

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem informasi akuntansi

Menurut Aveh & Kwarteng (2018) sistem informasi akuntansi merupakan seluruh komponen yang digabungkan untuk mengumpulkan informasi dan *raw data* untuk diproses dan diubah menjadi sebuah laporan yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan.

Menurut Belfo, Estébanez, & Trigo (2016) sistem informasi akuntansi merupakan metode yang berbasis komputer untuk memantau dan melacak aktivitas akuntansi dengan bantuan sumberdaya IT. Sistem informasi akuntansi juga bertanggung jawab untuk mengumpulkan, menyimpan dan memproses data financial dan data akuntansi.

Menurut Romney & Steinbart (2015) sistem informasi akuntansi didesign untuk mengumpulkan dan menyimpan data sehingga data dapat ditampilkan kepada pembuat keputusan sebagai informasi yang relevan dan dapat diandalkan.

2.2 Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pembelian

2.2.1 Pembelian

Menurut Gelinas, Dull, & Wheeler (2015) Pembelian merupakan struktur yang dirancang untuk saling berinteraksi dari orang, peralatan, metode dan kontrol yang berfungsi untuk melengkapi fungsi – fungsi yang terdapat dalam perusahaan. Fungsi tersebut dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Menangani pekerjaan rutin yang berulang dari pembelian dan penerimaan barang.
2. Mendukung pengambilan keputusan yang diperlukan untuk mengatur pembelian dan penerimaan.
3. Membantu persiapan dari laporan internal dan eksternal.

Menurut (Mulyadi, 2015) pembelian merupakan fungsi pengadaan barang yang dilakukan oleh perusahaan untuk memenuhi permintaan, sedangkan menurut (Bodnar & Hopwood, 2010) pembelian merupakan proses pengadaan yang dilakukan oleh perusahaan untuk memilih sumber, memesan dan memperoleh barang maupun jasa untuk dijual kembali.

2.2.2 Retur Pembelian

Menurut Mulyadi (2015) retur pembelian digunakan dalam perusahaan untuk pengembalian barang yang sudah dibeli kepada pemasoknya. Barang yang sudah diterima pemasok terkadang tidak sesuai dengan barang yang dipesan menurut surat order pembelian. Ketidaksesuaian yang mungkin terjadi berupa:

1. Barang yang diterima tidak cocok dengan spesifikasi yang tercantum dalam surat order pembelian.
2. Barang mengalami kerusakan dalam pengiriman.

2.3 Sistem Informasi Akuntansi Persediaan

2.3.1 Persediaan

Persediaan merupakan *raw material*, *work in process*, dan *finish goods* yang merupakan bagian dari asset yang terdapat dalam perusahaan yang siap dan akan dijual (Singh & Verma, 2018). Menurut Mulyadi (2015) persediaan merupakan barang dagang yang dibeli dengan tujuan untuk dijual kembali. Persediaan juga bisa merupakan barang ataupun sumber daya – sumber daya yang disimpan untuk mengantisipasi terhadap pemenuhan permintaan (Parutu & Palandeng, 2018).

Sedangkan menurut Sarosa (2018) persediaan merupakan tabel informasi terhadap persediaan barang yang dimiliki yang siap dijual kepada pelanggan. Sehingga berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa persediaan adalah sumber daya atau juga barang dagang yang dibeli dan disimpan dengan tujuan untuk dijual kembali kepada pelanggan.

2.3.2 Metode pencatatan persediaan

Menurut Weygandt, Kimmel, Kieso (2011) terdapat 2 metode pencatatan yang dapat digunakan oleh perusahaan:

1. Metode perpetual

Dalam metode perpetual, perusahaan melakukan pencatatan biaya detail dari setiap persediaan yang dibeli dan dijual. Pencatatan ini secara kontinyu menunjukkan persediaan yang ada di tangan untuk setiap barang. Dalam metode perpetual, perusahaan menentukan harga pokok

barang (*cost of good sold*) setiap penjualan terjadi. Jurnal untuk metode perpetual dalam pencatatan persediaan ialah:

Persediaan	xxx
Hutang Pembelian	xxx

2. Metode Periodik

Dalam metode periodik, perusahaan tidak terus melakukan pencatatan biaya detail dari setiap periode. Penentuan harga pokok hanya pada saat akhir dari periode akuntansi. Jurnal untuk metode periodic dalam pencatatan persediaan ialah :

Pembelian	xxx
Hutang pembelian	xxx

2.3.3 Metode perhitungan persediaan

Menurut [Weygandt](#), Kimmel, Kieso (2011) terdapat 2 metode untuk menilai persediaan yang dapat digunakan oleh perusahaan:

1. Metode FIFO

Metode FIFO (*First in First out*) adalah metode penetapan harga pokok persediaan, dimana barang - barang yang pertama kali dibeli merupakan barang yang dijual pertama kali. Dalam metode ini persediaan akhir dinilai dengan harga pokok pembelian paling akhir.

2. Metode *Average*

Metode *average* (rata-rata) adalah metode penetapan harga pokok persediaan berdasarkan harga pokok rata - rata dari barang yang tersedia yang akan digunakan untuk menilai harga pokok barang yang dijual dan yang terdapat dalam persediaan

2.4 Analisa dan perancangan sistem informasi berorientasi objek

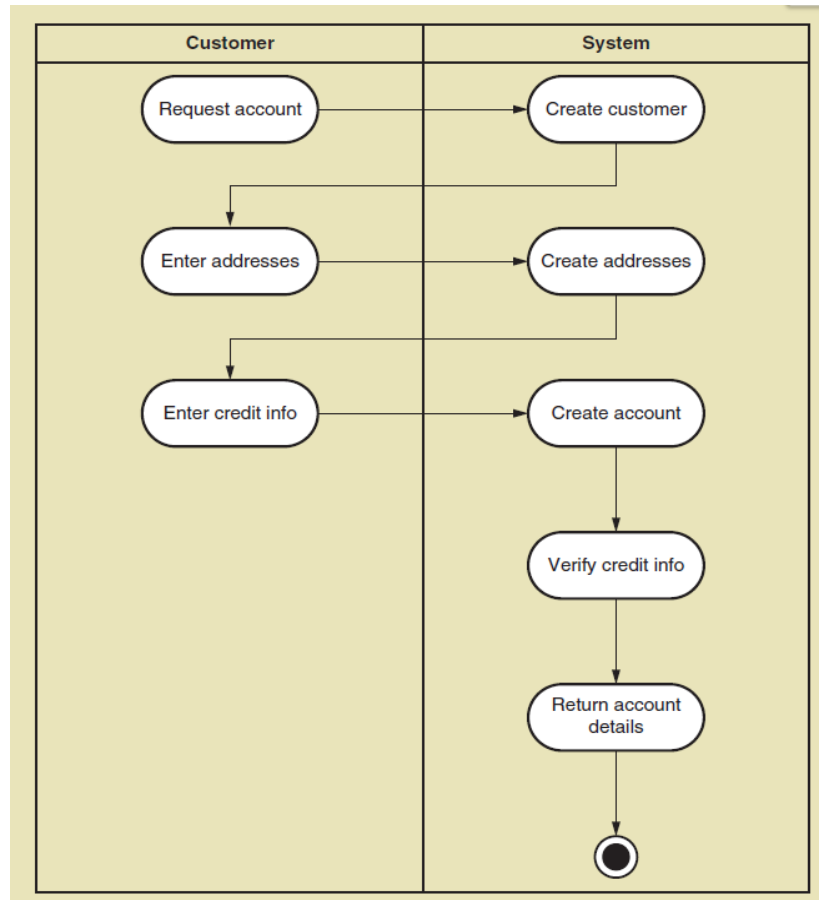
Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2012) Object oriented analysis and design merupakan model yang digunakan oleh *programmer* untuk menentukan dan merancang sebuah sistem berbasis objek yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan yang dibutuhkan oleh *user*.

2.4.1 Unified Modeling Language (UML) Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012) *Unified Modeling Language* atau UML merupakan model yang digunakan untuk menganalisa, menggambarkan dan mendokumentasikan sistem informasi dalam pengembangan system.

