

# DAFTAR ISI

|                                                            | Halaman      |
|------------------------------------------------------------|--------------|
| Lembar Judul Tugas Akhir .....                             | i            |
| Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir .....               | ii           |
| Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah ..... | iii          |
| Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir .....        | iv           |
| Lembar Konsultasi Tugas Akhir .....                        | v            |
| Kata Pengantar .....                                       | vii          |
| Abstrak .....                                              | ix           |
| Daftar isi .....                                           | xi           |
| Daftar Simbol .....                                        | xiii         |
| Daftar Gambar .....                                        | xviii        |
| Daftar Tabel .....                                         | xix          |
| Daftar Lampiran .....                                      | xx           |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                         | <br><b>1</b> |
| 1.1. Latar Belakang Masalah .....                          | 1            |
| 1.2. Maksud dan Tujuan .....                               | 3            |
| 1.3. Metode Penelitian .....                               | 3            |
| 1.3.1. Metode Pengumpulan Data .....                       | 3            |
| 1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i> .....           | 4            |
| 1.4. Ruang Lingkup .....                                   | 6            |
| <br><b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....                     | <br><b>7</b> |
| 2.1. Konsep Dasar Sistem .....                             | 7            |
| 2.1.1. Pengertian Sistem .....                             | 7            |
| 2.1.2. Pengertian Informasi .....                          | 8            |
| 1. Karakteristik Informasi .....                           | 8            |
| 2.1.3. Pengertian Sistem Informasi .....                   | 9            |
| 2.1.4. Karakteristik Sistem .....                          | 9            |
| 2.1.5. Klasifikasi Sistem .....                            | 12           |
| 2.1.6. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi .....         | 13           |
| 2.1.7. Tinjauan Akuntansi .....                            | 14           |
| 1. Pengertian Akuntansi .....                              | 14           |
| 2. Siklus Akuntansi .....                                  | 15           |
| 2.1.8. Pengertian Desa .....                               | 15           |
| 2.1.9. Pengertian Kas .....                                | 16           |
| 1. Karakteristik Kas .....                                 | 16           |
| 2. Jenis-Jenis Kas .....                                   | 17           |
| 2.1.10. Pengertian Jurnal .....                            | 18           |
| 2.1.11. Pengertian Basis Data .....                        | 18           |
| 2.1.12. Pengertian <i>Java</i> .....                       | 19           |
| 2.1.13. Pengertian <i>Netbeans IDE</i> .....               | 19           |
| 2.1.14. Pengertian <i>PhpMyAdmin</i> .....                 | 20           |
| 2.1.15. Pengertian <i>MySql</i> .....                      | 20           |
| 2.1.16. Pengertian <i>Xampp</i> .....                      | 20           |

|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2. Peralatan Pendukung ( <i>Tools Program</i> ) .....    | 21        |
| 2.2.1. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....        | 21        |
| 2.2.2. <i>Use Case Diagram</i> .....                       | 23        |
| 2.2.3. <i>Activity Diagram</i> .....                       | 24        |
| 2.2.4. <i>Sequence Diagram</i> .....                       | 24        |
| 2.2.5. <i>Deployment Diagram</i> .....                     | 25        |
| 2.2.6. <i>Blackbox Testing</i> .....                       | 26        |
| 2.2.7. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....            | 28        |
| 2.2.8. <i>Logical Record Structure</i> .....               | 30        |
| <br><b>BAB III PEMBAHASAN</b> .....                        | <b>32</b> |
| 3.1. Tinjauan Perusahaan .....                             | 32        |
| 3.1.1. Sejarah Perusahaan .....                            | 33        |
| 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsinya .....             | 34        |
| 3.2. Tinjauan Kasus .....                                  | 41        |
| 3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan .....                 | 41        |
| 3.2.2. <i>Activity Diagram</i> Proses Sistem Berjalan..... | 43        |
| 3.2.3. Dokumen Masukan .....                               | 46        |
| 3.2.4. Dokumen Keluaran .....                              | 47        |
| 3.2.5. Permasalahan Pokok .....                            | 49        |
| 3.2.6. Pemecahan Masalah .....                             | 50        |
| 3.3. Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....               | 51        |
| 3.3.1. Analisa Kebutuhan .....                             | 51        |
| 3.3.2. <i>Use Case Diagram</i> .....                       | 52        |
| 3.3.3. <i>Activity Diagram</i> .....                       | 56        |
| 3.4. Desain .....                                          | 62        |
| 3.4.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....            | 63        |
| 3.4.2. <i>Logical Record Structure</i> .....               | 64        |
| 3.4.3. Spesifikasi <i>File</i> .....                       | 65        |
| 3.4.4. <i>Sequence Diagram</i> .....                       | 69        |
| 3.4.5. <i>Deployment Diagram</i> .....                     | 70        |
| 3.4.6. <i>User Interface</i> .....                         | 71        |
| 3.5. Implementasi .....                                    | 75        |
| 3.5.1. <i>Code Generation</i> .....                        | 75        |
| 3.5.2. <i>Blackbox Testing</i> .....                       | 94        |
| 3.5.3. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i> .....      | 95        |
| <br><b>BAB IV PENUTUP</b> .....                            | <b>96</b> |
| 4.1. Kesimpulan .....                                      | 96        |
| 4.2. Saran .....                                           | 96        |

