

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Sistem Informasi

##### 2.1.1 Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem [1].

Konsep lain yang terkandung di dalam definisi tentang sistem adalah konsep sinergi. Konsep ini mengandaikan bahwa di dalam suatu sistem, *output* dari suatu organisasi diharapkan lebih besar dari pada *output* dari masing-masing bagian. Kegiatan bersama dari bagian yang terpisah, tetapi saling berhubungan secara bersama-sama akan menghasilkan efek total yang lebih besar dari pada jumlah bagian secara individu dan terpisah [2].

Adapun elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu [1]:

##### 1. Tujuan (*goal*)

Setiap sistem memiliki tujuan, entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Setiap sistem informasi memiliki satu tujuan, tetapi dengan tujuan yang berbeda-beda. Walaupun begitu, tujuan utama yang umum ada tiga macam yaitu :

- a. Untuk mendukung fungsi kepengurusan manajemen.
- b. Untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen.
- c. Untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan.

##### 2. Masukan (*input*)

Masukan sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahkan untuk diproses. *Input* dapat berupa hal-hal berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak.

##### 3. Keluaran (*output*)

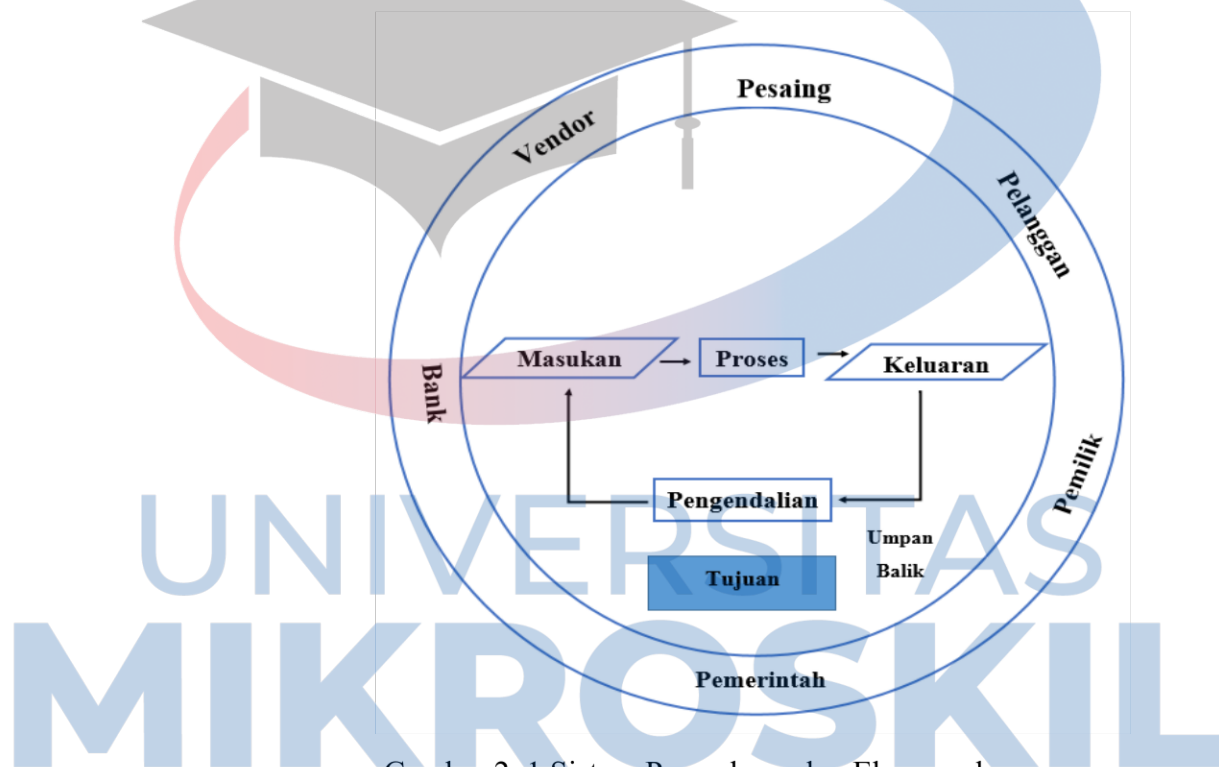
Keluaran merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

#### 4. Proses (*Process*)

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna, misalnya berupa informasi dan produk.