2.4.2 Activity Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2012) *Activity diagram* merupakan sebuah model diagram *workflow* yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas user (sistem) dari setiap kegiatan yang dilakukan ataupun langkah – langkah yang dilakukan untuk memproses transaksi bisnis.

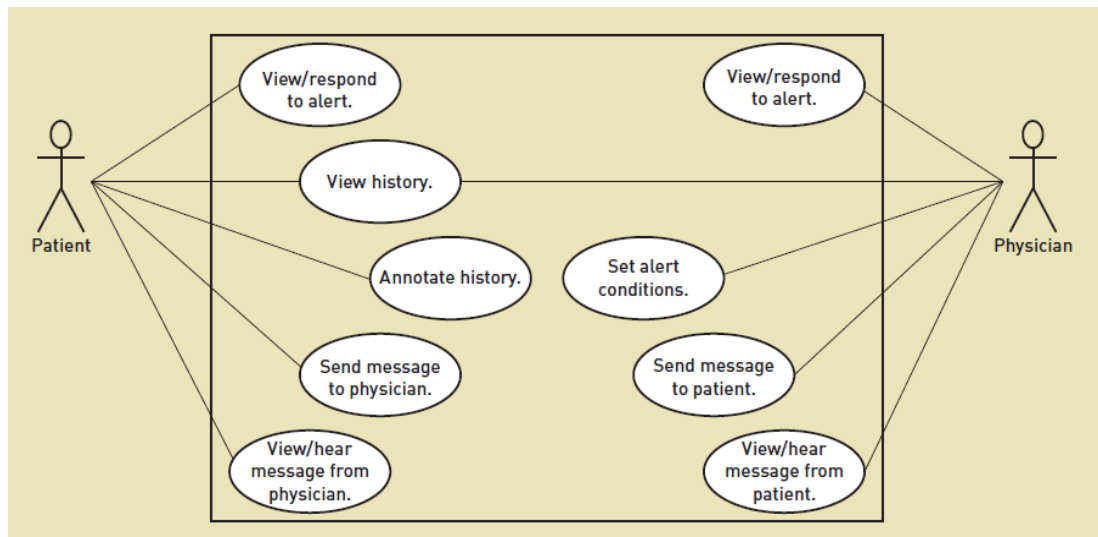


Gambar 2. 1 Contoh Activity Diagram

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.3 Use Case Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012) *Use case diagram* merupakan model diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan user dengan sistem dan biasanya merupakan respon untuk permintaan dari pengguna sistem. Pada umumnya *use case diagram* digambarkan dengan sebuah bentuk oval yang berada di dalam ruang segi empat yang disebut lifeline. Kemudian aktor digambarkan dengan *stick figure*, dan interaksi antara keduanya digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



Gambar 2. 2 Contoh Use case Diagram

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.4 Use Case Description

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2012) *Use case description* merupakan model diagram yang digunakan untuk menjelaskan secara detail peran pengguna dan cara pengguna untuk berinteraksi dengan sistem dan respon yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

