

**PANDANGAN *SOFTWARE HOUSE* TERHADAP ILMU BAHASA  
PEMROGRAMAN YANG DIPEROLEH MAHASISWA  
AKUNTANSI MENJADI REFERENSI DALAM PEMBENTUKAN  
TIM MENCIPTAKAN *SOFTWARE* BISNIS**

**SKRIPSI**



Disusun:  
Hendra P. Nainggolan  
12070529

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
FAKULTAS BISNIS UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
YOGYAKARTA  
2011**

**PANDANGAN *SOFTWARE HOUSE* TERHADAP ILMU BAHASA  
PEMROGRAMAN YANG DIPEROLEH MAHASISWA AKUNTANSI  
MENJADI REFERENSI DALAM PEMBENTUKAN TIM MENCIPTAKAN  
*SOFTWARE BISNIS***

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Bisnis Program Studi Akuntansi  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Ekonomi**

**Disusun Oleh:**

**Hendra P. Nainggolan**

**12.07.0529**



**Program Studi Akuntansi**

**Fakultas Bisnis  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Yogyakarta  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : *Pandangan Software House Terhadap Ilmu Bahasa Pemograman yang Diperoleh Mahasiswa Akuntansi Menjadi Referensi Dalam Pembentukan Tim Menciptakan Software Bisnis*

Nama Mahasiswa : Hendra P. Nainggolan

Semester : Genap

Tahun : 2011

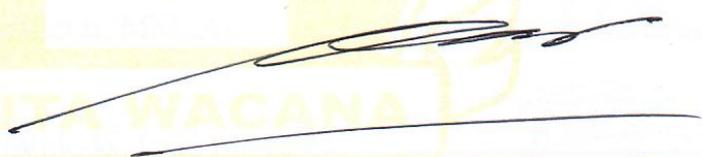
Fakultas : Bisnis

Program Studi : Akuntansi

Selesai diperiksa dan disetujui di Yogyakarta

Pada tanggal,

Dosen Pembimbing

  
Marbudyo Tyas Widodo, Drs, MM., Ak

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Akuntansi  
Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Duta Wacana dan  
Diterima untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

Pada Tanggal

04 AUG 2011

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Bisnis



  
Dra. Insiwijati Prasetyaningsih, MM.

### DEWAN PENGUJI :

1. Penguji 1 : Dra. Putriana Kristianti, MM.,Akt.
2. Penguji 2 : Marbudy Tyas Widodo, Drs., MM., Ak
3. Penguji 3 : Eko Budi Santoso, S.E., M.Si., Ak.

Three handwritten signatures are shown, each on a horizontal line. The first signature is at the top right, the second is in the middle right, and the third is at the bottom right.

## SEPATAH DUA KATA

mUliatE di hM sLhT\n

*Untuk **anda** yang ingin tahu, ingin belajar, mengubah ketertinggalan menjadi modern. Mengubah kemelataran menjadi kemakmuran.*

*Mewujudkan mimpi menjadi kenyataan. Terus aktifitas takkan pernah lelah untuk belajar. **CARI ILMU** dimana saja, kapan saja dan berguru kepada siapa saja*

Dengan **Ketekunan**, kita dapat **mengetahui** apa yang harus **dipersiapkan** untuk masa depan kita.

**Skripsi ini kupersembahkan bagi:**

Untuk Tuhan Yang Maha Esa yang selalu membimbingku, walau aku selalu berpaling dari diriNya.

Kepada orang-tuaku yang telah membesarkanku dan mebiayaiku untuk maju dan terus berkreasi, “akhirnya anak berandalanmu ini bisa lulus juga”. bagi teman-temanku yang selalu bertanya-tanya untuk apa anak akuntansi belajar bahasa pemograman dan database.

