

SISTEM INFORMASI AKUNTANSI ASET TETAP KENDARAAN PADA CV BUMI WARAS DI BANDAR LAMPUNG

Ifo Wahyu Pratama¹, Imas Nurlela²

¹Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Master Lampung

Jl. Kartini No 33, Blok 6-10, Bandar Lampung, Enggal, Lampung 35127

²Jurusan Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung

E-mail: ifowp1016@gmail.com¹, evitasari929@gmail.com²

ABSTRAKS

Tujuan penulisan ilmiah ini adalah untuk mengetahui sistem informasi akuntansi aset tetap kendaraan yang diterapkan pada CV. Bumi Waras Bandar Lampung, apa kendalanya dan masalah yang terjadi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programming dan CV. Bumi Waras Bandar Lampung sebagai objek dalam penelitian ini. Data primer diperoleh dari dokumen yang terdapat pada CV. Bumi Waras Bandar Lampung. Selain itu, dilakukannya wawancara kepada yang bersangkutan dan observasi secara langsung. Penilaian dilakukan melalui pendekatan kualitatif, yaitu dengan menganalisis sistem informasi akuntansi aset tetap kendaraan dengan menggunakan flowchart. Hal ini membuktikan bahwa CV. Bumi Waras Bandar Lampung belum memiliki sistem informasi akuntansi aset tetap, karena masih ada yang harus dibenahi. Hasil evaluasi sistem dan prosedur akuntansi aset tetap kendaraan yang dijalankan perusahaan belum memadai, karena adanya pemisahan fungsi, adanya otorisasi persetujuan, adanya penambahan fungsi, dan adanya kebijakan bagi perusahaan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Akuntansi, Aset Tetap, Use Case Diagram.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era informasi yang terus berkembang persaingan yang ketat harus dihadapi, perusahaan semakin dituntut untuk melakukan proses operasional secara efektif dan efisien untuk membantu para manajer dalam pengambilan keputusan sehingga dapat mempertahankan eksistensinya di dunia bisnis. Dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan proses operasional perusahaan seperti pembelian, penjualan, produksi, pemasaran, pencatatan akuntansi dan aktivitas operasional lainnya diperlukan informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu agar keputusan yang dibuat dapat sesuai dengan sistem informasi yang diterapkan pada perusahaan. Oleh karena itu, pengelolaan sistem informasi yang baik diperlukan.

Aset tetap merupakan aset berwujud invetasi dan sarana penunjang bagi perusahaan dalam jangka panjang yang relatif permanen yang masa pakai lebih dari satu tahun yang dimiliki oleh perusahaan dengan tujuan untuk dipakai melainkan bukan untuk dijual kembali. Aktiva tetap digunakan dalam kegiatan pengelolaan perusahaan secara normal. Aktiva tetap akan mengalami penurunan nilai akibat pemakaian dan harus dibebankan secara tepat dengan cara melakukan penyusutan dengan metode yang tepat. Penyusutan adalah proses alokasi sebagian harta perolehan aktiva menjadi biaya, penyusutan berlaku sebagai pengurang dalam menentukan atau menghitung laba suatu perusahaan yang bersangkutan.

CV. Bumi Waras adalah perusahaan yang bergerak dibidang produksi, perusahaan ini memiliki aset tetap salah satunya yaitu aset kendaraan dimana aset kendaraan ini mengalami penyusutan yang disebabkan pemakaian yang dipakai lebih dari satu tahun. Kelemahan yang ada disini terletak pada proses perhitungan penyusutan aset tetap kendaraan masih menggunakan Microsoft Office Excel, belum adanya sistem informasi tentang pengolahan penyusutan aset tetap. Dalam penyusunan laporan penyusutan masih sering terjadi kesalahan dalam perhitungan sehingga menyebabkan keterlambatan, hal ini akan mempengaruhi laporan yang akan dihasilkan dan dapat menimbulkan kerugian karena masa pakai dari aset tetap tersebut yang mengalami penyusutan setiap tahunnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sistem informasi akuntansi aset tetap kendaraan dengan sistem yang telah terkomputerisasi sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada sistem yang telah ada. Berdasarkan dari latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk membuat penelitian di CV. Bumi Waras dengan mengambil judul penelitian "Sistem Informasi Akuntansi Aset Tetap Kendaraan pada CV. Bumi Waras di Bandar Lampung".

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas serta sesuai dengan tujuan yang dicapai, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian pada hal-hal yang mengenai pengolahan data aset tetap kendaraan.

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membuat Sistem Informasi Aset Tetap Kendaraan yang dapat menghasilkan laporan penyusutan kendaraan yang akurat dan tepat waktu.
2. Mendukung pengambilan keputusan, informasi diperlukan tentang aset tetap kendaraan..
3. Untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam melaksanakan Sistem Informasi Akuntansi Aset Tetap Kendaraan

1.2 Referensi

a. Sistem.

Menurut Marshall B. Romney, Paul John Steinbart (2014:3) dalam bukunya yang berjudul *Accounting Information System* yang diterjemahkan oleh Kikin Sakinah, Novita Puspasari, mengatakan bahwa pengertian sistem adalah sebagai berikut:

“Sistem merupakan serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan”.

