

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Inventarisasi merupakan kegiatan atau tindakan untuk melakukan perhitungan fisik barang aset (inventaris dan ruang) yang ada secara terintegrasi seluruh instansi yang difokuskan pada pendataan dan pengolahan untuk kepentingan fondasi data guna sistem barang, ruang dan bangunan, meyakinkan kebenaran kepemilikan, serta menilai kewajaran sesuai kondisi barang di kantor perusahaan. Dari hasil inventarisasi, dapat diketahui barang aktif yang benar-benar dimiliki oleh perusahaan, kemudian dilakukan penilaiannya sesuai dengan kebijakan akuntansi .

PT. Denpoo Mandiri Indonesia merupakan perusahaan swasta yang bergerak dibidang distributor barang elektronik, dan sampai saat ini PT. Denpoo Mandiri Indonesia masih menggunakan sistem semi komputerisasi dalam mengelolah data inventaris yang perusahaan miliki. Mereka mencatat terlebih dahulu kedalam buku inventaris. Kumpulan data teknis dan administrasi yang diperoleh dari kartu inventaris barang dan kemudian di input ke dalam *Microsoft Excel*. Dari data yang tersebut di lalu *Accounting* akan menghitung biaya penyusutan dari inventaris yang di miliki oleh perusahaan. Dari gambaran aktifitas tersebut terjadi proses pencatatan inventaris yang begitu memakan waktu dan hasil dari perhitungan penyusutan inventaris yang dimiliki masih diragukan kebenarannya.

Dari masalah di atas, maka penulis merasa terdorong untuk membangun sebuah aplikasi sistem yang berguna untuk melakukan pendataan barang inventaris kantor dan perhitungan penyusutan inventaris kantor yang lebih baik dan nantinya dapat digunakan oleh PT. Denpoo Mandiri Indonesia. Oleh karena itu penulis memilih judul “ **Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Inventaris Kantor Pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia Dengan Menggunakan Metode Garis Lurus**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Sistem yang digunakan masih semi komputerisasi sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk dapat mengetahui penyusutan inventaris kantor.
2. Belum tersedia menu aplikasi untuk mencari data inventaris karena tidak ada database yang khusus digunakan untuk penyimpanan data inventaris.
3. Sering terjadi kesalahan dalam membuat laporan hasil akhir penyusutan data inventaris.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membuat perumusan masalah tentang perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan metode garis lurus dalam proses perhitungan penyusutan inventaris kantor pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia ?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi akuntansi yang dapat menyajikan laporan penyusutan inventaris kantor pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia dengan baik dan benar ?

I.2.3. Batasan Masalah

adapun batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sisten ini adalah sebagai berikut :

1. Data *input* terdiri dari : data admin, data supplier, data pembelian inventaris dan data inventaris.
2. Data *output* yang di hasilkan adalah laporan penyusutan inventaris kantor.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Microsoft Visual Basic* 2010.
4. Database yang digunakan adalah *SQL Server 2008*.
5. Metode penyusutan yang digunakan adalah metode garis lurus.
6. Pemodelan perancangan yang digunakan adala UML (*Unified Modeling Language*).

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang penerapan metode garis lurus pada proses perhitungan penyusutan inventaris pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia sehingga menghasilkan laporan yang dapat disajikan efisien dan efektif.
2. Untuk mengontrol penyusutan inventaris kantor yang di miliki oleh PT. Denpoo Mandiri Indonesia.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan PT. Denpoo Mandiri Indonesia dalam melakukan pendataan dan perhitungan penyusutan inventaris kantor .
2. Dengan adanya sistem ini pekerjaan menjadi lebih efisiensi, karena segala sesuatu yang terkait dengan proses pendataan dan perhitungan penyusutan inventaris kantor tidak lagi dilakukan secara manual, dan data penyusutan inventaris kantor seluruhnya akan tersimpan dalam sistem basis data.

I.4. Metodologi Penelitian

1. Analisa Sistem Yang Ada

Di dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Penulis melakukan studi langsung untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke PT. Denpoo Mandiri Indonesia.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke PT. Denpoo Mandiri Indonesia, untuk mengamati sistem yang sedang berjalan khususnya sistem yang digunakan pada perhitungan penyusutan inventaris kantor.

