuangan.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan yaitu bagaimana menghasilkan Sistem Informasi Keuangan untuk memcatat secara perpetual dan periodik, agar dapat membantu dalam pelaporan keuangan perusahaan, dan mempermudah pemilik untuk menganalisa perkembangan perusahaan.

1. **Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah dari Implementasi Sistem Keuangan dengan Metode Sistem Perpetual dan Periodik pada CV Panen Rejo ini meliputi :

1. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan dan analisa sistem adalah UML (*Unified Modeling Language*).
2. Laporan Implementasi Sistem Informasi Keuangan dengan Metode Sistem Perpetual dan Periodik hanya fokus untuk mencatat sistem perpetual dan periodik.
3. Perancangan aplikasi ini menggunakan model pengembangan *system waterfall*
4. Sistem informasi ini meliputi penginputan data *inventory*, penjualan barang, dan pencatatan keuangan penjualan.
5. **Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dibuatnya laporan proposal tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan sebuah Aplikasi Sistem Informasi Keuangan yang mampu membantu mempermudah pekerjaan pencatatan pengelolaan data penjualan dan *inventory* dengan metode sistem perpetual dan periodik yang ada pada CV Panen Rejo Semarang.

1. **Manfaat Tugas Akhir**
   1. Bagi Penulis
      1. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang didapat dalam mengimplementasikan sistem informasi keuangan.
      2. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam sebuah sistem akuntansi.
   2. Bagi Universitas Semarang
      1. Menambah ragam hasil penelitian atau tugas akhir sebagai pembendaharan pustaka akademik.
      2. Sebagai dorongan bagi akademik untuk menjadi tolak ukur keberhasilan dalam memberikan ilmu kepada mahasiswa.
   3. Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai referensi dan bahan acuan apabila hendak melakukan penelitian dan perkembangan lebih lanjut.

1. **Tinjauan Pustaka**
   1. Definisi Sistem

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama – sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri dari tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup software, hardware, dan brainware. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain. (Pratama, 2014).

Suatu sistem yang baik harus memiliki tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan.

* 1. Definisi Pencatatan

Pengertian pencatatan dalam akuntansi adalah proses analisis atas suatu transaksi atau peristiwa keuangan yang terjadi dalam entitas dengan cara menempatkan transaksi di sisi debet dan sisi kredit menurut Rahman Pura (2013:26).

* 1. Definisi Periodik

Sistem pencatatan periodi adalah suatu sistem pengelolaan persediaan dimana dalam penentuan persediaan dilakukan melakukan melalui perhitungan secara fisik (physical counting) yang lazim dilakukan pada setiap akhir periode akuntansi dalam rangka penyiapan laporan keuangan. Melaui perhitungan fisik ini, jumlah kuantitas porsediaan (inventory quantity) akan diketahui ( misalnya dalam berat, meter, kilogram dan sebagainya) sehingga nilai persediaan (inventory value) dapat dihitung dengan mengalikan jumlah kuantitas persediaan dengan suatu harga” Menurut Imam Santoso (2010:241).