Untuk dosen pembimbingku, yang selalu menjadi gembalaku. untuk Universitas yang kucinta, yang selalu memberikan terbaik untuk mahasiswanya

## **Kata Pengantar**

Saat ini ilmu untuk segala bidang sudah banyak di publikasikan baik itu melalui media internet, media cetak, atau yang lainnya. Dari ilmu yang sudah ada, bukan tidak mungkin anda mengetahui banyak hal yang tidak sesuai dengan bidang ilmu yang anda tekuni sekarang, sekarang bagaimana cara anda untuk ingin mengetahui dan menggali semua bidang ilmu yang telah ada sampai batas kemampuan anda bias menggapai semua bidang ilmu tersebut.

Jangan takut dengan banyaknya bidang ilmu yang anda pelajari, anda menjadi bingung dengan hal pengaplikasiannya. Fokuskan pada bidang ilmu yang anda bidang ilmu yang anda pelajari, carilah bidang ilmu lain yang mendukung bidang ilmu anda yang dapat menjadi nilai tambah untuk anda di dunia kerja. Yang anda butuhkan untuk hal itu adalah “kemauan untuk mencari dan belajar untuk mencoba”.

Skripsi ini saya susun untuk kita Mahasiswa Akuntansi Universitas Kristen Duta Wacana, yang mempelajari bidang ilmu informatika yang selalu bertanya untuk apa kita mempelajari ilmu informatika. Dari semua mata kuliah yang menyangkut informatika tersebut punya manfaat bagi kita. Bukan tidak mungkin kita bisa membuka usaha dari ilmu sampingan yang kita pelajari tersebut, dan saya pribadi juga ingin membuat hal tersebut terwujud.

Akhir kata, semoga skripsi yang saya susun ini dapat membuka pikiran anda tentang bidang ilmu lain, dengan tidak hanya fokus pada ilmu yang anda pelajari saja.

Yogyakarta, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SEPAJAH DUA KATA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAKSI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kontribusi Penelitian.....	6
1.5 Batasan Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI, STUDI PUSTAKA/LITERATUR, DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	8
2.1.2 <i>Software</i> Bisnis.....	10
2.1.3 <i>Software House</i> .....	13
2.1.4 Pemrograman.....	15
2.1.5 Bahasa Pemrograman.....	17
2.1.6 <i>Database</i> (Basis Data).....	21
2.1.7 Sistem dan Analisis Sistem.....	21
2.1.8 Ilmu Pengetahuan Yang Dipelajari Dalam Mata Kuliah Yang Dijadikan Referensi.....	22
2.1.9 Hubungan Audit dengan Sistem Informasi.....	26
2.2 Pengembangan Hipotesis.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Data.....	33
3.1.1 Populasi dan sampel.....	33

3.1.2 Metode Pemilihan Sampel.....	33
3.1.3 Pelaksanaan Pengambilan Sampel.....	34
3.1.4 Jenis Data.....	34
3.2 Defenisi Variabel dan Pengukurannya.....	35
3.2.1 Pengetahuan tentang pemrograman.....	35
3.2.2 Pengetahuan tentang analisis sistem informasi .....	35
3.2.3 Pengetahuan tentang pemrograman database .....	35
3.2.4 Pengetahuan tentang komunikasi data.....	36
3.3. Desain Penelitian.....	36
3.4 Prosedur Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Analisis Persentase.....	41
4.2 Hasil Jawaban Pernyataan dari Responden.....	43
4.2.1 Analisis Berdasarkan Kuesioner Likert.....	44
4.2.2 Tambahan Berdasarkan Pendapat dari responden.....	46
4.3 Analisis dan Pembahasan.....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Diagram aktivitas pengembangan aplikasi .....48

© UKDW

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Bahasa pemrograman 1.....	18
Table 2.2 Pandangan <i>Software House</i> terhadap Ilmu Bahasa pemrograman yang Diperoleh Mahasiswa Akuntansi Menjadi Referensi dalam Pembentukan Tim Menciptakan <i>Software</i> Bisnis.....	32
Table 3.1 Desain Penelitian.....	36
Table 3.2 Penerimaan <i>software House</i> Double-D <i>Software House</i> .....	37
Table 3.3 Skor dan konversrsi skala likert.....	39
Table 4.1 konversrsi skor skala likert.....	41
Table 4.2 Hasil olah data.....	42
Table 4.3 Daftar software house.....	42-43
Table 4.4 Analisis jawaban responden.....	43-44