Menurut Mulyadi (2010:2) dalam bukunya yang berjudul *Sistem Akuntansi* mendefinisikan sebagai berikut:

“Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya antara satu dan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.”

Dari pengertian sistem diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan serangkaian komponen yang terkait dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Informasi

Menurut Marshall B. Romney, Paul John Steinbart (2014:3) dalam bukunya yang berjudul *Accounting Information System* yang diterjemahkan oleh Kikin Sakinah, Novita Puspasari, mengatakan bahwa pengertian sistem adalah sebagai berikut:

“Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.”

Menurut Krismiaji (2015:14) dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi Akuntansi* mendefinisikan informasi sebagai berikut:

“Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat.”

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang telah diolah dan diorganisasi menjadi lebih berguna sehingga dapat digunakan untuk proses pengambilan keputusan.

c. Akuntansi

Menurut Syaiful Bahri, S.E., M.SA. (dalam buku *Pengantar Akuntansi*, 2016:2) mengemukakan: Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan pelaporan atas transaksi dengan

cara sedemikian rupa, sistematis dari segi isi dan berdasarkan standar yang diakui umum.

Menurut Thomas Sumarsan (dalam buku *Akuntansi Dasar dan Aplikasi dalam Bisnis Versi IFRS*, 2017:3) mengemukakan bahwa: Akuntansi adalah suatu seni untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mencatat transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan, sehingga dapat menghasilkan informasi yaitu laporan keuangan yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan pengertian akuntansi yang telah dikemukakan dia atas maka dapat disimpulkan bahwa akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, pencatatan kejadian-kejadian ekonomi suatu organisasi untuk membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang tepat bagi pemakai.

d. Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Marshall B. Romney, Paul John Steinbart (2014:10) dalam bukunya yang berjudul *Accounting Information System* yang diterjemahkan oleh Kikin Sakinah, Novita Puspasari, mengatakan bahwa pengertian Sistem Informasi Akuntansi adalah sebagai berikut:

“Sistem informasi akuntansi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi bagi pengambilan keputusan”.

Menurut Krismiaji (2015:14) dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi Akuntansi* mendefinisikan Sistem Informasi Akuntansi sebagai berikut:

“Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang memproses dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan mengoperasikan bisnis”.

Dari pengertian sistem informasi akuntansi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi adalah suatu sistem informasi yang mengumpulkan, mencatat dan mengolah data transaksi untuk menjadi informasi yang lebih berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkannya dalam rangka mempermudah pengelolaan perusahaan serta mempermudah penilaian hasil operasi perusahaan dalam periode tertentu.

e. Aset Tetap.

Menurut Juan (dalam buku *Buku Panduan Praktis Standar Akuntansi Keuangan Edisi 2.2012:340*) :

“Aset tetap adalah aset yang digunakan dalam operasi normal perusahaan saja yang dapat diklasifikasikan sebagai aset tetap misalnya kendaraan, peralatan, perlengkapan bukan untuk di jual kembali, memiliki masa (umur) manfaat lebih dari satu periode. Aset tersebut memiliki substansi fisik. Aset tetap memiliki ciri substansi fisik kasat mata sehingga dibedakan dari aset tak berwujud dan tak berwujud.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Aset tetap merupakan aset berwujud invetasi dan sarana penunjang bagi perusahaan dalam jangka panjang yang relative permanen yang masa pakai lebih dari satu tahun seperti tanah, bangunan, mesin dan peralatan yang dimiliki oleh perusahaan dengan tujuan untuk dipakai melainkan bukan untuk dijual kembali. Aktiva tetap mempunyai sifat relatif permanen dan digunakan dalam kegiatan pengelolaan perusahaan secara normal.

f. Kendaraan








Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 687) :

Kendaraan adalah sesuatu yg digunakan untuk dikendarai atau dinaiki (spt kuda, kereta, kendaraan bermotor)

g. Use Case Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2010), Use case diagram adalah diagram yang menampilkan berbagai peran pengguna dan bagaimana peran ini berfungsi dalam sebuah sistem.






Tabel 1. Simbol Use Case Diagram

Simbol Use Case Diagram	
	Aktor > Pengguna/pemakai sistem. Aktor selalu berada diluar boundaries.
	Use case > menggambarkan apa yg sedang dikerjakan dan selalu diawali dengan kata "me" (kata kerja).
	Hubungan Asosiasi > garis yg menghubungkan antara use case dengan aktor.
	Hubungan include > garis yg menghubungkan use case atas dengan use case bawah.
	Hubungan extend > garis yg menghubungkan use case bawah dengan use case atas.
	Hubungan umum > garis yang menghubungkan use case dengan use case atau actor dengan aktor.
	Boundaries > tempat dimana usecase dirancang. Batas use case dengan aktor.

h. Class Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2010), class diagram adalah diagram yang menunjukkan kelas-kelas objek yang ada pada sistem. Dalam class diagram, kotak melambangkan kelas, dan garis yang menghubungkan kotak tersebut menunjukkan asosiasi antar kelas







Tabel 2. Simbol Class Diagram

Simbol Class Diagram	
Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Asosiasi berarah 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part)

i. Activity Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2010), activity diagram adalah diagram alur kerja yang menjabarkan aktivitas pengguna dan urutannya secara sekuensial.

