

## BAB 1

# LATAR BELAKANG

---

### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan manufaktur merupakan perusahaan yang kegiatan atau aktivitasnya mengolah bahan baku menjadi barang jadi, kemudian menjual barang jadi tersebut [1]. Dalam menjalankan kegiatan operasional disebuah perusahaan, peranan aset tetap sangat signifikan dalam menghasilkan barang dan jasa, memberikan manfaat bagi perusahaan serta mendorong tercapainya tujuan perusahaan. Menurut Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) No. 16 menuturkan “Aset tetap adalah aset berwujud yang dimiliki dan digunakan dalam produksi atau penyediaan barang dan jasa, untuk direntalkan kepada pihak lain atau untuk tujuan administratif dan diharapkan untuk digunakan selama lebih dari satu periode [2]. “Aset berwujud yang dimaksud seperti tanah dan bangunan, mesin dan peralatan, inventaris serta kendaraan”.

Aset tetap dapat mencerminkan pertumbuhan ekonomi suatu perusahaan. Dalam laporan keuangan yang dicatat pada laporan neraca, pertumbuhan ekonomi yang baik atau buruk dapat terlihat dari jumlah dan nilai aset tetap. Hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak internal perusahaan ataupun eksternal dalam pengambilan sebuah keputusan. Maka, optimalisasi aset harus dilakukan baik dalam pengelolaan, pencatatan, serta pemeliharaan untuk mencegah terjadinya kerugian yang ditanggung perusahaan.

CV KOJO GROUP INDONESIA atau yang lebih dikenal dengan KOJO CLOTH merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak dalam bidang konveksi. KOJO terletak di Komplek Permata Biru, Jalan Permata III Blok K 72, Desa Cinunuk, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. KOJO didirikan pada tanggal 28 November 2019 di Masjid UIN Bandung oleh Faisal Nur Sodik yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Padjadjaran, Bandung, Jawa Barat. Produk yang dihasilkan oleh KOJO terbagi menjadi 6 jenis seperti Kaos, Kemeja, Jaket, Hoodie, dan Jas. Masing-masing dari jenis ini terbagi menjadi beberapa model,

seperti Kaos ada Kaos Oblong, Kaos Fullprint, Kaos Kombinasi, Kaos Panjang/ Raglan, dan Kaos Polo. Untuk Kemeja, terdapat Kemeja Kerja, Kemeja Jurusan dan Kemeja *Outdoor*. Jaket terbagi menjadi empat yaitu Jaket *Versity*, Jaket Musim Dingin, Jaket Motor, dan Jaket Parka. Jas terbagi menjadi dua yaitu Jas Almamater dan Jas kerja. Rompi terbagi menjadi dua yaitu Rompi Komunitas dan Rompi Olahraga. Kemudian ada Hoodie, Tote Bag, dan juga Topi. KOJO mampu menghasilkan omset rata-rata Rp. 120.000.000 tiap bulannya.

Transaksi yang dilakukan KOJO adalah pada saat menerima orderan dari pelanggan, mereka memberikan *invoice* sebagai bukti transaksi antara penjual dan pelanggan. Pada tahap ini, pelanggan diminta untuk membayar *down payment* terlebih dahulu untuk masuk ke proses produksi. *Down payment* disini mengakibatkan pelanggan masuk ke *list order* KOJO, kemudian dibuat jurnal oleh bagian Keuangan dan terbitlah Jurnal penerimaan kas. Kemudian melakukan proses produksi, mulai dari belanja bahan, proses pembuatan hingga *finishing* dan selalu memberikan informasi terbaru kepada pelanggan terkait *progress* yang berjalan. Kemudian setelah produk selesai, KOJO memberikan *sales invoice* untuk dilakukan pelunasan oleh pelanggan. Setelah melakukan pelunasan, KOJO melakukan update Jurnal penerimaan kas yang tadinya piutang kemudian melakukan validasi jurnal dan barang siap dikirimkan ke pelanggan.

Dalam menjalankan kegiatan operasional perusahaan, KOJO menggunakan beberapa aset tetap untuk mengelola dan menghasilkan pendapatan bagi perusahaan. Aset tetap yang dimaksud seperti bangunan yang disewa, kendaraan, mesin, peralatan kantor serta aset tak berwujud yang terdiri dari *website* dan *official account*. Fungsi dari tiap aset tetap dijelaskan sebagai berikut, bangunan yang disewa ada *Front Office* yang dipakai sebagai kantor utama oleh pihak manajemen, rumah produksi sebagai tempat produksi digunakan oleh manajemen dan pegawai lapangan. Kendaraan yaitu motor dipakai sebagai alat operasional perusahaan yang digunakan oleh pihak manajemen. Mesin yang digunakan KOJO seperti mesin produksi sebagai alat dalam melakukan proses produksi oleh pegawai lapangan, tempat sablon dipakai untuk melakukan sablon pada barang yang akan di produksi oleh supplier sablon. Peralatan kantor seperti komputer dipakai sebagai alat

