

---

## SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS DEKSTOP PADA WATER PARK DUTAMAS BATAM

Sahara<sup>1)</sup>, Wahyuni<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Gici, Batam  
email: [sahara.rara@gmail.com](mailto:sahara.rara@gmail.com)<sup>1)</sup>, [wahyuniayuayu@gmail.com](mailto:wahyuniayuayu@gmail.com)<sup>2)</sup>

### Abstrak

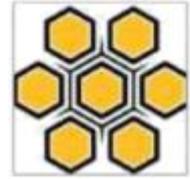
Sistem yang digunakan pada usaha Wahana *Water Park* Batam masih menggunakan *Ms Excel* yang sering mengalami kendala diantaranya kehilangan data, dan keterlambatan dalam menyajikan data keuangan. Untuk sistem keuangan masih manual dengan menulis di dalam buku, Dengan adanya permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu rancangan sistem informasi yang mampu mengatasi permasalahan yang ada pada Wahana *Water Park*. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi akuntansi dari hasil penjualan tiket dan pemasukan lainnya yang sedang berjalan pada Wahana *Water Park* Dutamas Batam dan untuk mengimplementasikan sistem informasi akuntansi kepada Wahana *Water Park* Dutamas Batam berdasarkan sistem yang telah dirancang. Sistem berbentuk *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Untuk penyimpanan data, sistem menggunakan *database* sehingga dapat menyimpan data dengan jumlah banyak. Perancangan sistem dengan *Interface*. Hasil penelitian ini adalah sistem informasi akuntansi yang telah dibuat dapat memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, serta memudahkan cara penghitungan pendapatan pengeluaran serta biaya lainnya. Untuk media penyimpanan data sudah terkomputerisasi dan tersimpan dalam *database*, sehingga mempercepat dalam pencarian data.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi Akuntansi, Dekstop.

### Abstract

*The system used in the Wahana Water Park Batam still with Ms Excel which often experiences problems including data loss and delays in presenting financial data. For the financial system, it is manual by writing in a book. With these problems, an information system design is needed that is able to solve the existing problems at Wahana Water Park. The purpose of this research is to design an accounting information system from ticket sales and other income that is currently running at Wahana Water Park Dutamas Batam and to implement an accounting information system for Wahana Water Park Dutamas Batam based on the system that has been designed. The system is in the form of Data Flow Diagrams (DFD) and Entity Relationship Diagrams (ERD). For data storage, the system used a database so that it can store large amounts of data. System design with interface. The result of this research is that the accounting information system that has been created can provide convenience in data processing and can solve existing problems, as well as facilitate the calculation of income, expenses and other expenses. For data storage media has been computerized and stored in a database, thus speeding up the search for data.*

**Keywords:** Accounting Information System, Dekstop.



## PENDAHULUAN

Persaingan bisnis mendorong para pengusaha untuk mengembangkan bisnisnya dalam hal kinerja dan pelayanan agar dapat bertahan dan memenangkan persaingan. Teknologi telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kegiatan keseharian masyarakat pada umumnya. Sistem informasi merupakan program komputer berbentuk aplikasi yang digunakan untuk membantu menjalankan kegiatan operasional dan meningkatkan pelayanan dalam sebuah perusahaan.

Sistem informasi umumnya dirancang dan diterapkan untuk meningkatkan dampak suatu organisasi. Perubahan pesat dalam teknologi dan sifat dinamis dari lingkungan bisnis, serta meningkatnya permintaan dari pelanggan, telah mengubah aktivitas pembuatan bisnis seperti di bidang teknis.

Keberhasilan organisasi bergantung pada kemampuan mereka untuk menanggapi perubahan dalam lingkungan pasar tempat mereka beroperasi. Dengan cara ini, manajer berusaha untuk memastikan bahwa organisasi mereka berhasil beradaptasi dengan perubahan tersebut.

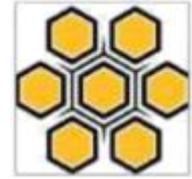
Akuntansi sangatlah penting dalam sebuah perusahaan, karena akuntansi merupakan media informasi keuangan dalam suatu perusahaan, mulai dari kegiatan pencatatan, perhitungan sampai pengeluaran sehingga dapat mempermudah pekerjaan dan penyimpanan data menjadi lebih aman. Proses akuntansi terdiri dari proses identifikasi, pengukuran dan melaporkan informasi, sehingga dapat membantu bagi perusahaan untuk mengambil keputusan dan mengembangkan usaha.

Salah satunya digunakan pada usaha Wahana *Water Park* Dutamas Batam. Usaha tersebut adalah usaha yang bergerak di bidang Pariwisata yakni Kolam Renang, beralamat di Perumahan Dutamas Batam yang merupakan suatu sarana tempat bermain air yang sangat diminati bagi semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Asiknya bermain air di Wahana *Water park* membuat pengunjung betah untuk berlama-lama berada di sana. Wahana ini sangat ramai dikunjungi oleh masyarakat terlebih pada hari libur.

