

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun yang semakin cepat menjadi tantangan berat bagi pengguna teknologi informasi itu sendiri, dan mendorong setiap sektor organisasi baik formal maupun informal atau lembaga-lembaga lainnya untuk dapat memanfaatkannya sebagai penunjang kegiatan kerja sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dibutuhkan sumber daya pendukung lainnya seperti perangkat lunak yang dapat diandalkan kemampuannya serta sumber daya manusia yang harus menguasai kemampuan teknologi informasi itu sendiri. Dari perkembangan teknologi itulah kita harus memahami serta mengenal teknologi tersebut.

Selain itu Penyusutan sangat berpengaruh besar dalam menentukan aset perusahaan yang ada. Karena penyusutan adalah pengalokasian harga perolehan aset tetap menjadi beban ke dalam periode akuntansi yang menikmati manfaat Dari aset tetap tersebut. Pada Garuda Mas Medan masih melakukan kinerja perusahaan yang secara manual dalam proses menghitung penyusutan yang terjadi. Dan masih menggunakan *Microsoft Excell 2003* dalam penyimpanan dan pengolahan data penyusutan. Sehingga proses pembuatan laporan penyusutan menjadi tidak efektif dan tidak akurat. Selain itu dibutuhkan sebuah metode dalam menghitung penyusutan yang terjadi pada Garuda Mas Perkasa, dan metode

Productive Output Method. Karena metode *productive Output Method*, beban penyusutan pada suatu periode akuntansi dihitung berdasarkan berapa banyak produkyang dihasilkan selama periode akuntansi tersebut dengan menggunakan aset tetap itu. Semakin banyak produk yang dihasilkan dalam suatu periode, semakin besar beban penyusutannya, demikian pula sebaliknya.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem, dalam hal ini komputer untuk dapat menyelesaikan pengolahan data yang kompleks. Karena perangkat komputer memiliki kecepatan dalam proses pengolahan data, memiliki ketelitian sangat tinggi, efektif dan efisien, memiliki kemudahan dalam mengakses data, dan dapat menyimpan data dalam jumlah besar.

Atas dasar latar belakang diatas maka penulis mengambil judul **“Perancangan Aplikasi Penyusutan Mesin Pabrik Dengan Menggunakan Metode Productive Output Method Pada Garuda Mas Perkasa.**

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pendataan penyusutan mesin pabrik masih membutuhkan waktu yang lama dan tidak efektif.
2. Sulitnya mendapatkan informasi data penyusutan mesin pabrik yang dibutuhkan oleh perusahaan.

3. Sulitnya melihat kondisi keuangan perusahaan yang meliputi laporan penyusutan, jurnal jurnal.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas timbulah suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mempermudah dan mempercepat proses pendataan khususnya penyusutan mesin pabrik ?
2. Bagaimana merancang sistem yang dapat meminimalisasikan kesalahan dalam pencatatan aset pada Garuda Mas Perkasa Medan ?
3. Bagaimana mempermudah penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk menunjang kegiatan operasional perusahaan terutama dalam hal penyusutan mesin pabrik?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu :

1. Input : Data untuk masukan sistem yaitu data pengadaan barang, data mesin dan data penyusutan.
2. Output : Informasi keluaran sistem diantaranya adalah laporan keuangan berbentuk laba rugi, jurnal transaksi dan buku besar.
3. Metode yang digunakan oleh penulis dalam melakukan perhitungan penyusutan mesin pabrikasi adalah Metode *productive Output Method*.
4. Basis data yang digunakan yaitu MYSQL.

5. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu Visual Studio 2010.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem informasi akuntansi dalam penyusutan mesin pabrik.
2. Merancang sistem yang dapat mengurangi kesalahan-kesalahan pada saat pendataan aset pada Garuda Mas Perkasa Medan.
3. Mempermudah penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk menunjang kegiatan operasional perusahaan terutama dalam hal penyusutan mesin pabrikasi.
4. Merancang sistem informasi akuntansi yang memiliki sistem keamanan sehingga perusahaan dapat dengan nyaman menjalankan sistem.
5. Mempermudah melihat kondisi keuangan perusahaan yang meliputi laporan laba rugi, jurnal transaksi dan buku besar.