Tabel 3. Simbol Activity Diagram

Simbol Activity Diagram	
	Start point > menggambarkan permulaan dari system yang akan dikerjakan, biasanya terletak di pojok kiri atas
	End point > menggambarkan akhir dari sebuah sistem.
	Association > menggambarkan hubungan antara initial node activities fork, decision point dan activity final node dalam sebuah sistem
	Activity > menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem
	Decision point > menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point.
	Swimlane > menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan activity.

j. Java

Menurut definisi Sun Microsystem, di dalam buku M. Shalahuddin dan Rosa A.S. (2010: 1) Java adalah nama sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer yang berdiri sendiri (standalone) ataupun pada lingkungan jaringan.

k. Xampp

Menurut Nugroho (2013:1) menjelaskan, XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL. XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan Bahasa pemrograman PHP dan Perl

l. MySQL

Menurut Dhanta (2009:290) menjelaskan, MySQL adalah system manajemen database gratisan yang menggunakan SQL (Structured Query Language) sebagai bahasa yang umum digunakan untuk menambah, mengakses dan memproses data dalam sebuah database

m. Netbeans

Menurut Nishom (2012) Netbeans merupakan sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing.

Swing merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi desktop yang dapat berjalan pada berbagai macam platform seperti windows, linux, Mac OS X dan Solaris. Sebuah IDE merupakan lingkup pemrograman yang di integrasikan ke dalam suatu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan Graphic User Interface

(GUI), suatu kode editor atau text, suatu compiler dan suatu debugger.

n. Apache

Menurut Bowen dan Coar (2000, p2), Apache merupakan sebuah server yang cukup sederhana. Orang-orang pada saat meletakkan website membutuhkan tampilan tertentu dan bugs yang perlu diperbaiki. Jadi Apache dilahirkan oleh user untuk user. Model open source-nya ideal karena dapat mengirimkan data dengan cepat sehingga dapat membantu perusahaan dalam mengambil keputusan. Apache dapat dijalankan pada kebanyakan website daripada kombinasi

Server lainnya karena Apache merupakan software yang baik. Adapun keuntungan dari Apache adalah tidak dikenai biaya dalam menggunakan software ini.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metodologi yang dilakukan, penelitian menggunakan metodologi pengumpulan data. Berikut beberapa metode yang tercantum dibawah ini, yaitu:

1. Wawancara (*Interview*)

Peneliti melakukan wawancara melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan atau yang berwenang dalam perusahaan tersebut untuk memperoleh data mengenai aset tetap pada CV. Bumi Waras Bandar Lampung.

2. Pengamatan Langsung (*Observasi*)

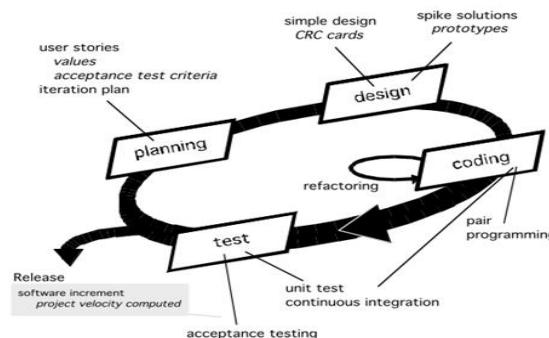
Pengamatan secara langsung dan pencatatan sistematis terhadap sistem yang diteliti terhadap objek peneliti yaitu pada CV. Bumi Waras Bandar Lampung untuk memperoleh data yang sebenarnya.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data informasi melalui buku-buku atau internet sehingga informasi atau data yang diperoleh lebih akurat dan berkualitas.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Extreme Programming. Menurut Pressman (2009), Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. Tahapan-tahapan Pengembangan Sistem dengan Model *Extreme Programming* (XP) :



Gambar 1. Tahapan Metode Pengembangan Sistem dengan Extreme Programming.

Tahapan-tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. **Planning**

Planning atau perencanaan adalah pemilihan atau penetapan tujuan organisasi dan penentuan strategi, kebijaksanaan, proyek, program, prosedur, metode, sistem, anggaran dan standard yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dengan analisis sistem.

2. **Design**

Tahap *design* memutuskan bagaimana sistem akan beroperasi, dalam hal perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan infrastruktur antar muka pengguna, laporan dan program khusus, *database* dan *file* yang akan dibutuhkan. Peneliti membuat rancangan *usecase*, *class diagram*, *activity diagram*, *input*, *proses*, *output*, dan pengkodean.

3. **Coding**

Coding adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki (*debug*), dan memelihara kode yang membangun sebuah program komputer. Kode ini ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk membuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau 'pekerjaan' sesuai dengan keinginan si pemrogram.

4. **Testing**

Testing adalah proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharap. Program yang sudah selesai akan dilakukan pengujian.

2.2.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan pengumpulan data-data melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi yang dilakukan pada CV Bumi Waras Lampung.

