

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE AGILE SCRUM (STUDI KASUS: UMKM
VOBIA)**



**ARYA INDERA PUTRA
2110512136**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM (STUDI KASUS: UMKM VOBIA)” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir proposal ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 26 April 2025



Arya Indera Putra
2110512136

ABSTRAK

UMKM memegang peranan penting dalam perekonomian Indonesia, namun banyak di antaranya belum memiliki sistem pencatatan keuangan yang akurat dan terdigitalisasi. Vobia, sebuah UMKM yang bergerak di bidang fashion, masih menggunakan Microsoft Excel dalam pencatatan keuangannya, yang sering kali menimbulkan kesalahan dalam penyusunan laporan keuangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi akuntansi berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan Vobia agar proses pencatatan dan pelaporan keuangan menjadi lebih efisien, akurat, dan terstruktur. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Agile Scrum, dengan tahapan sprint untuk setiap pengembangan fitur utama, seperti manajemen akun, persediaan, transaksi, dan laporan keuangan. Evaluasi sistem dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi akuntansi berbasis web yang mampu menyajikan laporan keuangan secara otomatis dan akurat, sesuai dengan standar SAK EMKM. Sistem ini diharapkan dapat mendukung Vobia dalam membuat keputusan bisnis yang lebih tepat.

Kata Kunci : UMKM, Sistem Informasi Akuntansi, Agile Scrum, SAK EMKM, Vobia.

ABSTRACT

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) hold a significant position in driving Indonesia's economic growth; however, many still lack accurate and digitized financial recording systems. Vobia, an MSME in the fashion industry, currently uses Microsoft Excel for financial documentation, which often leads to recording errors and inaccurate financial reports. This research aims to design a web-based accounting information system tailored to Vobia's needs to enhance the efficiency, accuracy, and structure of financial reporting. The software development follows the Agile Scrum methodology, with sprints allocated for developing key features such as account management, inventory, transactions, and financial reports. System usability testing is conducted using the System Usability Scale (SUS) to assess user satisfaction. The outcome of this research is a web-based accounting information system capable of automatically and accurately generating financial reports in accordance with SAK EMKM standards, thus supporting Vobia in making better business decisions.

Keywords: MSMEs, Accounting Information System, Agile Scrum, SAK EMKM, Vobia.

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE AGILE SCRUM (STUDI KASUS: UMKM
VOBIA)**

**ARYA INDERA PUTRA
2110512136**

Proposal Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa pada
Program Studi Sistem Informasi

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arya Indera Putra
NIM : 2110512136
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web Dengan Metode Agile Scrum (Studi Kasus : UMKM Vobia)

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 14 APRIL 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIDN. 0321057001



Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, SKom.,
MKom.
NIDN. 0023088701

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIDN. 0321057001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Scrum (Studi Kasus: UMKM Vobia)
Nama : Arya Indera Putra
NIM : 2110512136
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:
Andhika Octa Indarso, S.Kom., M.MSI.

Penguji 2:
Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM.

Pembimbing 1:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

Pembimbing 2:
Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
24 Juni 2025



PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Arya Indera Putra

NIM : 2110512136

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM (STUDI KASUS:
UMKM VOBIA)

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Arya Indera Putra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Arya Indera Putra

NIM : 2110512136

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM (STUDI KASUS: UMKM VOBIA)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

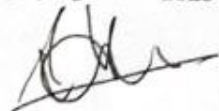
Perancangan Sistem Pemesanan Menu Berbasis Website Pada Numani Kitchen & Coffee

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 24 . Juni 2025



Yang Menyatakan

Arya Indera Putra

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM (STUDI KASUS: UMKM VOBIA)”. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu syarat guna meraih gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT atas segala berkah dan rahmat yang senantiasa menyertai langkah penulis.
2. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, serta dukungan yang tak henti mengalir.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., selaku Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan arahan, masukan, dan kesabaran selama proses penelitian ini berlangsung.
4. Ibu Catur Nugrahaeni, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing 2, atas waktu dan bantuannya yang turut memperkaya proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Aditya Saputra selaku pemilik UMKM Vobia atas kesediaannya memberikan izin dalam penelitian ini dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kartika, Rahma, Daffa, serta seluruh rekan kuliah yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala bentuk kebersamaan dan dukungannya selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki berbagai kekurangan. Namun, kekurangan tersebut menjadi ruang bagi penulis untuk terus belajar dan berkembang. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun.

