

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE SATUAN JAM KERJA DALAM
PERHITUNGAN DEPRESIASI DI REBORN GAMENET**

*IMPLEMENTATION OF SERVICE HOURS METHOD IN CALCULATING
DEPRECIATION ON REBORN GAMENET*



CAHYONO DWI ATMAJI

145610176

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2021

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE SATUAN JAM KERJA DALAM
PERHITUNGAN DEPRESIASI DI REBORN GAMENET**

***IMPLEMENTATION OF SERVICE HOURS METHOD IN CALCULATING
DEPRECIATION ON REBORN GAMENET***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu
(S1)

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM

Yogyakarta

Disusun Oleh

Cahyono Dwi Atmaji

145610176

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2021

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 09 Agustus 2021

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'C' followed by several sharp, diagonal strokes.

CAHYONO DWI ATMAJI

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobbil'alamin,

Puji syukur ku panjatkan kepada tuhan yang Maha Esa , yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga saya masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna , namun saya bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk:

Ayah dan Ibu terimakasih dari saya yang telah membesarkan dan merawat saya sampai saat ini. Memberikan doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti

Sebagai kakak dan adik saya yang telah selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Dosen Pembimbing saya Ibu **Dara Kusumawati, S.E., M.M.** yang telah bersedia membimbing saya dan **Ibu** atau **Bapak** sebagai dosen penguji saya ucapkan terimakasih banyak. Dan juga untuk semua dosen STMIK AKAKOM yang telah memberikan ilmu yang **Ibu** atau **Bapak** miliki. Semoga ilmu yang **Ibu** atau **Bapak** berikan dapat bermanfaat.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1. Tinjauan Pustaka	4
2.2. Dasar Teori.....	7
2.2.1 Aktiva Tetap	7
2.2.2 Depresiasi	9
2.2.3 Metode Satuan Jam Kerja (<i>Service Hours Method</i>).....	11
2.2.4 PHP (Perl-Hypertext Preprocessor) dan MySQL.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1. Cara atau Metode Penelitian	15
3.1.1 Bahan atau Data.....	15
3.1.2 Peralatan	15
3.1.3 Prosedur Kerja dan Pengumpulan Data.....	16
3.2 Gambaran umum sistem.....	18

3.3 Diagram Alir Data level 1	19
3.3 Perancangan Sistem Antarmuka	21
3.5 Perancangan Struktur Tabel	27
3.6 Relasi Tabel.....	30
BAB IV Implementasi dan Uji Coba Sistem	31
4.1.1 Halaman Input Barang.....	31
4.1.2 Halaman Detail Jam Barang.....	32
4.1.3 Halaman Pengadaan	34
4.1.4 Halaman Detail Penyusutan	35
4.1.5 Halaman Laporan Pengadaan Barang	36
4.1.6 Halaman Laporan Penyusutan Barang	38
4.2 Pembahasan	39
4.2.1 Input Barang	39
4.2.2 Detail Jam Barang	40
4.2.3 Pengadaan.....	40
4.2.4 Laporan Pengadaan Barang Per Periode	41
4.2.5 Laporan Detail Penyusutan Barang	42
BAB V PENUTUP.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	18
Gambar 3.2 Diagram Alir Data level 1	20
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Login	21
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Barang	22
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Kategori	22
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Pemasok	23
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Pengadaan	23
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Menu Gedung.....	24
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Ruangan	25
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu User	25
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Pengadaan Pada User Kepala.....	26
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Depresiasi Pada User Kepala	26
Gambar 3.13 Relasi Tabel.....	30
Gambar 4.1 Potongan Script Halaman Input Data Barang	32
Gambar 4.2 Potongan Script Detail Jam Barang	33
Gambar 4.3 Potongan Script Halaman Pengadaan	34
Gambar 4.4 Potongan Script Halaman Detail Penyusutan.....	36
Gambar 4.5 Potongan Script Halaman Laporan Data Pengadaan Barang Per Periode.....	37
Gambar 4.6 Potongan Script Halaman Laporan Penyusutan Barang Per Periode	38
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Input Data Barang.....	39
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Detail Jam Data Barang.....	40
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Pengadaan.....	41

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Laporan Pengadaan Barang Per Periode	41
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Laporan Detail Penyusutan Barang	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbedaan Penelitian	6
Tabel 2.2. Tabel Depresiasi Satuan Jam Kerja	13
Tabel 3.1 User	27
Tabel 3.2 Barang	27
Tabel 3.3 Kategori.....	28
Tabel 3.4 Pemasok	28
Tabel 3.5 Pengadaan	28
Tabel 3.6 Gedung	29
Tabel 3.7 Ruangan	29
Tabel 3.8 Detail Jam	29

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan dan menganugerahkan kasih dan sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “IMPLEMENTASI METODE SATUAN JAM KERJA DALAM PERHITUNGAN DEPRESIASI DI REBORN GAMENET”. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program studi Sistem Informasi Strata 1 STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari banyak pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur dengan materi. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- Bapak Ir Totok Suprawoto, M.M.,M.t. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta.
- Ibu pulut Suryati, S.kom.,M.Cs. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
- Ibu Dara Kusumawati, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan memberikan masukan dan saran.
- Ibu Dr. Widyastuti Andriyani, S.kom.,M.Kom. selaku Dosen Wali yang telah banyak memberikan pengarahan, saran dan motivasi.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Akhir kata semoga Skripsi yang penulis buat dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi Pendidikan, dan masyarakat luas.

Wssalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 09 Agustus 2021

CAHYONO DWI ATMAJI

ABSTRAK

Game Centre atau Gamenet adalah jenis wirausaha yang menyewakan komputer beserta sambungan internet yang khusus digunakan untuk permainan. Game Centre merupakan pengembangan dari warung internet (warnet), karena selain menyediakan koneksi internet, usaha ini juga menyediakan berbagai permainan komputer. Untuk menunjang agar tercapainya tujuan itu, Gamenet mempunyai aktiva guna memperlancar bisnis, tetapi masalah yang dihadapi gamenet adalah dalam perhitungan biaya depresiasi masih secara manual. sehingga tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan dalam pencatatannya. Bahkan, pada beberapa Gamenet belum memperhitungkan biaya depresiasi pada komputer (PC).

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis memiliki gagasan untuk membuat sistem perhitungan depresiasi komputer menggunakan metode satuan jam kerja. Dengan adanya sistem ini maka akan membantu perhitungan depresiasi pada gamenet tersebut.

Hasil pengujian dari sistem ini yaitu berupa laporan biaya depresiasi komputer.

Kata kunci : *Depresiasi, gamenet, satuan jam kerja.*

ABSTRACT

Game Center or Gamenet is a type of entrepreneur who rents out computers and internet connections that are specifically used for games. Game Center is a development of an internet cafe, because in addition to providing an internet connection, this business also provides various computer games. To support the achievement of these goals, Gamenet has assets to facilitate business, but the problem faced by Gamenet is that the calculation of depreciation costs is still manual. so that it does not rule out the possibility of errors in recording. In fact, some Gamenets have not taken into account the cost of computer (PC) depreciation.

Based on the existing problems, the author has the idea to create a computer depreciation calculation system using the working hours method. With this system will help calculate the depreciation on the gamenet.

The results of testing this system in the form of a computer depreciation expense report.

Keywords: Depreciation, gamenet, hours working.