## DAFTAR PUSTAKA

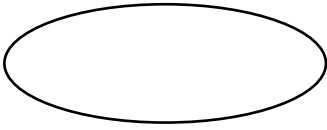
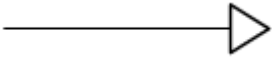
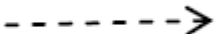
## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## SURAT KETERANGAN RISET/PKL

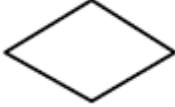
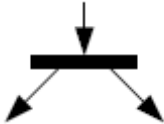
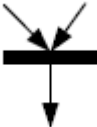
## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR SIMBOL

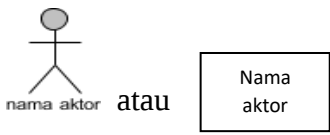
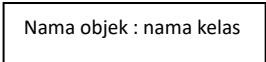
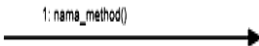
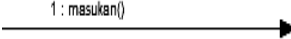
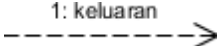
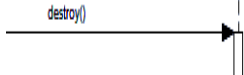
### A. Simbol Use Case Diagram

| Simbol                                                                                                                          | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Use Case</i></p>                         | <p><i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal nama <i>use case</i>.</p>                                                                                                                                                                                                               |
| <p><i>Aktor</i></p>                           | <p>Aktor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagain tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu di catat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>use case</i>, tetapi tidak memiliki control terhadap <i>use case</i>.</p> |
| <p><i>Asosisasi / association</i></p>        | <p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><i>Ekstensi / extend</i></p>              | <p><i>Extend</i>, merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><i>Generalisasi / generalization</i></p>  | <p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p><i>Menggunakan / include / uses</i></p>   | <p><i>Include</i>, merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.</p>                                                                                                                                                                                                                                        |

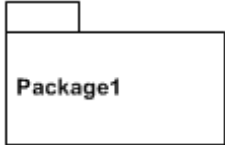
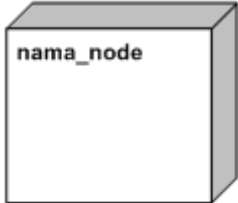
## B. Simbol Activity Diagram

| Simbol                                                                                                             | Deskripsi                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Status awal<br>                   | <i>Start point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.                                                                         |
| Aktivitas<br>                     | <i>Activites</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.                                                                                             |
| Percabangan / <i>decision</i><br> | <i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> , <i>false</i> .                                                   |
| Status akhir<br>                | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.                                                                 |
| Swimlane<br>                    | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.                                                                       |
| Fork<br>                        | <i>Fork</i> (percabangan), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan pararel menjadi satu. |
| Join<br>                        | <i>Join</i> (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.                                                                      |

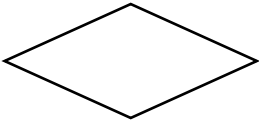
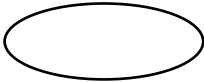
### C. Simbol Sequence Diagram

| Simbol                                                                                                                                           | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Aktor</p>                                                    | <p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor</p> |
| <p>Garis Hidup/<i>Lifeline</i></p>                              | <p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>Objek</p>                                                    | <p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p>Waktu Aktif</p>                                            | <p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.</p>                                                                                                                                             |
| <p>Pesan tipe <i>creat</i></p>  <p>&lt;&lt;create&gt;&gt;</p> | <p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>                                                                                                                                                                                                      |
| <p>Pesan tipe <i>call</i></p>                                 | <p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/operasi metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri</p>                                                                                                                                                                                           |
| <p>Pesan tipe <i>send</i></p>                                 | <p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masuk/informasi keobjek lainnya, arah panah mengarah pada objek kirim</p>                                                                                                                                                                           |
| <p>Pesan tipe <i>Return</i></p>                               | <p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan operasi atau metode menghasilkan suatu pengembalian ke objek tertentu</p>                                                                                                                                                                       |
| <p>Pesan tipe <i>Destroy</i></p>                              | <p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup atau yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri</p>                                                                                                                                                                                            |

#### D. Simbol *Deployment Diagram*

| Simbol                                                                                                                   | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Package</i><br>                      | <i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i> .                                                                                                                                                                                                                                            |
| <i>Node</i><br>                         | Biasanya mengacu pada perangkat keras ( <i>hardware</i> ), perangkat lunak tidak dibuat sendiri ( <i>software</i> ), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen. |
| Kebergantungan/ <i>dependency</i><br> | Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.                                                                                                                                                                                                                                   |
| <i>Link</i><br>                       | Relasi antar <i>node</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