Berdasarkan hasil pengumpulan data maka dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi dimana dengan penggunaan sistem yang lama informasi data Aset Tetap Kendaraan yang diperoleh kurang akurat, dalam pengolahan data Aset Tetap Kendaraan masih menggunakan Microsoft Excel sehingga membutuhkan waktu yang lama sehingga didalam

pembuatan laporannya sering terjadi kesalahan dan tidak tepat waktu.

Dengan masalah yang dihadapi dari hasil penelitian maka dibutuhkan sebuah sistem aplikasi Aset Tetap Kendaraan yang dapat membantu dalam kelangsungan operasional perusahaan dalam transaksi Aset Tetap Kendaraan pada CV Bumi Waras Lampung.

2.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras disini adalah alat yang digunakan untuk pengolahan data dan penyajian laporan. Perangkat keras yang digunakan yaitu :

1. Monitor minimal 14 inch
2. Processor minimal PIII, 600 MHz
3. Memory minimal 64 MB
4. Hardisk minimal 4 GB.

2.2.3 Perangkat Lunak yang Dibutuhkan

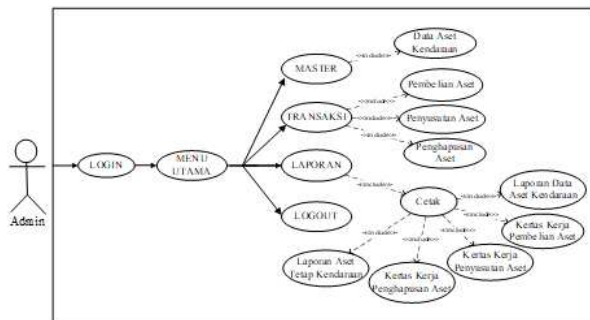
Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah:

1. Aplikasi ini menggunakan menggunakan bahasa pemrograman Java NetBeans IDE 8.0.2, sedangkan untuk database digunakan MySQL
2. Sistem Operasi Microsoft Windows
3. XAMPP.

2.3. Desain Permodelan Sistem

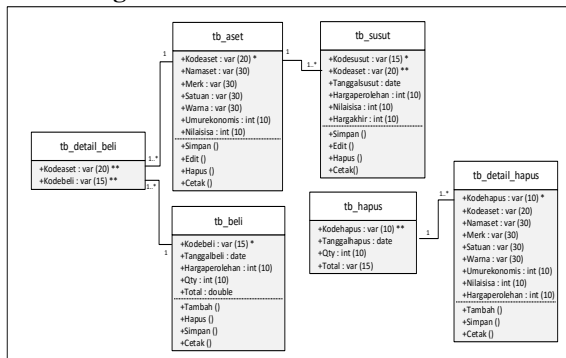
a. Use Case Diagram

Adapun Use Case yang telah penulis rancang adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Use Case Diagram

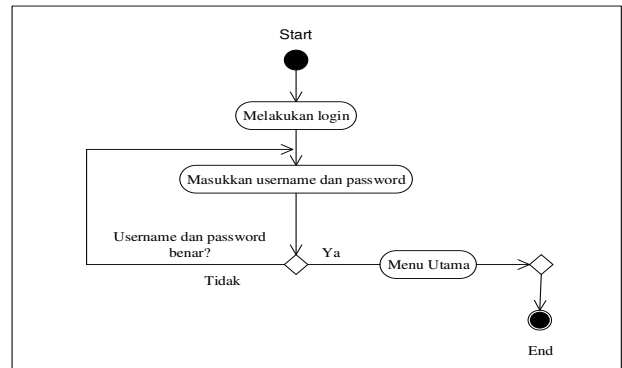
b. Class Diagram



Gambar 4. Class Diagram

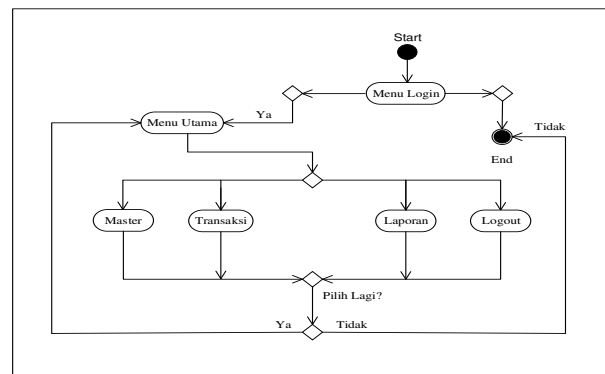
c. Activity Diagram

1. Rancangan Activity Login



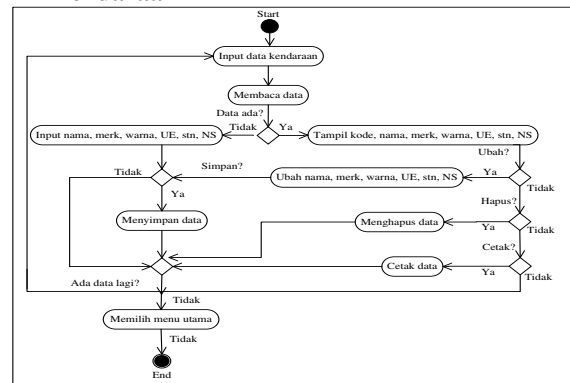
Gambar 5. Rancangan Activity Login.

