

# Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Desa Wisata Pentingsari Menggunakan Metode Prototyping

Abdullah  
Program Studi Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[16523094@students.uii.ac.id](mailto:16523094@students.uii.ac.id)

Rahadian Kurniawan  
Program Studi Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[rahadiankurniawan@uui.ac.id](mailto:rahadiankurniawan@uui.ac.id)

**Abstrak**—Laporan keuangan adalah berkas yang berisi pencatatan uang, yang dibuat untuk mengetahui kondisi keuangan perusahaan. Seiring dengan perkembangan teknologi, pembuatan laporan keuangan menjadi sangat terbantu dengan menggunakan sistem informasi akuntansi. Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mencatat dan memproses data menjadi sebuah informasi yang dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan. Sistem informasi akuntansi sangat diperlukan untuk membantu mencapai tujuan dan meningkatkan kualitas manajemen. Desa Wisata Pentingsari merupakan desa wisata yang berlokasi di Yogyakarta. Desa Wisata Pentingsari memiliki masalah yang dihadapi selama ini dikarenakan pencatatan keuangannya masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan pengurus desa wisata mengalami kesulitan dalam melakukan penyusunan pembukuan keuangan serta rawan terjadinya kesalahan perhitungan yang disebabkan kelalaian manusia. Berdasarkan hasil yang didapat selama observasi dan wawancara, maka dikembangkanlah sebuah sistem informasi akuntansi dengan menggunakan metode *prototyping* sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang dihadapi. Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi akuntansi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena telah memuat fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna serta dapat dimanfaatkan untuk membantu kinerja pengelolaan keuangan.

**Kata Kunci**—sistem informasi akuntansi, Desa Wisata Pentingsari, metode *prototyping*.

## I. LATAR BELAKANG

Dewasa ini teknologi berkembang dengan sangat pesat. Dengan pemanfaatan yang baik, teknologi dapat membantu kehidupan sehari-hari. Seperti yang dapat dirasakan bahwa dikala ini kebutuhan memperoleh informasi menjadi sebuah keperluan yang penting. Begitu juga pada suatu organisasi, terdapatnya sistem informasi dibutuhkan bagi organisasi yang bertujuan mencari keuntungan ataupun yang tidak mencari keuntungan [4]. Begitu pula suatu desa wisata, sistem informasi sangat dibutuhkan untuk membantu menggapai tujuan dan meningkatkan kualitas manajemen. Dibentuknya desa wisata bertujuan untuk memperdayakan masyarakat sekitarnya, supaya dapat mengambil peran dalam upaya meningkatkan kesiapan dan kepedulian dalam menggali potensi atau daya tarik wisata di lingkungannya serta mempunyai pemahaman akan kesempatan dan kesiapan

dalam mengembangkan kegiatan pariwisata untuk menaikkan kesejahteraan ekonomi [6].

Desa Wisata Pentingsari ialah suatu desa wisata yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Berlokasi dikawasan lereng gunung Merapi pada ketinggian 700 mdpl dan hanya berjarak 12,5 km dari puncak gunung Merapi, serta memiliki jarak tempuh dari pusat kota Yogyakarta sejauh 22,5 km. Memiliki tema Desa Wisata Alam, Budaya, serta Pertanian yang berwawasan lingkungan. Dengan kunjungan berjumlah 30.000-35.000 orang pertahun serta pemasukan rata-rata mencapai antara Rp. 150.000.000-Rp. 200.000.000 perbulan. Dengan pemasukan yang cukup besar tersebut, pembukuan keuangan yang diterapkan masih secara manual dengan mencatat di buku pembukuan. Pencatatan pembukuan secara manual ini membutuhkan tenaga dan waktu yang cukup banyak. Hal ini juga menyebabkan beberapa permasalahan bagi pengurus Desa Wisata Pentingsari. Seperti kesulitan dalam menyusun pembukuan keuangan dan terkadang terjadi kesalahan perhitungan baik dari jumlah uang maupun perencanaan anggaran. Maka dari itu diperlukan laporan keuangan yang baik dan terstruktur. Laporan keuangan adalah prosedur akuntansi yang digunakan sebagai alat komunikasi data keuangan atau kegiatan perusahaan kepada pengguna sebagai bahan dalam pengambilan keputusan [5]. Serta, laporan keuangan berfungsi sebagai alat untuk menganalisis kinerja finansial sebuah perusahaan, sehingga dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan-keputusan [7].