Semoga karya ini, walau sederhana, dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jakarta.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II Tinjauan Pustaka	4
2.1 Perancangan.....	4
2.2 Sistem Informasi.....	4
2.3 Akuntansi.....	4
2.4 Website	5
2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.6 Agile	5
2.7 Scrum.....	6
2.8 System Usability Scale	7
2.9 Review Penelitian Terdahulu.....	7
BAB III METODELOGI PENELITIAN	11

3.1 Tahapan Penelitian	11
3.2 Uraian Penelitian	11
3.2.1 Pengumpulan Data	11
3.2.2 Analisis Sistem.....	13
3.2.3 Rencana Implementasi	13
3.2.4 Implementasi	14
3.2.5 Pengujian.....	14
3.2.6 Laporan Hasil Penelitian	15
3.3 Alat dan Bahan	15
3.3.1. Hardware (Perangkat Keras)	15
3.3.2. Perangkat Lunak.....	15
3.4 Waktu dan Tempat penelitian.....	15
3.5 Jadwal Kegiatan.....	15
BAB IV PEMBAHASAN.....	17
4.1 Profil Organisasi.....	17
4.2 Analisis Organisasi.....	17
4.2.2 Identifikasi Masalah Dengan Product Backlog dan Sprint Planning.....	18
4.3 Rancangan Sistem Usulan	19
4.3.1 Kebutuhan Fungsional	19
4.3.2 Deskripsi Aktor Usulan.....	20
4.3.3 Use Case Diagram Usulan	21
4.3.4 Narasi Use Case Sistem Usulan	22
4.3.5 Activity Diagram	26
4.3.6 Sequence Diagram	34
4.3.7 Class Diagram.....	43
4.3.8 Rancangan Basis Data.....	44
4.4 Pengujian Sistem	49
4.5 Implementasi Tampilan Antar Muka.....	49
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Agile	6
Gambar 2. 2 Scrum.....	6
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	11
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 4. 2 Usulan <i>Usecase Diagram</i>	21
Gambar 4. 3 Activity Diagram Dashboard.....	26
Gambar 4. 4 Activity Diagram Login	27
Gambar 4. 5 Activity Diagram Mencatat Transaksi	28
Gambar 4. 6 Activity Diagram Mengubah Transaksi	29
Gambar 4. 7 Activity Diagram Menghapus Transaksi.....	30
Gambar 4. 8 Activity Diagram Melihat Transaksi	31
Gambar 4. 9 Activity Diagram Melihat Laporan Neraca.....	31
Gambar 4. 10 Activity Diagram Melihat Laporan Laba Rugi	32
Gambar 4. 11 Activity Diagram Melihat Laporan Buku Besar	32
Gambar 4. 12 Activity Diagram Membuat Persediaan Baru	33
Gambar 4. 13 Activity Diagram Membuat Akun Baru	34
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Login	35
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Melihat Dashboard	36
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Membuat Transaksi.....	37
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Melihat Transaksi.....	38
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Mengubah Transaksi	39
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Menghapus Transaksi	40
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Melihat Laporan Neraca.....	40
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Melihat Laporan Laba Rugi	41
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Melihat Laporan Buku Besar	41
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Membuat Persediaan Baru	42
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Membuat Akun Baru.....	43
Gambar 4. 25 Class Diagram	44
Gambar 4. 26 Halaman Login	50
Gambar 4. 27 Halaman Dashboard	50
Gambar 4. 28 Halaman Account	51
Gambar 4. 29 Halaman tambah account	51
Gambar 4. 30 Halaman edit account	52
Gambar 4. 31 Halaman delete account.....	52
Gambar 4. 32 Halaman Inventory	53
Gambar 4. 33 Halaman Tambah inventory	53
Gambar 4. 34 Halaman edit inventory	54
Gambar 4. 35 Halaman hapus inventory	54

Gambar 4. 36 Halaman income.....	55
Gambar 4. 37 Halaman tambah income	55
Gambar 4. 38 Halaman Edit income	56
Gambar 4. 39 Halaman hapus income	56
Gambar 4. 40 Halaman expense.....	57
Gambar 4. 41 Halaman tambah expense	57
Gambar 4. 42 Halaman edit expense.....	58
Gambar 4. 43 Halaman hapus expense	58
Gambar 4. 44 Halaman penjualan	59
Gambar 4. 45 Halaman tambah penjualan	59
Gambar 4. 46 Halaman edit penjualan	60
Gambar 4. 47 Halaman hapus penjualan.....	60
Gambar 4. 48 Halaman pembelian.....	61
Gambar 4. 49 Halaman tambah pembelian	61
Gambar 4. 50 Halaman edit penjualan	62
Gambar 4. 51 Halaman hapus penjualan.....	62
Gambar 4. 52 Halaman jurnal	63
Gambar 4. 53 Halaman tambah jurnal	63
Gambar 4. 54 Halaman edit jurnal	64
Gambar 4. 55 Halaman delete jurnal.....	64
Gambar 4. 56 Halaman buku besar	65
Gambar 4. 57 Halaman neraca	65
Gambar 4. 58 Halaman laba rugi	66