kantor utama yang digunakan oleh pihak manajemen perusahaan. *Website* dan *Official Account* merupakan aset yang tidak berwujud dan tidak disusutkan tetapi akan dilakukan revaluasi jika terdapat kenaikan nilai. *Website* dan *Official Account* termasuk dalam kategori Hak Paten sesuai PSAK 19 (Revisi 2009) tentang aset tak berwujud. Dimana jika website tersebut dapat menghasilkan manfaat ekonomi sesuai dengan syarat dalam PSAK 19 (Revisi 2009) maka website tersebut akan dihitung sebagai aset tak berwujud. Tetapi jika pengembangan website tidak menghasilkan manfaat ekonomi, maka dihitung sebagai biaya atau beban pada saat terjadi transaksi [3]. *Website* dan *Official Account* KOJO digunakan sebagai teknologi, media serta informasi utama yang digunakan pihak manajemen dan *team marketing* dalam melakukan promosi kepada masyarakat melalui media *platform digital*.

Semua aset dalam perusahaan manufaktur ini dibeli secara tunai tanpa ada prosedur dan keterlibatan orang khusus dalam membelinya. Pembelian aset masih dilakukan secara konvensional dan belum pernah terjadi perpindahan atau pertukaran aset. Perhitungan penyusutan aset tetap di perusahaan ini menggunakan metode garis lurus. Dimana metode garis lurus memiliki nilai ekonomis aktiva tetap per tahunnya akan sama sampai akhir umur ekonomis aktiva tersebut. Perusahaan juga mencatat semua pengelolaan atas aktiva tetap seperti mencatat perolehan, menghitung biaya perawatan, dan menghitung biaya reparasi secara manual dengan menggunakan bantuan aplikasi excel dan google spreadsheet. Hal ini rentan terhadap kesalahan dan ketidaktepatan. Dimana semua kegiatan akuntansi tersebut merupakan komponen utama dalam menghitung suatu penyusutan aktiva tetap. Jika terjadi kesalahan dalam pencatatan atau perhitungan, perusahaan akan mengalami kerugian yang berdampak pada kinerja sebuah perusahaan. Pengelolaan aset tetap secara manual juga banyak memakan waktu dan tenaga.

Berdasarkan uraian di atas, perusahaan membutuhkan aplikasi untuk pengelolaan aset tetap yang dapat terkontrol dengan baik, akurat, dan dapat bekerja secara otomatis. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi yang dapat mengelola pencatatan aktiva tetap, pemeliharaan, menghasilkan perhitungan penyusutan aktiva tetap dengan metode garis lurus, serta menghasilkan jurnal, buku besar dan laporan penyusutan aktiva tetap untuk

memudahkan pihak perusahaan dan akuntan dalam pengelolaan aktiva tetap, sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana melakukan pencatatan perolehan aktiva tetap?
- b. Bagaimana menghitung penyusutan aktiva tetap dengan metode garis lurus?
- c. Bagaimana menghitung biaya pemeliharaan aktiva tetap?
- d. Bagaimana menghitung biaya reparasi aktiva tetap?
- e. Bagaimana membuat kartu aktiva tetap?
- f. Bagaimana menghasilkan catatan akuntansi berupa jurnal, buku besar, laporan penyusutan aktiva tetap?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari rumusan masalah diatas sebagai berikut:

- a. Melakukan pencatatan perolehan aktiva tetap,
- b. Membuat aplikasi yang dapat menghitung penyusutan aktiva tetap dengan metode garis lurus,
- c. Membuat aplikasi yang dapat menghitung biaya pemeliharaan aktiva tetap,
- d. Membuat aplikasi yang dapat menghitung biaya reparasi aktiva tetap,
- e. Membuat aplikasi yang dapat menghasilkan kartu aktiva tetap, dan
- f. Menghasilkan catatan akuntansi berupa jurnal, buku besar, laporan penyusutan aktiva tetap.

## 1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas lingkup yang terdapat dalam proyek akhir ini, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak menangani revaluasi aktiva tetap,
- b. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan pajak dan diskon dari aktiva tetap,
- c. Pembelian aktiva hanya dilakukan secara tunai,
- d. Estimasi nilai residu diperoleh dari 10% Harga Perolehan,

- e. Reparasi dan Pemeliharaan aktiva hanya dapat dilakukan satu kali,
- f. Metode pengerjaan dilakukan hingga tahap pengujian,
- g. Pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box Testing*,
- h. Aplikasi ini tidak menangani penghentian, dan penjualan aktiva tetap, dan
- i. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian.