Pemanfaatan sistem informasi akuntansi menjadi sangat diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sistem informasi akuntansi berbasis digital dapat mengurangi tingkat kesulitan pencatatan dibanding dengan pencatatan secara manual, walaupun memang dibutuhkan biaya lebih untuk memiliki perangkat tersebut akan tetapi keuntungan yang didapat akan lebih banyak [1]. Dan sistem informasi akuntansi ialah sistem yang bertugas menghimpun serta menyimpan data tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan organisasi, lalu diproses menjadi sebuah informasi yang bermanfaat serta dapat membantu dalam perencanaan dan pengendalian untuk menjaga sumber daya organisasi [4].

Dirancangnya sistem informasi akuntansi pada Desa Wisata Pentingsari, dapat membuat pembukuan keuangan dilakukan secara digital sehingga lebih efisien dan efektif. Maka dari itu, dilakukan penelitian ini untuk menuntaskan

permasalahan yang terjadi. Dengan merancang Sistem Informasi Akuntansi pada Desa Wisata Pentingsari dengan metode *prototyping*. Sistem menjadi lebih mudah dipresentasikan dan memungkinkan adanya perubahan, baik penambahan maupun pengurangan fitur agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah penyusunan laporan keuangan, meminimalisir terjadinya kesalahan perhitungan yang disebabkan oleh kelalaian manusia (*human error*), serta dapat membantu dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi.

## II. TINJUAN PUSTAKA

### A. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian terdahulu mengenai sistem informasi akuntansi telah banyak dilakukan. Jurnal dan penelitian yang memiliki kemiripan teori dijadikan acuan dalam penelitian ini. Terdapat empat buah penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu:

Pertama, dalam penelitian [1] ini membahas kesulitan pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kampung Kue Rungkut Surabaya dalam membuat pembukuan secara manual sehingga sulit untuk memperoleh bantuan modal dari perbankan. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendesain sistem informasi akuntansi penerimaan dan pengeluaran kas berbasis komputer supaya mempermudah mereka dalam penyusunan laporan keuangan. Dengan hasil sebuah desain sistem informasi akuntansi menggunakan *flowchart document* dan *flowchart system*, serta laporan keuangan yang menggunakan SAK-EITEP (Standar Akuntansi Keuangan untuk Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik) supaya mampu digunakan untuk mendapatkan dana dari bank.

Kedua, dalam penelitian [2] ini membahas rancang bangun sistem informasi akuntansi penjualan dikarenakan sistem sebelumnya masih manual yang mengakibatkan kesalahan pencatatan dan rentan akan tindak kecurangan operasional penjualan, serta penyajian laporan penjualan yang membutuhkan waktu cukup lama pada badan usaha. Tujuan dalam penelitian ini melakukan pengembangan sistem informasi akuntansi menggunakan metode *waterfall* sehingga dapat meningkatkan kinerja sistem penjualan serta meningkatkan laba. Dengan hasil sistem informasi akuntansi penjualan yang dapat meminimalisasi kesalahan-kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia, menghindari kerangkapan entri data, serta penyajian laporan keuangan dapat dilakukan dengan tepat dan cepat sehingga membantu pengguna dalam melakukan proses pengambilan keputusan.

Ketiga, dalam penelitian [3] ini membahas rancang bangun sistem informasi akuntansi siklus pendapatan hotel agar dapat memberikan data dan informasi kepada manager hotel sebagai bahan pengambilan keputusan, pegamatan, dan pengendalian hotel. Tujuan penelitian ini ialah melihat keefektifan sistem informasi akuntansi pendapatan pada hotel. Dengan hasil sebuah sistem informasi akuntansi yang terintegrasi dan terhubung secara digital sehingga menghasilkan informasi pemasukan yang tepat serta mampu membantu dalam proses pengambilan keputusan dengan cepat.

