

RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS ISTILAH AKUNTANSI PADA SMARTPHONE DENGAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*

Usman Ependi¹⁾ Qoriani Widayati²⁾

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma
Jl. Jend. A. Yani No. 12 Plaju, Palembang
Email: usman@mail.binadarma.ac.id¹⁾, qoriani.ubd@gmail.com

Abstrak

Kamus merupakan salah satu buku yang digunakan manusia sebagai alat pembelajaran. Kamus juga dapat mengartikan kata dan menerjemahkan kata. Selain kamus berbentuk buku ada pula kamus pada komputer yang dapat memudahkan pengguna dalam mengartikan kata atau kalimat. Kamus pada perangkat selular lebih praktis dibandingkan dengan kamus cetak konvensional, karena pengguna dapat menerima informasi dengan cepat dimana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Kamus dapat memberikan informasi dan juga dapat dijadikan suatu media untuk belajar memahami istilah atau arti kata bahasa asing sehingga menambah pengetahuan dan wawasan. Kamus istilah akuntansi tersebut mempunyai fungsi untuk mencari serta menginput kata istilah akuntansi. Aplikasi kamus istilah akuntansi pada smartphone dengan metode *extreme programming* yang bermanfaat bagi pengguna agar mudah mencapai dan dapat mengupdate kata istilah akuntansi sesuai kebutuhan penggunaan.

Kata Kunci: Kamus, Istilah akuntansi, Smartphone, *Extreme Programming*.

1. Pendahuluan

Dalam beberapa waktu terakhir ini, penggunaan media internet begitu merebaknya di mana-mana. Khususnya di Indonesia, dengan semakin menjamurnya warung internet, ternyata telah membuat banyak perusahaan mulai mencoba menawarkan berbagai macam produknya dengan menggunakan media ini. Internet merupakan hubungan antarberbagai jenis computer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standard an berkomunikasi, yaitu protokol TCP/IP [4] Pada era komputerisasi informasi telah berkembang dengan pesat.

Terdapat sistem operasi yang berkembang yang dioperasikan pada mobile phone dan smartphone. *Smartphone* sebagai produk *mobile phone* dewasa ini lebih berkembang dan lebih diminati penggunaannya oleh masyarakat karena beragam fitur dapat ditampilkan

untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat penggunaannya. Jenis-jenis sistem operasi *smartphone* diantaranya *Windows mobile*, *Blackberry*, *Android*, *Symbian*, *Iphone*, dan sebagainya. Sistem operasi *Android* merupakan salah satu sistem operasi yang dewasa ini tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain sistem operasinya dapat diubah sesuai dengan keinginan kita sendiri, banyaknya aplikasi komputer yang sudah tersedia untuk *smartphone* android.

Kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi berbasis IT sangat bervariasi, salah satu kebutuhan adalah kebutuhan akan ketersediaan kamus dengan berbagai kepentingan mulai dari kamus yang bersifat umum seperti kamus bahasa hingga kamus istilah-istilah khusus seperti kamus politik, kamus ekonomi, kamus psikologi dan lainnya. Kamus Akuntansi merupakan salah satu kamus yang diperlukan oleh masyarakat, kamus istilah akuntansi yang saat ini banyak beredar dalam bentuk buku, namun banyak penggunaannya menyulitkan karena pengguna harus mencari arti dan istilah akuntansi secara manual, disisi lain buku sangat sulit untuk dibawa dan tidak dapat di *update* setiap saat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pada Saat ini. Oleh karena itu dibutuhkan ketersediaan kamus istilah akuntansi yang dapat memudahkan semua orang mencari dan memahami arti istilah-istilah di dalam akuntansi dengan mudah dan cepat dimana pun kita berada.

Dalam proses pengembangan kamus tersebut dibutuhkan sebuah metode pengembangan sistem yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan. Metode pengembangan perangkat lunak kamus istilah akuntansi ini adalah menggunakan metode *extreme programming*.

