

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin banyak digunakan di segala aspek seperti pelaporan data lengkap sampai perhitungan akuntansi. Salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat adalah dashboard mobile android. Toko Atari Elektronik sudah menggunakan aplikasi desktop tetapi masih mengalami kendala dalam menjalankan usahanya. Kesulitan untuk memonitoring keadaan toko terutama bagian keuangan toko. Pengeluaran dan pemasukan yang tidak terkontrol dengan baik menjadi salah satu kendala. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar pemilik dapat memonitoring keuangan yang terjadi di dalam toko pada saat kapanpun menggunakan dashboard mobile android. Pembuatan aplikasi ini didasari dengan data yang sudah diperoleh dengan survey secara langsung pada lokasi toko, melakukan wawancara dengan pemilik Toko Atari Elektronik, serta buku-buku referensi untuk landasan teori penelitian. Kesimpulannya, hasil yang diinginkan yaitu aplikasi android yang dapat meningkatkan kinerja Toko Atari Elektronik secara keseluruhan.

Kata Kunci: dashboard, akuntansi, aplikasi android, teknologi informasi



ABSTRACT

As the technology is now commonly used at full data report and accounting. One of many that now rapidly grow is dashboard mobile android. Atari electronic shop have used a desktop application but still encounter troubles in their business. Lacks of monitoring the shop condition and most importantly its finance. The uncontrolled incomes and expenses is one of the problems. This research is being done with the intention to make the shop owner using Dashboard Mobile Android at anytime to monitor the shop finance. The making of this application are based on the process of coming to the shop, interview with the owner of Atari Electronic Shop and also books for research theories. Conclusion is the goal of this android app is to boost the work performance of Atari Electronix Shop.

