

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem informasi pada zaman sekarang sangat berperan sekali dalam suatu organisasi, keunggulan secara kompetitif dapat dimiliki oleh sebuah organisasi dengan adanya sistem informasi. Fungsi dari sistem informasi itu sendiri yaitu untuk meningkatkan aksesibilitas data secara tepat waktu dan akurat bagi pemakainya, maka manajemen aset merupakan salah satu permasalahan yang dapat ditangani dengan sistem informasi.

Manajemen aset merupakan serangkaian kegiatan yang terkait dengan mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan aset, mengidentifikasi kebutuhan dana, memperoleh aset, menyediakan sistem dukungan logistik dan pemeliharaan untuk aset, menghapus atau memperbaharui aset sehingga secara efektif dan efisien dapat memenuhi tujuan [1]. Tujuan dari manajemen aset yaitu untuk mencari biaya terendah dalam jangka panjang saat membuat keputusan dalam mengelola aset. Salah satu aset yang dimiliki oleh universitas adalah aset tetap, aset tetap berwujud yang diperoleh perusahaan harus dilakukan penyusutan secara periodik untuk mengetahui nilai bukunya pada akhir periode akuntansi dan dilaporkan dalam laporan keuangan di dalam neraca berupa akumulasi penyusutan serta dalam laporan rugi laba berupa beban penyusutan.

Sistem informasi manajemen aset digunakan untuk pengelolaan aset atau inventori. Implementasi sistem informasi manajemen aset pada hakekatnya adalah upaya untuk tertib dokumen dan tertib administrasi pengelolaan aset.

Universitas Suryakencana memiliki aset yang jumlahnya semakin lama semakin bertambah, mengingat belum tersedianya sistem untuk mengelola data aset tentu staff administrasi mengalami kesulitan dalam pengelolannya. Manajemen aset di Universitas Suryakencana sendiri masih dilakukan dengan menggunakan *Ms. Office*, hal tersebut menyebabkan lambannya proses pencarian dan pencatatan data aset, dokumen yang tidak tertata, hingga berdampak pada sulitnya monitoring dan pengontrolan aset oleh pihak universitas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibutuhkan sistem informasi manajemen aset yang dapat memudahkan dalam pengelolaan aset di Universitas Suryakencana. Sistem informasi manajemen aset ini dibuat agar dapat mengelola data aset dengan mudah, efektif dan akurat mulai dari pencatatan data aset, pencarian data aset, rekapitulasi data aset serta penghapusan data aset. Selain itu sistem ini juga menyediakan sebuah fungsi penilaian aset, sehingga rekap nilai aset mulai dari nilai penyusutan, nilai residu, estimasi manfaat dan nilai buku bersih dapat dinilai dan diolah secara otomatis.

Penyusutan aset tetap yang diterapkan dalam sistem ini adalah metode penyusutan *straight line* (garis lurus) sesuai dengan ketentuan peraturan perpajakan yang telah diatur dalam pasal 11 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1983 tentang pajak penghasilan. Hal tersebut terkait dengan salah satu tujuan pembuatan laporan nilai aset di setiap perusahaan dimana untuk memenuhi salah satu kebutuhan data wajib pajak yang pembayarannya dilakukan setiap tahun di akhir periode akuntansi perusahaan. Metode *straight line* dipilih karena beban penyusutan yang digunakan perusahaan bernilai lebih kecil dibandingkan dengan metode lainnya, sehingga laba

operasional yang dihasilkan dengan metode *straight line* akan lebih besar dibandingkan dengan laba operasional yang dihasilkan metode lainnya.

Oleh karena itu maka penelitian ini diberi judul: **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE STRAIGHT LINE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan penelitian di atas maka pokok permasalahannya adalah Bagaimana menerapkan metode *straight line* pada sistem informasi manajemen aset?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, agar hasil penelitian dapat sesuai dengan perumusan masalah dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. Studi kasus di Universitas Suryakencana Cianjur.
2. Metode yang digunakan adalah *Straight line*.
3. Aset yang diteliti adalah aset tetap dan berwujud.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk:
Menerapkan metode *Straight line* pada sistem informasi manajemen aset.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini akan mendukung peneliti dalam mempelajari, menganalisa, dan mengembangkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh untuk diterapkan di dunia nyata.

2. Bagi Univeritas Suryakencana

Memberikan gambaran yang dapat dimanfaatkan univeristas sebagai acuan dalam meningkatkan kinerja universitas untuk jangka waktu beberapa tahun ke depan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu teknik pengumpulan data, dan metode pengembangan perangkat lunak.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Studi Pustaka, yaitu dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dari berbagai sumber referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.
2. Observasi, Pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan atau peninjauan langsung ke objek atau masalah yang sedang diteliti.

1.6.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Prototype*, karena metode ini lebih memudahkan proses dalam membangun perangkat lunak dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Keuntungan dari *Prototype* antara lain:

1. *User* dapat mempertimbangkan sedikit perubahan selama masih bentuk *prototype*;
2. Memberikan hasil yang lebih akurat dari pada perkiraan sebelumnya, karena fungsi yang diinginkan dan kerumitannya sudah dapat diketahui dengan baik;
3. *User* merasa puas. Pertama, *user* mengenai komputer dan aplikasi yang akan dbuatkan untuknya. Kedua, *user* terlibat langsung dari awal dan memotivasi semangat untuk mendukung analisis selama proyek berlangsung.

Adapun proses metode pengembangan *Prototype* adalah sebagai berikut:

1. *Communication*

Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan.

2. *Quick Plan*

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

3. *Modelling Quick Design*

Berfokus pada representasi aspek *software* yang bisa dilihat *user*. *Modelling Quick Design* cenderung ke pembuatan *prototype*.

4. *Construction of Prototype*

Membangun kerangka atau rancangan *prototype* dari *software* yang akan dibangun.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Prototype yang telah dibuat oleh *developer* akan disebarakan kepada *user*, untuk dievaluasi, kemudian *user* akan *memberikan feedback* yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan dibangun. Pengulangan proses ini terus berlangsung sampai semua kebutuhan terpenuhi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam lima bab, yang disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum dari Tugas Akhir yang meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang teori-teori yang berasal dari jurnal, buku serta studi kepustakaan yang digunakan sebagai landasan teori dalam pembuatan tugas akhir ini serta *The State Of The Art*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan hasil analisa dan perancangan sistem yang digunakan pada saat ini, dan analisa sistem baru yang akan diusulkan di Universitas Suryakencana.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menguraikan tentang pengujian teradap sistem yang berjalan dan kegiatan implementasi sebelum rancangan sistem dapat digunakan dan siap dioperasikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari Tugas Akhir yang dibuat dan menjelaskan saran-saran penulis kepada pembaca, pustakawan, maupun untuk penulis.