I.3.2. Manfaat

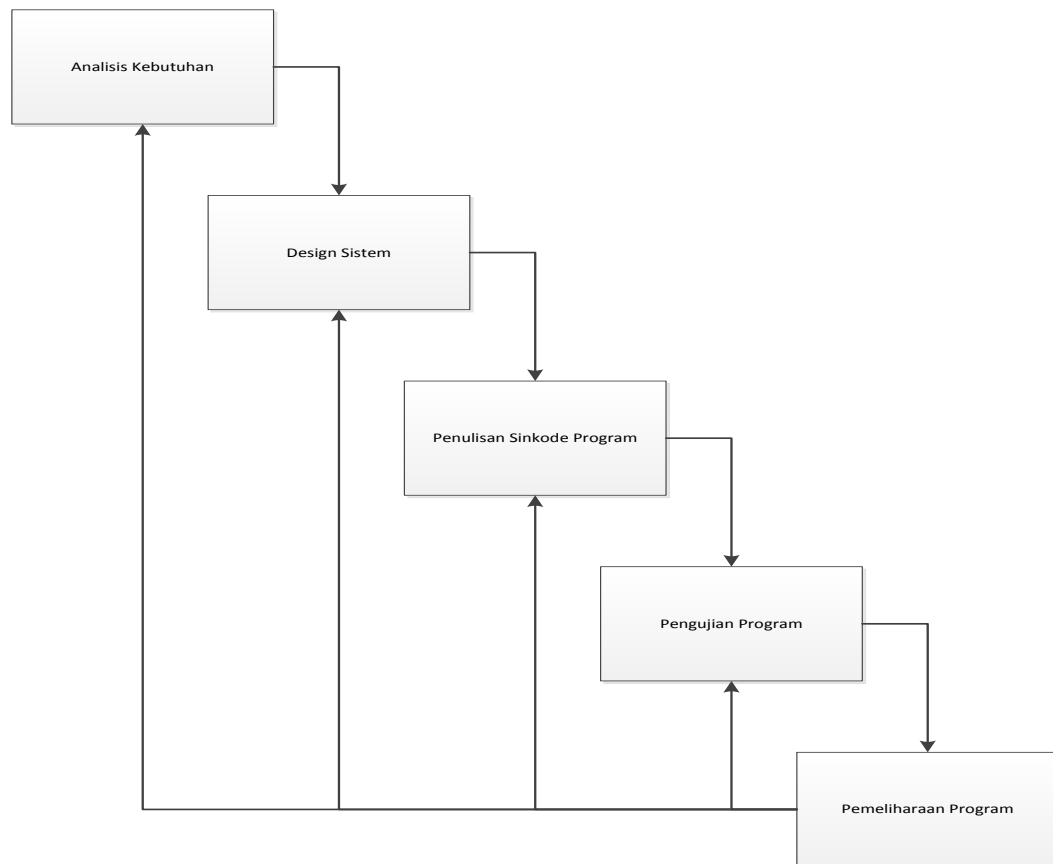
Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya sistem informasi keuangan maka perusahaan akan dengan mudah mengakses informasi-informasi yang diperlukan dalam pendataan keuangan khususnya dalam penyusutan mesin pabrikasi.

2. Minimnya kesalahan yang terjadi dalam pendataan keuangan dapat mempermudah dan mempercepat karyawan bagian *accounting* dalam melakukan pendataan sehingga tidak perlu lagi melakukan pemeriksaan data secara berulang-ulang.
3. Sistem keamanan pada sistem informasi akuntansi yang telah dirancang akan memberi kenyamanan kepada perusahaan dalam mengakses data yang berhubungan dengan pendataan pendapatan perusahaan.
4. Perusahaan akan lebih mudah dalam melihat transaksi keuangan pendapatan dengan sistem yang telah dirancang sehingga meningkatkan kinerja perusahaan.

I.4. Metodologi Penelitian

Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear Target/Tujuan Penelitian :



Gambar I.1. Metode Waterfall

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yaitu : *requirement* (analisis kebutuhan), *design sistem* (*system design*), *coding & testing*, penerapan program, pemeliharaan sistem.

1. Analisis Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan sistem yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan. Data yang diperlukan dalam analisa ini adalah data pembiayaan-pembiayaan tertentu yang menyangkut proses akuntansi penyusutan mesin pabrik perusahaan.

2. Design Sistem

Berisi spesifikasi alat yang dirancang, komponen, peralatan uji yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang.

a. Spesifikasi *Software*

- 1) *Visual Studio*
- 2) *Database SQLServer*

b. Spesifikasi *Hardware*

- 1) Intel *Quadcore*
- 2) RAM 2GB
- 3) *Hard Drive* 120 Gb

a. Pemodelan Sistem

- 1) Pemodelan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)

3. Penulisan Sinkode Program

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi, pengujian sistem menggunakan *whitebox testing*. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

- a. Menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada penyebaran informasi.
- b. Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan yang ada serta melakukan perawatan aplikasi.