Namun demikian pada usaha Wahana *Water Park* tersebut masih mengalami beberapa kendala dan masalah dimana sistem yang mereka gunakan saat ini masih menggunakan *Ms. Excel* dalam menginput semua data, *Ms. Excel* tersebut sudah cukup membantu dalam penginputan data, tetapi masih banyak kendala-kendala yang ditemukan dan sering kali mendapatkan masalah-masalah yang serius diantaranya kehilangan data, dan keterlambatan dalam menyajikan data keuangan.

Sistem pengelolaan keuangan saat ini masih menggunakan cara manual yaitu dengan menulis di dalam buku. sistem ini kurang efektif dan efisien karena memiliki kendala dimana penjualan tiket masih rawan dengan kecurangan dikarenakan tingkat keamanan yang masih kurang baik, sehingga bisa saja terjadinya pencurian dari pihak yang tidak bertanggung jawab, hal lain adalah kurang cepat dalam penyajian laporan penjualan, pemasukan dan pengeluaran ke pihak manajemen.

Dengan adanya permasalahan di atas maka dibutuhkan suatu rancangan sistem informasi yang mampu mengatasi permasalahan yang muncul pada Wahana



*Water Park*. Diharapkan dengan adanya sistem informasi akuntansi akan mampu menyajikan laporan keuangan dengan akurat dan tepat waktu

[1] *The efficient integration of accounting applications enhances the flexibility of information generation, improves the quality of the financial report produced, and provides timely and reliable information to support planning and decision making within the organization and Damera et al.* [1] further explained that there are three levels of AIS integration in organizations: 1) information integration, which states that the data collected or the information produced are managed under a unified database; 2) operational integrations, which involves the linkage of business activities of various unit of the organization; and 3) time integration, which allows different units to carryout operations concurrently, in this way the process of data entry into the system allow user(s) to enter data once, so as to minimize the possibility of errors and inconsistency. Such methods enable organizations to have a clear picture of happenings in their chain process.

Sistem informasi akuntansi telah diakui sebagai alat yang efektif untuk mencapai tidak hanya perubahan internal tetapi juga perubahan organisasi eksternal. Berdasarkan latarbelakang di atas maka akan dirancang sistem informasi pada bagian laporan keuangan, agar lebih mempermudah dalam menjalankan pekerjaan dan melakukan transaksi-transaksi lainnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah perancangan sistem akuntansi berbasis *desktop* pada Wahana *Water Park* Dutamas Batam dapat mempermudah

dalam proses pengolahan data dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dan memudahkan cara menghitung uang masuk atau pendapatan, pengeluaran serta biaya lainnya. Serta pengolahan data menggunakan sistem informasi yang sudah terkomputerisasi pada Wahana *Water Park* Dutamas.

### **Akuntansi**

[3] Akuntansi adalah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, mengolah data menjadi laporan, dan mengomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan. Akuntansi adalah “bahasa bisnis” karena dengan akuntansi sebagian besar informasi bisnis bisa dikomunikasikan. Fungsi akuntansi yang paling utama adalah sebagai media informasi keuangan suatu organisasi karna dari laporan akuntansi kita dapat melihat seperti apa kualitas yang ada dalam suatu organisasi dan seperti apa perubahan yang terjadi dalam organisasi.

### **Sistem Informasi Akuntansi**

[1] *AIS comprises three main subsystems: 1) the transaction processing system that supports organizations in recording of daily business activities and produces reports to various users for decision making; 2) the general ledger/financial reporting systems that assists organizations in producing traditional financial statements that include income statements of cash flow, balance sheets, and other reports mandated by law; and 3) the management reporting system that provides special-purposes information (reports) to internal managers for effective decision making.* Jadi Sistem informasi



akuntansi adalah sekumpulan aktivitas, dokumen, dan teknologi yang saling bergantung yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, dan melaporkan informasi untuk tujuan pengambilan keputusan. Sistem informasi akuntansi yang efisien meningkatkan fleksibilitas pembuatan informasi, meningkatkan kualitas laporan keuangan yang dihasilkan, dan memberikan informasi yang tepat waktu dan dapat diandalkan untuk mendukung perencanaan dan pengambilan keputusan di dalam suatu organisasi.

### Basis Data (*Database*)

[2] *Database* merupakan kumpulan data dan informasi yang saling berhubungan dan menjelaskan satu sama lain dalam jumlah yang banyak, satu unit data dilakukan didalam *database*. Pembuatan database dilakukan pengisian data dengan melakukan pengetikan data kedalam struktur tersebut.

### Visual Basic

[5] *Visual basic* adalah sebuah bahasa pemrograman yang berpusat pada object (*object oriented programming*) digunakan dalam pembuatan aplikasi *windows* yang berbasis *Graphical User Interface*.

### MySQL

[5] *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengolah *database* beserta isinya. digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *database*. *MySQL* merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat *at relational*. Artinya data-data yang dikelola dalam *database* akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga

manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat.