Keempat, dalam penelitian [10] ini membahas rancang bangun sistem informasi akuntansi penerimaan dan pengeluaran kas untuk PT. Sinar Kapuas Cemerlang dikarenakan penyajian laporan keuangannya memerlukan waktu yang lama. Tujuan dalam penelitian ini adalah merancang sistem informasi akuntansi penerimaan dan pengeluaran kas untuk PT. Sinar Kapuas Cemerlang supaya dapat memproses data-data transaksi menjadi sebuah laporan keuangan secara cepat dan tepat. Dengan hasil digunakan model *waterfall* untuk merancang sistem informasi akuntansi PT. Sinar Kapuas Cemerlang.

TABEL I. TINJUAN PUSTAKA

No	Tema	Keywords	Ulasan Kritis	Pustaka
1	Desain Sistem Informasi Akuntansi	Sistem Informasi Akuntansi, Usaha Kecil dan Menengah.	Pada penelitian ini, mendesain sistem informasi akuntansi untuk UKM dengan laporan keuangan menggunakan SAK-EITEP. Akan tetapi pada sistem tersebut tidak terdapat laporan keuangan pertahun, sehingga pemanfaatan dari laporan keuangan menjadi kurang maksimal.	[1]
2	Sistem Informasi Akuntansi	Sistem Informasi, Penjualan, Metode Waterfall, Java Desktop.	Pada penelitian ini, merancang bangun sistem informasi akuntansi penjualan untuk sebuah badan usaha yang dapat menyajikan laporan dengan cepat dan tepat. Akan tetapi pada sistem tersebut lebih berfokus pada penjualan, sehingga laporan keuangannya hanya mencakup pada transaksi penjualan yang dialami.	[2]
3	Sistem Informasi Akuntansi	Sistem Informasi Akuntansi, Pengendalian, Kas, Hotel.	Pada penelitian ini, merancang bangun sitem informasi akuntansi pada sebuah hotel yang terintegrasi dan terhubung kepada setiap struktur organisasi hotel. Akan tetapi pada sistem tersebut tidak terdapat laporan buku kas dan laba rugi, sehingga tidak terdapat informasi	[3]

			mengenai posisi keuangan pada hotel tersebut.	
4	Sistem Informasi Akuntansi	Penerimaan Kas, Pengeluaran Kas, Sistem Informasi Akuntansi.	Pada penelitian ini, merancang sistem informasi akuntansi pada sebuah badan usaha dengan pelaporan keuangan yang lengkap. Akan tetapi pada sistem tersebut, terdapat sedikit kekurangan. Ketika pengguna ingin melihat laporan keuangan, pengguna harus memasukkan rentang tanggal yang diinginkan terlebih dahulu. Sehingga ini membuat pengguna tidak mendapatkan informasi secara langsung.	[10]

Pada dasarnya, penelitian yang telah dijabarkan di atas adalah penelitian yang menjelaskan tentang sistem informasi akuntansi. Pada penelitian terdahulu tidak terdapat laporan laba rugi pertahun seperti penelitian ini. Sedangkan dengan laporan laba rugi pertahun dapat digunakan untuk penilaian kinerja keuangan dengan menghitung rasio keuangan. Nilai rasio keuangan tersebut dibandingkan dengan standar yang telah ada, perbandingan nilai rasio keuangan yang didapatkan dari setiap tahunnya merupakan langkah guna untuk mengetahui kondisi keuangan baik atau kurang baik [12], yang dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan-keputusan ekonomi. Selibuhnya perbedaan fitur yang dimiliki antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan dari kebutuhan pengguna.

#### B. Desa Wisata Pentingsari

Desa Wisata Pentingsari merupakan salah satu desa wisata yang terdapat di Yogyakarta. Berlokasi di Dusun Pentingsari, Kelurahan Umbulharjo, Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dusun Pentingsari merupakan desa wisata yang bertema Desa Wisata Alam, Budaya, dan Pertanian yang berwawasan lingkungan. Dengan kondisi lingkungan alam pedesaan yang terdiri dari area pemukiman, perkebunan, pertanian, dan hutan rakyat.