#### 5. Mekanisme Pengendalian (*control mechanism*) dan Umpan Balik (*feedback*)

Mekanisme pengendalian diwujudkan dengan menggunakan umpan balik, yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan dalam bentuk yang sederhana, dilakukan perbandingan antara keluaran sistem dan keluaran yang dikehendaki.



Gambar 2. 1 Sistem Perusahaan dan Elemen-elemennya

Selain dari elemen-elemen di atas, sistem juga berinteraksi dengan lingkungan dan memiliki batas seperti gambar yang memperlihatkan hubungan antar elemen dan juga kaitannya dengan lingkungan [1].

#### **Batas**

Batas sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup atau kemampuan sistem.

#### **Lingkungan**

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan dapat berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti dapat merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem. Lingkungan bagi sebuah organisasi dapat berupa vendor, pelanggan, pemilik, pemerintah, bank dan bahkan pesaing.

### 2.1.2 Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Selain itu informasi memiliki arti sebagai jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika jumlah sebuah pesan diterima. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat [1].

Informasi itu sendiri memiliki ciri-ciri sebagai berikut [1]:

1. Benar atau salah. Dalam hal ini, informasi berhubungan dengan kebenaran terhadap kenyataan. Jika penerima informasi yang salah mempercayainya, efeknya seperti kalau informasi itu benar.
2. Baru. Informasi benar-benar baru bagi si penerima.
3. Tambahan. Informasi dapat memperbaharui atau memberikan perubahan terhadap informasi yang telah ada.
4. Korektif. Informasi dapat digunakan untuk melakukan koreksi terhadap informasi sebelumnya yang salah atau kurang benar.
5. Penegasan. Informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada sehingga keyakinan terhadap informasi semakin meningkat.

Informasi dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu [1]:

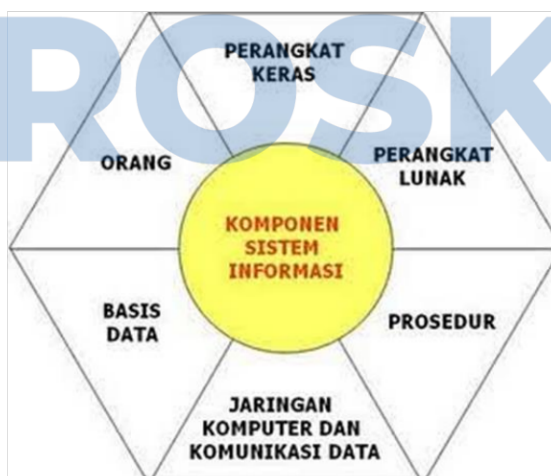
1. Informasi Strategi, informasi ini dapat digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, yang mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.
2. Informasi Taktis, informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi tren penjualan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana penjualan.

3. Informasi Teknis, informasi ini digunakan untuk keperluan operasional, seperti informasi persediaan *stock*, retur penjualan, dan laporan khas harian.

### 2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik. Sistem informasi mengandung komponen-komponen seperti berikut [1]:

1. Perangkat keras (*hardware*), yang mencakup peranti-peranti fisik komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*), yaitu sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
3. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang, yakni semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data, yaitu kumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



Gambar 2. 2 Komponen Sistem Informasi

## 2.2 Basis Data

Basis data terdiri atas dua kata yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Sebagai satu kesatuan istilah, basis data sendiri dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimandatkan kembali dengan cepat dan mudah [3].

Pemanfaatan basis data dilakukan untuk memenuhi sejumlah tujuan seperti berikut ini [3]:

1. Kecepatan dan Kemudahan (*speed*)

Pemanfaatan basis data memungkinkan kita untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan/manipulasi terhadap data atau menampilkan kembali data tersebut dengan lebih cepat dan mudah, dari pada jika kita menyimpan data secara manual atau secara elektronik (tetapi tidak dalam bentuk penerapan basis data).

2. Efisiensi Ruang Penyimpanan (*space*)

Karena keterkaitan yang erat antar kelompok data dalam sebuah basis data, maka redundansi (pengulangan) data pasti akan selalu ada. Dengan basis data, efisiensi/optimalisasi penggunaan ruang penyimpanan dapat dilakukan, karena kita dapat melakukan penekanan jumlah redundansi.