### UML

[6] *Unified Modelling Language* (UML) adalah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek diagram-diagram yang digunakan pada UML antara lain adalah *class diagram*, *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

### Flowchart

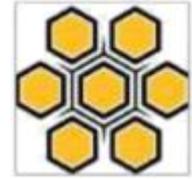
[2] *Flow chart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.” Simbol-simbol dalam *Flow chart* adalah sebagai berikut:

Simbol	Keterangan
	Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flow chart</i> .
	Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
	Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).
	Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> .
	Simbol <i>Input / Output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.

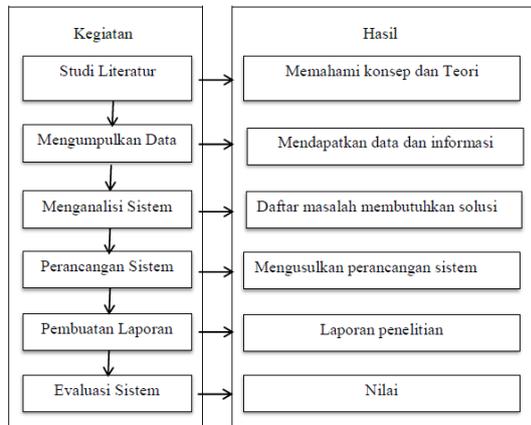
Simbol	Keterangan
	Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama
	Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda.
	Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen
	Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu
	Simbol <i>database</i> atau basis data
	Simbol yang menyatakan prasi keluaran, seperti layar monitor, printer, dll.
	Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual
	Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol

Gambar 1. *Flowchart*



## KERANGKA KERJA

Adapun kerangka kerja yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Kerja

Berdasarkan kerangka kerja di atas, dapat diuraikan masing-masing dari tahapan penelitian berikut ini:

- 1. Studi Literatur**  
Tahapan awal melakukan pencarian dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber.
- 2. Pengumpulan Data**  
Proses pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap sistem yang dipakai pada Wahana *Water Park* dutamas
- 3. Analisis Sistem**  
Tahap ini melakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan.
- 4. Perancangan Sistem**  
Dilakukan Analisis sistem berjalan dan usulan perancangan sistem. sistem yang berjalan adalah analisa pada sistem akuntansi penggajian, pemasukan dan pengeluaran yang sudah dipakai, sistem yang diusulkan akan ditampilkan dalam

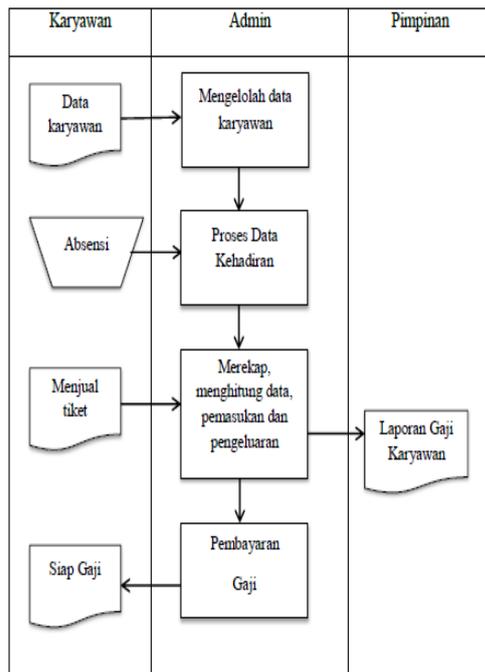
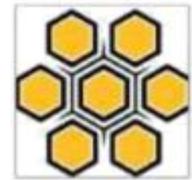
bentuk *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram*.

- 5. Pembuatan Laporan**  
Tahap ini membuat laporan yang disusun berdasarkan teknik pengumpulan data primer dan sekunder.
- 6. Evaluasi Sistem**  
Pada tahapan ini merupakan kegiatan untuk menilai atau mengukur pada sistem yang dirancang apakah sistem yang di rancang sesuai dengan perancangan sistem dan tujuan.

### Analisa Sistem Berjalan

Analisa Sistem bertujuan untuk menganalisa kebutuhan suatu sistem yang akan dibangun pada wahana *water park* Dutamas. Analisa sistem berjalan adalah gambaran tentang sistem yang saat ini sedang dipakai. Dari penelitian ini terlihat bahwa sistem yang dipakai menggunakan *Microsoft Excel* sebagai proses pengolahan data dan penyajian informasi sehingga membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu sepatutnya menggunakan sistem komputer, sehingga dapat membantu dan mempermudah dalam pengolahan data.

Dari gambar di bawah dapat kita lihat bahwa karyawan melakukan pemasukan data karyawan setelah itu admin akan mengelola atau menginput data karyawan. Karyawan akan mengisi absen dengan absensi yang sudah disediakan oleh pihak perusahaan dan admin akan menghitung kehadiran dari karyawan. Karyawan akan menerima uang dari hasil penjualan tiket dan memberikannya kepada admin. Dan admin akan mengelola data pemasukan data pengeluaran dan gaji karyawan jika pembuatan laporan sudah siap, maka admin kemudian melaporkannya ke pimpinan setelah itu membayar gaji karyawan.