* 1. Definisi Perpetual

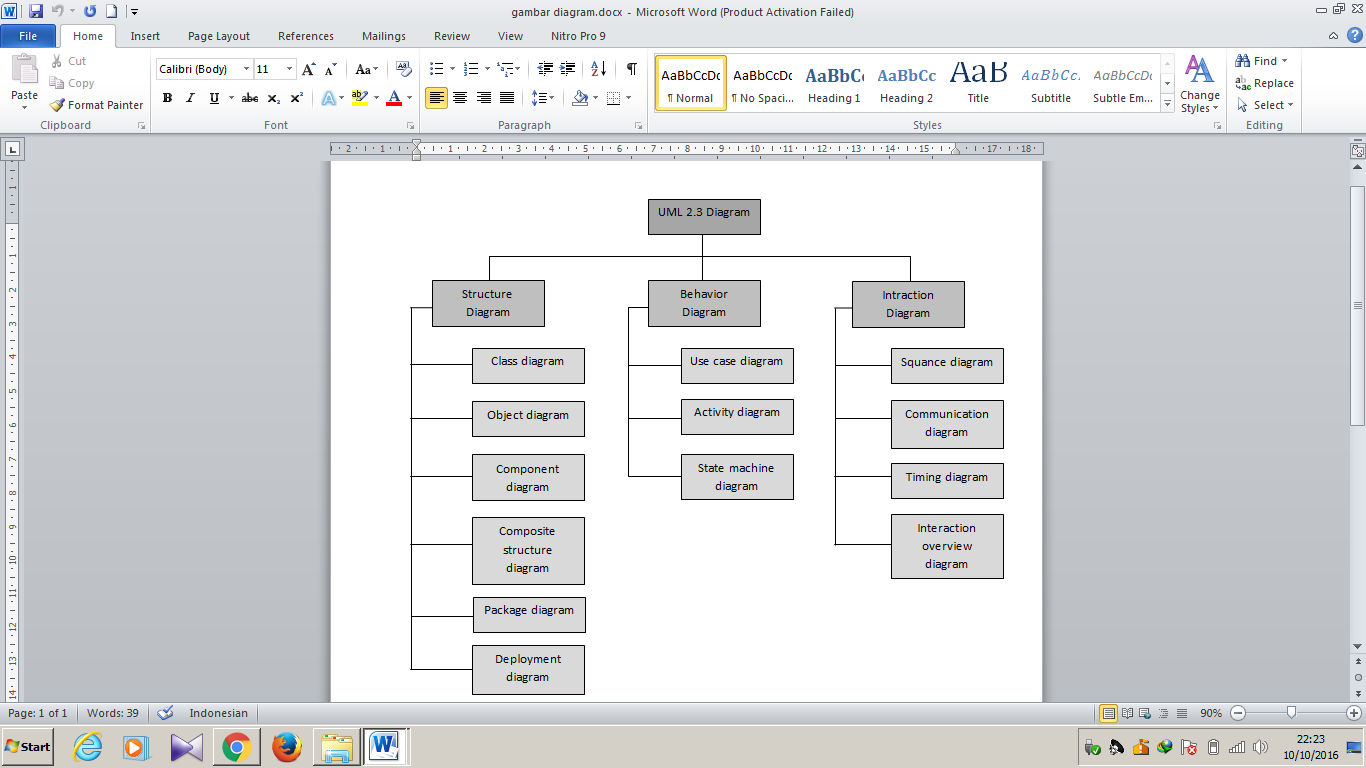
sistem pencatatan perpetual adalah persediaan terus-menerus (perpetual inventory system) Merupakan suatu sistem pengelolaan persediaan dimana pencatatan mutasi persediaan dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan sehingga mutasi persediaan selama satu periode termonitor dan setiap saat jumlah maupun nilai persediaan selama satu periode termonitor dan setiap saat jumlah maupun nilai persediaan dapat diketahui tanpa melakukan secara fisik Menurut Imam Santoso (2010:241).

* 1. UML

Unifield Modelling Language (UML) adalah salah satu setandar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis, dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa dkk, 2013).

Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang diberbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Seperti yang kita ketahui bahwa menyatukan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang dapat dimengerti oleh banyak orang.

UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori, pembagian kategori dan macam – macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gmabar 1. Digram UML (Rosa dkk, 2013)

Berikut ini penjelasan dari pembagian kategori tersebut.

a. Structure diagrams yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.

b. Behavior diagram yaitu kunpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.

c. Interaction diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem (Rosa dkk, 2013).

1. **Metodologi Pelaksanaan**

Pengumpulan Data adalah sumber atau bahan mentah yang sangat berharga bagi suatu proses yang akan menghasilkan informasi, oleh karena itu dalam pengumpulan sumber data perlu penanganan secara cermat, sehingga menghasilkan data yang akurat dan berkualitas. Beberapa metode dalam pengumpulan sumber data yang digunakan :

* + 1. Wawancara

Metode pengumpulan sumber data ini diperoleh secara langsung dengan melakukan wawancara langsung dengan Pemilik CV. Panen Rejo. Dengan mengajukan pertanyaan tentang proses pengelolaan data dan kendala yang terjadi.