© UKDWN

**PANDANGAN *SOFTWARE HOUSE* TERHADAP ILMU BAHASA  
PEMROGRAMAN YANG DIPEROLEH MAHASISWA AKUNTANSI  
MENJADI REFERENSI DALAM PEMBENTUKAN TIM MENCIPTAKAN  
*SOFTWARE* BISNIS**

**Abstrak**

Saat ini teknologi komputer sudah menjadi tidak asing lagi di lingkungan masyarakat, karena penggunaannya sekarang sangat mudah. Hal ini menjadi alat untuk mempermudah dalam menjalankan kegiatannya dengan di dukung perangkat lunak baik itu yang telah disediakan secara masal oleh pengembang maupun miminta *software house* untuk mengembangkan perangkat lunak khusus bagi perusahaan tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bahasa pemrograman yang diperoleh mahasiswa akuntansi selama di bangku kuliah dapat dijadikan referensi dalam pembentukan tim menciptakan *software* bisnis. Sampel dalam penelitian ini adalah *software house* yang khusus atau pernah membuat *software* bisnis dengan cara menyebarkan kuesioner dengan memakai skala likert.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ilmu bahasa pemrograman yang diperoleh mahasiswa akuntansi selama di bangku kuliah sangat dapat dijadikan referensi, dimana ilmu tersebut merupakan nilai tambah, dan mahasiswa ikut berperan serta dalam menciptakan *software* bisnis dalam hal perancangan sistem yang akan diterapkan dalam perangkat lunak, mulai dari perancangan memasukkan data, proses yang akan dilakukan oleh perangkat lunak, dan keluaran dari hasil laporan yang akan dikeluarkan oleh perangkat lunak..

Kata kunci: pandangan, *Software House*, *software* bisnis, ilmu bahasa pemograman, mahasiswa akuntansi.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi komputer sudah menjadi tidak asing lagi di lingkungan masyarakat, karena penggunaannya sekarang sangat mudah. Tidak seperti dahulu dimana komputer merupakan suatu barang yang mewah, dimana penggunaannya juga terbatas, hanya dalam kantor dan perusahaan-perusahaan maju saja. Sekarang teknologi komputer sudah banyak berkembang, mulai dari *Personal Computer* (PC), laptop, Netbook, dan penggunaannya juga sudah mulai bervariasi, mulai dari pemakaian untuk kantor, permainan, musik, desain, dalam pengembangan perangkat lunak (*software*) dan lain-lain.

Hal ini menjadi alat untuk mempermudah dalam menjalankan kegiatannya dengan di dukung perangkat lunak yang telah di sediakan oleh pengembang. Begitu juga dalam hal pelaksanaan di bidang akuntansi, banyak sekarang perusahaan maupun UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) yang pelaksanaan dalam bidang akuntansinya sudah memilih untuk memakai teknologi komputer dimana didukung perangkat lunak yang telah di sediakan oleh pengembang, mulai dari *Zahir Accounting*, MYOB, bahkan *Microsoft Excel* yang telah disesuaikan menjadi sebuah program akuntansi, yang dapat mempermudah perusahaan dalam pencatatan akuntansinya. Pemakaian perangkat lunak ini diharapkan dapat mendukung pelaporan keuangan perusahaan yang lebih aktual dan ketepatan waktu dalam publikasi laporan keuangan, sehingga dalam prakteknya akan mempermudah perusahaan dalam hal pengambil keputusan dan

pengendalian yang tepat sesuai dengan kondisi perusahaan. Tetapi pemakaian perangkat lunak yang telah ada di pasaran dalam penerapannya ditemukan beberapa kendala yaitu: 1) kondisi yang ada dalam *software* tidak sesuai dengan kondisi perusahaan; 2) penggunaan *software* yang sulit karena itu dibutuhkan pelatihan khusus dalam penggunaannya, sehingga dalam penggunaan *software* tersebut membutuhkan waktu dan akan menghabiskan cukup banyak biaya untuk biaya pelatihan pemakai dan pembelian lisensi dari *software*.