#### C. Metode Prototyping

Salah satu dari sekian banyak metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan adalah metode *prototyping*. *Prototyping* merupakan suatu metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk menciptakan suatu program dengan cepat dan bertahap agar dapat diberikan penilaian secepatnya oleh

pengguna [10]. Penggunaan metode *prototyping* di dalam penelitian ini bertujuan, supaya diperoleh gambaran sistem yang hendak dibuat melalui tahapan-tahapan pembangunan *prototype* yang nantinya akan dievaluasi oleh pengguna [9]. *Prototype* yang telah dievaluasi oleh pengguna akan dijadikan landasan dalam pembuatan sistem informasi akuntansi sebagai produk akhir dan keluaran dari penelitian ini.



Gambar 1. Model Prototyping

Pada Gambar 1 dapat dilihat, dalam metode *prototyping* terdapat tahap-tahap dalam proses pengembangannya, yaitu [11]; *Communication*, *Quick Plan*, *Modeling Quick Design*, *Construction of Prototype*, *Deployment, Delivery, & Feedback*.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Communication

Pada tahapan ini, dilakukan pengumpulan data secara lengkap. Pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka, wawancara, dan observasi. Pada pengumpulan data melalui studi pustaka, penelitian ini mencari sumber-sumber referensi berupa artikel, jurnal, buku, dan berbagai sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Pada pengumpulan data melalui wawancara, penelitian ini melakukan dua kali wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 12 September 2020 dan 25 September 2020 untuk mendapatkan informasi mengenai pengelolaan keuangan pada Desa Wisata Pentingsari. Wawancara dilakukan kepada dua orang narasumber yaitu Pak Doto dan Bu Anna sebagai orang yang bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan Desa Wisata Pentingsari. Adapun rangkaian wawancara sebagai berikut:

- a) Pada tanggal 12 September 2020 dilakukan wawancara dengan Pak Doto selaku ketua pengurus Desa Wisata Pentingsari. Pada wawancara ini diperoleh informasi bahwa proses pembukuan keuangan di Desa Wisata Pentingsari masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan pengurus kesulitan dalam membuat pembukuan keuangan, dan rentan terjadinya kesalahan dikarenakan kelalain manusia (*human error*).
- b) Pada tanggal 25 September 2020 dilakukan wawancara dengan Bu Anna selaku Bendahara I Desa Wisata Pentingsari. Pada wawancara ini diperoleh informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan oleh *prototype*.

Kemudian dilakukan observasi secara langsung di Desa Wisata Pentingsari untuk melihat proses pengelolaan keuangan yang diterapkan.

### B. Quick Plan

Pada tahap *quick plan*, dilakukan analisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk membangun *prototype*. Analisis kebutuhan yang dilakukan pada penelitian ini berupa analisis kebutuhan masukan, proses, dan keluaran dengan penjelasan, sebagai berikut.

Analisis kebutuhan masukan diperlukan supaya didapat data-data masukan yang dibutuhkan oleh *prototype*. Dalam penelitian ini data-data masukan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Data Laporan Keuangan: id transaksi, tanggal, id akun1, id akun2, keterangan, debit, kredit.
2. Data Event: id event, id transaksi, id akun1, id akun2, nama pj, nama tamu, nama paket, tanggal, harga, diskon, harga diskon, total pendapatan, homestay, pemandu, sewa, kegiatan, keamanan, konsumsi, lain-lain, total pengeluaran, jumlah.
3. Data Akun: id akun1, id akun2, nama akun2.
4. Data Paket Wisata; nama paket.

Analisis kebutuhan proses dilakukan untuk menganalisis proses-proses yang akan digunakan dalam mengolah data. Berikut proses-proses yang terdapat pada penelitian ini:

1. Kelola Laporan Keuangan: menambah dan menampilkan.
2. Kelola Event: menambah dan menampilkan.
3. Kelola Akun: menambah, mengubah, menghapus, dan menampilkan.
4. Kelola Paket Wisata: menambah, mengubah, menghapus, dan menampilkan.