3. Keakuratan (*accuracy*)

Pemanfaatan pengkodean atau pembentukan relasi antar data bersama dengan penerapan aturan/batasan (*constraint*) tipe data, domain data, keunikan data dan sebagainya, yang secara ketat dapat diterapkan dalam sebuah basis data, sangat berguna untuk menekan ketidakakuratan penyimpanan data.

4. Ketersediaan (*availability*)

Pertumbuhan data sejalan dengan waktu akan semakin membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, padahal tidak semua data itu selalu kita butuhkan. Karena kita dapat memilah adanya data utama/*master*/referensi, data transaksi, data histori, hingga data yang kadaluarsa. Data yang sudah jarang atau bahkan



tidak pernah lagi kita gunakan, dapat kita atur untuk dilepaskan dari sistem basis data yang sedang aktif menjadi tidak aktif.

5. Kelengkapan (*completeness*)

Lengkap atau tidaknya data yang kita kelola dalam sebuah basis data bersifat relatif (baik terhadap kebutuhan pemakain maupun terhadap waktu). Untuk mengakomodasi kebutuhan kelengkapan data yang semakin berkembang, maka kita tidak hanya dapat menambah *record-record* data, tetapi juga dapat melakukan perubahan struktur dalam basis data.

6. Keamanan (*security*)

Memang ada sejumlah sistem (aplikasi) pengelola basis data yang tidak menerapkan aspek keamanan dalam penggunaan basis data. Akan tetapi untuk sistem yang besar dan serius, aspek keamanan juga dapat ditetapkan dengan ketat. Dengan begitu, kita dapat menentukan siapa-siapa (pemakai) yang boleh menggunakan basis data.

7. Kebersamaan Pemakaian (*sharability*)

Basis data yang dikelola oleh sistem (aplikasi) yang mendukung lingkungan *multi-user*, akan dapat memenuhi kebutuhan, tetapi dengan menjaga munculnya persoalan baru seperti inkonsistensi data atau kondisi *deadlock* (karena ada pemakai yang saling menunggu untuk menggunakan data).

Terdapat komponen-komponen utama dalam sistem basis data yaitu [3]:

1. Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras yang biasanya terdapat dalam sebuah sistem basis data adalah:

- a. Komputer.
- b. Memori sekunder yang *on-line* (*harddisk*).
- c. Memori sekunder yang *off-line* (*tape* atau *Removable disk*) untuk keperluan *back-up* data.
- d. Media/perangkat komunikasi.

2. Sistem operasi (*operating system*)

Sistem operasi merupakan program yang mengaktifkan sistem komputer, mengendalikan seluruh sumber daya dalam komputer.

3. Basis data (*database*)

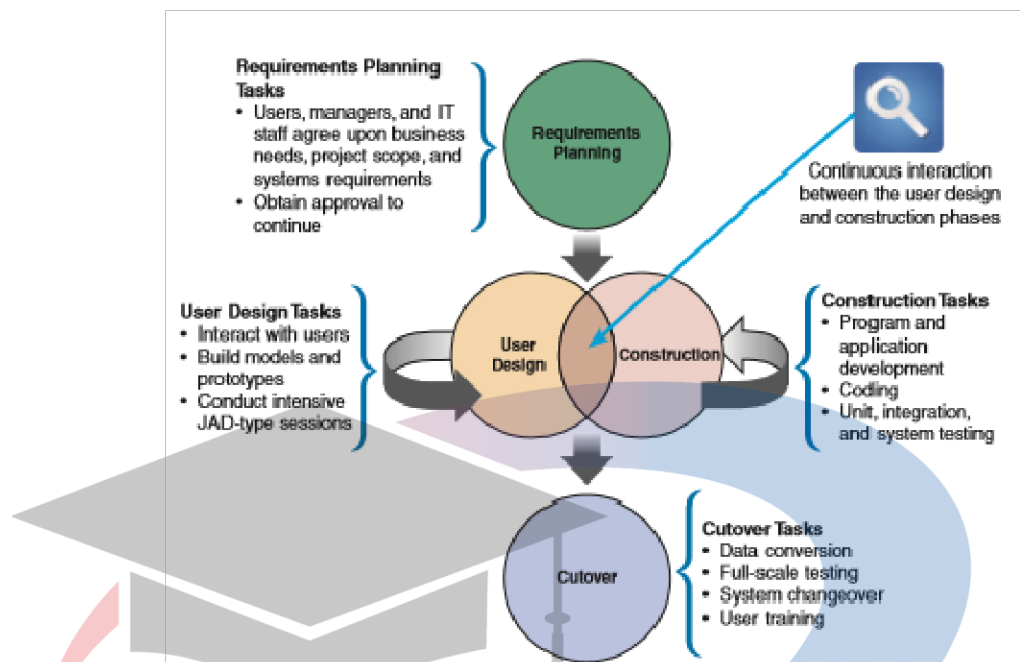
Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi sejumlah objek basis data.