2. Pembahasan

2.1 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan perangkat lunak yang digunakan yaitu *Agile process* dengan pendekatan *Extreme Programming* (XP). *Extreme Programming* (XP) adalah metode pengembangan perangkat lunak yang ringan dan termasuk salah satu *agile methods* yang dipelopori oleh Kent Beck, Ron Jeffries, dan Ward Cunningham. XP merupakan *agile methods* yang paling banyak digunakan

dan menjadi sebuah pendekatan yang sangat terkenal. Sasaran *XP* adalah tim yang dibentuk berukuran antara kecil sampai medium saja, tidak perlu menggunakan sebuah tim yang besar. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi *requirements* yang tidak jelas maupun terjadinya perubahan-perubahan *requirements* yang sangat cepat [4]. Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu Planning, Design, Coding, Testing dan bahasa pemodelan yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak pada penelitian adalah Unified Modeling Language (UML). UML menyediakan notasi yang lengkap untuk membangun perangkat lunak dari tahap analisa sampai perancangan [1]. Penjelasannya sebagai berikut:

A. Planning [2]

Planning atau perencanaan adalah proses metodis yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu pengambilan keputusan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kebutuhan yang dibutuhkan pada tahap ini yaitu:

1. Teknik pengumpulan data
2. Analisis kebutuhan system
3. Identifikasi aktor
4. Identifikasi use case
Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sebagai berikut

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Laptop Acer X4	
2	Printer	
3	Modem Smatrfreen	Smartfren AC692 UI

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak

No.	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Web Server / Apache	Xampp 1.7.7
2	Macromedia Dreamweaver	MX 2004
3	Enterprise Architect	V. 6.5.804
4	Ms. Office	V. 2010
5	Mozilla Firefox	Firefox 24.0

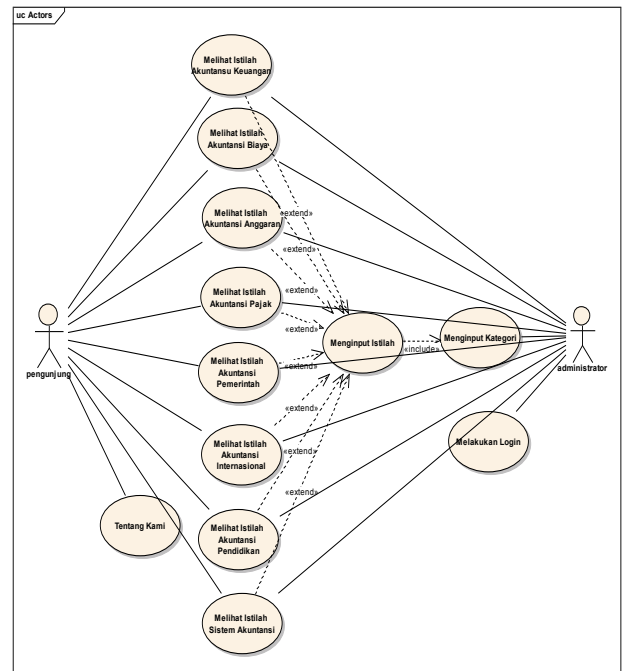
B. Design

Pada tahap ini terdapat beberapa proses yaitu *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

a. Use case Diagram

Use case diagram dibawah ini menunjukkan apa saja yang dapat dilakukan oleh aktor pada kamus istilah akuntansi. Pada *use case* tersebut masing masing aktor memiliki cara pengaksesan yang berbeda.

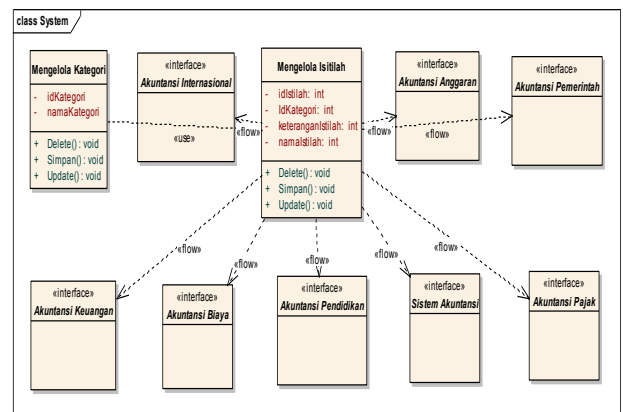
Pada gambar 1 berikut tampilan dari use case kamus istilah akuntansi:



Gambar 1. Use Case Diagram

b. Class Diagram

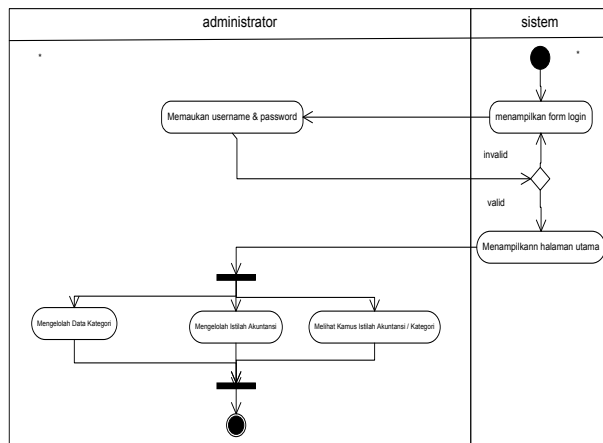
Class diagram merupakan bagian dari *structure diagram*. *Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



Gambar 2. Class Diagram

c. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas (*workflows*) dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Activity Diagram

C. Coding

Pada tahap *coding* dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Berikut ini merupakan contoh potongan *source code* pada halaman utama kamus istilah akuntansi:

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport"
content="width=device-width,
initialscale=1">
<title>Kamus Istilah Akuntansi</title>
<link rel="stylesheet"
href="themes/kamus.min.css" />
<link rel="stylesheet"
href="http://code.jquery.com/mobile/1.
3.2/jquery.mobile.structure-
1.3.2.min.css" />
<script
src="http://code.jquery.com/jquery-
1.9.1.min.js"></script>
<script
src="http://code.jquery.com/mobile/1.3
.2/jquery.mobile-
1.3.2.min.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page" data-
theme="a">
<div data-
role="header" data-
position="inline">
<a
href="index.php" data-icon="home"
data-iconpos="notext" data-
direction="reverse">Home</a>
<a href="#"
data-icon="search job vacancy" data-
iconpos="notext" data-rel="dialog"
data-transition="fade">Cari Semua
Kategori</a>
<h1>Kategori
Istilah </h1>
</div>
<div data-role="content" data-
theme="a">
<ul data-role="listview">
<li><a data-ajax="false" href="#"
  
```