* + 1. Observasi

Metode pengumpulan sumber data ini diperoleh dengan pengamatan secara langsung proses barang masuk dan keluar, dan proses penjualan agar didapat data yang sesuai kebutuhan.

* + 1. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajai teori-teori *literature* dan buku-buku yang berhubungan dengan system pencatatan keuangan dan sistem informasi sebagai dasar dalam pelakasaan penelitian.

Dengan sumber data yang di peroleh meliputi data primer dan data sekunder sebagai berikut:

1. Data primer

Merupakan data uang didapat secara langsung dari narasumber yang bersangkutan dengan penelitian melalui wawancara dengan pihak toko dan dari pengamatan penulis.

1. Data sekunder

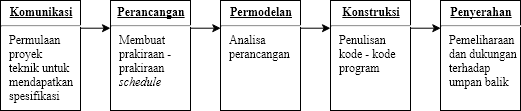
Merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari berbagai *literature* yang berhubungan dengan implementasi sistem informasi keuangan dengan metode sistem perpetual dan periodik, data ini berupa bukti, catatan dalam pembuatan laporan kerja praktek.

* + 1. Analisa Data

Mengidentifikasi masalah, menganalisa kebutuhan informasi proses penjualan dan pemasukan barang, Dan memahami perancangan aplikasi sesuai data yang ada dan mengimplementasikan model yang diinginkan oleh pemakai, serta penentuan relasi tabel *database* yang mempermudah dalam proses pembuatan aplikasi.

* + 1. Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan pada permodelan UML (*United Modeling Language*) dan penerapan pengembangan adalah model *waterfall*. Metode pengembangan sistem waterfall kadang dinamakan siklus hidup klasik, dimana hal ini menyiratkan pendekatan sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, permodelan, kontruksi, serta penyerahan sistem ke pengguna yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Metode ini meliputi:



Gambar 2. Metode *Waterfall* (Pressman, 2012)

1. Komunikasi

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan di Kantor DPUR WIL V Limpung. Kegiatan penelitihan, guna mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada Sodikin sebagai Pelur (Pelaksaan Urusan). Penelitihan ini, untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam pembuatan manajemen project untuk menggambarkan informasi yang akan dikelola dan diproses untuk mendukung sistem yang baru.

1. Perencanaan

Proses perencanaan merupakan lanjutan dari proses komunikasi. Membuat perkiraan-perkiraan dan schedule untuk sistem. Menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan software, termasuk rencana yang akan dilakukan. Tahap ini menentukan aplikasi apa yang dibutuhkan dan perencanaan alur sistem yang akan dibuat.

1. Permodelan

Menganalisa dan melakukan perancangan untuk sistem sesuai kebutuhan dan data yang ada sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface.

Tahap ini menggambarkan alur sistem perangkat lunak yang mendasar dengan menggunakan alat bantu perancangan sistem, yaitu UML (Unified Modeling Language).

1. Kontruksi

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan framework Laravel dengan menggunakan Notepad ++ dan database menggunakan MariaDB. Program yang dibangun langsung diuji secara per unit.

Tahap ini menvisualisasikan desain atau aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dari identifikasi. Kebutuhan pengguna biasanya melibatkan pemecahan masalah, perencanaan, pengujian perangkat lunak.

1. Penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan/ pengguna

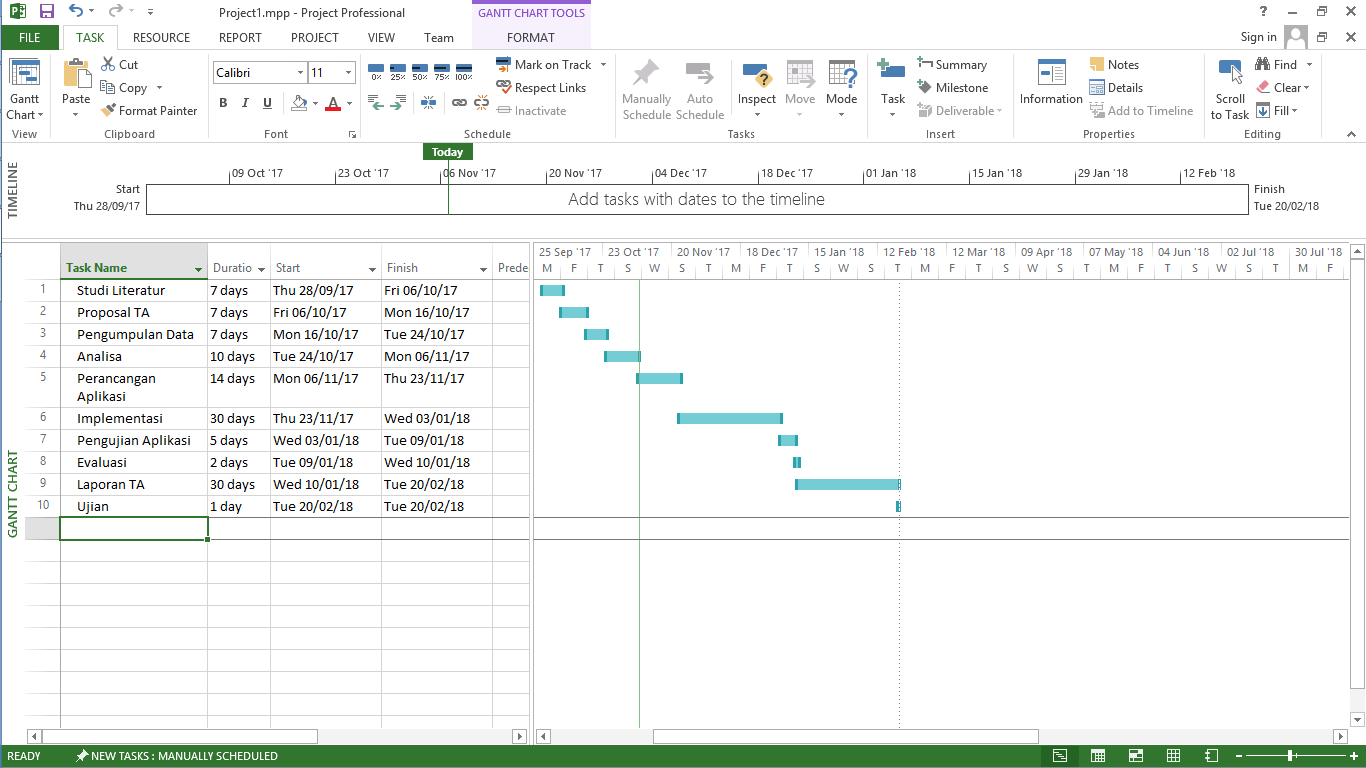
Tahap ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1. **Jadwal Pelaksanaan**

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah menyiapkan rencana kegiatan. Ini berfungsi agar semua penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai tepat waktu.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Task Name | Duration | Start | Finish |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 1 | Studi Literatur | 7 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Proposal TA | 7 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pengumpulan Data | 7 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Analisa | 10 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Perancangan Sistem | 14 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Implementasi | 30 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Pengujian Aplikasi | 5 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Evaluasi | 2 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Laporan TA | 30 days |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Ujian | 1 days |  |  |  |  |  |  |  |



1. **Daftar Pustaka**

A. S., Rosa, Shalahuddin, M, 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Informatika Bandung, Bandung.

Pressman, Roger S, 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Andi, Yogyakarta.

Putu, Agus Eka Pratama, I, 2014, *Sistem Informasi dan Implementasinya. Informatika*, Bandung.