



INSTITUT MANAJEMEN KOPERASI INDONESIA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kawasan Pendidikan Tinggi Jatinangor

Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 20.5 Sumedang-Jawa Barat 40600

Telepon (022) 7796033, (022) 7798179; Fax (022) 7796033

website: www.ikopin.ac.id, e-mail: lppm@ikopin.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 169.c/LPPM-Ikopin/VIII/2020

III.A.1.a.2)-1

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Institut Manajemen Koperasi Indonesia (Ikopin) menugaskan kepada:

No	Nama	Jabatan
1.	Dr. Eka Setiajatnika, SE., M.Si.	<ul style="list-style-type: none">Direktur Prodi S-1 AkuntansiNarasumber/Tenaga Ahli LPPM, Dosen Ikopin

Untuk melaksanakan tugas menulis Karya Ilmiah pada Buku Referensi dengan judul **Sistem Akuntansi Piutang (Teori dan Aplikasi)**. Diterbitkan oleh CV. Syntax Computama IKAPI No: (344/JBA/2019) ISBN: 978-623-6609-11-8.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.



Jatinangor, 07 Agustus 2020

Ketua LPPM - Ikopin

Dr. H. Ery Supriyadi R, Ir., MT.

Tembusan:

1. Yth. Wakil Rektor III
2. Yth. Ka. Bag. Kepegawaian

SISTEM AKUNTANSI PIUTANG (Teori dan Aplikasi)

Hasyim, Muhamad Ardi Nupi and Tusholihah, Mardiyah and Setiajatnika, Eka and Amran, Suarny (2020) *SISTEM AKUNTANSI PIUTANG (Teori dan Aplikasi)*. CV SYNTAX COMPUTAMA. ISBN 978-623-6609-11-8



Text

BUKU PAK ARDI.pdf

[Download \(2MB\)](#)



Text

HASIL TURNITIN BUKU20PAK20ARDI turnitin.pdf - buku ardi.pdf

[Download \(8MB\)](#)

Item Type: Book

Subjects: [BOOKS](#)

Divisions: [DOKUMEN IKOPIN](#)

Depositing User: Ikopin Teknologi Informasi

Date Deposited: 04 Feb 2021 07:27

Last Modified: 29 Mar 2021 02:19

URI: <http://repository.ikopin.ac.id/id/eprint/840>

Actions (login required)



View Item

URL :

<http://repository.ikopin.ac.id/840/>



Eka Setiajatnika

SISTEM AKUNTANSI PIUTANG (Teori dan Aplikasi)

[\[PDF\] from ikopin.ac.id](#)

Authors Muhamad Ardi Nupi Hasyim, Mardiyah Tusholihah, Eka Setiajatnika, Suarny Amran

Publication date 2020

Publisher CV SYNTAX COMPUTAMA

Description

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000. 000 (seratus juta rupiah).

2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000. 000, 00 (lima ratus juta rupiah).

3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000. 000.000, 00 (satu miliar rupiah).

4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000. 000.000, 00 (empat miliar rupiah).

Total citations [Cited by 1](#)Scholar articles [SISTEM AKUNTANSI PIUTANG \(Teori dan Aplikasi\)](#)
MAN Hasyim, M Tusholihah, E Setiajatnika, S Amran - 2020
[Cited by 1](#) [Related articles](#)

URL Index :

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=v0jFFXgAAAAJ&citation_for_view=v0jFFXgAAAAJ:_FxGoFyzp5QC



SISTEM AKUNTANSI PIUTANG

Teori dan Aplikasi

M. Ardi Nupi Hasyim
Mardiyah Tusholihah
Eka Setiajatnika
Suarny Amran



SISTEM AKUNTANSI PIUTANG TEORI DAN APLIKASI

Penulis:

Muhammad Ardi Nupi Hasyim, SE., M.A.B., Mardiyah Tusholihah, S.Ak., Dr. Eka Setiajtnika, SE., M.Si. dan Hj. Suarny Amran, SH., MH. M.Kn.