b. Sampel

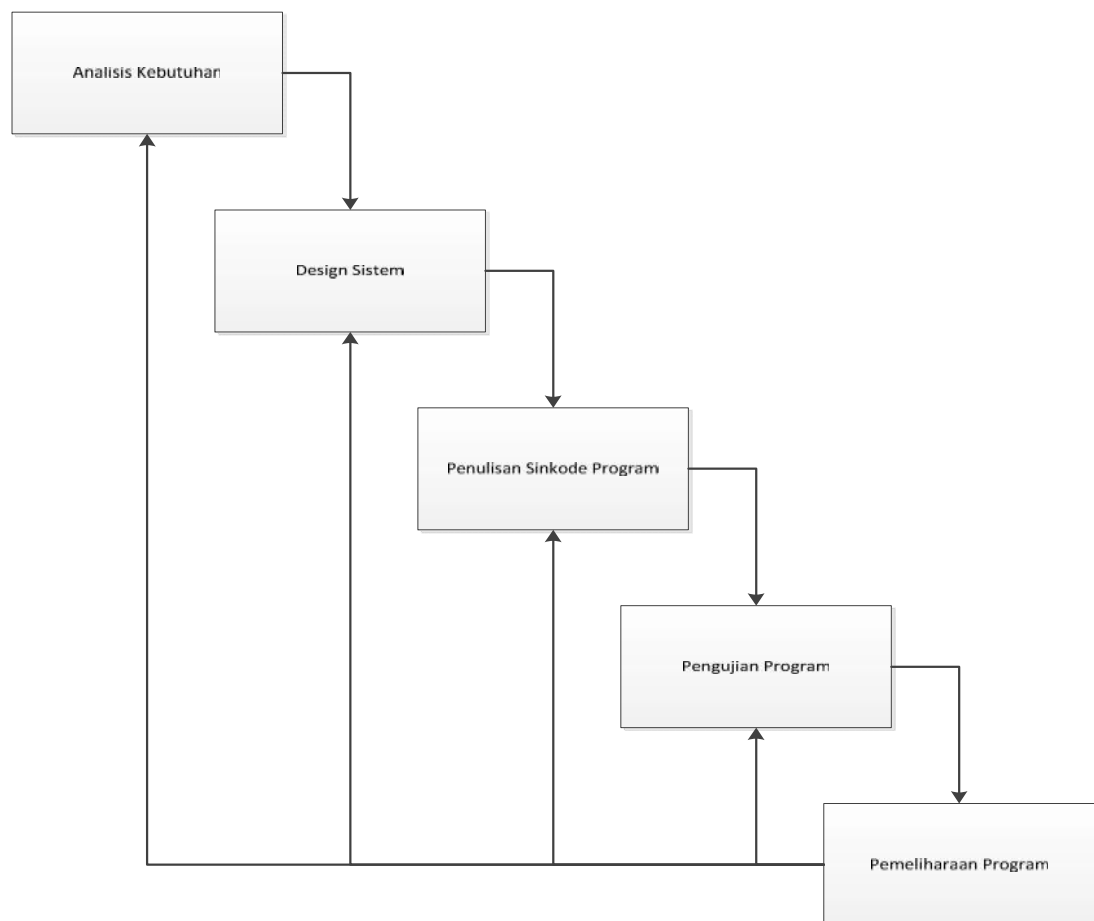
Penulis juga mengambil beberapa contoh data pada perusahaan yang berkaitan dengan penyusutan inventaris kantor yang diperlukan.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti : buku tentang pengantar sistem informasi, dasar-dasar akuntansi dan aplikasi *Visual Basic*, *internet*, dan lain-lain.

Model pengembangan software yang diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier — keluaran dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Pengembangan dengan model ini adalah hasil adaptasi dari pengembangan perangkat keras, karena pada waktu itu belum terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang lain. Proses pengembangan yang sangat

terstruktur ini membuat potensi kerugian akibat kesalahan pada proses sebelumnya sangat besar dan acap kali mahal karena membengkaknya biaya pengembangan ulang. 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 yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), design sistem (system design), Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan.

1. Analisis Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Beberapa hal-hal yang harus dipenuhi adalah data inventaris dan data penerimaan inventaris.

2. Design Sistem

Berisi spesifikasi alat yang dirancang, komponen yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman VB 2010 dan *database* SQL Server 2008. Spesifikasi komputer yang digunakan minimal *doual core*, RAM 2GB serta *Hard Drive* 500 Gb dan model yang digunakan dalam merancang sistem informasinya adalah dengan model UML (*Unified Modeling 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. 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 akan digunakan oleh user.

- a. 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 sistem 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.

2. Bagaimana Sistem Yang Lama Dengan Sistem Yang akan Dirancang

Sistem yang ada sekarang ini masih bersifat tulis tangan dan tidak efisien baik dari segi waktu dan biaya. Proses pendataan penyusutan inventaris kantor memerlukan waktu yang lama dikarenakan tidak adanya aplikasi yang menampilkan data biaya itu sendiri. Pada sistem yang lama tidak adanya *database*

untuk menyimpan data sehingga menyulitkan pihak administrasi dalam mencari data.

Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi akuntansi penyusutan inventaris kantor pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia dengan bahasa pemrograman VB. 2010 dan DBMS *SQL Server 2008* dengan menggunakan pemodelan sistem UML. sistem ini telah memiliki *database* untuk menyimpan data dan dapat diproses secara otomatis.

3. Pengujian / Uji coba sistem yang dirancang

Pada tahap ini dilakukan pengujian system secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan ketahanan system. Dari hasil pengujian system ini dapat diketahui kesesuaian hasil perancangan dengan analisis kebutuhan yang diharapkan.

I.5. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang laporan skripsi ini membutuhkan perbandingan dari beberapa jurnal yang berkaitan dengan judul skripsi, dan juga perbandingan dengan sistem yang sedang berjalan.