4. Sistem pengelolaan basis data (*database management system/DBMS*)  
Pengelolaan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah perangkat lunak yang khusus. Perangkat lunak inilah (disebut *DBMS/Database Management System*). Perangkat lunak yang termasuk DBMS seperti dBase, FoxBase, Rbase, Microsoft-Access.
5. Pemakai (*user*)  
Ada beberapa jenis/tipe pemakai terhadap suatu sistem basis data yang dibedakan berdasarkan cara mereka berinteraksi terhadap sistem.
  - a. *Programmer* Aplikasi.
  - b. Pengguna Mahir (*Casual User*).
  - c. Pengguna Umum (*End User/ Naive User*).
  - d. Pengguna Khusus (*Specialized User*).
6. Aplikasi (perangkat lunak) Lain  
Aplikasi lain ini bersifat opsional. Artinya, ada atau tidaknya tergantung pada kebutuhan kita.

### 2.3 Rapid Application Development (RAD)

RAD (*Rapid Application Development*) adalah teknik berbasis tim yang mempercepat pengembangan sistem informasi dan menghasilkan sistem informasi yang berfungsi. RAD menggunakan pendekatan kelom pok tetapi berjalan lebih jauh. Produk akhir RAD adalah sistem informasi baru. RAD adalah metodologi lengkap, dengan siklus kehidupan empat fase yang sejajar dengan fase SDLC tradisional. Perusahaan menggunakan RAD untuk mengurangi biaya dan waktu pengembangan dan meningkatkan kemungkinan keberhasilan [4].

Model RAD terdiri dari empat fase yaitu perencanaan kebutuhan, desain pengguna, konstruksi, dan *cutover*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.3. Perhatikan interaksi berkelanjutan antara desain pengguna dan fase konstruksi [4].



Gambar 2. 3 Empat Tahapan dari RAD

1. Perencanaan Kebutuhan (*Requirements Planning*)

Tahapan perencanaan kebutuhan menggabungkan elemen-elemen dari tahapan perencanaan sistem dan tahapan analisis sistem dari SDLC. Pengguna, manajer, dan anggota staf IT berdiskusi dan menyetujui kebutuhan sistem. Tahap perencanaan kebutuhan berakhir ketika sebuah tim menyetujui kunci isu dan mendapatkan otorisasi manajemen untuk melanjutkan.

2. Desain Pengguna (*User Design*)

Selama tahapan desain pengguna, pengguna akan berinteraksi dengan analis sistem dan pengembang model dan pembuat model dasar yang akan menggambarkan semua proses, *output* dan *input* sistem. Kelompok RAD dan subkelompok khusus menggunakan sebuah kombinasi dari teknik JAD dan CASE *Tool* untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam pekerjaan model. Desain pengguna adalah sebuah kelanjutan, proses interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memahami, memodifikasi dan akhirnya menyetujui sebuah model pekerjaan dari sistem yang mereka butuhkan.

3. Konstruksi (*Construction*)

Tahapan konstruksi fokus kepada program dan pengembangan tugas aplikasi yang serupa dengan SDLC. Di dalam RAD, bagaimanapun, pengguna terus



berpartisipasi dan masih dapat menyarankan perubahan atau peningkatan saat layar atau laporan aktual dikembangkan.