DAFTAR TABEL

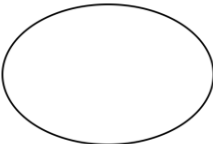
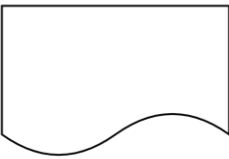
Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3. 1 Wawancara Pengumpulan Data	12
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan	16
Tabel 4. 1 Tabel Kebutuhan Fungsional	19
Tabel 4. 2 Tabel Deskripsi Aktor Usulan.....	20
Tabel 4. 3 Use Case Narasi Dashboard	22
Tabel 4. 4 Use Case Narasi Login.....	22
Tabel 4. 5 Use Case Mencatat Transaksi	22
Tabel 4. 6 Use Case Mengubah Transaksi	23
Tabel 4. 7 Use Case Narasi Menghapus Transaksi	23
Tabel 4. 8 Use Case Narasi Melihat Transaksi	23
Tabel 4. 9 Use Case Narasi Melihat Laporan Neraca	24
Tabel 4. 10 Use Case Narasi Melihat Laporan Laba Rugi.....	24
Tabel 4. 11 Use Case Narasi Melihat Laporan Buku Besar.....	25
Tabel 4. 12 Database tabel accounting	44
Tabel 4. 13 Database tabel inventory	44
Tabel 4. 14 Database tabel akun.....	45
Tabel 4. 15 Database tabel tipe account	45
Tabel 4. 16 Database tabel transaksi expense	45
Tabel 4. 17 Database tabel transaksi expense entry	46
Tabel 4. 18 Database tabel transaksi income	46
Tabel 4. 19 Database tabel transaksi income entry	46
Tabel 4. 20 Database tabel transaksi jurnal.....	47
Tabel 4. 21 Database tabel transaksi jurnal item.....	47
Tabel 4. 22 Database tabel transaksi pembelian	47
Tabel 4. 23 Database tabel transaksi pembelian entry	47
Tabel 4. 24 Database tabel transaksi penjualan.....	48
Tabel 4. 25 Database tabel transaksi penjualan entry	48
Tabel 4. 26 System Usability Scale.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumen Laporan Keuangan UMKM Vobia	70
Lampiran 2. User Testing	71
Lampiran 3. Dokumentasi Survei ke Objek Penelitian	72
Lampiran 4. Hasil Turnitin.....	73

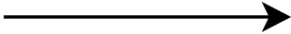
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart

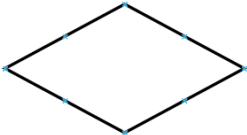
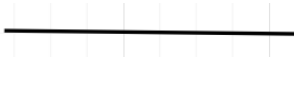
No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Terminator Start/End</i>	Menyatakan permulaan atau akhir sebuah proses
2.		<i>Process</i>	Menyatakan sebuah proses atau tindakan yang dilakukan
3.		<i>Input/Output Data</i>	Merupakan proses <i>input</i> atau <i>output</i>
4.		<i>Document</i>	Menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak
5.		<i>Flow</i>	Menyatakan garis alir atau aliran program

2. Usecase Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
 Actor	Aktor	Menggambarkan pelaku yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsi atau kegunaan dari sebuah sistem.
	<i>Association</i>	Relasi antara <i>use case</i> dengan aktor.

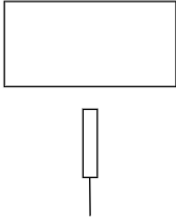
	Generalisasi	Menggambarkan hubungan <i>use case</i> dari umum ke khusus.
---	--------------	---

3. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Menandakan awal dari sebuah aktivitas.
	Aktivitas	Menggambarkan aktivitas yang dilakukan sebuah sistem.
	Percabangan / <i>Direction</i>	Menggambarkan percabangan dimana ada beberapa aktivitas yang dilakukan.
	Penggabungan / <i>Join</i>	Menggabungkan beberapa aktivitas menjadi satu aktivitas.
	Status Akhir	Menandakan akhir dari sebuah aktivitas.

4. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menggambarkan pelaku yang berinteraksi dengan sistem.

	<i>Lifeline</i>	Menghubungkan objek selama <i>sequence</i> (pesan dikirim atau diterima).
	<i>General</i>	Menggambarkan entitas tunggal dalam <i>sequence</i> diagram.
	<i>Activation</i>	Menggambarkan waktu sebuah objek menerima atau mengirim objek.
	<i>Message</i>	Menggambarkan komunikasi antar objek dengan aksi yang akan dikerjakan.
	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message Return</i>	Menggambarkan hasil dari pengiriman <i>message</i> dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.