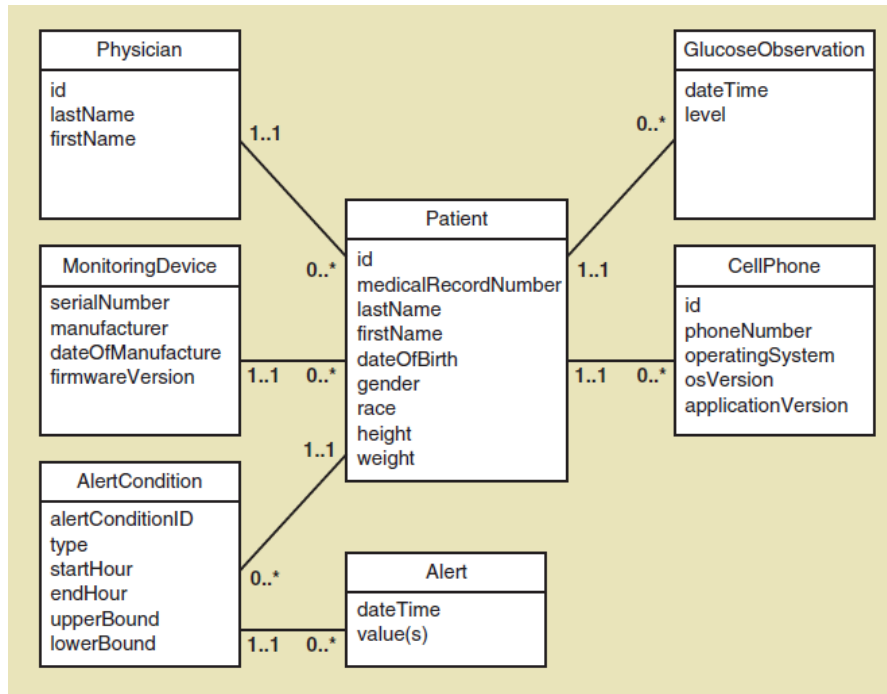
Use Case Name:	Receive new book	
Scenario:	Receive new book	
Triggering Event:	Newly purchased book arrives	
Brief Description:	The librarian decides on purchases of new books and places order (prior to this use case). Shipments of new books arrive. Each new book is assigned a library catalog number. Some books are simply additional copies of existing titles. Some books are new editions of existing titles. Some books are new titles and new physical books. The new book information is added to the system.	
Actors:	Library Employee	
Stakeholders:	Library Employee, Librarian	
Preconditions:	None	
Postconditions:	Book Title exists, Physical Book exists	
Flow of Activities:	Actor	System
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collect new books from receipt of shipment. 2. For each book, research book category and catalog numbers. Assign tentative number. 3a. If new copy of existing title, enter book information and catalog number into system. 3b. If new edition of existing title, enter book information, edition information, and catalog number. 3c. If new title, assign general catalog number. Assign book copy number. 4. Mark book with number. 5. Place book on shelving cart. 6. Repeat for each book (back to step 2). 	<ol style="list-style-type: none"> 3a.1 Update catalog with new number. Verify that not duplicate. 3b.1 Update catalog with new number. Verify that not duplicate. 3c.1 Verify that catalog number not duplicate.
Exception Conditions:	Duplicate numbers require further research and reassignment of catalog numbers.	

Gambar 2. 3 Contoh Usecase Description

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.5 Domain Model Class Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2012) *Domain model class diagram* merupakan model diagram yang menggambarkan hubungan antara *class* yang dimana setiap *class* terdapat objek – objek yang telah ditentukan berdasarkan *user requirement* dan setiap *class* memiliki hubungan antar *class*.