#### 4. *Cutover*

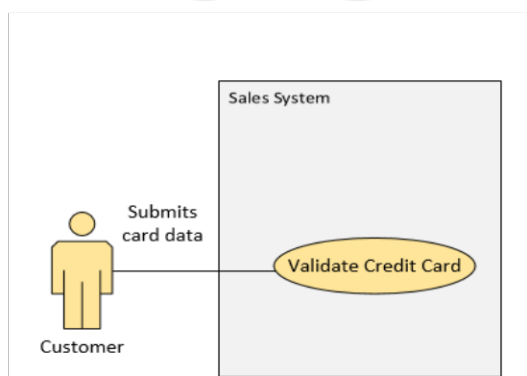
Tahapan *cutover* menyerupai tugas akhir dalam fase implementasi SDLC, termasuk konversi data, pengujian, peralihan ke sistem baru, dan pelatihan pengguna. Dibandingkan dengan metode tradisional, seluruh proses dikompresi. Akibatnya, sistem baru dibangun, disampaikan, dan fase dalam operasi banyak sumber.

## 2.4 Teknik Pengembangan Sistem

### 2.4.1 Pemodelan Use Case

Selama pemodelan persyaratan, analisis sistem dan pengguna bekerja bersama untuk mendokumentasikan persyaratan dan memodelkan fungsi sistem. *Use case* secara visual menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem informasi. Dalam diagram *use case*, pengguna menjadi aktor, dengan peran spesifik yang menggambarkan bagaimana dia berinteraksi dengan sistem.

Model *use case* adalah ringkasan visual dari beberapa kasus penggunaan terkait dalam suatu sistem atau subsistem. Ketika model *use case* dibuat, langkah pertama adalah mengidentifikasi batas sistem, yang diwakili oleh persegi panjang. Batas sistem menunjukkan apa yang termasuk dalam sistem (di dalam persegi panjang) dan apa yang tidak termasuk dalam sistem (di luar persegi panjang). Setelah batas sistem diidentifikasi, gunakan kasus ditempatkan pada diagram, aktor ditambahkan, dan hubungan estafet ditampilkan[4].



Gambar 2. 4 Contoh Model *Use Case*

Gambar 2.4 menunjukkan model *use case* sederhana untuk sistem penjualan di mana aktor adalah pelanggan dan *use case* melibatkan validasi kartu kredit yang dilakukan oleh sistem. Karena *use case* menggambarkan sistem melalui mata pengguna, bahasa bisnis umum dapat digunakan untuk menggambarkan transaksi.



<b>Name of Use Case:</b>	Credit card validation process
<b>Actor:</b>	Customer
<b>Description:</b>	Describes the credit card validation process
<b>Successful Completion:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Customer clicks the input selector and enters credit card number and expiration date</li> <li>2. System verifies card</li> <li>3. System sends authorization message</li> </ol>
<b>Alternative:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Customer clicks the input selector and enters credit card number and expiration date</li> <li>2. System rejects card</li> <li>3. System sends rejection message</li> </ol>
<b>Precondition:</b>	Customer has selected at least one item and has proceeded to checkout area
<b>Postcondition:</b>	<p>Credit card information has been validated</p> <p>Customer can continue with order</p>
<b>Assumptions:</b>	None

Gambar 2. 5 Contoh Tabel Narasi

Sebagai contoh, gambar 2.5 menunjukkan tabel yang mendokumentasikan kasus penggunaan validasi kartu kredit

Berikut adalah notasi-notasi yang ada pada model *use case*[5]:

Tabel 2. 1 Notasi-notasi Model *Use Case*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan

			mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ansector</i> ).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10.		<i>Note</i>	Elemen sisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan

			mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
--	--	--	---

### 2.4.2 Prototyping

*Prototype* adalah konsep pengujian sistem dan memberikan kesempatan untuk memeriksa *input*, *output* dan antarmuka pengguna sebelum keputusan akhir dibuat. *Prototype* adalah versi awal dari sistem informasi. *Prototype* dapat berfungsi sebagai model awal yang digunakan sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi sistem yang sudah jadi, atau *Prototype* itu sendiri dapat berkembang menjadi versi final sistem. Bagaimanapun juga, *prototyping* mempercepat proses pengembangan secara signifikan. Kerugian yang mungkin dari pembuatan *prototype* adalah bahwa keputusan penting mungkin dibuat terlalu dini, sebelum masalah bisnis atau TI dipahami secara menyeluruh. Namun, *prototype* yang didasarkan pada teknik pencarian fakta dan pemodelan yang cermat dapat menjadi alat yang sangat berharga[4].