Analisis kebutuhan keluaran atau *output* pada *prototype* ini sebagai berikut:

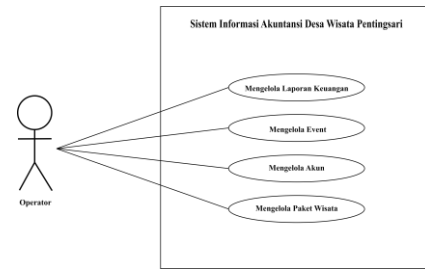
1. Informasi mengenai laporan keuangan.
2. Informasi mengenai event.
3. Informasi mengenai akun.
4. Informasi mengenai paket wisata.

### C. Modeling Quick Design

Pada tahap *modeling quick design*, perancangan mulai dibuat sesuai dari data yang didapat pada tahap sebelumnya. Perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML), serta perancangan basisdata dan antarmuka.

#### a) Unified Modelling Language

Pada metode ini, digunakan *use case diagram* untuk menggambarkan hubungan yang terjadi antara aktor dan sistem.

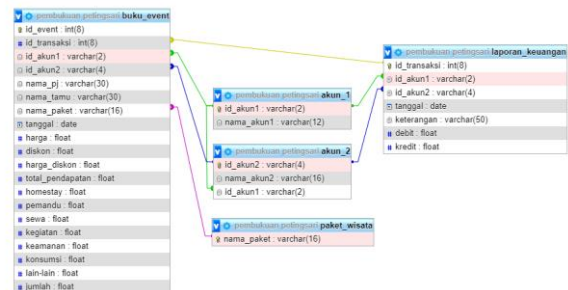


Gambar 2. Use Case Diagram

Seperti pada Gambar 2. Dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini hanya memiliki satu aktor yang berinteraksi pada sistem. Pada mengelola laporan keuangan, aktor dapat menambahkan data berupa pendapatan dan pengeluaran, serta melihat data-data yang ditampilkan dalam bentuk laporan buku kas umum dan laporan laba rugi. Pada mengelola *event*, aktor dapat menambahkan data berupa kontrak *event* dan melihat data-data yang telah tersimpan dengan bentuk laporan pendapatan *event*. Kemudian pada mengelola akun dan mengelola paket wisata, aktor dapat menambah, mengubah, serta menghapus data-data dari akun dan paket wisata agar lebih sesuai dengan kebutuhan. Selain itu data-data dalam laporan keuangan dan *event* juga ditampilkan di halaman beranda sistem dalam bentuk jumlah saldo, pendapatan, pengeluaran, dan pendapatan *event* sebagai informasi awal bagi pengguna.

#### b) Rancangan Basisdata

Rancangan basisdata pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Relasi Tabel

Pada Gambar 3 dapat dilihat bahwa pada *prototype* sistem informasi akuntansi terdapat relasi tabel. Relasi tabel dibuat untuk menggambarkan hubungan antar tabel. Seperti yang dapat dilihat di atas bahwa *prototype* ini memiliki 5 tabel dalam proses pengembangannya, yaitu:

1. Tabel laporan keuangan  
Tabel laporan keuangan berfungsi untuk menyimpan data transaksi-transaksi keuangan seperti pada Tabel II.

TABEL II. TABEL LAPORAN KEUANGAN

Nama Kunci	Nama Bidang	Tipe Data	Null
PK	id_transaksi	int(8)	tidak
FK	id_akun1	varchar(2)	tidak
FK	id_akun2	varchar(4)	tidak
	tanggal	date	tidak