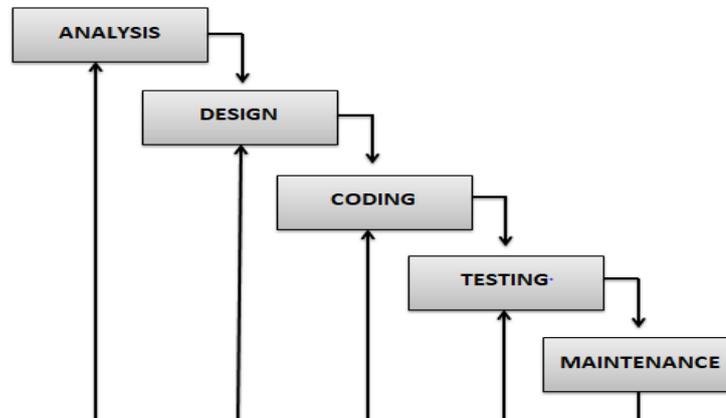
### **1.5 Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional yang terdapat dalam proyek akhir ini, sebagai berikut:

- a. Aplikasi berbasis web adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan web browser atau penjelajah web saat tersambung dengan jaringan internet atau intranet,
- b. Aktiva tetap menurut Ikatan Akuntansi Indonesia (IAI) adalah aktiva berwujud yang diperoleh dalam bentuk siap pakai dengan dibangun terlebih dahulu, yang digunakan dalam operasi perusahaan tidak dimaksudkan untuk dijual dalam rangka kegiatan normal perusahaan dan mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun [4], dan
- c. Perusahaan manufaktur adalah perusahaan yang bergerak dalam pembuatan bahan baku untuk dijadikan produk tertentu. Setelah itu, produk akan dipasarkan kepada masyarakat.

### **1.6 Metode Pengerjaan**

Dalam pembuatan aplikasi ini, digunakan suatu metode berbasis terstruktur yaitu metode *Software Development life cycle (SDLC)* dengan *waterfall* model. Metode ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, penulisan, pengujian, penerapan dan pemeliharaan.



**Gambar 1- 1**  
**Metode Waterfall**

Berikut ini penjelasan dari gambar di atas:

a. *Analysis* (Analisa kebutuhan)

Proses pengumpulan data atau kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak sesuai yang *user* inginkan terkait pembangunan sistem. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi serta studi pustaka.

1. **Wawancara**, dalam tahap ini, penulis melakukan wawancara kepada pihak KOJO baik wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur. Penulis melakukan wawancara kepada *Chief Executive Officer* ( CEO ) serta bagian keuangan dari perusahaan tersebut. Hal ini bertujuan agar mendapatkan data yang akurat dan terperinci mengenai proses bisnis perusahaan, aktivitas perusahaan, kendala perusahaan baik secara *general* maupun detail dan proses keuangan di perusahaan tersebut,
2. **Observasi**, penulis melakukan pegamatan secara langsung ke lapangan. Hal ini dilakukan agar lebih memahami tentang kondisi persusahaan, subyek dan obyek yang hendak diteliti khususnya tentang aset di perusahaan tersebut,
3. **Studi Pustaka**, Studi pustaka dilakukan untuk mempengaruhi kredibilitas hasil dari pengerjaan yang dilakukan. Penulis menelusuri lebih dalam mulai dari membaca, mencari referensi serta memahami dokumen – dokumen atau buku baik tertulis, gambar, atau elektronik yang berkaitan dengan penelitian yang diberikan oleh bagian keuangan KOJO.

b. *Design* (Pembuatan Design Program)

Desain perangkat lunak berfokus pada desain pembuatan program seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi sebuah program. Fungsionalitas dalam perangkat lunak dibuat penulis dalam tampilan antarmuka menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockups* dan prosedur serta fungsi apa saja yang ada dalam kode program.

c. *Coding* (Pembuatan Kode Program)

Dalam tahap ini, desain akan ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan *Framework Codeigniter* (CI) dan *database management system* dengan menggunakan MySQL.

d. *Testing* (Pengujian Program)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat menggunakan metode Black Box Testing. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan atau kegagalan dalam program serta memastikan setiap bagian dalam sistem sudah sesuai dengan alur proses yang ditetapkan.

e. *Maintenance* (Pemeliharaan Program)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah memantau atau mengontrol kinerja program yang sudah berhasil diimplementasikan di perusahaan, memberikan jaminan dan garansi jika terjadi kesalahan pada saat program dijalankan, serta dapat melakukan pembaharuan program jika dibutuhkan oleh *user* dalam mengikuti perkembangan perusahaan.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jawab pengerjaan proyek akhir:

**Tabel 1- 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

| Kegiatan    | 2020      |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   | 2021     |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |  |  |  |  |
|-------------|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|--|--|--|--|
|             | September |   |   |   | Oktober |   |   |   | November |   |   |   | Desember |   |   |   | Januari |   |   |   | Februari |   |   |   | Maret |   |   |   | April |   |   |   | Mei |   |   |   |  |  |  |  |
|             | 1         | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1   | 2 | 3 | 4 |  |  |  |  |
| Analisis    |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |  |  |  |  |
| Perancangan |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |  |  |  |  |
| Pengkodean  |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |  |  |  |  |
| Pengujian   |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |  |  |  |  |
| Dokumentasi |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |  |  |  |  |