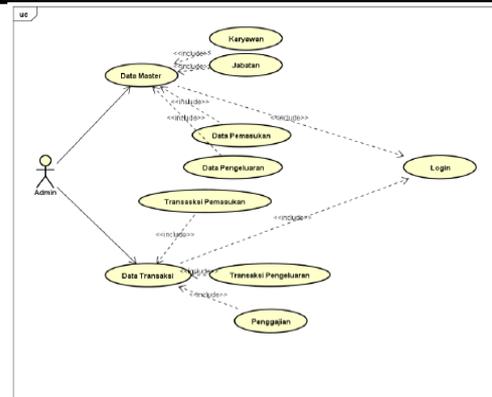
Gambar 3. Aliran Sistem Yang Berjalan

### Analisa Sistem Yang Diusulkan

Setelah melakukan analisis sistem berjalan, penulis mengusulkan sebuah sistem untuk mempermudah dalam membuat laporan akuntansi. Adapun aliran sistem informasi yang diusulkan dapat dilihat pada gambar berikut:

### Use Case Diagram

Untuk mempermudah memahami alur dari suatu sistem yang dibuat dapat dilihat secara jelas dan rinci dengan menggunakan *Use Case Diagram* dapat kita lihat dengan menggambarkan alur dari suatu sistem informasi yang dapat memudahkan bagi pengguna, Pada gambar alur ini berisikan dengan menggambarkan alur sistem dari proses awal sistem sampai akhir dari sistem. berikut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

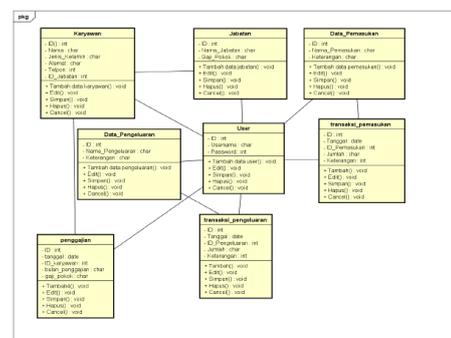


Gambar 4. Use Case Diagram

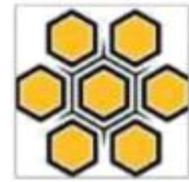
Pertama admin akan melakukan login menggunakan sistem, Admin akan melakukan pengisian *username* dan *password*, kemudian admin dapat mengelolah data master, didalam data master tersebut terdapat tabel dari karyawan, jabatan, data pemasukan, dan data pengeluaran. Kemudian pada menu kedua yaitu data transaksi, terdapat transaksi pemasukan, transaksi pengeluaran dan penggajian yang dapat dikelolah dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan menggunakan *Microsoft excel*.

### Class Diagram

Pada *class diagram* dibuat untuk menggambarkan data dari *database* dimana dapat dilihat dengan mudah mempelajari *database*.



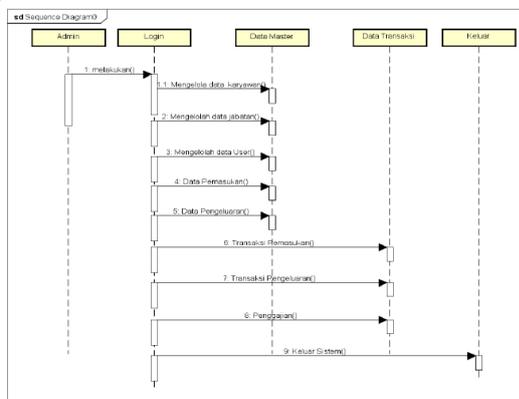
Gambar 5. Class Diagram



Dilihat dari Gambar 4.3 diatas bahwa, *user* adalah yang utama dalam pembuatan database dimana setiap *form* yang ada akan berhubungan antara satu sama lain misalnya pada data karyawan berhubungan dengan penggajian karna data karyawan sangat berpengaruh terhadap nama, ID, Jabatan, absensi dan lainlain, kemudian data pengeluaran berhubungan dengan transaksi pengeluaran, Dan pada data pemasukan berhubungan dengan transaksi pemasukan.

### Sequence Diagram

Pada *sequence diagram* megambarkan bahwa aliran dari tahap awal sistem sampai akhir dari suatu sistem. Dapat dilihat dari gambar berikut ini:



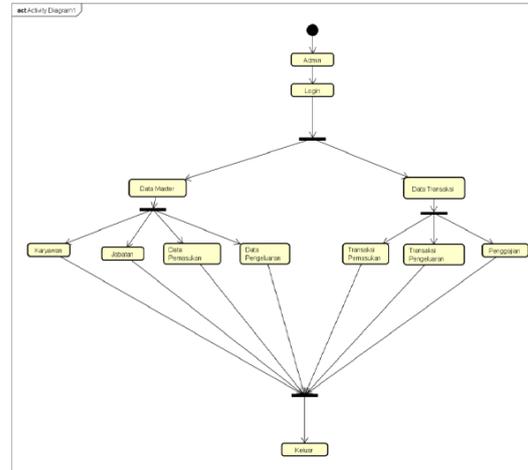
Gambar 6. *Sequence Diagram*

Berdasarkan Gambar 4.4, menjelaskan alur *login* kedalam menu data master dan data transaksi, maka *admin* akan melakukan pengelolaan data, menginput data, melakukan transaksi-transaksi setelah selesai keluar dari sistem.