Keyword: dashboard, accounting, android app, information technology

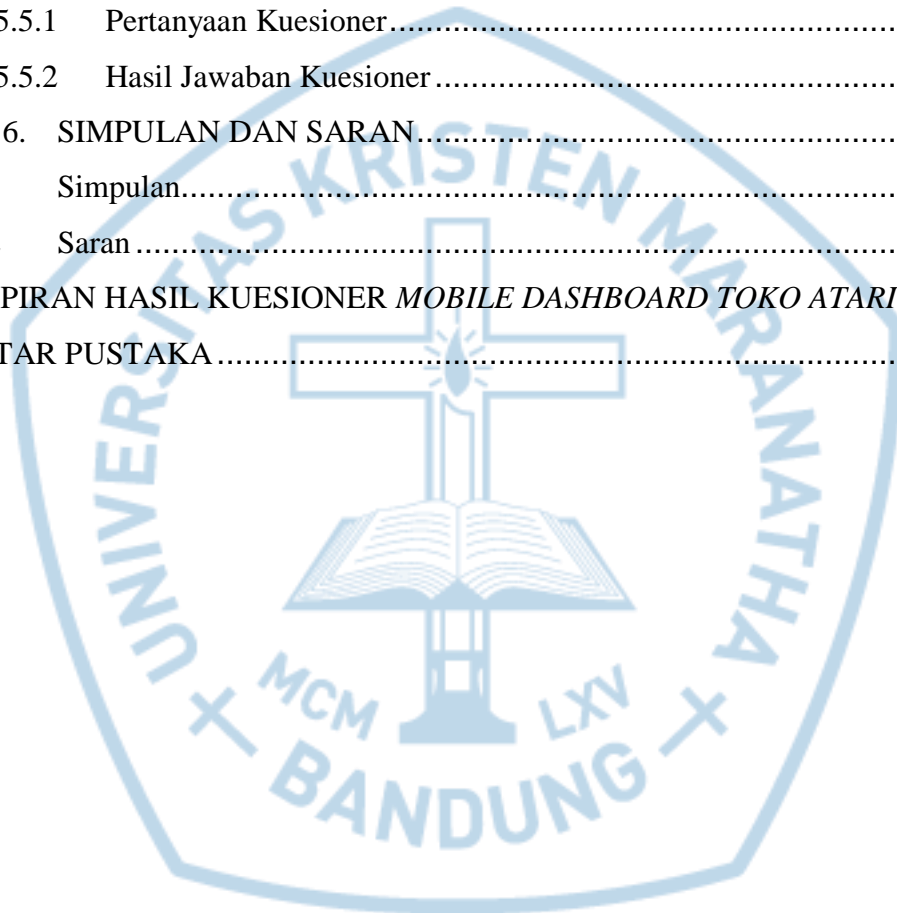


DAFTAR ISI

PRAKATA.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Pembahasan.....	1
1.4 Ruang Lingkup Kajian.....	2
1.4.1 Ruang Lingkup <i>Software</i> :.....	2
1.4.2 Ruang Lingkup <i>Hardware</i> :.....	2
1.4.3 Ruang lingkup Aplikasi:.....	2
1.5 Sumber <i>Data</i>	2
1.6 Sistematika Penyajian.....	2
BAB 2. KAJIAN TEORI.....	4
2.1 Sistem Informasi.....	4
2.2 <i>Dashboard</i>	4
2.3 Akuntansi.....	6
2.3.1 Siklus Akuntansi.....	6
2.3.2 Neraca Keuangan.....	8
2.3.3 Laba Rugi.....	9
2.3.4 Persamaan Dasar Akuntansi.....	10
2.4 JSON (JavaScript Object Notation).....	11
2.5 Android.....	11
2.6 Web Service.....	11
2.7 Basis <i>Data</i>	12
2.7.1 <i>Entity Relationship Diagram</i>	12

2.7.2	<i>MySQL</i>	13
2.8	<i>Flowchart</i>	13
2.8.1	Proses Bisnis.....	13
2.9	UML	14
2.9.1	Use Case Diagram	14
2.9.2	Class Diagram.....	14
2.9.3	Activity Diagram	14
2.10	<i>BlackBox Testing</i>	15
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	16
3.1	Proses Bisnis	16
3.1.1	Proses Bisnis Pembelian.....	16
3.1.2	Proses Bisnis Retur Pembelian	17
3.1.3	Proses Bisnis Penjualan Barang ke Konsumen.....	18
3.2	Rancangan Basis <i>Data</i>	19
3.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i>	19
3.2.2	ER to Tabel.....	20
3.3	Analisis <i>UML</i>	25
3.3.1	Use Case.....	25
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	28
3.4	<i>User Interface Design</i>	33
3.4.1	<i>User Interface Design</i> Beranda.....	33
3.4.2	<i>User Interface Design</i> Login	33
3.4.3	<i>User Interface Design</i> Barang Terbanyak	34
3.4.4	<i>User Interface Design</i> Output Laporan	34
3.4.5	<i>User Interface Design</i> Output Data	35
3.4.6	<i>User Interface Design</i> Navigation Bar.....	36
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	37
4.1	<i>Beranda</i>	37
4.2	<i>Login</i>	38
4.3	Laporan	39
4.4	Barang.....	40
4.5	Input Keuangan	41