### E. Simbol *ERD/LRS Diagram*

| Simbol                                                                                                                      | Deskripsi                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Entitas/ <i>Entity</i><br>                 | Digunakan untuk menggambar suatu yang nyata atau abstrak dimana data data akan disimpan. |
| Garis Relasi/ <i>Line Relationship</i><br> | Digunakan untuk menggambarkan hubungan antara relasi dengan entitas lainnya.             |
| Relasi/ <i>Relationship</i><br>           | Digunakan untuk menghubungkan satu atau lebih entitas.                                   |
| Atribut/ <i>attribute</i><br>            | Digunakan sebagai ciri umum semua atau sebagian besar instansi pada entitas tertentu.    |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Gambar II.1. Siklus Akuntansi.....                                             | 15      |
| Gambar II.2. Contoh Diagram <i>Unified Modelling Language</i> .....            | 22      |
| Gambar II.3. <i>Use Case Diagram</i> Penerimaan dan Pengeluaran Kas .....      | 23      |
| Gambar II.4. <i>Activity Diagram</i> Pengeluaran Kas .....                     | 24      |
| Gambar II.5 <i>Sequence Diagram</i> Penerimaan Kas.....                        | 25      |
| Gambar II.6 <i>Deployment Diagram</i> Penerimaan dan Pengeluaran Kas .....     | 26      |
| Gambar II.7. ERD Pengolahan Kas .....                                          | 29      |
| Gambar II.8. LRS Penerimaan dan Pengeluaran Kas .....                          | 30      |
| Gambar III.1 Struktur Organisasi Desa Rawameneng .....                         | 34      |
| Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengajuan Dana.....                | 43      |
| Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencairan Dana .....               | 44      |
| Gambar III.4. <i>Activity Diagram</i> Proses Pengeluaran Dana .....            | 45      |
| Gambar III.5. <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Pertanggungjawaban .....  | 46      |
| Gambar III.6. <i>Use Case Diagram</i> Proses Sistem Pengelola Kas.....         | 52      |
| Gambar III.7. <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Login .....                | 56      |
| Gambar III.8. <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Data Akun .....            | 57      |
| Gambar III.9 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Data Karyawan.....          | 58      |
| Gambar III.10 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Transaksi Kas Masuk.....   | 59      |
| Gambar III.11 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Transaksi Kas Keluar.....  | 60      |
| Gambar III.12 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Jurnal.....                | 61      |
| Gambar III.13 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Cetak Laporan.....         | 62      |
| Gambar III.14. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....                   | 63      |
| Gambar III.15. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....                      | 64      |
| Gambar III.16. <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Transaksi Kas Masuk.....  | 69      |
| Gambar III.17. <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Transaksi Kas Keluar..... | 70      |
| Gambar III.18. <i>Deployment Diagram</i> Pengelolaan Kas .....                 | 71      |
| Gambar III.19. Rancangan Tampilan Form <i>Login</i> .....                      | 71      |
| Gambar III.20. Rancangan Tampilan Form Menu Utama.....                         | 72      |
| Gambar III.21. Rancangan Tampilan Form Data Akun.....                          | 72      |
| Gambar III.22. Rancangan Tampilan Form Data Karyawan.....                      | 73      |
| Gambar III.23. Rancangan Tampilan Form Transaksi Kas Masuk.....                | 73      |
| Gambar III.24. Rancangan Tampilan Form Transaksi Kas Keluar.....               | 74      |
| Gambar III.25. Rancangan Tampilan Form Jurnal.....                             | 74      |
| Gambar III.26. Rancangan Tampilan Form Cetak Laporan.....                      | 75      |

## DAFTAR TABEL

|                                                                          | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel II.1. <i>Blackbox Testing</i> Penerimaan dan Pengeluaran Kas ..... | 27      |
| Tabel II.2. Bentuk Himpunan Dalam Relasi dalam ERD .....                 | 29      |
| Tabel III.1. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Login .....               | 53      |
| Tabel III.2. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Data Akun .....           | 53      |
| Tabel III.3. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Data Karyawan .....       | 54      |
| Tabel III.4. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Jurnal .....              | 54      |
| Tabel III.5. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Transaksi .....           | 55      |
| Tabel III.6. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Laporan .....             | 55      |
| Tabel III.7. Tabel Pengguna .....                                        | 65      |
| Tabel III.8. Tabel Data Akun .....                                       | 66      |
| Tabel III.9. Tabel Transaksi Kas Keluar .....                            | 66      |
| Tabel III.10. Tabel Transaksi Kas Masuk .....                            | 67      |
| Tabel III.11. Tabel Jurnal .....                                         | 68      |
| Tabel III.12. Tabel Data Karyawan .....                                  | 68      |
| Tabel III.13. Tabel <i>Blackbox Testing</i> .....                        | 94      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                               | Halaman |
|-----------------------------------------------|---------|
| Lampiran A.1. Kwitansi Pengeluaran.....       | 102     |
| Lampiran A.2 Slip Penarikan .....             | 102     |
| Lampiran B.1. Rencana Anggaran Biaya.....     | 103     |
| Lampiran B.2. Pengajuan Dana.....             | 104     |
| Lampiran B.3. Buku Kas Umum (BKU).....        | 105     |
| Lampiran B.4. Laporan Pertanggungjawaban..... | 107     |