### Activity Diagram

Dalam *Activity Diagram* dimana menjelaskan alur dari sistem yang

digambarkan mulai dari *Admin login* pengelolaan dan keluar.



Gambar 7. *Activity Diagram*

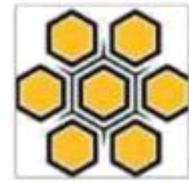
*Admin* akan *login* kemudian memasukan *username* dan *password* jika salah akan kembali ke *login* sebaliknya jika benar maka akan lanjut kemenu utama yang berisikan menu data master dan data transaksi jika sudah selesai maka keluar.

### Perbandingan Sistem Berjalan & Sistem Diusulkan

Berisi perbedaan prosedur sistem berjalan dan sistem usulan yang dibuat dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Perbandingan Sistem Berjalan & Sistem Diusulkan

No	Sistem Berjalan	Sistem Diusulkan
1.	Perangkat komputer yang ada (berjalan) belum digunakan secara maksimal, karena dalam laporan akuntansi masih menggunakan <i>Microsoft Excel</i>	Perangkat komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya.
2.	Dalam penyimpanan laporan akuntansi tidak efektif karena terlalu banyak tempat untuk mengarsipkan data.	Untuk penyimpanan data, sistem menggunakan <i>database</i> sehingga dapat menyimpan data dengan jumlah banyak dan tidak memerlukan banyak tempat.



3.	Jika terjadi kesalahan pada proses pada saat <i>input</i> atau pencarian data, maka data yang dihasilkan tidak benar.	Proses pencarian data atau <i>input</i> lebih terjamin keakuratannya.
4.	Terlalu banyak data mengakibatkan terlambatnya penyediaan informasi.	Dapat menghemat waktu ketika memberikan informasi yang sedang dibutuhkan oleh pimpinan karena data sudah tersimpan rapih pada suatu aplikasi.

### Perancangan Sistem

Perancangan tabel karakteristik dan gambar perancangan *Interface* yang dapat dilihat berikut ini.

#### 1. Tabel Karakteristik

##### a. Data Karyawan

Tabel 2. Data Karyawan

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Nama	Varchar	30	0	
Jenis Kelamin	Varchar	15	0	
Alamat	Varchar	40	0	
Telpon	Int	15	0	
ID_Jabatan	Int	10	0	

Pada data karyawan berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Nama, Jenis Kelamin, Alamat, Telpon dan Id Jabatan. Yang nantinya akan mempermudah dalam pengisian data pada *form* karyawan.

##### b. Data Jabatan

Tabel 3. Data Jabatan

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Nama_Jabatan	Varchar	30	0	
Gaji_Pokok	Varchar	15	0	

Pada data Jabatan berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Nama Jabatan dan gaji pokok. Mempermudah dalam pengisian data jabatan pada suatu sistem.

#### c. Data Pemasukan

Tabel 4. Data Pemasukan

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Nama_Pemasukan	Varchar	20	0	
Keterangan	Varchar	50	0	

Pada data pemasukan berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Nama pemasukan dan keterangan, dapat mempermudah pengiputan pada sistem.

#### d. Data Pengeluaran

Tabel 5. Data Pengeluaran

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Nama_Pengeluaran	Varchar	20	0	
Keterangan	Varchar	50	0	

Data pengeluaran berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Nama Pengeluaran dan keterangan.

#### e. Transaksi Pemasukan

Pada data Transaksi Pemasukan berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Tanggal, Id Pemasukan, Jumlah, dan Keterangan. Untuk mepermudah dalam mengisi dan mengelolah data pada sistem.

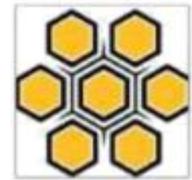
Tabel 6. Transaksi Pemasukan

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Tanggal	Varchar	12	0	
ID_Pemasukan	Varchar	10	0	
Jumlah	Int	10	0	
Keterangan	Varchar	30	0	

#### f. Transaksi Pengeluaran

Tabel 7. Transaksi Pengeluaran

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Tanggal	Varchar	12	0	
ID_Pengeluaran	Varchar	10	0	
Jumlah	Int	10	0	
Keterangan	Varchar	30	0	



Pada data Transaksi Pengeluaran berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Tanggal, Id Pengeluaran, Jumlah, dan Keterangan. Untuk mempermudah dalam mengisi dan mengelolah data pada sistem.

g. Penggajian

Tabel 8. Penggajian

Name	Type	Length	Decimals	Not Null
ID	Int	10	0	Primary Key
Tanggal	Varchar	10	0	
Karyawan	Varchar	30	0	
Jabatan	Varchar	10	0	
Jumlah Absen	Int	25	0	
Jml Potongan	Int	15	0	
Gaji Pokok	Int	20	0	
Komisi	Int	20	0	

Pada data Penggajian berupa tabel terdapat *Name* untuk mengisi Id, Tanggal, Karyawan, Jabatan, Jumlah Absen, Jml Potongan dan Gaji Pokok dan Komisi. Untuk mempermudah dalam mengisi dan mengelolah data pada sistem.