Penerbit

CV SYNTAX COMPUTAMA



CV. SYNTAX
COMPUTAMA

Sistem Akuntansi Piutang Teori dan Aplikasi

Diterbitkan oleh:
Syntax Computama

PENERBIT SYNTAX COMPUTAMA

(Grup Publikasi CV SYNTAX CORPORATION INDONESIA)

Anggota IKAPI (344/JBA/2019)

Alamat Redaksi:

Jl. Pangeran Cakrabuana,
Greenland Sendang Blok H01 Sumber
Cirebon, 45611
Telp. (0231) 322887
Email: redaksi@syntax.co.id

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis dalam
bentuk dan dengan cara apapun, tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Sanksi Pelanggaran
Undang-Undang Republik Indonesia No 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta
Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

SISTEM AKUNTANSI PIUTANG TEORI DAN APLIKASI

ISBN: 978-623-6609-11-8

Penulis:

Muhammad Ardi Nupi Hasyim, SE., M.A.B., Mardiyah Tusholihah, S.Ak., Dr. Eka Setiajatnika, SE., M.Si. dan Hj. Suarny Amran, SH., MH. M.Kn.

Editor:

Amelia

Penyunting:

Taufik Ridwan

Desain sampul dan tata letak:

Rendi Brahma Fahrezi

(Sumber Gambar: Freepik.com)

Penerbit:



CV. SYNTAX
COMPUTAMA

Redaksi:

Jl. Pangeran Cakrabuana,
Greenland Sendang Blok H01 Sumber
Cirebon, 45611

Telp. (0231) 322887

Email: redaksi@syntax.co.id

Cetakan pertama, Oktober 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis dalam bentuk dan
dengan cara apapun.
Tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Penulisan buku ini ditujukan agar dapat memberikan arahan bagi mahasiswa, dosen dan praktisi dalam hal membuat aplikasi sistem akuntansi piutang berbasis desktop. Buku ini juga diharapkan dapat memberikan petunjuk dan bahan ajar secara umum, sehingga pola pikir dalam membuat aplikasi dapat terarah dan dapat diselesaikan dengan apa yang direncanakan. Buku ini juga memberikan informasi mengenai sistem pengendalian yang dilakukan dalam membuat aplikasi berbasis desktop.

Kami mengucapkan terima kasih atas apresiasinya kepada berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi ddidalam penyusunan dan penyempurnaan buku ini, sehingga buku ini dapat diterbitkan dan diterima oleh semua pihak. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan penulis khususnya.

Jatinangor, 09 September 2020

DAFTAR ISI

Cover	0
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Bagian 1 Elemen Dasar Akuntansi	4
Bab 1	5
Akuntansi	5
Bab 2	8
Sistem Informasi	8
Bab 3	9
Sistem Informasi Akuntansi	9
Bab 4	13
Piutang	13
Bagian II Elemen Dasar Perancangan Aplikasi	19
Bab 5	20
Perancangan	20
Bab 6	22
Konsep Permodelan Sistem	22
Bab 7	29
Konsep Kebutuhan Aplikasi	29
Bab 8	31
Aplikasi Dekstop	31
Bagian III Piutang Berbasis Dekstop	34
Bab 9	35
Langkah Perencanaan Sistem Informasi Akuntansi (SIA) Pengelolaan Piutang Berbasis Aplikasi Dekstop	35
Bab 10	47
Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi (SIA) Pengelolaan Piutang Berbasis Dekstop	47
Bagian IV Pengendalian Intern Aplikasi Piutang Berbasis Dekstop	70
Bab 11	71
Pengendalian intern	71
Bab 12	73
Pengendalian Intern Aplikasi Piutang Berbasis Dekstop	73

Daftar Pustaka	78
Tentang Penulis	80
Sinopsis Buku	82

BAGIAN I

ELEMEN DASAR AKUNTANSI



BAB 1

AKUNTANSI

A. MENGENAL AKUNATNSI LEBIH DEKAT

Seringkali kita sebut akuntansi sebagai bahasa bisnis atau *business language*, atau lebih tepatnya disebut bahasa pengambilan keputusan. Semakin kita menguasai bahasa ini, maka semakin baik kita menangani berbagai aspek keuangan didalam kehidupan. Ada dua sudut pandang mengenai arti dari akuntansi yaitu dilihat dari sudut pandang pengguna jasa akuntansi dan juga proses kegiatannya.