4. Pengujian Program

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi digunakan oleh user. Pengujian secara *black box (interface)* yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

5. Pemeliharaan Sistem

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

- a. Setelah aplikasi dibuat maka selanjutnya akan dijalankan pada komputer apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik.
- b. Melihat hasil informasi dari aplikasi yang dibuat dengan spesifikasi komputer yang digunakan.

I.5. Keaslian Penelitian

Adapun keaslian penelitian ini, peneliti akan membandingkan hasil penelitiannya dengan dua jurnal dan dapat dilihat pada Tabel I.1. Berikut :

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Hasil
1	Desy Setywati (2013)	Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan dengan Metode Hasil Produksi	<p>Umur manfaat didefinisikan dalam PSAK 16 sebagai suatu periode dimana aset diharapkan akan digunakan oleh perusahaan, atau sebagai jumlah produksi atau unit serupa yang diharapkan akan diperoleh dari aset tersebut oleh perusahaan.</p> <p>Masa manfaat yaitu taksiran jangka waktu penggunaan aktiva tetap itu dalam kegiatan produksi. Masa manfaat terbatas karena beberapa faktor yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faktor fisik yang membatasinya adalah keausan dan kecacatan, kemerosotan nilai dan pembusukan, dan kerusakan atau destruksi. • Faktor fungsional yang membatasinya adalah ketidaklayakan dan keuangan. <p>PSAK 16 menyebutkan bahwa estimasi umur manfaat aset yang dapat disusutkan adalah persoalan penilaian yang pada umumnya berdasarkan pengalaman perusahaan yang memiliki aset serupa. PSAK 16 juga menyatakan bahwa umur manfaat aset yang dapat disusutkan harus di <i>review</i> minimum setiap akhir tahun buku (paragraf 51). Perubahan estimasi umur manfaat diperhitungkan sebagai perubahan estimasi akuntansi berdasarkan PSAK 25 serupa dengan perubahan nilai residu</p>
2	Dedy Setiyono (2014)	Evaluasi Kebijakan Penyusutan Aktiva Tetap Berdasarkan Metode Hasil Produksi	<p>Tujuan dari perusahaan adalah untuk mendapatkan hasil investasi yang optimal yang telah diinvestasikan dalam perusahaan. Salah satu bentuk investasi adalah aset tetap yang digunakan dalam kegiatan normal perusahaan . Untuk mencapai tujuannya , perlu efektif manajemen dan kebutuhan untuk</p>

			<p>penggunaan yang tepat , pemeliharaan , pemilihan metode untuk menilai aktiva tetap perusahaan . Penyusutan adalah untuk mengumpulkan dana untuk membeli aset tetap pada saat dibutuhkan pengganti . Jumlah penyusutan aktiva tetap mempengaruhi ukuran dari keuntungan yang dibuat oleh perusahaan . Oleh karena itu, Pemilihan metode penyusutan harus tepat dan harus ada analisis metode penyusutan diterapkan perusahaan dalam aset tetap</p>
3	Jernita Verawati (2016)	Perancangan Aplikasi Penyusutan Mesin Pabrik Dengan Menggunakan Metode Productive Output Method Pada Garuda Mas Perkasa Medan	<p>Dengan adanya sistem informasi keuangan maka perusahaan akan dengan mudah mengakses informasi-informasi yang diperlukan dalam pendataan keuangan khususnya dalam penyusutan mesin pabrik dan minimnya kesalahan yang terjadi dalam pendataan keuangan dapat mempermudah dan mempercepat karyawan bagian <i>accounting</i> dalam melakukan pendataan sehingga tidak perlu lagi melakukan pemeriksaan data secara berulang-ulang.</p>

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Garuda Mas Perkasa Medan Jalan Brigadir Jenderal Katamso No. 27 Medan – Sumatera Utara, Telp. (061) 7882898.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang diantaranya adalah Sistem, Informasi, Sistem Informasi Akuntansi, UML, ERD, serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang masalah sistem yang berjalan mengenai penentuan jumlah penyusutan mesin pabrik menggunakan Productive Output Method pada Garuda Mas Perkasa Medan. Dan desain sistem dari hasil analisa menggunakan UML (Unified Modelling Language)

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang tampilan hasil sistem (*Interface*) yang dirancang, hasil implementasi sistem yang dirancang diantaranya adalah skenario pengujian yang menggunakan *Black Box Testing*, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.