Berikut ini adalah tahapan – tahapan dari *prototype*[6]:

#### 1. Pengumpulan Kebutuhan

Pengembang dan klien akan bertemu terlebih dahulu dan kemudian menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian – bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

#### 2. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan tersebut mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *protoype*.

#### 3. Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

#### 4. Evaluasi Sistem

Klien akan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, sistem dapat digunakan dan jika tidak ulangi langkah 2 dan 3.



## 2.5 Pembelian

Pembelian adalah suatu usaha yang digunakan dalam perusahaan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. Secara umum definisi pembelian adalah usaha pengadaan barang atau jasa dengan tujuan yang akan digunakan sendiri, untuk kepentingan proses produksi maupun untuk dijual kembali, baik dengan atau tanpa proses, dalam proses pembelian yang ada, agar kegiatan pembelian dapat dilakukan dengan benar. Fungsi pembelian bertanggung jawab untuk memperoleh informasi mengenai harga barang, menentukan pemasok yang dipilih dalam pengadaan barang, dan mengeluarkan pesanan pembelian kepada pemasok yang dipilih [7].

Fungsi-fungsi yang terkait dalam siklus pembelian [7]:

### 1. *Inventory management/logistics*

Fungsi pembelian utama berfokus pada pemilihan pemasok yang darimana persediaan itu nantinya akan dibeli. Pemilihan pemasok harus memperhatikan beberapa faktor seperti harga yang ditawarkan, kualitas dari barang yang ditawarkan, jangka waktu pengiriman yang dijanjikan dan apakah pemasok itu dapat dipercaya.

### 2. *Finance/accounting*

Fungsi ini memiliki tanggung jawab yang berhubungan dengan data keuangan, informasi, perencanaan dan pengendalian atas sumber daya. Untuk siklus pengeluaran, *finance/accounting* mencakup :

- a. Fungsi pengeluaran kas, yaitu bertanggung jawab menyiapkan cek untuk pengeluaran dan memelihara data-data yang berhubungan dengan pengeluaran kas.
- b. Fungsi pengendalian persediaan, yang bertanggung jawab memelihara data-data persediaan dan mengajukan permintaan pembelian.
- c. Fungsi utang usaha, bertanggung jawab memelihara data-data utang pemasok dan menyetujui faktur pemasok untuk pembayaran.
- d. Fungsi jurnal umum, bertanggung jawab untuk memelihara akun-akun, aset, ekuitas beban dan pendapatan.

## 2.6 Penjualan

Kegiatan penjualan terdiri atas penjualan barang dan jasa, baik secara kredit maupun secara tunai. Dalam transaksi penjualan kredit, jika pesanan dari pelanggan telah dipenuhi dengan pengiriman barang atau penyerahan jasa, untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki piutang kepada pelanggannya. Dalam sistem penjualan secara tunai, barang atau jasa baru diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli jika perusahaan telah menerima kas dari pembeli [7].

Penjualan menurut cara bayarnya dapat dibedakan sebagai berikut [7]:

1. Penjualan tunai, yaitu penjualan yang dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli dengan melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan kepada pembeli.
2. Penjualan kredit, yaitu penjualan yang dilakukan dengan cara memenuhi pesanan pelanggan dengan mengirimkan barang atau menyerahkan jasa, dan untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki piutang kepada pelanggannya.

### 2.6.1 Piutang

Piutang adalah salah satu pos terbesar dalam aset lancar selain persediaan. Piutang terjadi pada umumnya karena perusahaan menjual barang dagangnya tidak secara tunai dalam upaya untuk meningkatkan penjualan perusahaan. Pengelolaan dan pengendalian piutang yang baik dan memadai sangat penting karena jika piutang yang diberikan tidak tertagih maka perusahaan akan mengalami kerugian. Sebaliknya, pengelolaan piutang yang buruk akan dapat mengganggu likuiditas perusahaan yang pada akhirnya akan menurunkan tingkat keuntungan perusahaan [8].

Istilah piutang mencakup seluruh uang yang diklaim terhadap entitas lain, termasuk perorangan, perusahaan, dan organisasi lain. Piutang – piutang ini biasanya merupakan bagian yang signifikan dari total aset lancar. Piutang dapat diklasifikasikan sebagai berikut [8]:

1. Piutang Usaha

Transaksi paling umum yang menghasilkan piutang adalah penjualan barang atau jasa secara kredit. Piutang dicatat sebagai debit pada akun piutang usaha. Piutang semacam ini biasanya diharapkan dapat ditagih dalam waktu dekat, misalnya 30 atau 60 hari. Piutang ini digolongkan sebagai aset lancar di neraca.