	keterangan	varchar(50)	iya
	debit	float	iya
	kredit	float	iya

2. Tabel buku event  
Tabel buku event berfungsi untuk menyimpan data dari kontrak *event* seperti pada Tabel III.

TABEL III. TABEL BUKU EVENT

Nama Kunci	Nama Bidang	Tipe Data	Null
PK	id_event	int(8)	tidak
FK	id_transaksi	int(8)	tidak
FK	id_akun1	varchar(2)	tidak
FK	id_akun2	varchar(4)	tidak
	nama_pj	varchar(30)	tidak
	nama_tamu	varchar(30)	tidak
FK	nama_paket	varchar(16)	tidak
	tanggal	date	tidak
	harga	float	iya
	diskon	float	iya
	harga_diskon	float	iya
	total_pendapatan	float	iya
	homestay	float	iya
	pemandu	float	iya
	sewa	float	iya
	kegiatan	float	iya
	keamanan	float	iya
	konsumsi	float	iya
	lain-lain	float	iya
	total_pengeluaran	float	iya
	jumlah	float	iya

3. Tabel akun 1  
Tabel akun 1 berfungsi untuk menyimpan data akun utama yang berisi pendapatan dan pengeluaran seperti pada Tabel IV.

TABEL IV. TABEL AKUN\_1

Nama Kunci	Nama Bidang	Tipe Data	Null
PK	id_akun1	varchar(2)	tidak
	nama_akun1	varchar(12)	tidak

4. Tabel akun 2  
Tabel akun 2 berfungsi untuk menyimpan data sub-akun utama yang berisi kas, kebersihan dan lain-lain seperti pada Tabel V.

TABEL V. TABEL AKUN\_2

Nama Kunci	Nama Bidang	Tipe Data	Null
PK	id_akun2	varchar(4)	tidak
	nama_akun2	varchar(16)	tidak
FK	id_akun1	varchar(2)	tidak

5. Tabel paket wisata  
Tabel paket wisata berfungsi untuk menyimpan data paket wisata seperti pada Tabel VI.

TABEL VI. TABEL PAKET WISATA

Nama Kunci	Nama Bidang	Tipe Data	Null
PK	nama_paket	varchar(16)	tidak

### c) Rancangan Antarmuka

1. Halaman Input Pendapatan  
Halaman ini berisi *form* yang digunakan untuk memasukkan data pendapatan seperti pada Gambar 4.



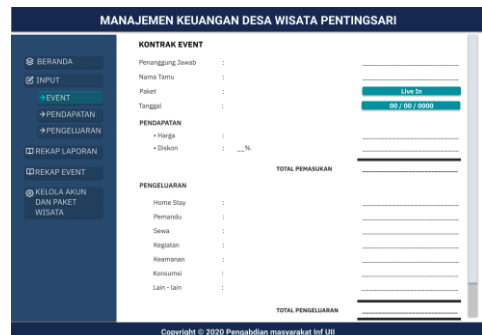
Gambar 4. Halaman Input Pendapatan

2. Halaman Input Pengeluaran  
Halaman ini berisi *form* yang digunakan untuk memasukkan data pengeluaran seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Input Pengeluaran

3. Halaman Input Kontrak Event  
Halaman ini berisi *form* yang digunakan untuk memasukkan data kontrak *event* seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Input Kontrak Event

- Halaman Rekap Laporan  
Halaman ini adalah halaman yang memuat rekap laporan bulanan (Laporan buku kas umum) dan tahunan (Laporan laba rugi) seperti pada Gambar 7.



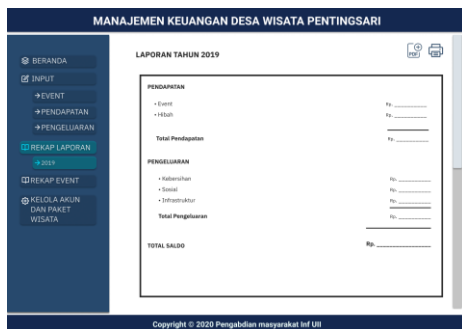
Gambar 7. Halaman Rekap Laporan

- Halaman Laporan Buku Kas Umum  
Halaman ini menampilkan laporan buku kas umum dari bulan yang dipilih sebelumnya di halaman rekap laporan seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Laporan Buku Kas Umum