4.6	Keuangan.....	42
4.7	<i>Navigation Bar</i>	43
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN.....	44
5.1	Pengujian Login.....	44
5.2	Laporan	45
5.3	Input Keuangan	45
5.4	Edit Keuangan	46
5.5	Kuesioner.....	46
5.5.1	Pertanyaan Kuesioner.....	47
5.5.2	Hasil Jawaban Kuesioner	48
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN.....	53
6.1	Simpulan.....	53
6.2	Saran	53
	LAMPIRAN HASIL KUESIONER <i>MOBILE DASHBOARD TOKO ATARI</i>	54
	DAFTAR PUSTAKA.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Siklus Akuntansi</i>	7
Gambar 2.2 Contoh Laporan Neraca.....	8
Gambar 2.3 Contoh Laporan Laba Rugi	9
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Pembelian	16
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Retur Pembelian Barang ke Supplier.....	17
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Penjualan Barang ke Konsumen.....	18
Gambar 3.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	19
Gambar 3.5 <i>Use Case</i> Toko Elektronik Atari.....	25
Gambar 3.6 <i>Use Case</i> Pengelolaan Modal.....	26
Gambar 3.7 <i>Use Case</i> Pengelolaan Laporan	27
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Login	28
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Laporan Laba Rugi	29
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Laporan Laba Rugi	30
Gambar 3.11 <i>Activity</i> Neraca Keuangan.....	31
Gambar 3.12 <i>Activity</i> Neraca Keuangan.....	32
Gambar 3.13 <i>User Interface Design</i> Pengelolaan Laporan.....	33
Gambar 3.14 <i>User Interface Design</i> Login	33
Gambar 3.15 <i>User Interface Design</i> Barang Terbanyak	34
Gambar 3.16 <i>User Interface Design</i> Output Grafik.....	34
Gambar 3.17 <i>User Interface Design</i> Output Data	35
Gambar 3.18 <i>User Interface Design</i> Input Modal	35
Gambar 3.19 <i>User Interface Design</i> Navigation Bar.....	36
Gambar 4.1 <i>User Interface Design</i> Beranda	37
Gambar 4.2 <i>User Interface Design</i> Login	38
Gambar 4.3 <i>User Interface Design</i> Laporan	39
Gambar 4.4 <i>User Interface Design</i> Barang	40
Gambar 4.5 <i>User Interface Design</i> Input Barang.....	41
Gambar 4.6 <i>User Interface Design</i> Keuangan.....	42
Gambar 4.7 <i>User Interface Design</i> Navigation Bar.....	43
Gambar 5.1 Pertanyaan Satu.....	48
Gambar 5.2 Pertanyaan Dua	48


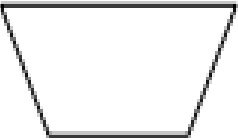
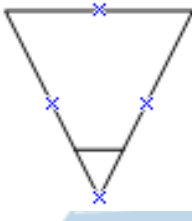


Gambar 5.3 Pertanyaan Tiga.....	49
Gambar 5.4 Pertanyaan Empat.....	49
Gambar 5.5 Pertanyaan Lima.....	50
Gambar 5.6 Pertanyaan Enam.....	50
Gambar 5.7 Pertanyaan Tujuh.....	51
Gambar 5.8 Pertanyaan Delapan	51
Gambar 5.9 Pertanyaan Sembilan.....	52


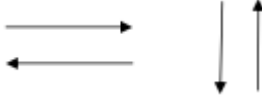

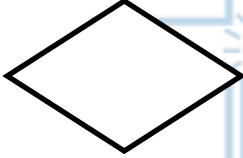
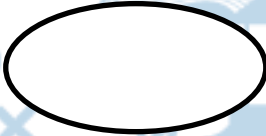





