

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Aktiva tetap merupakan salah satu aset terpenting yang dimiliki oleh perusahaan. Aktiva tetap umumnya akan digunakan untuk mendukung kegiatan utama perusahaan dalam memperoleh pendapatan. Perusahaan menggunakan berbagai macam aktiva tetap dalam melakukan kegiatan operasionalnya seperti peralatan, kendaraan, mesin, dan bangunan.

Berdasarkan ketentuan perpajakan pasal 11 Undang-Undang pajak penghasilan yang mengungkapkan bahwa metode yang dipakai dalam perpajakan adalah metode garis lurus (*straight line method*) dan metode saldo menurun (*declining balance method*). Ketentuan perpajakan tersebut menegaskan bahwa aktiva tetap yang dapat disusutkan adalah aktiva tetap yang digunakan untuk mendapatkan, menagih dan memelihara penghasilan yang mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun[1].

PT Suryaputra Adipradana adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang transportasi darat terutama dalam penyewaan bus yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta 269, Bandung. Perusahaan ini menyewakan beberapa bus transportasi pariwisata. Sampai saat ini perusahaan telah memiliki 63 unit bus yang terdiri dari bus mikro, bus medium, serta bus besar.

Pencatatan dan penyimpanan aktiva tetap pada PT Suryaputra Adipradana masih menggunakan *Microsoft Excel*. Bagian akuntansi mencatat nama barang, tanggal beli berdasarkan nota pembelian aktiva tetap. Bagian akuntansi melakukan perhitungan penyusutan aktiva tetap pada PT Suryaputra Adipradana berdasarkan *Microsoft Excel* yang didalamnya telah berisi daftar aktiva tetap dan menghasilkan nilai penyusutan aktiva tetap. Pencatatan aktiva tetap yang dilakukan oleh bagian

akuntansi diantaranya jurnal umum dan buku besar, selain itu juga menghasilkan laporan penyusutan aktiva tetap disetiap periodenya.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna untuk melakukan perhitungan penyusutan aktiva tetap pada PT Suryaputra Adipradana yang sesuai dengan perpajakan. Aplikasi ini menggunakan metode garis lurus (*straight line method*) untuk penyusutan bangunan dan metode saldo menurun (*double declining method*) untuk penyusutan bukan bangunan seperti peralatan, kendaraan, mesin dan lain-lain.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mencatat dan menyimpan data aktiva tetap?
- b. Bagaimana menghitung penyusutan aktiva tetap berdasarkan metode garis lurus untuk bangunan dan saldo menurun untuk bukan bangunan sehingga menghasilkan nilai penyusutan aktiva tetap pada setiap periode?
- c. Bagaimana menghasilkan nilai penyusutan pada jurnal umum, buku besar dan laporan penyusutan aktiva tetap?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi perhitungan penyusutan aktiva tetap berdasarkan ketentuan perpajakan berbasis *web*. Aplikasi ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- a. Mampu mencatat dan menyimpan data aktiva tetap.
- b. Mampu menghitung penyusutan aktiva tetap berdasarkan metode garis lurus untuk bangunan dan saldo menurun untuk bukan bangunan sehingga menghasilkan nilai penyusutan aktiva tetap pada setiap periode.
- c. Mampu menghasilkan nilai penyusutan pada jurnal umum, buku besar dan laporan penyusutan aktiva tetap.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Metode pengerjaan yang dipakai adalah mode *waterfall* hanya sampai pada metode pengujian.
- b. Metode dalam perhitungan penyusutan aktiva tetap menggunakan metode garis lurus (*Straight Line Method*) untuk penyusutan bangunan dan metode saldo menurun (*Double Declining Method*) untuk penyusutan bukan bangunan.
- c. Dalam perpajakan tidak mengakui adanya nilai residu [2].
- d. Dalam Proyek Akhir ini tidak membuat laporan keuangan.
- e. Dalam Proyek Akhir ini tidak membahas perolehan aktiva tetap angsuran, pertukaran, bangun sendiri, hibah, bantuan, dan sumbangan.
- f. Dalam perhitungan penyusutan aktiva tetap dihitung per bulan.
- g. Dalam proyek akhir ini tidak membahas mengenai penjualan atau penilaian kembali pada aktiva tetap jika masa manfaatnya sudah habis.