1. Sudut pandang pengguna jasa

Diartikan sebagai disiplin ilmu, atau aktivitas jasa yang emneydiakan informasi yang diperlukan dalam melaksanak an kegiatannya secara efisien dan dapat dijadikan bahan untuk mengevaluasi kegiatan suatu entitas atau transaksi yang bersifat keuangan

2. Sudut pandang proses kegiatannya

Akuntansi dapat dijadikan bahan untuk membuat perencanaan yang efektif sekaligus dijadikan bentuk pengawasan, serta pengambilan keputusan yang tepat oleh manajemen. Diartikan sebagai disiplin ilmu, atau aktivitas jasa yang menyediakan informasi yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatannya secara efisien dan dapat dijadikan bahan untuk mengevaluasi kegiatan suatu entitas atau transaksi yang bersifat keuangan. Selain itu menurut proses kegiatan akuntansi dijadikan bahan pertanggungjawaban suatu entitas terhadap investor, kreditor, pemerintah, dan sebagainya.

Dari sini kita bisa melihat, bahwa akuntansi itu merupakan suatu yang kompleks, terhubung dengan berbagai kegiatan, sehingga akuntansi pada dasarnya harus mengidentifikasi, memproses atau menganalisis, dan mengubah data data yang relevan menjadi informasi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan. Sehingga dapat digunakan manajer untuk menjalankan operasi perusahaan.

Menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) akuntansi merupakan sebuah seni pencatatan, penggolongan dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dalam ukuran moneter, transaksi dan kejadian kejadian yang umumnya bersifat keuangan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya. Artinya, akuntansi merupakan seni mencatat, menggolongkan dan menyusun ikhtisar kejadian atau transaksi keuangan yang selanjutnya disajikan dalam laporan keuangan. Akuntansi adalah proses identifikasi, pengumpulan, dan penyimpanan data serta proses pengembangan, pengukuran, dan komunikasi informasi (Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart 2015). Sedangkan definisi akuntansi menurut para ahli, Diantaranya:

1. Menurut Syaiful Bahri, S.E, MSA (dalam buku Pengantar Akuntansi, 2016), bahwa akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, juga pelaporan atas transaksi dengan sistematis dari segi isi, dan berdasarkan standar yang diakui umum.
2. Menurut Thomas Sumarsan (dalam buku Pengantar Akuntansi, 2016), bahwa akuntansi adalah suatu seni untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan mencatat transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan, sehingga dapat menghasilkan informasi yaitu laporan keuangan yang dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari definisi akuntansi yaitu akuntansi adalah proses pencatatan, pengikhtisaran, meringkaskan, klarifikasi sehingga diolah menjadi data yang menghasilkan

kan laporan keuangan bagi pengguna dalam mempertimbangan pengambilan keputusan.

BAB 2

SISTEM INFORMASI

A. DEFINISI SISTEM INFORMASI

Menurut Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015) informasi adalah:

“Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi”.

Jogiyanto (2008) menjelaskan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi data yang berguna bagi pemiliknya. Sedangkan menurut Edhy Sutanta (2011), merupakan hasil pengolahan data, sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data yang telah diolah dan diproses menjadi data yang mempunyai arti dan memberikan manfaat dalam proses pengambilan keputusan.