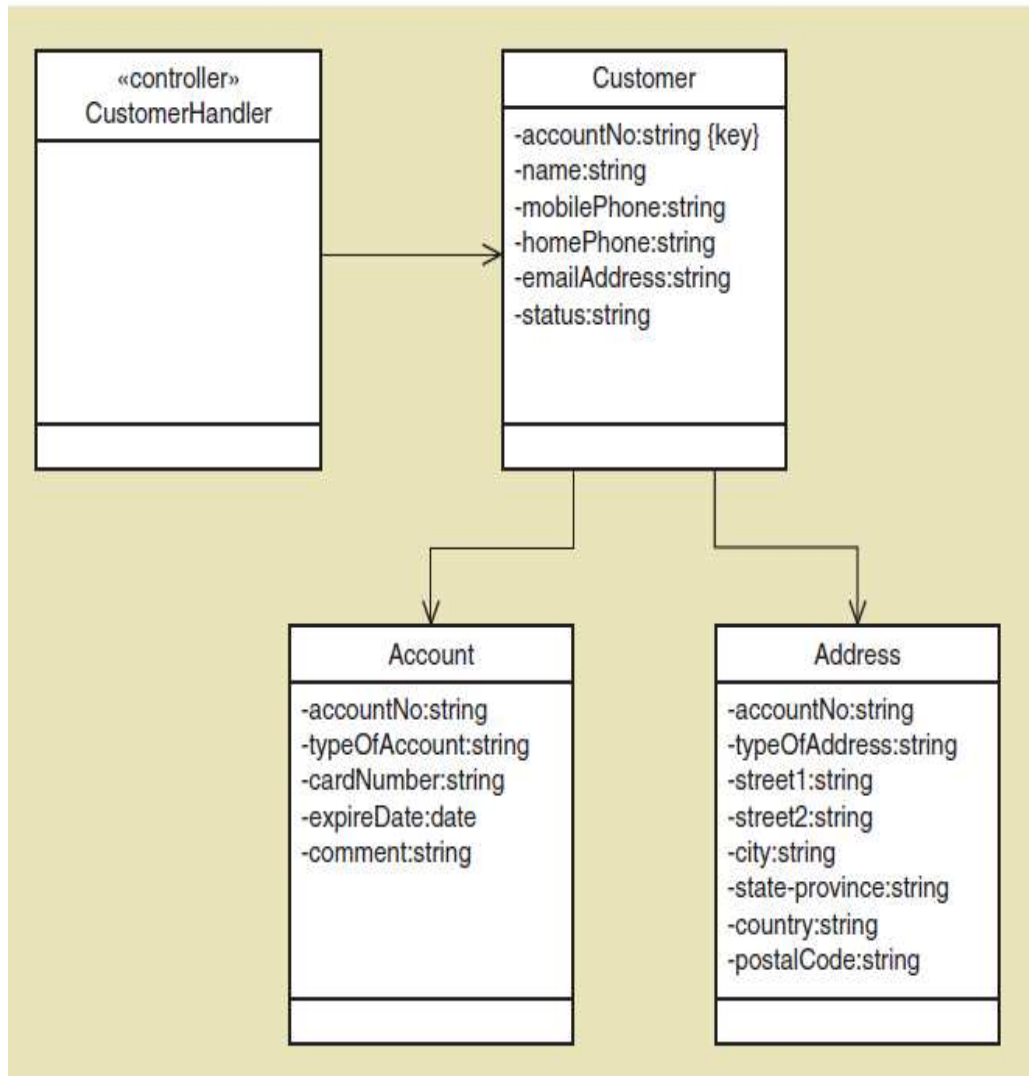
Gambar 2. 4 Contoh Domain Class Diagram

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.6 First Cut Design Class Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012) *First cut design class diagram* merupakan model diagram yang dikembangkan untuk memperluas *domain class diagram*. Dalam memperluas *domain class diagram* dibutuhkan 2 langkah yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan elaborasi pada atribut dengan *type* dan *initial value information*
2. Menambahkan *navigation visibility arrows*

