

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Dalam penulisan skripsi ini telah diuraikan perancangan sistem untuk membangun sistem perancangan akuntansi pendapatan dan beban usaha.

Adapun kesimpulan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam membangun sistem dengan menggunakan UML merupakan suatu hal yang dapat memberikan kita pengetahuan tentang konsep perancangan sistem yang akurat.
2. Dengan adanya program perancangan sistem ini maka proses pengolahan data pendapatan dan pengeluaran yang akan datang dapat dilakukan dengan cepat, tepat, akurat, mudah dan lebih baik dari masa sekarang.
3. Dalam membangun perancangan sistem akuntansi pendapatan dan beban usaha ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu tahapan perencanaan & pemecahan sistem, mempersiapkan database, mempersiapkan design sistem serta tahap uji coba.
4. Sistem yang baik adalah sistem yang menyajikan informasi yang *up to date* & berguna bagi pengguna.
5. Pengolahan data pendapatan dan pengeluaran dari hasil penjualan yang tersusun rapi akan memudahkan dalam hal melihat & mengambil data

yang ada sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan/instansi nantinya.

## V.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu :

1. Sistem informasi akuntansi untuk menghitung hasil pendapatan dan pengeluaran dari hasil penjualan dan pembelian barang dagang yang diranacang perlu dikembangkan agar mampu mengolah data pembelian dan penjualan secara kredit, sehingga penghitungannya lebih akurat.
2. Sebaiknya sistem yang akan dibangun dapat dikoneksikan secara client server.
3. Sebaiknya dalam penginputan data transaksi ke dalam jurnal dilakukan secara otomatis.
4. Senantiasa menjaga & memperbaharui informasi dalam sistem dengan data-data yang *up to date* agar pengguna dapat menerima informasi dengan akurat.
5. Sebaiknya pemeliharaan keamanan terhadap data perlu diperhatikan & dijaga agar tidak diakses oleh orang yang tidak berhak mengaksesnya.