Turban, McLean, dan Wetherbe (2017), berpendapat bahwa yang dimaksud dengan sistem informasi yaitu sistem yang punya beberapa fungsi proses, simpan, analisis, dan juga mengumpulkan serta menyebarkan informasinya untuk tujuan yang dituju. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sekelompok elemen yang dapat memberikan keluaran seperti laporan yang digunakan oleh pemakai. Sistem juga merupakan teknologi informasi untuk mendukung operasional

l dan manajemen yang di butuhkan dalam mencapai tujuan organisasi.

BAB 3

SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

A. DEFINISI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

Menurut Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015) sistem informasi akuntansi (*SIA-Accounting information system*) adalah:

“Suatu system yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan mengolah data untuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan. Sistem ini meliputi orang, prosedur dan intruksi, data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, serta pengendalian internal dan ukuran keamanan.”

Sistem Informasi Akuntansi menurut Krismiaji (2010) adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan mengoperasikan bisnis. Sedangkan menurut Azhar Susanto (2004) sistem informasi akuntansi dapat diartikan sebagai subsistem yang saling berhubungan dalam mengolah data-data transaksi yang berkaitan dengan adanya masalah keuangan yang akhirnya menjadi sebuah informasi keuangan.

Dapat disimpulkan dari berbagai definisi di atas, bahwa sistem informasi akuntansi adalah sekumpulan elemen-elemen, prosedur-prosedur, dan catatan-catatan yang digunakan dalam memproses suatu data keuangan yang kemudian menghasilkan informasi berupa laporan keuangan yang berguna bagi berbagai macam pihak yang berkepentingan, selain itu sistem informasi akuntansi juga menghasilkan informasi non keuangan yang berguna bagi pengambilan keputusan internal seperti laporan kinerja, laporan piutang pelanggan, laporan perpindahan persediaan, dll. Pemakai laporan tersebut antara lain adalah pihak internal (manajerial) dan juga pihak eksternal (kreditur, debitur, dll).

B. KOMPONEN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

Menurut Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015) terdapat enam komponen dari sistem informasi akuntansi, yaitu antara lain:

1. Orang yang menggunakan sistem, yaitu orang-orang yang mengoperasikan sistem tersebut dan melaksanakan berbagai fungsi;
2. Prosedur dan intruksi yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyimpan data. Prosedur tersebut baik yang manual maupun yang terotomatisasi yang dilibatkan dalam pengumpulan, pemrosesan, dan menyimpan data tentang aktivitas-aktivitas organisasi;
3. Data mengenai organisasi dan aktivitas bisnisnya;
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah data;
5. Infrastruktur teknologi informasi, meliputi komputer, perangkat perifer, dan perangkat jaringan komunikasi yang digunakan dalam sistem informasi akuntansi;
6. Pengendalian internal dan pengukuran keamanan yang menyimpan data sistem informasi akuntansi.

Sedangkan menurut Makruf (2016), Terdapat beberapa komponen pokok dalam sebuah sistem informasi akuntansi yaitu antara lain:

1. Komponen masukan berupa data yang dimasukkan dalam sistem dan merupakan kegiatan awal dalam menjalankan rangkaian sebuah sistem;
2. Komponen model yang merupakan pengolahan dengan menggunakan *logico mathematical models* melalui bahasa pemrograman;
3. Komponen keluaran, yaitu informasi yang bermutu dan dibutuhkan oleh pihak-pihak tertentu untuk pengambilan keputusan;
4. Komponen teknologi yaitu sebagai alat yang digunakan untuk menjalankan sistem yang akan menghasilkan informasi;

5. Komponen basis data yang merupakan tempat yang digunakan untuk menyimpan data;
6. Komponen pengendalian berfungsi menjamin sebuah sistem akan bekerja dengan baik.