2. Rancangan Activity Menu Utama



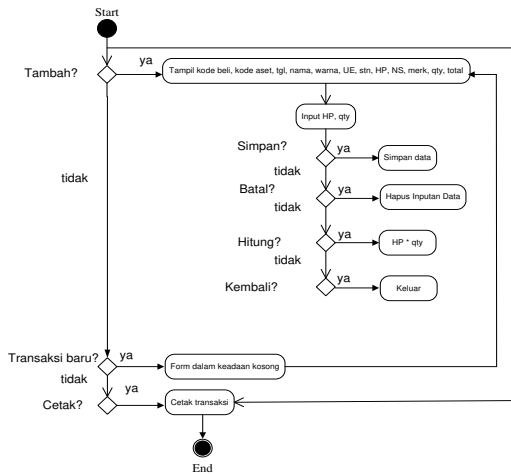
Gambar 6. Rancangan Activity Menu Utama.

3. Rancangan Activity Input Data Kendaraan



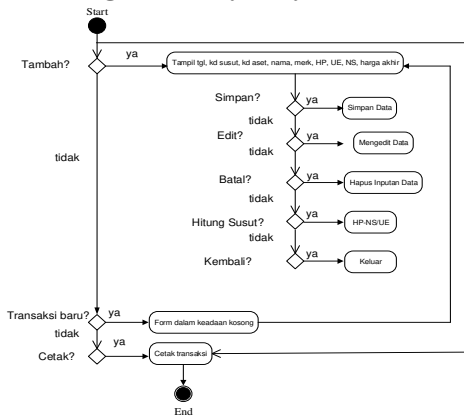
Gambar 7. Rancangan Activity Input Data Kendaraan

4. Rancangan Activity Transaksi Pembelian Aset



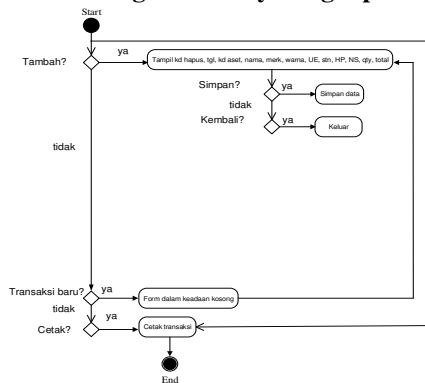
Gambar 8. Rancangan Activity Input Transaksi Pembelian Aset

5. Rancangan Activity Penyusutan Aset



Gambar 9. Rancangan Activity Penyusutan Aset

6. Rancangan Activity Penghapusan Aset



Gambar 10. Rancangan Activity Penghapusan Aset

d. Rancangan Input

CV. BUMI WARAS
Login Aplikasi

User

Password

Gambar 6 Menu Login.

APLIKASI PENYUSUTAN

Gambar 11. Menu Utama.

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung

Form Data Aset Kendaraan

Kode Aset Warna Satuan

Nama Aset Umur Ekonomis Nilai Sisa

Merk

Gambar 12. Form Data Aset Kendaraan.

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No. 29 Way Lunik Bandar Lampung

Form Transaksi Pembelian Aset

Kode Beli Tgl Total Qty

Kode Aset Warna Stn NS

Nama Aset UE HP Mrk

Gambar 13. Form Transaksi Pembelian Aset.

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung

Form Transaksi Penyusutan Aset

Tanggal Kode Susut
 Kode Aset Satuan
 Nama Aset Umur Ekonomis
 Merk Nilai Sisa
 Harga Perolehan Harga Akhir

Gambar 14. Form Transaksi Penyusutan Aset.

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No. 29 Way Lunik Bandar Lampung

Form Transaksi Penghapusan Aset

Kd Hapus Tgl Total Qty
 Kd Aset Warna Stn NS
 Nama Aset UE HP Mrk

Gambar 15. Form Transaksi Penghapusan Aset.

e. Rancangan Kertas Kerja

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung
Kertas Kerja Pembelian Aset

Tanggal	Kode Beli	Kode Aset	Nama Aset	Merk	Satuan	Warna	UE	Nilai Sisa	Qty	HP	Total Pembelian
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX

Bandar Lampung, xx/xx/xxxx
Dibuat Oleh
ADMIN
(.....)

Gambar 16. Rancangan Kertas Kerja Pembelian Aset

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung
Kertas Kerja Penyusutan Aset

Tanggal	Kode Susut	Kode Aset	Nama Aset	Merk	Satuan	Warna	HP	Nilai Sisa	UE	HA
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX

Bandar Lampung, xx/xx/xxxx
Dibuat Oleh
ADMIN
(.....)

Gambar 17. Rancangan Kertas Kerja Penyusutan Aset

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung
Kertas Kerja Penghapusan Aset

Tanggal	Kode Hapus	Kode Aset	Nama Aset	Merk	Satuan	Warna	HP	Nilai Sisa	UE	Qty	Total
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	X	XXXXX
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	X	XXXXX
xx/xx/xxxx	xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	X	XXXXX

Bandar Lampung, xx/xx/xxxx
Dibuat Oleh
ADMIN
(.....)