Banyak juga perusahaan yang menyerahkan pembuatan *softwarentya* kepada pihak luar (*outsourcing*), karena *software* yang sudah ada dinilai kurang tepat dalam pengaplikasiannya dalam perusahaan tersebut, selain itu perusahaan tidak perlu banyak membuang waktu untuk pelatihan, karena dalam pembuatannya perusahaan akan meminta *software* yang di buat oleh *outsourcing* untuk mudah dimengerti oleh pengguna, mulai dari bahasa yang menggunakan bahasa yang telah dikuasai secara aktif oleh karyawan berikut dengan penjelasan dan petunjuk cara penggunaan *software* yang telah dibuat. Pembuatan *software* oleh *outsourcing* yang dibutuhkan perusahaan biasanya diserahkan kepada *Software House*. *Software House* ini nantinya akan menganalisa mulai dari permintaan perusahaan dan aktivitas bisnis yang dilakukan, sehingga *Software House* akan membuat *software* sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh perusahaan sehingga dapat berjalan dengan baik di perusahaan.

*Software House* merupakan penyedia jasa yang sudah ahli dalam mengembangkan perangkat lunak sesuai dengan keinginan pelanggan. Dalam *Software House* merupakan sekumpulan orang-orang yang membentuk sebuah kelompok/tim dan telah mendapat ilmu tentang mengembangkan perangkat lunak. Perangkat lunak yang dipakai dalam pengembangan *software* saat ini sudah banyak, seperti : *Microsoft Visual Foxpro* , *Microsoft Visual Basic*, *Borland Delphi*, *C++*, *Lazarus*, dan lain-lain dimana disatukan dengan basis data seperti *MySQL*

atau *Microsoft Access* yang diintegrasikan dengan *software* yang dibuat. Dengan memakai program tersebut tentunya orang yang bekerja dalam *Software House* harus menguasai bahasa pemrograman yang di pakai oleh *software* pengembang tersebut baik itu dari bangku kuliah yang selama ini ditekuninya, maupun dari pelatihan-pelatihan yang ada. Pada saat *software house* diminta dalam pembuatan *software* akuntansi bagi perusahaan, penting disini untuk menguasai pencatatan akuntansi sesuai dengan PSAK No.1 khususnya bagi *software house* yang sudah pernah dalam pembuatan *software* bisnis agar dalam pelaporan keuangannya sesuai Standar Akuntansi Keuangan dengan Prinsip Akuntansi Berlaku Umum. Tetapi dalam prakteknya, banyak juga *software house* yang dalam pembuatan *software* bisnisnya tidak sesuai dengan kaidah akuntansi yang ada, hanya sebatas pembukuan sederhana yang pencatatannya berdasarkan pemasukan dan pengeluaran saja, dan dalam hal pencatatan persediaan dalam sebuah perusahaan.

Menyadari hal tersebut, perguruan tinggi yang ada di Indonesia seperti Universitas Kristen Duta Wacana khususnya untuk Fakultas Bisnis Jurusan Akuntansi tidak hanya menerapkan ilmu akuntansi saja dalam mata kuliahnya, tetapi ada juga mata kuliah yang berhubungan sistem informasi, dan teknik informatika yang dimana mempelajari bahasa pemrograman seperti *MySQL*, *Microsoft Acces*, *Microsoft Visual Basic*, *Microsoft Visual FoxPro*. Tentu dengan penerapan mata kuliah yang berhubungan dengan informatika tersebut tidak untuk menjadi bagian dari pengembang *software* seperti apa yang telah dibahas di atas. Dalam hal penerapan mata kuliah tersebut di Fakultas Bisnis Jurusan Akuntansi Universitas Kristen Duta Wacana pembelajaran ini dimaksudkan sebagai dasar untuk menguasai proses akuntansi untuk desain sistem akuntansinya.