## 2. Wesel Tagih

Wesel tagih adalah pernyataan jumlah utang pelanggan dalam bentuk tertulis yang formal. Selama diharapkan dapat ditagih dalam waktu setahun, wesel tagih biasanya digolongkan sebagai aset lancar di neraca. Wesel tagih sering kali digunakan untuk periode kredit lebih dari 60 hari. Wesel tagih dapat digunakan untuk melunasi piutang pelanggan. Wesel tagih dan piutang usaha yang dihasilkan dari transaksi penjualan kadang disebut piutang dagang.

## 3. Piutang lainnya

Piutang lainnya biasanya dikelompokkan untuk melunasi piutang pelanggan. Jika piutang tersebut diharapkan akan ditagih dalam waktu satu tahun, maka digolongkan sebagai aset lancar. Jika diperkirakan tertagih lebih dari satu tahun, maka digolongkan sebagai aset tidak lancar dan dilaporkan di bawah pos investasi. Piutang lainnya mencakup piutang bunga, piutang pajak, dan piutang karyawan.

### 2.6.2 Piutang Tak Tertagih

Tidak ada aturan umum untuk menentukan kapan sebuah piutang dianggap tidak tertagih. Saat piutang sudah jatuh tempo, pertama-tama perusahaan harus menghubungi si pelanggan dan mencoba menagihnya. Jika setelah dihubungi beberapa kali si pelanggan tetap tidak membayar, maka perusahaan dapat menyewa jasa agensi penagihan. Setelah agensi penagihan melakukan upaya penagihan, seluruh saldo piutang yang tersisa dianggap tidak tertagih. Salah satu indikasi terpenting dari piutang yang tidak tertagih sebagian atau seluruhnya adalah ketika debitor pailit. Indikasi lainnya termasuk penutupan usaha pelanggan dan kegagalan dalam mencari lokasi atau menghubungi pelanggan [8].

## 2.7 Aset dan Biaya Operasional

Aset tetap di dalam perusahaan adalah aset berwujud yang [9]:

1. Dimiliki untuk digunakan dalam produksi atau penyediaan barang atau jasa, untuk direntalkan kepada pihak lain, atau untuk tujuan administratif.
2. Diharapkan dapat digunakan selama lebih dari satu periode.

Aset tetap memiliki wujud secara fisik. Hal inilah yang membedakan antara aset tetap dengan aset tak berwujud. Aset tetap adalah aset berwujud yang dibeli bukan

untuk dijual kembali tetapi untuk kepentingan operasi perusahaan, memiliki masa manfaat lebih dari satu tahun, dan kecuali tanah tidak disusutkan selama masa manfaatnya. Aset tetap dibeli untuk membantu kelancaran operasi perusahaan. Aset tetap umumnya adalah komponen terbesar di laporan posisi keuangan (neraca) sehingga pemanfaatannya secara efektif dan efisien akan membantu kinerja perusahaan secara maksimal.

Harga perolehan aset tetap meliputi seluruh jumlah yang dikeluarkan untuk mendapatkan aset tersebut. Aset tetap akan dilaporkan dalam neraca tidak hanya sebesar harga belinya saja, tetapi juga termasuk seluruh biaya yang dikeluarkan sampai aset tetap tersebut siap untuk dipakai. Sebagai contoh adalah mesin produksi, di mana harga perolehannya tidak hanya berasal dari harga beli saja, tetapi juga termasuk pajak, ongkos angkut, biaya asuransi selama dalam perjalanan, ongkos pemasangan dan biaya uji coba, sampai mesin tersebut benar-benar dapat dioperasikan dan dimanfaatkan [10]. Tanah, bangunan, peralatan kantor adalah contoh aset tetap yang ada di perusahaan. Semua aset tetap harus disusutkan, kecuali tanah karena memiliki masa manfaat yang tidak terbatas.