Gambar 18. Rancangan Kertas Kerja Penghapusan Aset

f. Rancangan Output

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No. 29 Way Lunik Bandar Lampung
Laporan Data Aset Kendaraan

Kode Aset	Nama Aset	Merk	Satuan	Warna	UE	Nilai Sisa
XXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXX
XXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXX
XXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXX

Bandar Lampung, xx/xx/xxxx
Dibuat Oleh
ADMIN
(.....)

Gambar 19. Laporan Data Aset Kendaraan.

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung
Laporan Aset Tetap Kendaraan

Per bulan : xxxxx

Kode Beli	Kode Aset	Nama Aset	Merk	Satuan	Warna	UE	Nilai Sisa	Qty	HP	Total Pembelian
xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX
xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX
xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX

Bandar Lampung, xx/xx/xxxx
Dibuat Oleh
ADMIN
(.....)

Gambar 20. Laporan Data Aset Kendaraan per Bulan

CV. BUMI WARAS
Jl. Yos Sudarso No.29 Way Lunik Bandar Lampung
Laporan Aset Tetap Kendaraan

Per tahun : xxxxx

Kode Susut	Kode Aset	Nama Aset	Merk	Satuan	Qty	Warna	HP	Nilai Sisa	UE	Total	HA
xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX
xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX
xxxxx	xxxxx	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX	XXXXX	X	XXXXX	XXXXX

Bandar Lampung, xx/xx/xxxx
Dibuat Oleh
ADMIN
(.....)

Gambar 21. Laporan Data Aset Kendaraan per Tahun

g. Rancangan Pengkodean

1. Pengkodean pada Master Data Aset Kendaraan
 Pada kode Master Data Aset Kendaraan penulis menggunakan tipe kode group, untuk lebih jelasnya mengenai pengkodean ini adalah sebagai berikut :
 180901

Keterangan : 18 = Tahun Data Aset Kendaraan
 09 = Bulan Data Aset Kendaraan
 01 = No Urut

2. Pengkodean pada Transaksi Pembelian Aset
 Pada kode Transaksi Pembelian Aset penulis menggunakan tipe kode mnemonik, untuk lebih jelasnya mengenai pengkodean ini adalah sebagai berikut :

B0001
 Keterangan : B = Transaksi Pembelian
 0001 = No Urut

3. Pengkodean pada Transaksi Penyusutan Aset
 Pada kode Transaksi Penyusutan Aset penulis menggunakan tipe kode mnemonik, untuk lebih jelasnya mengenai pengkodean ini adalah sebagai berikut :

S0001
 Keterangan : S = Transaksi Penyusutan
 0001 = No Urut

4. Pengkodean pada Transaksi Penghapusan Aset
 Pada kode Transaksi Penghapusan Aset penulis menggunakan tipe kode mnemonik, untuk lebih jelasnya mengenai pengkodean ini adalah sebagai berikut :

H0001
 Keterangan : H = Transaksi Penghapusan
 0001 = No Urut

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

a. Form Login

Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana administrator diminta untuk memasukkan Nama User dan password yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan *form* masuk pengguna dapat dilihat pada gambar 22 di lembar selanjutnya :



Gambar 22. Tampilan Form Login

b. Tampilan Form Utama

Pada *form* menu utama ini terdapat empat menu utama diantaranya adalah master, transaksi, laporan dan *logout*. *Form* Menu Utama dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 23. Tampilan Form Utama

c. Tampilan Form Input Data Aset Kendaraan

Form input data aset kendaraan, pengguna bisa mengentry data dengan cara memilih jenis kode aset lalu menginput nama aset, merk, warna, Umur ekonomis, satuan dan nilai sisa *Form* input data aset kendaraan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

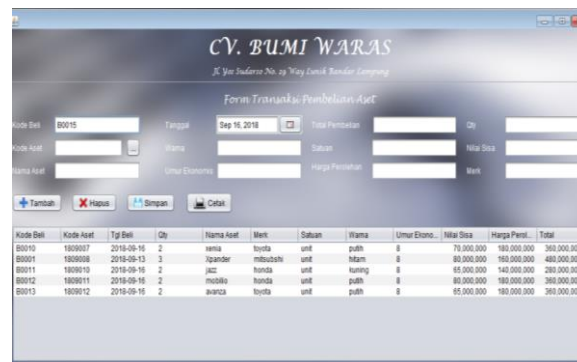


Gambar 24. Tampilan Form Data Aset Kendaraan

d. Tampilan Form Data Pembelian

Form Data Pembelian berisikan *input* Transaksi Pembelian, pengguna bisa mengentry data atau pilih kode aset lalu input harga perolehan, Qty Di *form* ini pengguna bisa melakukan mencetak transaksi pembelian