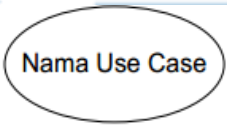




DAFTAR TABEL





<i>Tabel 3.1</i> Tabel <i>User</i>	20
<i>Tabel 3.2</i> Tabel <i>Barang</i>	20
<i>Tabel 3.3</i> Tabel <i>Pembelian</i>	21
<i>Tabel 3.4</i> Tabel <i>Detail Pembelian</i>	21
<i>Tabel 3.5</i> Tabel <i>Penjualan</i>	21
<i>Tabel 3.6</i> Tabel <i>Detail Penjualan</i>	22
<i>Tabel 3.7</i> Tabel <i>Supplier</i>	22
<i>Tabel 3.8</i> Tabel <i>Retur</i>	22
<i>Tabel 3.9</i> Tabel <i>Detail Retur</i>	23
<i>Tabel 3.10</i> Tabel <i>Jenis</i>	23
<i>Tabel 3.11</i> Tabel <i>Merk</i>	23
<i>Tabel 3.12</i> Tabel <i>Modal</i>	23
<i>Tabel 3.13</i> Tabel <i>Modal</i>	24
<i>Tabel 3.14</i> Tabel <i>Hasil Akhir</i>	24
<i>Tabel 5.1</i> Pengujian <i>Login</i>	44
<i>Tabel 5.2</i> Pengujian <i>Laporan</i>	45
<i>Tabel 5.3</i> Pengujian <i>Input Keuangan</i>	45
<i>Tabel 5.4</i> Pengujian <i>Edit Keuangan</i>	46
<i>Tabel 5.5</i> Tabel <i>Petanyaan Kuesioner</i>	47

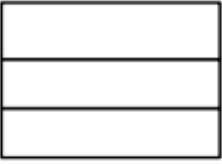



DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i>		Simbol Dokumen	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual
<i>Flowchart</i>		Simbol Simpanan <i>Offline</i>	File non-komputer yang diarsip
<i>Flowchart</i>		Simbol Kartu Plong	Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong (<i>punched card</i>)
<i>Flowchart</i>		Simbol Proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program computer

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Simbol Operasi Luar	Menunjukkan kegiatan proses di luar proses operasi computer
Flowchart		Simbol garis alir	Menunjukkan arus dari proses
ERD		Entitas	Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
ERD		Relasi	Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
ERD		Atribut	Mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
ERD		Garis	Penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>ERD</i>		<i>Atribut turunan</i>	Atribut yang didapatkan dari nilai suatu atribut yang tersimpan di basis data.
<i>UML – Use Case Diagram</i>		<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, atau objek lain
<i>UML – Use Case Diagram</i>		<i>Use Case</i>	Digambarkan dengan nama <i>use case</i> nya tertulis di tengah lingkaran
<i>UML – Use Case Diagram</i>		<i>Association</i>	Berfungsi menghubungkan actor dengan use case
<i>UML – ActivityDiagram</i>		<i>Initial State</i>	Titik Awal untuk memulai suatu aktivitas
<i>UML – ActivityDiagram</i>		<i>Final State</i>	Titik Akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas
<i>UML– Activity Diagram</i>		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>UML</i> – <i>ActivityDiagram</i>		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
<i>UML</i> – <i>ActivityDiagram</i>		<i>Fork/Join</i>	Menunjukkan kegiatan menggabungkan dua panel <i>activity</i> menjadi satu atau satu panel <i>activity</i> menjadi dua
<i>UML</i> – <i>ActivityDiagram</i>		<i>Control Flow</i>	Arus aktivitas
<i>UML</i> – <i>ActivityDiagram</i>		<i>Off-Page Reference</i>	Connector yang digunakan untuk menghubungkan gambar yang mempunyai halaman yang berbeda.

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
UML ClassDiagram		Class	Blok-blok pembangun program. Bagian atas class menunjukkan nama dari class, bagian tengah mengindikasikan atribut dari class, dan bagian bawah mendefinisikan method dari sebuah class
UML ClassDiagram		Association	Menunjukkan hubungan antar class
UML ClassDiagram		Dependency	Menunjukkan ketergantungan antara satu class dengan class yang lain
UML ClassDiagram		Generalization	Menunjukkan inheritance dari satu class ke beberapa class

Referensi:

Notasi/Lambang *Flowchart* dari Jogiyanto HM [1]

Notasi/Lambang *ERD* dari Al-Bahra Bun Ladjamudin [2]

Notasi/Lambang *UML* dari Adi Nugroho [3]

DAFTAR SINGKATAN

<i>ERD</i>	<i>Entity Relationship Diagram</i>
<i>UML</i>	<i>Unified Modeling Language</i>