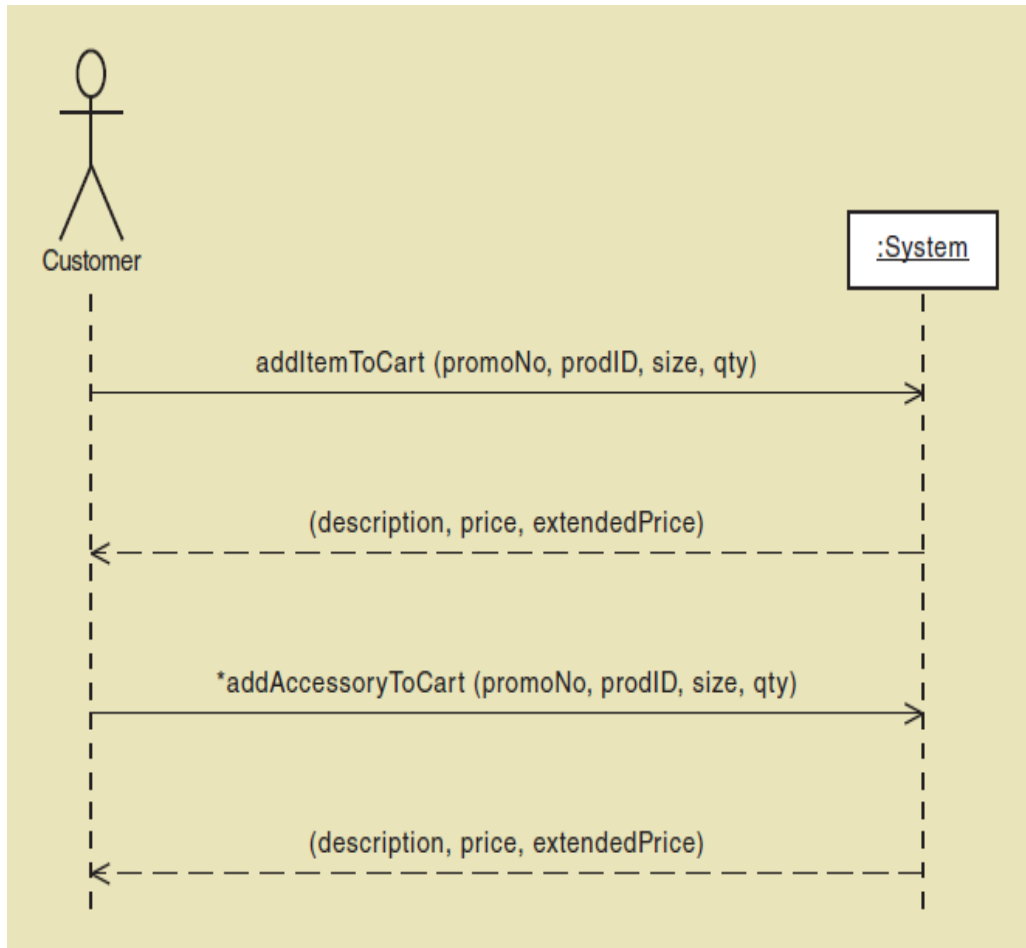


Gambar 2. 5 Contoh *First Cut design Class Diagram*

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.7 System Sequence Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012) *System sequence diagram* merupakan model diagram interaksi yang menggambarkan aliran interaksi dari informasi masuk yang dilakukan oleh *actor* kepada sistem dan informasi keluar yang dihasilkan oleh sistem dan merupakan respon dari sistem yang terotomatisasi.