Perancangan Interface

A. Data Karyawan

Gambar 8. Data Karyawan

Keterangan:

1. *TextBox* ID, Berfungsi untuk menginput ID karyawan.
2. *TextBox* Nama, Berfungsi untuk menginput data karyawan.

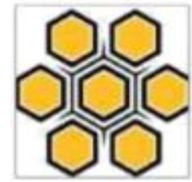
3. *ComboBox1* Jenis kelamin, berfungsi untuk memilih dan menginput jenis kelamin.
4. *TextBox* Alamat, berfungsi untuk mengisi alamat karyawan.
5. *TextBox* Telp, berfungsi untuk mengisi nomor telpon karyawan.
6. *ComboBox1* Jabatan untuk memilih jabatan.
7. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data karyawan yang telah diinput kedalam *database*.
8. *Button Edit* berfungsi untuk meengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
9. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data dalam *database*.
10. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan.
11. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.
12. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinput.

B. Data Jabatan

Gambar 9. Data Jabatan

Keterangan:

1. *TextBox* ID, berfungsi untuk menginput kode jabatan.



2. *TextBox* Nama jabatan, berfungsi untuk mengisi nama jabatan.
3. *TextBox* Gaji pokok, berfungsi untuk menginput gaji pokok karyawan.
4. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data karyawan yang telah diinput kedalam *database*.
5. *Button Edit* berfungsi untuk mengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
6. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data dalam *database*.
7. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan.
8. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.
9. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data yang telah diinput.

#### C. Data Pemasukan

Gambar 10. Data Pemasukan

#### Keterangan:

1. *TextBox* ID, berfungsi untuk menginput kode data pemasukan.
2. *TextBox* Nama Pemasukan, berfungsi mengisi nama pemasukan.
3. *TextBox* Keterangan, berfungsi untuk menginput data keterangan pada data pemasukan.

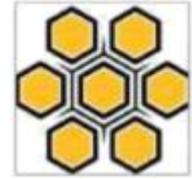
4. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data karyawan yang telah diinput kedalam *database*.
5. *Button Edit* berfungsi untuk mengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
6. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data dalam *database*.
7. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan.
8. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.
9. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinput.

#### D. Data Pengeluaran

Gambar 11. Data Pengeluaran

#### Keterangan:

1. *TextBox* ID, berfungsi untuk menginput kode data pengeluaran.
2. *TextBox* Nama Pengeluaran, berfungsi untuk mengisi nama pengeluaran.
3. *TextBox* Keterangan, berfungsi untuk menginput data keterangan pada data pengeluaran.
4. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diinput kedalam *database*.
5. *Button Edit* berfungsi untuk mengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
6. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data dalam *database*.



7. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan.
8. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.
9. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinput.

#### E. Transaksi Pemasukan

Gambar 12. Transaksi Pemasukan

#### Keterangan:

1. *TextBox* ID, berfungsi untuk menginput kode pemasukan.
2. *DateTimePiker*, berfungsi untuk mengisi tanggal.
3. *TextBox* Pemasukan, berfungsi untuk menginput pemasukan.
4. *TextBox*, Jumlah berfungsi untuk menjumlahkan biaya pemasukan.
5. *TextBox* Keterangan, berfungsi untuk menuliskan keterangan.
6. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diinput kedalam *database*.
7. *Button Edit* berfungsi untuk meengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
8. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data dalam *database*.
9. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan.
10. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.

11. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinput.

#### F. Transaksi Pengeluaran

Gambar 13. Transaksi Pengeluaran

#### Keterangan:

1. *TextBox* ID, berfungsi untuk menginput kode pengeluaran.
2. *DateTimePiker*, berfungsi untuk mengisi tanggal.
3. *TextBox* ID, pemasukan, berfungsi untuk menginput pengeluaran.
4. *TextBox*, Jumlah berfungsi untuk menjumlahkan biaya pengeluaran.
5. *TextBox* Keterangan, berfungsi untuk menuliskan keterangan.
6. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diinput kedalam *database*.
7. *Button Edit* berfungsi untuk meengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
8. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data dalam *database*.
9. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan.
10. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.
11. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinput.