- Halaman Laporan Laba Rugi  
Halaman ini menampilkan laporan laba rugi dari tahun yang dipilih sebelumnya di halaman rekap laporan seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Laporan Laba Rugi

- Halaman Laporan Pendapatan Event  
Halaman ini berisi informasi mengenai laporan pendapatan *event* perbulannya seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Laporan Pendapatan Event

- Halaman Akun dan Paket Wisata  
Pada halaman ini operator dapat menambahkan, mengubah, serta menghapus akun dan paket wisata sesuai dengan kebutuhan seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Akun dan Paket Wisata

#### D. Construction of Prototype

Pada tahap *construction*, *prototype* mulai dikerjakan.

#### E. Deployment, Delivery, & Feedback

Pada tahap terakhir, *prototype* telah selesai dan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui sistem sudah berjalan dengan baik atau tidak serta mendapatkan *feedback*.

### IV. PEMBAHASAN

Sistem informasi akuntansi Desa Wisata Pentingsari merupakan sistem yang dibangun untuk membantu atau mempermudah proses pengelolaan keuangan pada Desa Wisata Pentingsari. Sistem ini dibangun sebagai bentuk solusi dari permasalahan yang disebabkan dari sistem manual yang digunakan saat ini. Dengan selesainya pengerjaan *prototype*. *Prototype* diserahkan kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback*, supaya jika terdapat kekurangan dapat segera dilakukan perbaikan. Penyerahan diberikan secara langsung kepada pengguna dan dilakukan pengujian dengan menggunakan metode wawancara. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel VII.

TABEL IV. TABEL ITERASI

No	Pertemuan	Narasumber	Keterangan	Perbedaan dari <i>prototype</i> sebelumnya
1	25/09/2020	Ibu Anna	Mendapatkan spesifikasi kebutuhan sistem, meliputi fitur: laporan buku	-

			kas umum dan laporan laba rugi.	
2	27/10/2020	Pak Doto	Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi akuntansi sesuai iterasi 1.  Narasumber meminta penambahan fitur laporan pendapatan <i>event</i> .	
3	21/11/2020	Pak Doto	Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi akuntansi sesuai iterasi 2.  <i>Prototype</i> sudah dianggap baik.	Menambahkan fitur laporan pendapatan <i>event</i> .

Berdasarkan Tabel 7, dapat dilihat bahwa terjadi iterasi sebanyak tiga kali dalam penelitian ini. Dengan penjelasan sebagai berikut:

Iterasi pertama dilakukan pada tanggal 25 September 2020 bersama Ibu Anna. Pada iterasi ini didapatkan spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan sistem tersebut berupa fitur-fitur yang akan ada pada sistem. Fitur-fitur tersebut adalah laporan buku kas umum dan laporan laba rugi.

Iterasi kedua dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2020 bersama Pak Doto. Pada iterasi ini telah dihasilkan *prototype* sistem informasi akuntansi sesuai dengan iterasi pertama. Berdasarkan *prototype* tersebut, narasumber meminta untuk diberikan penambahan fitur. Fitur yang ingin ditambahkan adalah laporan pendapatan *event*.

Iterasi ketiga dilakukan pada tanggal 21 November 2020 bersama Pak Doto. Pada iterasi ini telah dihasilkan *prototype* sistem informasi akuntansi sesuai dengan permintaan narasumber pada iterasi kedua. Berdasarkan *prototype* tersebut, *prototype* sudah baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dikarenakan *prototype* sudah sesuai maka tidak lagi dilakukan penyesuaian pada *prototype* dan dapat diimplementasikan ke sistem.

