

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Taman Rekreasi Palem Indah merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa yang menawarkan suatu produk berupa pelayanan hiburan air, pada perusahaan jasa tidak adanya perpindahan kepemilikan barang kepada pembeli. Dikarenakan tidak adanya barang dalam wujud fisik yang ditransaksikan, maka manfaat dari aktivitas ekonomi yang dilakukan bersifat *intangibile* (tidak berwujud).

Di Taman Rekreasi Palem Indah yang menawarkan berbagai fasilitas seperti gazebo selain kolam renang dan kantin. Aset yang dibutuhkan untuk menjalankan wahana air maka dibutuhkan banyak mesin seperti mesin filter air kolam, mesin untuk menyalakan air mancur, mesin ember tumpah, mesin kolam arus & mesin genset yang dimiliki oleh taman rekreasi. Selama penggunaan aset tetap yang digunakan mendapatkan perbaikan untuk kerusakan yang tidak parah.

Taman Rekreasi Palem Indah tidak melakukan perhitungan penyusutan sama sekali. Hanya melakukan pendataan pada aset yang telah rusak untuk diperbaiki atau sudah rusak dan tidak bisa diperbaiki lagi yang dilakukan secara rutin, maka perhitungan dilakukan ketika saat terjadi kerusakan saja sehingga tidak ada laporan aset, dan meskipun memiliki banyak fasilitas namun semuanya belum ter sistemkan atau pengelolaannya masih manual dari pendataan dan laporan yang dihasilkan hanya berupa catatan pendapatan atau pengeluaran per hari yang dilakukan secara manual. Akibatnya, pemakaian aset yang tidak terkontrol dengan baik bisa terjadi kerusakan lebih parah semakin tinggi.

Untuk itu maka digunakan sistem informasi akuntansi dapat melakukan pengelolaan dengan tepat, sistem yang dapat mempertimbangkan pengelolaan aset untuk perbaikan dan pemeliharaan, dalam pengelolaannya akan mempermudah para karyawan dan pemilik dalam menjalankan perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan pendataan dan pengelolaan aset tetap yang masih terpakai?
2. Bagaimana cara melakukan penyusutan dengan menggunakan metode garis lurus?
3. Bagaimana cara melakukan pengelolaan perbaikan?
4. Bagaimana cara penyusunan laporan akuntansi atas aset berupa jurnal, buku besar dan kartu aktiva?

## 1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah menghasilkan sistem yang dapat:

1. Melakukan pengelolaan aset tetap dengan melakukan pendataan perbaikan, dan perhitungan penyusutan.
2. Dapat menghasilkan jurnal, dan laporan aset berupa kartu aktiva.
3. Mampu melakukan pengelolaan penyusutan aset dengan menggunakan metode garis lurus.

## 1.4 Batasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka batasan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup sistem perancangan ini hanya untuk mengelola perusahaan jasa,
2. Sistem yang akan dibuat tidak untuk pengunjung, hanya untuk pihak pengelola atau pemilik,

3. Sistem hanya berfokus pada pengelolaan aset perusahaan,
4. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan untuk peminjaman, penjualan aset dan perpajakan,
5. Tidak melakukan perhitungan setelah penyusutan, dan
6. Tidak melakukan perhitungan revaluasi aset setelah perbaikan.

### **1.5 Definisi Operasional**

Dalam proyek akhir ini terdapat empat kata kunci, yaitu Sistem Informasi Akuntansi, metode Waterfall, Aset, dan Garis lurus dari ke empat variable adalah sebuah aplikasi akuntansi yang dapat menghasilkan output berupa perhitungan dan laporan.

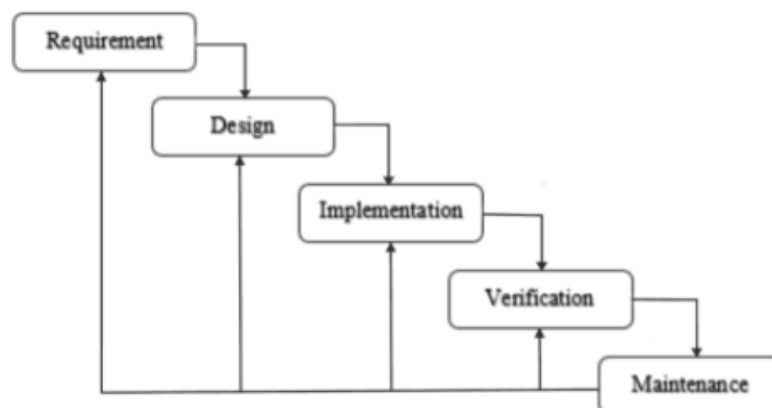
1. Sistem Informasi Akuntansi, merupakan sebuah audit dan modul pelaporan keuangan berupa laporan, catatan, yang dikoordinasikan sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan untuk management atau pengelola mengambil keputusan. Dengan menggunakan sistem informasi akuntansi seluruh data yang tersimpan lama dapat di inputkan dan simpan pada sistem yang sesuai dengan kelompoknya.
2. *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam pembangunan software, termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.
3. Aset (Aktiva) adalah kekayaan yang dimiliki seseorang atau perusahaan, baik yang berwujud maupun tidak berwujud yang berharga atau bernilai yang memberikan manfaat bagi perusahaan tersebut, dalam hal ini maka banyaknya aset yang dimiliki oleh perusahaan harus terdata dan sudah seharusnya ter sistemkan untuk mengetahui kekayaan yang dimiliki, dan dapat membantu menilai harga atau nilai dari kekayaan tersebut.

4. Garis lurus adalah metode sederhana dan banyak digunakan dalam menghitung penyusutan yang selalu mempertimbangkan penyusutan sebagai waktu dan bukan fungsi sebagai dari penggunaannya. Metode ini menetapkan bahwa jumlah depresiasi atau penyusutan akan selalu sama setiap periodenya.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode waterfall atau metode air terjun atau bisa juga disebut sebagai metode yang sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), di mana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (contruction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/ pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan para perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. [9] Tahapan metode waterfall:

**Gambar 1. 1 Metode Waterfall**



### a. Tahapan metodologi waterfall

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurutan yaitu: requirement (analisis kebutuhan), design system (desain sistem), coding (pengkodean) & testing (pengujian), penerapan

perogram, pemeliharaan. [9] Tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

➤ Requirement Analisis

Tahapan ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. [9]

➤ System design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. [9]

➤ Implementation

Sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing. [9]

➤ Intergration & testing

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan. [9]

➤ Operation & maintenance

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dialankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru. [9]

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2020				2021						
	sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mart	April	Mei	Juni	Juli
Wawancara untuk mengetahui analisis Kebutuhan											
Penyusunan desain Sistem											
Pengkodean program											
Uji coba program											
Implementasi Sistem											
Pemeliharaan Sistem											