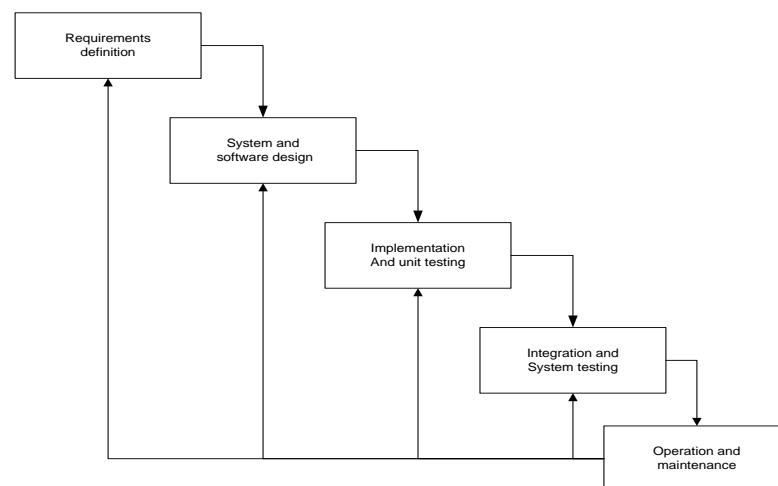
## 1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dari proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Aplikasi berbasis *web* merupakan aplikasi yang mudah diakses oleh pengguna dan diakses melalui *web browser* dengan jaringan *internet* yang diakses melalui *browser*, missal *Internet Explorer*, *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*.
- b. Penyusutan adalah alokasi jumlah suatu aset tetap yang dapat disusutkan sepanjang masa manfaat yang diestimasi.
- c. Aktiva tetap merupakan salah satu aset terpenting yang dimiliki oleh perusahaan. Aktiva tetap umumnya akan digunakan untuk mendukung kegiatan utama perusahaan dalam memperoleh pendapatan.
- d. Ketentuan perpajakan adalah segala ketentuan yang menyangkut perpajakan yang ditetapkan oleh Direktorat Jendral Pajak.
- e. PT Suryaputra Adipradana merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa transportasi pariwisata. Perusahaan ini menyewakan bus pariwisata baik itu untuk perorangan, perusahaan, maupun institusi pendidikan.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan proyek akhir ini menggunakan pemodelan perangkat lunak *software development life cycle* (SDLC) dengan mode *Waterfall*. Berikut adalah gambar model *waterfall* [3].



**Gambar 1-1**  
**Model Waterfall**

a. Definisi kebutuhan (*Requirements Definition*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak [4]. Pada tahap ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan yang dikumpulkan dengan cara melakukan wawancara di tempat studi kasus proyek akhir yaitu PT Suryaputra Adipradana. Dari wawancara yang dilakukan akan mendapatkan data yang dibutuhkan.

b. Desain sistem dan perangkat lunak (*System and Software Design*)

Desain sistem dan perangkat lunak adalah proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak [4]. Pada tahap ini setelah analisis kebutuhan sudah terpenuhi maka dibuatlah *flowmap*, *data flow diagram* (DFD), dan *entity relationship diagram* (ERD) serta gambaran antarmuka pengguna yang nantinya dapat diterapkan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Implementasi dan test unit (*Implementation and Unit Testing*)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain [4]. Pada tahap ini membuat penulisan pengodean (*coding*) dari desain *flowmap*, *data flow diagram* (DFD), dan *entity relationship diagram* (ERD) yang sebelumnya dibuat dan akan dilakukan perancangan sistem dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL yang nantinya akan menghasilkan suatu aplikasi yang dapat membantu perusahaan.

d. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and System Testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dari fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji [4]. Pada tahap ini dilakukan penggabungan unit-unit program dan dilakukan pengujian program dengan metode *Black-Box Testing* untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi.

e. Pengoperasian dan pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Tahap pengoperasian dan pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru [4]. Setelah semuanya sudah dilakukan pengujian maka akan dilanjutkan dengan dilakukan pemeliharaan sistem agar dapat lebih berkembang lagi. Dalam tahap ini tidak dilakukan proses pengerjaannya.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan Proyek Akhir dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 1-1**  
**Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir**

No	Kegiatan	waktu Pelaksanaan																											
		Bulan																											
		Feb-14				Mar-14				Apr-14				Mei-14				Jun-14				Jul-14							
		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.	Definis Kebutuhan																												
2.	Desain Sistem dan Perangkat Lunak																												
3.	Implementasi dan unit testing																												
4.	Integrasi Dan Pengujian Sistem																												
5.	Dokumentasi																												