Berdasarkan iterasi-iterasi yang telah dilakukan, dihasilkan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengurus Desa Wisata Pentingsari. Karena *prototype* sudah memuat fitur-fitur yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengurus. Dengan hasil dari pengujian *prototype* tersebut. *Prototype* sudah dapat diimplementasikan ke sistem agar dimanfaatkan untuk membantu pengelolaan keuangan di Desa Wisata Pentingsari.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di Desa Wisata Pentingsari, diberikanlah solusi untuk mengatasi kendala yang dialami dalam pembuatan laporan keuangan dengan merancang sistem informasi akuntansi menggunakan metode *prototype*. Pengembangan *prototype* sistem informasi akuntansi dilakukan bersama dengan pengurus Desa Wisata Pentingsari supaya sistem dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari pengguna. Hasil pembuatan *prototype* pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Terdapat satu aktor dalam *prototype* sistem informasi akuntansi desa Wisata Pentingsari.
2. Penelitian ini menghasilkan analisis kebutuhan masukan, proses, dan keluaran.
3. Tahap perancangan *prototype* pada penelitian ini menghasilkan rancangan berupa *use case diagram*, rancangan basisdata, dan rancangan antarmuka.
4. *Prototype* sistem informasi akuntansi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena sudah memuat fitur laporan buku kas umum, laporan laba rugi, dan laporan pendapatan *event* seperti yang dibutuhkan pengurus Desa Wisata Pentingsari.
5. *Prototype* sistem informasi akuntansi dapat diimplementasikan dan dimanfaatkan untuk membantu kinerja pengelolaan keuangan di Desa Wisata Pentingsari.

*Prototype* yang dikembangkan pada penelitian ini tentu saja masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, diberikan saran untuk pengembangan sistem kedepannya, yaitu. Fitur pelaporan keuangan pada sistem menggunakan standar akuntansi keuangan untuk entitas tanpa akuntabilitas publik (SAK-ETAP). Supaya laporan keuangan dapat dimanfaatkan lebih banyak lagi.

## REFERENSI

- [1] N. Aini and L. Rifani, "Pengembangan Desain Sistem Informasi Akuntansi Pada Usaha Kecil dan Menengah Kampung Kue Roti Surabaya," *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, pp. 509-524, 2-3 November 2015.
- [2] N. Muthia, H. Amalia, A. Puspita and A. F. Lestari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dengan Model Waterfall Berbasis Java Desktop," *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 15-22, 2019.
- [3] E. Callestyo and P. Adiasih, "Rancang Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Hotel "X" di Surabaya," *Business Accounting Review*, vol. 5, no. 2, pp. 769-780, 2017.
- [4] M. Kabuhung, "Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Untuk Perencanaan dan Pengendalian Keuangan pada Organisasi Nirlaba Keagamaan," *EMBA*, vol. 1, no. 3, pp. 339-348, 2013.
- [5] N. A. I. Kesuma and A. Setiawaty, "Penerapan Standar Akuntansi Keuangan Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik (SAK ETAP) pada Penyusunan Laporan Keuangan," *Ekonomi dan keuangan*, vol. 13, no. 2, pp. 151-163, 2016.
- [6] A. Machfuzhoh, E. Nurhayati and E. Suryani, "Pengelolaan Keuangan Bagi Masyarakat Desa Wisata Kampung Bambu Desa Banyuwesmi Pandeglang," *Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 88-94, 2020.
- [7] K. A. Warsadi, T. N. Herawati and I. P. Julianto, "Penerapan Penyusunan Laporan Keuangan Pada Usaha Kecil Menengah

Berbasis Standar Akuntansi Keuangan Entitas Mikro, Kecil, dan Menengah Pada PT. Mama Jaya," *Akuntansi Program SI*, vol. 8, no. 2, 2017.

- [8] A. A. Pradipta, Y. A. Prasetyo and N. Ambarsari, "Pengembangan Web E-commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 2, no. 1, pp. 1042-1056, 2015.
- [9] R. C. N. Santi and A. Fitriyah, "Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototype," *Teknik Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 108-113, 2016.
- [10] L. and B. Kurniawan, "Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Sinar Kapuas Cemerlang)," *Jurnal Riset Informatika*, vol. 1, no. 4, pp. 187-196, 2019.
- [11] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7*, Yogyakarta: Andi, 2012.
- [12] A. A. Parathon, D. and D. Farah, "Analisis Rasio Keuangan Perbankan Sebagai Alat Ukur Kinerja Keuangan Bank," *Jurnal Administrasi Bisnis*, pp. 1-11, 2012.