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Hasil
1.	Silvy Amelia(2009)	<i>Analisis Koreksi Fiskal Terhadap Perhitungan Penyusutan Aset</i>	Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder mengenai penyusutan aset tetap dal laba rugi selama 5 tahun. Dalam penelitian ini, anlisis

		<i>Tetap (Studi Kasus pada CV. Mitra Argo Permai)</i>	penyusutan aset tetap dalam perhitungan PPh hanya dibatasi pada perhitungan, pengelompokan tarif dan masa manfaat suatu aset tetap selama 5 tahun. Dalam hal ini CV. Mitra menggunakan metode garis lurus serta menerapkan masa manfaat 5 tahun untuk segala aset tetap di perusahaannya baik untuk kepentingan perusahaannya maupun untuk menghitung pajak. Dari data penyusutan aktiva tetap selama 5 tahun, ditemukan bahwa penerapan tarif perhitungan penyusutan CV. Mitra Agro Permai belum sesuai dengan aturan perpajakan. Hal tersebut mempengaruhi laba kena pajak pada laporan laba rugi. Harus dilakukan koreksi fiksas untuk mengetahui laba kena pajak yang sesuai dengan aturan perpajakan.
2.	Erwin Budiman(2014)	Analisis Perlakuan Akuntansi Aktiva Tetap (Studi Kasus Pada PT. Hasjrat Multifinance Manado)	PT. Hasjrat <i>Multifinance</i> Manado hanya mencatat perolehan aktiva tetap, dicatat sebesar harga beli sedangkan biaya-biaya yang dikeluarkan sehubungan dengan perolehan aktiva tetap tersebut dianggap sebagai biaya operasional, sekalipun tidak semua transaksi-transaksi yang berhubungan dengan aktiva tetap dicatat hanya sebesar harga beli, ada juga aktiva tetap yang dicatat sesuai dengan harga perolehannya (sudah termasuk harga beli, biaya pengiriman, asuransi dan pajak). Hal tersebut perlu adanya penyeragaman yang dilakukan oleh pihak manajemen perusahaan, agar pencatatan harga perolehan aktiva tetap sesuai dengan SAK, sehingga tidak akan terdapat perbedaan yang cukup mendasar antara laporan keuangan perusahaan dengan standar. Perlakuan akuntansi aktiva tetap sangat berpengaruh dalam laporan keuangan,

			yang berhubungan dengan harga perolehan aktiva tetap yang tidak sesuai dengan SAK (Standar Akuntansi Keuangan) menyebabkan nilai aktiva tetap yang dilaporkan pada laporan keuangan tidak sesuai. Hal ini mempengaruhi biaya operasional dan jumlah laba yang terdapat pada laporan keuangan perusahaan.
3	Samuel Mairuhu1(2014)	<i>Analisis Penerapan Metode Penyusutan Aktiva Tetap Dan Implikasinya Terhadap Laba Perusahaan Pada Perum Bulog Divre Sulut Dan Gorontalo</i>	Penyusutan atau depresiasi merupakan suatu sistem akuntansi yang bertujuan untuk mengalokasikan <i>cost</i> atau nilai lain suatu aktiva, selama masa ekonomisnya dengan cara sistematis dan rasional. Perum Bulog dalam melakukan perhitungan penyusutan garis lurus terhadap aktiva tetapnya. Disini penulis mengambil contoh perhitungan penyusutan aktiva tetap berupa bangunan yang diperoleh terkahir pada tahun 2003 dan harga perolehan Rp 575.000.000 dan masa penyusutan selama 10 tahun dengan nilai residu/nilai sisa sebesar Rp. 92.000.000 . Dengan pencatatan jurnalnya sebagai berikut : 2004/2013 Beban Penyusutan 48.300.000 Akumulasi Penyusutan 48.300.000

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah bahwa penelitian skripsi ini berbeda dengan penelitian yang terdahulu, penelitian ini berfokus pada penyusutan inventaris kantor dan studi kasus dilakukan pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia dengan menggunakan metode Garis Lurus dan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*.

I.6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penulisan Skripsi ini penulis lakukan pada PT. Denpoo Mandiri Indonesia, yang beralamat di Jl. Kayu Putih Kom. Pergudangan Kayu Putih Estate Blok. D No.2 Medan

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang penulisan skripsi, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dicatumkan teori – teori yang relevan yang dijadikan dasar dalam membangun sistem informasi akuntansi penyusutan inventaris kantor pada Pt. Denpoo Mandiri Indonesia.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, disain sistem, desain data, desain antarmuka, desain input, desain output, dan struktur pada aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Berisikan tentang tampilan hasil aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil program aplikasi yang dirancang, pengujian, metode yang digunakan serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang bdirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan daripenelitian dan hasil akhir yang diperoleh dari rancangan aplikasi, serta saran-saran yang berisi hal-hal penting untuk dipertahankan atau dijalankan pada masa yang akan datang untuk kesempurnaan hasil penelitian selanjutnya.