## G. Penggajian

Gambar 14. Penggajian

Keterangan:

1. *TextBox* ID, berfungsi untuk menginput kode pengeluaran.
2. *DateTimePiker*, berfungsi untuk mengisi tanggal.
3. *ComboBox*, ID karyawan, berfungsi untuk menginput data karyawan dan memilih pilihan yang ada.
4. *ComboBox*, Bulan penggajian, berfungsi untuk menginput data karyawan dan memilih pilihan yang ada.
5. *TextBox* Gaji Pokok berfungsi untuk menambahkan gaji pokok.
6. *TextBox* potongan, berfungsi untuk menginput potongan gaji.
7. *TextBox* Gaji Bersih, berfungsi untuk menginput gaji.
8. *TextBox* Komisi berfungsi untuk menginput komisi.
9. *TextBox* Keterangan, berfungsi untuk menuliskan keterangan.
10. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diinput kedalam *database*.
11. *Button* Edit berfungsi untuk meengganti data karyawan yang ada dalam *database*.
12. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus bagian data yang ada dalam *database*.

13. *Button* Batal, berfungsi untuk membatalkan proses pengimputan pada *database*.
14. *Button* Keluar berfungsi untuk keluar dari *form*.
15. *DataGridView*, berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinput.

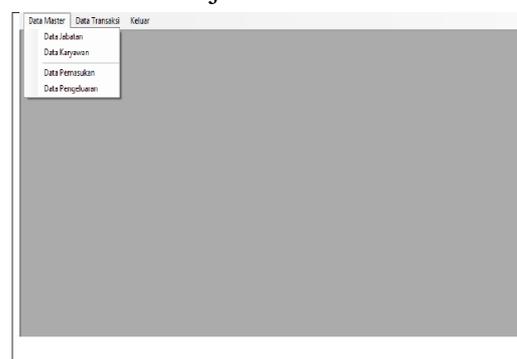
## Implementasi

Suatu tindakan ataupun pelaksanaan rencana yang sudah disusun secara cermat dan rinci.

## Menu Utama

Merupakan gambaran utama untuk mengakses sebuah program, yang disediakan berbagai macam pilihan untuk melakukan menginput data karyawan, data jabatan, data tunjangan.

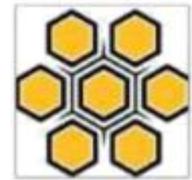
Pada gambar dibawah menampilkan bagian menu utama pada sistem yang terdapat menu master, menu data transaksi dan pilihan keluar. Dari menu ini bisa dilihat gambaran mengenai alur sistem kemana akan berjalan.



Gambar 15. Menu Utama

## Karyawan

Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari *Form* karyawan. Mempermudah dan membantu dalam



pengisian atau penginputan data dari karyawan.

ID	Nama	Jenis_Kelamin	Alamat	Telp	ID_Jabatan	Nama_Jabatan
1	Yeni	Laki-laki	Surabaya	021424242	1	Manajemen
2	Yeni	Laki-laki	Surabaya	0212312	2	Accounting
3	Yeni	Pemempuan	Surabaya	214743647	3	Admin
4						

Gambar 16. Karyawan

Dengan Form seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti :

1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data. maka kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
4. Batal , untuk membatalkan edit atau penyimpanan.
5. Keluar. Dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses.

### Jabatan

Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari *Form* Jabatan. Mempermudah dalam mengelola dan menginput jabatan dan gaji dari seorang karyawan.

ID	Nama_Jabatan	Gaji_Pokok
1	Manager	8000000
2	Accounting	6000000
3	Admin	5000000

Gambar 17. Jabatan

Dengan Form seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti :

1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data. maka kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
4. Batal , untuk membatalkan edit atau penyimpanan.
5. Keluar. Dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses dari sistem yang di kelolah atau yang diinput.

### Data Pemasukan

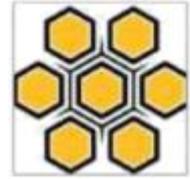
Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari data pemasukan. Berguna untuk menginput data pemasukan atau uang masuk.

ID	Nama_Pemasukan	Kategori
1	Uang	pendapatan

Gambar 18. Data Pemasukan

Dengan *Form* seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti :

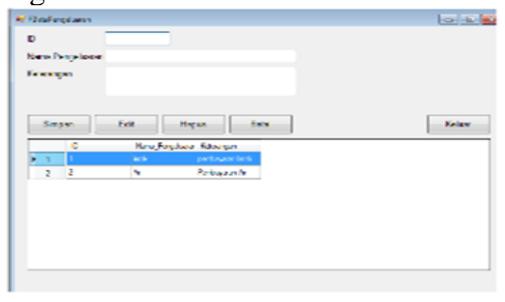
1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data. maka



- kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
  4. Batal, untuk membatalkan edit atau penyimpanan.
  5. Keluar. Dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses.

### Data Pengeluaran

Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari data pengeluaran. Digunakan untuk menginput data pengeluaran.