Walaupun mata kuliah sistem informasi tersebut hanya dijadikan sebagai dasar mahasiswa untuk menguasai proses akuntansi dalam desain sistem akuntansinya, bukan tidak mungkin mahasiswa yang telah mengerti bahasa pemrograman yang telah dipelajari selama di bangku kuliah dapat menjadi salah satu pengembang *software* khususnya dalam *software* bisnis. Tetapi kemungkinan, dari beberapa mahasiswa akuntansi yang tidak mengetahui tujuan sebenarnya adanya mata kuliah tersebut, para mahasiswa hanya memandang mata kuliah informatika yang ada sebagai prasyarat untuk mengambil mata kuliah selanjutnya, mahasiswa hanya lebih terpusat pada ilmu konsentrasinya saja, tetapi tanpa disadari oleh mahasiswa hal ini dapat menambah bidang ilmu selain bidang ilmu yang dipelajarinya di bangku kuliah, dan tentunya dapat menjadi referensi dalam melamar kerja di perusahaan, sehingga lulusan akuntansi tidak hanya terfokus pada satu pekerjaan saja yaitu dalam bidang akuntansi.

Dari penjelasan yang telah dijabarkan diatas, permasalahan yang terjadi pada saat ini kebanyakan *software* bisnis pada sebuah perusahaan yang dibuat oleh sebuah *Software House* tidak sesuai dengan kaidah-kaidah akuntansi yang ada, sehingga *software* bisnis yang ada tidak menjadi tepat guna dalam pengaplikasiannya dalam aktivitas bisnis perusahaan, tentu saja hal ini berdampak pada kualitas informasi laporan keuangan perusahaan yang diterbitkan oleh sebuah perusahaan, dan tidak mendukung dari tujuan sebuah perusahaan untuk menggunakan *outsourcing* yang ada dalam pembuatan *software* tersebut.

Permasalahan diatas sangat menarik untuk diteliti, bagaimana pandangan pengembang perangkat lunak khususnya dalam pembuatan *software* bisnis terhadap mahasiswa akuntansi yang juga belajar bahasa pemrograman selama di bangku kuliah, dapat menjadi bagian tim yang di bentuk dalam pembuatan *software* bisnis, sehingga perangkat lunak yang di ciptakan oleh *Software House* yang berhubungan dengan bidang akuntansi di aplikasikan pada *software*

tersebut menjadi sesuai dengan kaidah akuntansi yang ada seperti yang diatur dalam Standar Akuntansi Keuangan, sehingga dalam pelaporan keuangan perusahaan memenuhi peraturan seperti yang diatur dalam PSAK No.1 oleh karena itu penelitian yang dilakukan ini akan berbicara tentang "Pandangan *Software House* Terhadap Ilmu Bahasa Pemograman yang Diperloeh Mahasiswa Akuntansi Menjadi Referensi dalam Pembentukan Tim Menciptakan *Software* Bisnis".

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan akan dirumuskan dalam penelitian ini:

- 1 Apakah ilmu bahasa pemograman yang telah dipelajari selama di bangku kuliah oleh mahasiswa akuntansi Universitas Kristen Duta Wacana dapat menjadi referensi dalam bekerja di *Software House* khususnya dalam pembuatan *software* bisnis?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini diadakan untuk mengetahui bagaimana pandangan setiap *Software House* yang khususnya membuat *software* bisnis bagi perusahaan terhadap mahasiswa akuntansi yang juga belajar bahasa pemograman selama di bangku kuliah. Bagaimanapun penerapan ilmu akuntansi yang baik dan benar dalam *software* tentunya sangat diharapkan, sehingga tujuan dari pemakaian *software* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh perusahaan yaitu, mendapat informasi akuntansi yang tepat dan dapat di percaya karena pengerjaannya sudah dilakukan secara otomatis dan pengisian data dilakukan secara aktual.