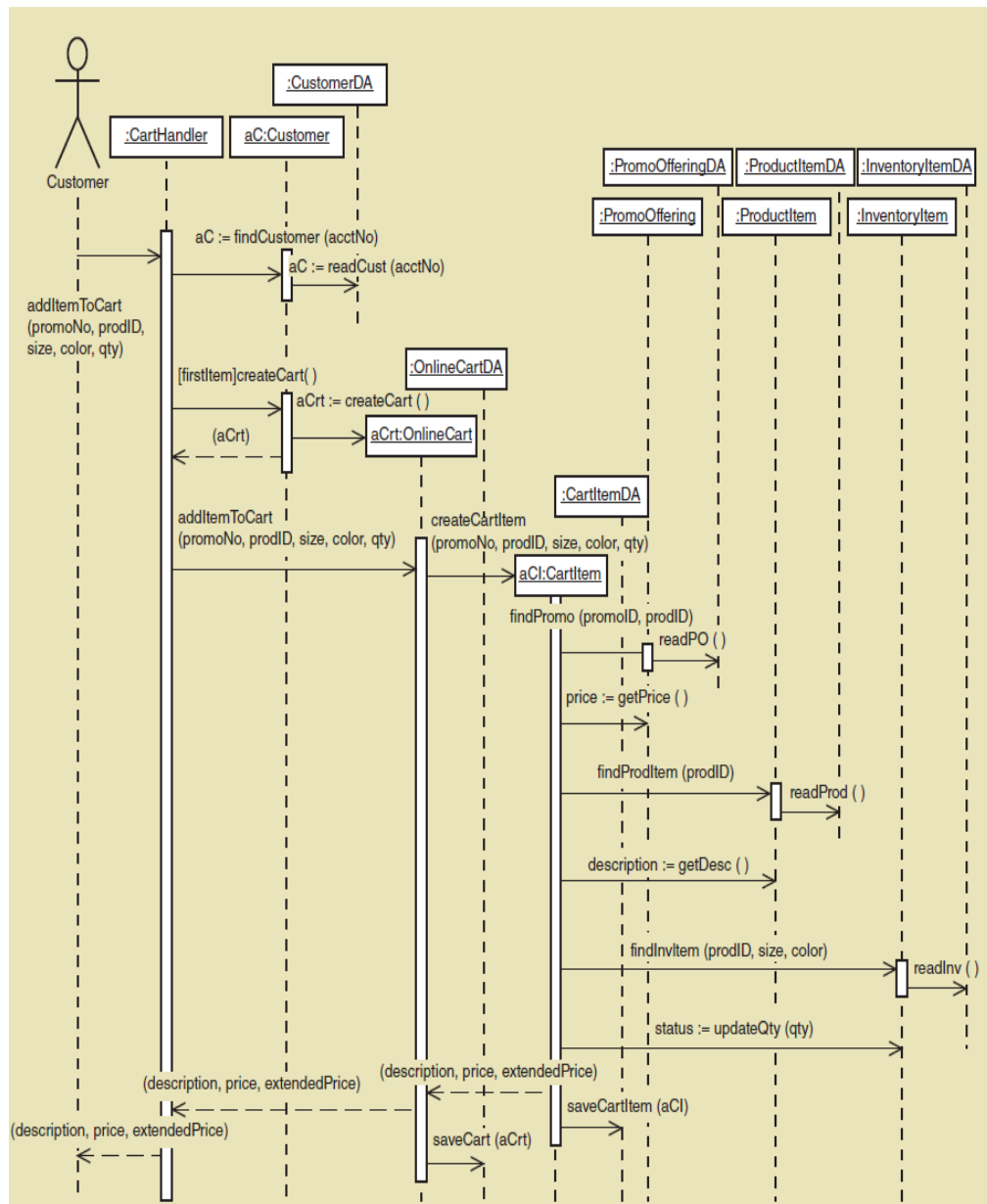


Gambar 2. 6 Contoh System Sequence Diagram

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.8 Three Layer Sequence Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012) *Three layer sequence diagram* merupakan pengembangan dari *system sequence diagram* dengan memperluas objek – objek yang terhubung dengan membuat *three layer design*, *view layer* dan *data access layer*.

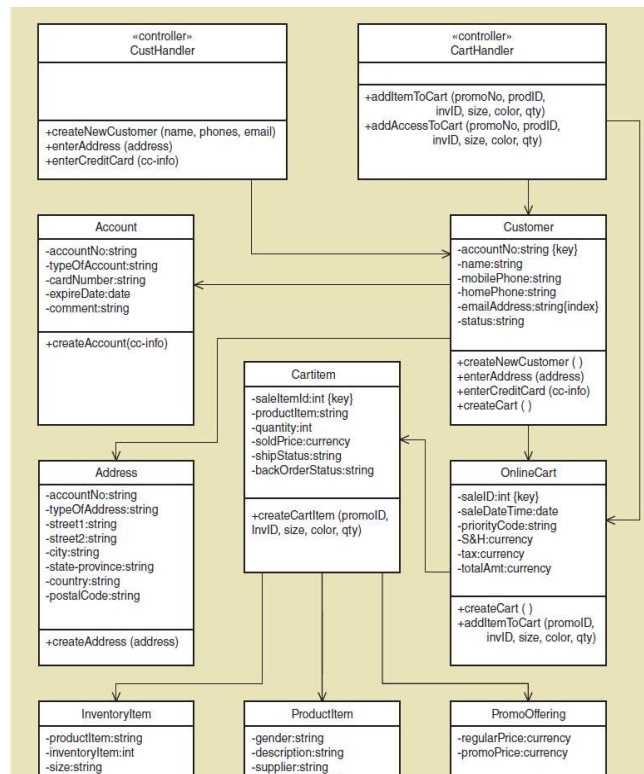


Gambar 2.7 Contoh *Three Layer Sequence Diagram*

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.9 Update Design Class Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012) *Update design class diagram* merupakan model diagram yang digunakan untuk mengembangkan setiap *view layer* dan *data access layer* dan menambahkan beberapa *class* baru sebagai *use case controller*.



Gambar 2. 8 Contoh Update Design Class Diagram

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.4.10 User Interface

Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2012) *User interface* merupakan bagian dari perancangan sistem informasi yang dibuat berdasarkan input dan output yang dilakukan secara langsung oleh user terhadap sistem dengan membuat tampilan sederhananya. Desain tampilan dapat dibuat berdasarkan kebutuhan, tujuan, user karakteristik dan karakteristik dari *device interface*.



Gambar 2. 9 Contoh User Interface

Sumber: (Satzinger, Jackson, & Burd, 2012)

2.5 Kerangka pikir