```

data-transition="pop">Akuntansi Keuangan</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Akuntansi Biaya</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Akuntansi Anggaran</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Akuntansi Pajak</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Akuntansi Pemerintah</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Akuntansi Internasional</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Sistem Akuntansi</a></li>
<li><a data-ajax="false" href="#"
data-transition="pop">Tentang Kami</a></li>
</ul>
</div>
<section><footer data-
role="footer"><h2>Copyright © 2013
Created By <a
href="http://blog.binadarma.ac.id/usma
n">Usman</a></h2>
</footer>
</section>
</div>
</body>
</html>
  
```

D. Testing

Pengujian perangkat lunak dimaksudkan untuk menguji semua elemen-elemen perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan metode pengujian *Black Box*.

1. Pengujian Login

Tabel 3 Tabel Pengujian Login

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data (Benar)			
User name holistic	Menampilkan halaman pengguna	Halaman pengguna	Diterima
Password holistic	berdasarkan akses	berdasarkan akses	
	akses	ditampilkan	

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data (Salah)			
<i>User name</i> <i>holistic</i> <i>Password</i> <i>salah</i>	Menampilkan pesan <i>username</i> atau <i>password</i> salah	Pesan <i>username</i> atau <i>password</i> salah ditampilkan	Diterima

2. Pengujian Penginputan Data Kategori

Tabel 2 Tabel Pengujian Penginputan Data Kategori

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
Data (Benar)				
<i>Input data</i>	Data tersimpan <i>database</i>	dapat ke	Penyimpanan data dapat dilakukan	Diterima
<i>Update data</i>	Data diubah <i>database</i>	dapat ke	Perubahan data dapat dilakukan	Diterima
<i>Delete Data</i>	Data dihapus <i>database</i>	dapat dari	Penghapusan data dapat dilakukan	Diterima

2.2 Tampilan Perangkat Lunak

1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan menu awal yang menunjukkan menu untuk melihat kamus istilah akuntansi perkategori. Kategori dari menu utama ini terdiri dari kategori istilah akuntansi keuangan, akuntansi biaya, akuntansi anggaran, akuntansi pajak, akuntansi pemerintahan, akuntansi internasional, akuntansi pendidikan, dan system akuntansi, juga ada halaman tentang kamus istilah akuntansi. Terlihat pada gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Menu Utama

2. Halaman Utama Administrator

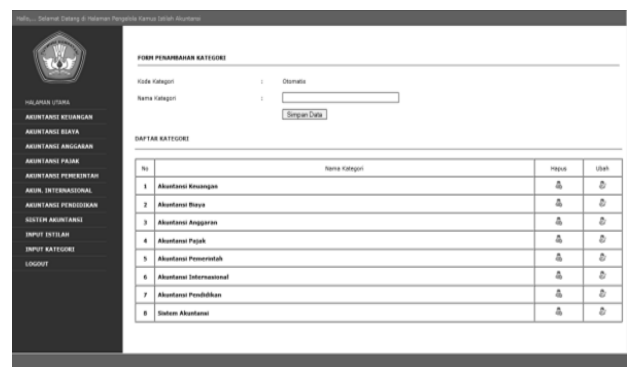
Halaman utama administrator berfungsi untuk memasukan data istilah akuntansi dan input kategori yang ada. Terlihat pada gambar 4.



Gambar 4 Halaman Utama Administrator

3. Halaman Input Kategori Kamus Istilah Akuntansi

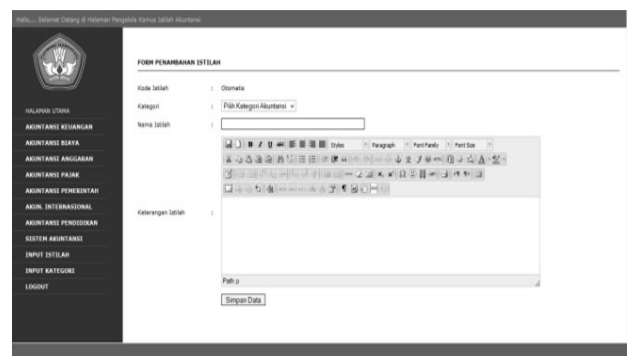
Halaman input kategori kamus istilah digunakan untuk memasukan kategori apa saja yang akan digunakan. Terlihat pada gambar 5.



Gambar 5 Halaman input kategori kamus istilah akuntansi

4. Halaman Input Istilah Akuntansi

Halaman input kamus istilah akuntansi digunakan untuk memasukan apa saja istilah-istilah akuntansi yang ada, deskripsi istilah tersebut serta kategori istilah akuntansi yang ada. Terlihat pada gambar 6.



Gambar 6 Halaman Input Kamus Istilah Akuntansi

3. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan Aplikasi kamus istilah akuntansi yang berbasis smartphone, kita tidak perlu repot membawa kamus setiap hari.
2. Dengan adanya aplikasi ini membantu kalangan profesional khususnya dibidang akuntansi dalam mencari istilah-istilah asing di bidang akuntansi sesuai dengan kebutuhan mereka

Daftar Pustaka

- [1] Munawar, *Pemodelan Visual*, Jakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [2] Pressman S Roger, *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (7thEd), Mc Graw-Hill. New York, 2010.
- [3] Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- [4] Widodo, Massus Subekti, *Requirements Management Pada Extreme Programming*, Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2006.

Biodata Penulis

Usman Ependi, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Teknik Informatika Universitas Bina Darma, lulus tahun 2009. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang, lulus tahun 2011. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Bina Darma Palembang.

Qoriani Widayati, memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE), Akuntansi Universitas Bina Darma, lulus tahun 2006. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang, lulus tahun 2012. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Bina Darma Palembang.