C. FUNGSI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI

Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015) mengatakan bahwa ada tiga fungsi dalam sistem informasi akuntansi:

1. Organisasi dapat melaksanakan aktivitasnya dengan mengumpulkan dan menyimpan data. Aktivitas tersebut sangat mempengaruhi sumber daya, dan orang-orang yang terlibat.
2. Pihak manajemen dalam membuat keputusan dapat mengubah data menjadi informasi yang berguna dalam aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan juga dalam pengawasan.
3. Sistem informasi juga dapat berfungsi untuk merancang pengendalian agar dapat memastikan data datanya tersedia, akurat, dan handal saat dibutuhkan.

Berdasarkan pernyataan fungsi sistem informasi akuntansi, dapat disimpulkan bahwa informasi akuntansi menjadi pendukung atau menjadi dasar bagi manajemen dalam pengambilan keputusan, untuk itu sistem informasi akuntansi harus disusun dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi dengan efisien dan efektif. Sistem informasi akuntansi juga dapat mengurangi kemungkinan ketidakpastian yang dihadapi oleh perusahaan dengan menyediakan beberapa alternatif bagi pemecahan masalah, dari hasil pengolahan data yang akurat.

BAB 4

PIUTANG

A. DEFINISI PIUTANG

Berikut ini adalah beberapa pendapat dari para ahli mengenai piutang.

Menurut Warren dkk (2015), definisi piutang adalah: Piutang dapat mencakup seluruh uang yang diklaim terhadap entitas lain, termasuk perorangan, perusahaan, dan organisasi lain. Piutang piutang ini biasanya sebagai bagian yang signifikan dari total aset lancar.

Menurut Martani dkk (2016), definisi piutang adalah klaim suatu perusahaan pada pihak lain baik yang terkait dengan transaksi penjualan atau pendapatan maupun merupakan piutang yang berasal dari transaksi lainnya. Sedangkan menurut Mardiasmo (2016), definisi piutang adalah tagihan yang timbul dari penjualan barang dagangan dan jasa secara kredit.

Dalam berbagai referensi piutang sering juga diartikan sebagai bentuk klaim yang ditujukan kepada pihak lain sebagai hasil dari transaksi untuk tujuan akuntansi sebagaimana definisi yang dikemukakan oleh Simon (1973) yang dikutip oleh Manulang (2005) dan ditulis oleh Nurjannah (2013) dalam jurnalnya yaitu sebagai berikut:

“The term receivables is applicable to all claims against other, whether are claims for the money, for good, or for serving, and for accounting purpose, however the term is employed in narrow sense to designate claims that are expected to be settled by the receipt of the money”.

Pengertian piutang tersebut dapat disimpulkan bahwa piutang diartikan sebagai sebuah tuntutan terhadap konsumen baik berupa uang, barang, barang, maupun jasa dan segala sesuatu berbentuk perkiraan transaksi. Dalam melakukan transaksi

tentunya penjualan secara kredit memunculkan hak bagi perusahaan untuk melakukan penagihan atas transaksi yang terjadi, yang mana hal tersebut merupakan hal yang sudah disepakati sebelumnya. Piutang tersebut menunjukkan klaim yang akan diselesaikan dengan penerimaan uang.

B. PENGGOLONGAN PIUTANG

Umumnya, piutang dikelompokkan menjadi piutang usaha dan piutang lain-lain. Piutang usaha yaitu piutang yang kegiatan sahnya dari hasil penjualan barang dan jasa. Piutang lain-lain seperti piutang dari bunga, pinjaman, pemegang saham dan lainlain. Menurut SAK, piutang digolongkan berdasarkan sumber terjadinya yaitu piutang usaha dan piutang lain-lain, sedangkan berdasarkan klasifikasinya yaitu piutang usaha dan non usaha, dan juga bisa berdasarkan piutang lancar/jangka pendek atau tidak lancar/jangka panjang.

Klasifikasi piutang menurut Kieso,*et.al.* (2017) yaitu:

1. Piutang Dagang (*Trade receivables*)

Disebut dengan piutang dagang, karena jumlah terutang yang digunakan oleh pelanggan baik berupa barang atau jasa yang telah diberikan sebagai bagian dari operasional bisnis normal.