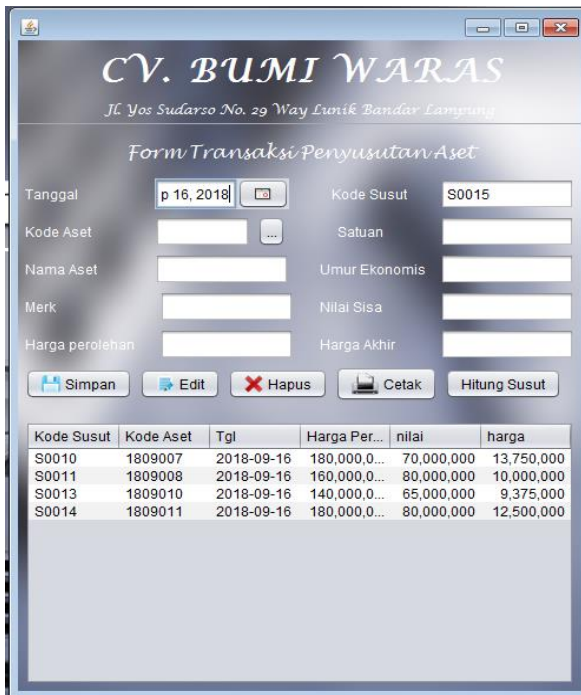
Form Data Transaksi Pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 25. Tampilan Form Data Transaksi Pembelian

e. Tampilan Form Data Penyusutan Aset

Form Data Penyusutan Aset merupakan form yang berisikan tentang transaksi penyusutan aset, pengguna bisa pilih kode aset maka akan menampilkan data semua kemudian pilih hitung susut akan muncul harga akhir yang sudah disusutkan dari harga perolehan dikurang dengan nilai sisa di bagi dengan umur ekonomis sehingga dapat Harga akhir. Dan dapat mencetak hasil transaksi penyusutan. Form Data Penyusutan Aset dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 26. Tampilan Form Data Penyusutan Aset

f. Tampilan Form Data Penghapusan Aset

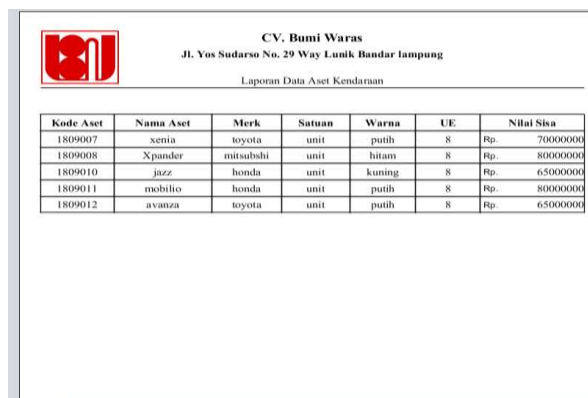
Form Data Penghapusan Aset merupakan form yang berisikan tentang transaksi penghapusan, pengguna bisa dengan cara memilih kode aset maka akan menampilkan nama yang ada di kolom. Lalu pilih (+) dan lalu simpan. Dapat mencetak data yang telah di hapus. Form Data Penghapusan Aset dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 27. Tampilan Form Data Penghapusan Aset

g. Tampilan Laporan Aset Kendaraan.

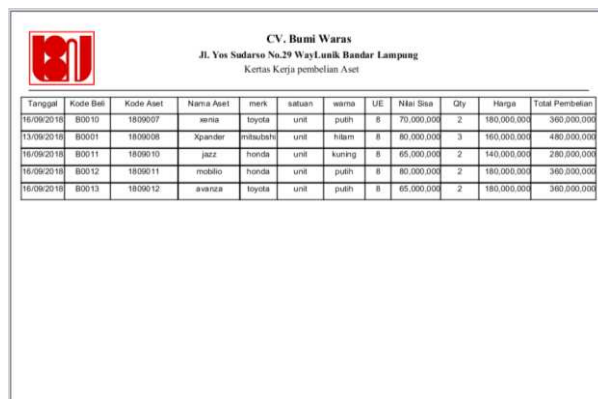
Laporan Aset Kendaraan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 28. Tampilan Laporan Aset Kendaraan

h. Tampilan Kertas Kerja Pembelian Aset

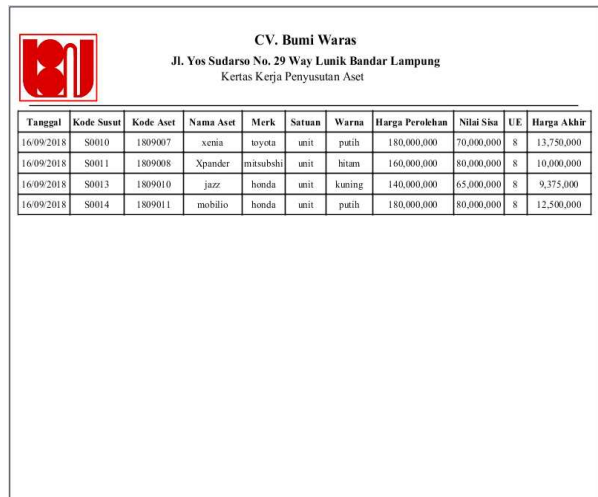
Kertas Kerja Pembelian Aset dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 29. Tampilan Kertas Kerja Pembelian Aset