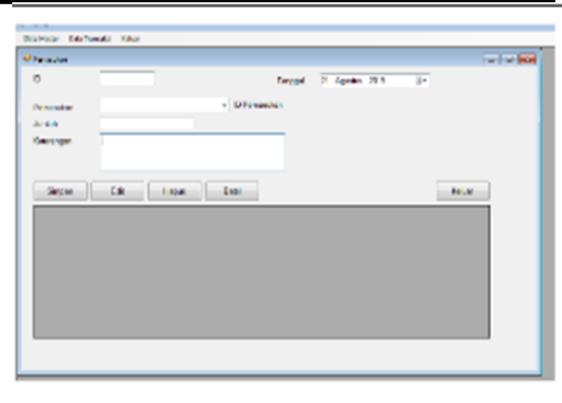
Gambar 19. Data Pengeluaran

Dengan *Form* seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti:

1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data. maka kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
4. Batal, untuk membatalkan edit atau penyimpanan.
5. Keluar. Dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses.

### Transaksi Pemasukan

Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari data transaksi pemasukan.



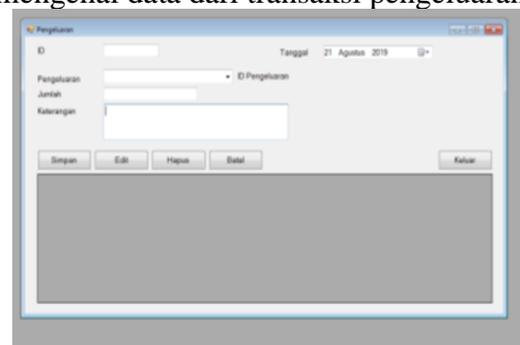
Gambar 20. Transaksi Pemasukan

Dengan *Form* seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti:

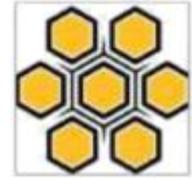
1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data. maka kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
4. Batal, untuk membatalkan edit atau penyimpanan.
5. Keluar. Dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses

### Transaksi Pengeluaran

Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari transaksi pengeluaran.



Gambar 21. Transaksi Pengeluaran



Dengan *Form* seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti:

1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data maka kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
4. Batal, untuk membatalkan edit atau penyimpanan.
5. Keluar, dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses.

### Penggajian

Berikut terdapat gambaran tampilan mengenai data dari Penggajian. Akan mengelolah data penggajian pada karyawan.

Gambar 22. Penggajian

Dengan *Form* seperti gambar di atas, dapat kita akses dengan cepat dan tepat seperti:

1. Simpan, menyimpan data yang sudah diedit atau ditambahkan.
2. Edit, setelah kita simpan *database*, dan ingin melakukan perubahan data maka kita dapat menggunakan tombol tersebut untuk mengedit data dan simpan lagi.
3. Hapus, menghapus data.
4. Batal, untuk membatalkan edit atau penyimpanan.

5. Keluar dengan menekan tombol keluar maka akan mengakhiri proses.

### SIMPULAN

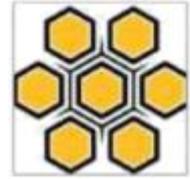
Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai “Sistem Informasi Akuntansi Berbasis *Desktop* Pada *Water Park* Dutamas” dapat diambil hasil dan kesimpulan sebagai berikut:

1. Program sistem informasi akuntansi yang telah dibuat dapat memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.
2. Program sistem informasi akuntansi, memudahkan cara penghitungan uang masuk atau pendapatan, pengeluaran serta biaya lainnya.
3. Media penyimpanan data sudah terkomputerisasi dan tersimpan dalam *database*, sehingga mempercepat dalam pencarian data.

### SARAN

Adapun saran yang diharapkan dapat membantu dalam kemajuan pada sistem informasi akuntansi ini sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan informasi akuntansi berbasis *desktop* pada *water park* Dutamas masih banyak terdapat kekurangan yang nantinya diharapkan adanya perkembangan lebih lanjut pada penelitian selanjutnya sehingga diperoleh suatu informasi yang lebih baik dan cepat, tepat dan akurat.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dengan membuat sistem akuntansi yang lebih interaktif dibagian sistem order (*Purchasing*).



3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan sistem akuntansi ini dengan menambahkan sistem *Payroll*.

Kalimantan Selatan : Jurnal Sains dan Informatika.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang paling dalam kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu untuk penyelesaian penelitian ini. Terlebih khusus kepada seluruh *stakeholder* STMIK GICI.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Shamsudeen, Ladan dkk, "Accounting Information System Effectiveness Evidence from The Nigerian Banking Sector, Vol 12, pp. 312 , 2017.
- [2] Nafisah Umi, (2018) Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan Berbasis Visual Basic 2008 Pada PT. Trahada.
- [3] Wauran, A. L. V. 2017. Pentingnya Sistem Akuntansi Terhadap Pertanggungjawaban Sosial Pada Suatu Perusahaan. Manado. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi.
- [4] Hutahaean, Japerson. 2015. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- [5] Wiliani, N & Syadid Zamb. Rancang Bangun Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng Pada X Kasir Di Suatu Lokasi X Dengan Visual Basic 2010 Dan MYSQL. Vol 6 No 2. pp 78 2017.
- [6] Aprianti, W., & Maliha, U. 2017. Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.