Peneliti ingin mengetahui dari manfaat lain pembelajaran bahasa pemograman yang di pelajari selama di bangku kuliah. Manfaat lain yang ingin diteliti adalah, dari pembelajaran mata kuliah informatika yang telah dipelajari dapat menjadi sebuah referensi dalam dunia kerja selain

dalam bidang akuntansi. Untuk itu *Software House* yang pada umumnya bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak dan dasar ilmunya adalah teknik informatika baik itu yang di dapat dari bangku pendidikan atau dari pelatihan-pelatihan khusus yang diikuti, bisa menjadi sebuah peluang kerja dari ilmu yang selama ini telah di dapat oleh mahasiswa akuntansi Universitas Kristen Duta Wacana dalam bangku kuliah di sebuah *software house* dalam membentuk tim menciptakan *software* bisnis.

#### **1.4 Kontribusi Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan:

##### **1.4.1 Bagi peneliti**

manfaat yang di dapat peneliti selama melakukan penelitian adalah dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama ini di bangku kuliah, dari penelitian ini juga peneliti mendapat jawaban dari apa pertanyaan yang selama ini mengusik pikiran peneliti.

##### **1.4.2 Bagi mahasiswa akuntansi**

manfaat yang mungkin bisa di ambil bagi mahasiswa akuntansi khususnya yang telah mempelajari bahasa pemograman, mendapat pandangan dan mengetahui manfaat mempelajari ilmu informatika yang selama ini dipelajari.

##### **1.4.3 Bagi penyedia jasa *Software House***

dari hasil penelitian mendapat masukan dalam pembuatan *software* yang tepat guna bagi perusahaan, di sini juga penyedia jasa mendapat referensi dalam merekrut karyawan, bahwa mahasiswa akuntansi juga sudah dapat menguasai bahasa pemograman dalam pembuatan *software* khususnya *software* bisnis.

#### 1.4.4 Bagi universitas

Manfaat yang didapat bagi universitas menjadi informasi tambahan dari hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan, sehingga dapat mempersiapkan lulusan akademik ke arah yang lebih baik lagi

### 1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan pembatasan, agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah dan mendapat hasil yang diharapkan. Yang menjadi batasan dalam pokok permasalahan yang akan di teliti adalah sebagai berikut

- Penelitian dilakukan pada *Software House* yang membuat *software* bisnis
- *Recruitment* dalam pembentukan tim/kelompok yang dilakukan oleh *Software House* khususnya yang membuat *software* bisnis.

## Contents

BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kontribusi Penelitian.....	6
1.5 Batasan Penelitian.....	7

© UKDW

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana pendapat dari para *programmer* yang ada di *software house* tentang ilmu bahasa pemrograman yang dipelajari oleh mahasiswa akuntansi, dengan ilmu bahasa pemrograman tersebut dapat menjadi referensi untuk *software house* dalam membentuk sebuah tim dalam menciptakan *software* bisnis untuk sebuah perusahaan. Maka daripada itu penulis melakukan sebuah penelitian terhadap fenomena tersebut, dari penelitian yang dilakukan maka akan dianalisis, dari hasil jawaban dan pendapat beberapa *software house* yang dijadikan responden yaitu dari kota Yogyakarta, Medan, Jakarta, Bandung, Surabaya, Banyumas dapat ditarik kesimpulan:

1. Berdasarkan pernyataan yang disusun peneliti dengan menggunakan kuesioner dan perhitungan skala dengan menggunakan metode likert, Ilmu bahasa pemrograman yang dipelajari mahasiswa akuntansi dalam bangku kuliah sangat dapat dijadikan referensi dalam pembentukan tim dalam membuat *software* bisnis, hal ini ditunjukkan dari rata-rata dari skala penilaian yang menunjukkan angka 38,7, dimana sesuai dengan skala yang telah disusun peneliti pada skala 38-50 yang berarti semua bahasa pemrograman yang dipelajari mahasiswa akuntansi sangat dapat dijadikan referensi
2. Berdasarkan analisis pendapat yang diberikan oleh beberapa *software house* dapat disimpulkan, ilmu bahasa pemrograman yang dipelajari sebagai nilai tambah bagi mahasiswa akuntansi dalam dunia kerja, terutama bagi mahasiswa lulusan akuntansi yang ingin bekerja di *software house*. Mahasiswa lulusan akuntansi yang akan bergabung ke

dalam tim sebuah *software house* dimana berperan sebagai perancang dari alur sistem dan konsep basis data yang akan diterapkan dalam perangkat lunak dalam pembuatan *software* bisnis.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pada kesimpulan yang telah diperoleh berdasarkan analisis dari hasil jawaban dan pendapat yang telah diterima oleh peneliti, beberapa saran dari peneliti yaitu:

1. Jika penelitian yang telah disusun ingin diteruskan dan dikembangkan disarankan untuk *software house* yang akan dijadikan responden untuk diperbanyak lagi dan responden diharuskan untuk memberikan pendapat dari pernyataan-pernyataan yang akan di ukur, tidak hanya dengan pengujian dengan metode skala likert, sehingga dapat dilakukan analisis secara mendalam dan memperbanyak lagi jumlah responden yang akan dijadikan sampel dalam penelitian.
2. Untuk Universitas melihat dari tanggapan dari beberapa *software house* yang telah dijadikan responden, maka mata kuliah bahasa pemrograman yang telah dipelajari baiknya perlu dipertimbangkan lagi untuk dimasukkan ke dalam kurikulum selanjutnya, seandainya mata kuliah di nilai penting, kiranya hanya dibuat sebagai pengenalan saja dan dirangkum menjadi satu atau dua mata kuliah saja, sedangkan untuk mata kuliah mengenai sistem tetap diberlakukan sehingga mahasiswa mahir dalam pembuatan sistem, penjadualan, ERD, DFD, dan lain-lain.

## 5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dilakukan perlu diperhatikan dimana sampel yang digunakan *software house* yang merespon kuesioner penelitian yang di kirimkan kepada *software house* dan di khususkan untuk *software house* yang pernah atau bergerak dalam pembuatan *software* bisnis, dari keterbatasan tersebut penelitian ini tidak mencakup semua

*software house* yang ada dan keterbatasan dalam hal melakukan komunikasi dengan responden karena daerah yang menjadi responden tidak terletak dalam satu wilayah saja.

© UKDW

## Daftar Pustaka

- Tyas, Marbudyo. ([marbudyo@ukdw.ac.id](mailto:marbudyo@ukdw.ac.id)). 30 januari 2011. Konsultasi Judul Skripsi. E-mail kepada Hendra Nainggolan ([parpunguan02@gmail.com](mailto:parpunguan02@gmail.com)).
- Bussines Software*, (Online), ([http://en.wikipedia.org/wiki/Business\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Business_software), diakses 28 februari 2011, jam 12.45)
- Software Development*, (Online), ([http://en.wikipedia.org/wiki/Software\\_development](http://en.wikipedia.org/wiki/Software_development), diakses 28 februari 2011, jam 14.00)
- Pranata, Antony. 2000. Alogaritma dan Pemrograman. Yogyakarta: J&J Learning.
- Sodhi, Jag & Sodhi, prince. 1996. Object Oriented Method for Software Development. New York: McGraw-Hill.
- Sommervill, Ian. 1989. Software Engineering Sixth Edition. United Kingdom: Pearson Education.
- Pressman, Roger S. 1982. Software Engineering: A Practitioner's Approach, Tokyo: McGrawHill, Inc.