i. Tampilan Kertas Kerja Penyusutan Aset

Kertas Kerja Penyusutan Aset dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 30. Tampilan Kertas Kerja Penyusutan Aset

j. Tampilan Kertas Kerja Penghapusan Aset

Kertas Kerja Penghapusan Aset dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tanggal	Kode Hapus	Kode Aset	Nama	Merk	Satuan	Warna	Umur	Nilai	Harga	Qty	Total
9/15/18	H002	1809004	jazz	honda	unit	merah	8	80000000	14000000	1	140000000
9/15/18	H003	1809003	strosa	toyota	unit	putih	8	85000000	15000000	1	150000000
9/15/18	H005	1809006	alfred	hddjgjtj	unit	dadad	8	45000000	16000000	1	160000000
9/15/18	H006	1809001	xpander	Mitsubishi	unit	hitam	8	80000000	24000000	1	240000000
9/16/18	H007	1809009	granvirve	nissan	unit	merah	8	50000000	15000000	1	150000000

Gambar 31. Tampilan Kertas Kerja Penghapusan Aset

3.2 Pembahasan

Pembuatan Sistem Informasi Akuntansi Aset Tetap ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Java Netbeans IDE 8.0.2 dengan menggunakan metode pengembangan sistem Extreme Programming (XP).

1. Planning

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dengan analisis sistem yang diperlukan untuk membuat Aplikasi Laporan Laba Rugi yang belum tersedia.

2. Design

Metode ini dengan menekankan desain aplikasi yang sederhana untuk membuat rancangan *usecase*, rancangan *class diagram*, *activity diagram*, *input*, proses, *output* menggunakan *Microsoft Office Visio* 2010 dan pengkodean.

3. Coding

Coding adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki (*debug*), dan memelihara kode yang membangun sebuah program komputer. Kode ini ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk membuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau 'pekerjaan' sesuai dengan keinginan si pemogram.

4. Testing

Testing adalah proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharap. Program yang sudah selesai akan dilakukan pengujian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dibahas pada bab sebelumnya tentang Sistem

Informasi Akuntansi pada CV Bumi Waras Lampung, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat akan memberikan informasi tentang penyusutan aset tetap dengan metode garis lurus dan berguna untuk menentukan nilai penyusutan aset tetap.
2. Penerapan sistem komputerisasi untuk menggantikan proses manual sangat menunjang terhadap terpenuhinya kebutuhan informasi aset tetap yang relatif cepat, tepat dan *up to date*. Pengolahan data dengan komputerisasi akan mengurangi kesalahan karena pencatatan ganda dengan adanya validasi data,

Adapun saran yang perlu disampaikan oleh penulis tentang pembahasan Sistem Informasi Akuntansi pada CV Bumi Waras Lampung adalah sebagai berikut:

1. CV Bumi Waras tetap mencatat biaya-biaya yang dikeluarkan atas perolehan aset tetap sebagai unsur biaya perolehan, dengan demikian nilai aset tetap pada laporan keuangan dapat memberikan informasi yang tepat.
2. Belum adanya pengaturan hak akses dari user untuk menjaga data tidak dirubah oleh user yang tidak mempunyai akses ke sistem.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur penelitian selanjutnya, dengan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mungkin berpengaruh dan belum dimasukkan dalam penelitian ini,.

PUSTAKA

- B. Romney, Marshall, & Paul John Steinbart. Sistem Informasi Akuntansi (Edisi ke-13), Penerbit Salemba Empat, Jakarta, 2014.
- Bowen, Rich and Ken Coar, Apache Server Unleashed Sams Publishing, Indianapolis, 2000.
- Departemen Pendidikan Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka, 2008
- Juan, Ng Eng Ersa Tri Wahyuni, Buku Panduan Praktis Standar Akuntansi Keuangan Edisi 2. Salemba Empat, Jakarta, 2012.
- Krismiaji, Sistem Informasi Akuntansi, Unit Penerbit, Yogyakarta, 2015.
- M. Salahuddin dan Rosa, Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile, Informatika, Bandung, 2010.
- Mulyadi, Sistem Akuntansi, Edisi ke-3, Cetakan ke-5. Penerbit Salemba Empat, Jakarta, 2010.

- Nishom, M., Pengertian Netbeans “. <http://www.isomwebs.net/2012/09/pengertian-netbeans/>, 2012.
- Nugroho, Mengenal XAMPP Awal. MediaKom, Yogyakarta, 2013.
- Pressman, Roger S. 2010. Software Engineering, The McGraw-Hill Companies, Singapore, 2010
- Rizky Dhanta, Pengantar Ilmu Komputer, INDAH, Surabaya, 2009.
- Satzinger, Jackson, Burd, System Analysis and Design with the Unified Process, Course Technology, Cengage Learning, USA, 2010.
- Syaiful Bahri, S.E, MSA., Pengantar Akuntansi, CV. Andi Offset, Yogyakarta, 2016.
- Thomas Sumarsan, S.E., M.M., Akuntansi Dasar dan Aplikasi dalam Bisnis Versi IFRS Edisi 2 Jilid 1 Indeks, 2017