Harga perolehan tanah tidak hanya terdiri atas harga beli saja, melainkan juga termasuk biaya-biaya lainnya yang dikeluarkan sampai tanah tersebut dapat dipergunakan, seperti biaya survei, pajak dan biaya pengurusan surat untuk mendapatkan hak kepemilikan atas tanah. Di sisi lain, jika seandainya di atas tanah yang baru dibeli tersebut sudah terdapat bangunannya dan pada akhirnya bangunan tersebut harus dirobohkan agar dapat dibangun bangunan baru yang sesuai dengan kehendak atau kebutuhan pemakai (pembeli), maka hasil dari penjualan puing-puing atas bongkaran bangunan lama tersebut justru akan diperhitungkan sebagai pengurang dari harga perolehan. Harga perolehan bangunan terdiri atas harga beli, pajak, biaya pengurusan surat untuk mendapatkan hak kepemilikan atas bangunan, dan biaya rekondisi sebelum penempatan. Untuk bangunan yang dibangun sendiri, maka harga perolehannya terdiri atas biaya izin membangun, biaya untuk membeli bahan-bahan bangunan, biaya upah tukang atau teknisi, biaya sewa peralatan untuk membangun, bahkan termasuk bunga atas dana yang dipinjam untuk membiayai pembangunan gedung baru tersebut. Harga perolehan untuk peralatan, seperti yang telah disebut sebelumnya, biasanya terdiri atas harga beli, pajak, ongkos angkut,



biaya asuransi selama dalam perjalanan, ongkos pemasangan, dan uji coba sampai peralatan tersebut benar-benar dapat dioperasikan dan dimanfaatkan. Untuk pembelian peralatan bekas, biaya rekondisi sebelum pemakaian juga merupakan bagian dari harga perolehan aset bersangkutan [10].

Aset tak berwujud adalah aset nonmoneter yang dapat diidentifikasi tanpa wujud fisik. Aset tak berwujud harus diakui sebagai aset jika hanya jika kemungkinan besar entitas akan memperoleh manfaat ekonomis masa depan dari aset tersebut, dan biaya perolehan aset tersebut dapat diukur secara andal. Jika pengeluaran tidak memenuhi dua kriteria di atas maka diakui sebagai beban [9]. Beban adalah biaya yang telah terjadi yang dikurangkan dari penghasilan atau dibebankan pada periode yang bersangkutan, di mana pengorbanan terjadi [11]. Harga perolehan aset tak berwujud yang dibeli dari pihak lain (bukan dihasilkan sendiri), seperti paten, merek dagang, dan hak cipta harga perolehannya terdiri atas harga beli, biaya registrasi, biaya pengurusan surat, serta biaya-biaya yang dikeluarkan dalam rangka memperoleh hak [10].

Biaya biasanya berkaitan dengan tingkat harga suatu barang yang harus dibayar. Jika kita membeli sebuah produk secara tunai dan kemudian segera menggunakan produk tersebut, maka tidak akan ada masalah yang timbul dalam pendefinisian dan pengukuran biaya produk tersebut. Biaya yang akan digunakan untuk suatu penggunaan tertentu disebut biaya relevan. Pada saat perhitungan biaya yang akan digunakan untuk melengkapi formulir pajak pendapatan sebuah perusahaan, para akuntan diperlukan untuk membuat perincian jumlah rupiah yang aktual yang dikeluarkan untuk membeli bahan baku dan peralatan modal yang digunakan dalam produksi [12].

Biaya dapat diartikan sebagai pengorbanan sumber ekonomi baik berwujud maupun tidak berwujud yang dapat diukur dalam satuan uang, yang telah terjadi atau akan terjadi untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian tersebut mengandung apa yang disebut biaya yang telah terjadi, dan biaya yang belum terjadi. Selain itu biaya juga diartikan sebagai suatu pengorbanan yang dapat mengurangi kas atau harta lainnya untuk mencapai tujuan, baik yang dapat dibebankan pada saat ini maupun pada saat yang akan datang. Pada saat akan/telah melakukan suatu kegiatan untuk tujuan tertentu, misalnya akan membuat barang atau berpergian

atau menyelesaikan suatu kegiatan pelayanan untuk mengeluarkan uang dan menggunakan alat atau benda lainnya yang dimiliki. Uang atau alat yang baik yang akan atau telah digunakan untuk kegiatan tersebut dikategorikan sebagai biaya. Biaya yang akan dikeluarkan disebut anggaran [11]