Subklasifikasi piutang dagang yaitu:

- a. Piutang Usaha yang mana merupakan hasil pembayaran barang atau jasa yang dijual dari pembeli yang disepakati oleh janji lisan.
- b. Wesel Tagih yang mana merupakan hasil pembayaran sejumlah uang tertentu dari janji tertulis pada tanggal yang sudah ditentukan untuk masa depan.

2. Piutang Nonagang

Berbagai transaksi yang terjadi itu dapat menimbulkan piutang dagang, seperti:

- a. Uang muka yang didapat dari karyawan/staf/anak perusahaan,

- b. Deposito yang digunakan sebagai jaminan penyedia jasa atau untuk menutup kemungkinan terjadi kerugian dan kerusakan,
- c. Piutang dari deviden atau bunga,
- d. Klaim-klaim yang terjadi terhadap;
 - 1) Perusahaan asuransi atas tanggungjawab kerugian,
 - 2) Terdakwa dari suatu perkara hukum,
 - 3) Badan-badan pemerintah dalam pengambilan pajak,
 - 4) Perusahaan dibidang pengangkutan dalam pengambilan barang rusak atau baeang yang hilang,
 - 5) Kreditor bagi barang-barang yang dikembangkan.

Klasifikasi piutang menurut Baridwan (2004) yaitu:

- 1. Piutang Dagang
Perusahaan yang menghasilkan penjualan kredit dari barang-barang atau jasa maka munculah piutang. Dengan jangka waktu satu tahun dilunasi oleh pelanggan, maka piutang tersebut dikelompokan kedalam bagian aset lancar.
- 2. Piutang Bukan Dagang
Piutang yang timbul dari hasil penjualan barang atau jasa yang didapatkan perusahaan disebut dengan piutang bukan usaha atau tidak termasuk kedalam kelompok piutang dagang.
- 3. Piutang Penghasilan
Penggunaan kurun waktu dalam akuntansi memberikan akibat adanya pengakuan terhadap penghasilan yang masih akan diterima. Penghasilan tersebut muncul atas dasar waktu yang pada akhir periode dihitung dalam jumlah yang dicatat sebagai piutang penghasilan.

Menurut Ikatan Akuntan Indonesia dalam SAK 13 (2018), aset dalam entitas diklasifikasikan sebagai bentuk aset lancar, apabila:

1. Dalam siklus operasi normal, entitas dapat memperkirakan aset yang dimilikinya memiliki intensi untuk dapat dijual dan digunakan;
2. Aset diperdagangkan oleh entitas harus memiliki tujuan;
3. Dikatakan sebagai aset, apabila kas atau setara kas kecuali asset tersebut diatasi penggunaannya sehingga menyelesaikan liabilitas sekurang kurangnya dua belas bulan setelah periode pelaporan.

Sedangkan Warren dkk (2015), menyatakan bahwa piutang dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Piutang Usaha
Transaksi paling umum yang menghasilkan piutang adalah penjualan barang atau jasa secara kredit. Piutang usaha se macam ini biasanya diharapkan dapat ditagih dalam waktu dekat, misalnya 30 atau 60 hari. Piutang ini digolongkan sebagai aset lancar di laporan posisi keuangan.
2. Wesel Tagih
Wesel tagih merupakan pernyataan jumlah utang pelanggan dalam bentuk tertulis yang formal. Selama diharapkan dapat ditagih dalam waktu setahun, wesel tagih biasanya digolongkan sebagai aset lancar di laporan posisi keuangan.
3. Piutang Lainnya
Piutang lainnya termasuk piutang bunga, piutang pajak, dan piutang karyawan atau pekerja. Piutang lainnya biasanya dikelompokkan secara terpisah di laporan posisi keuangan. Jika piutang tersebut diharapkan akan ditagih dalam waktu satu tahun, maka digolongkan sebagai aset lancar.

C. PENGAKUAN DAN PENCATATAN PIUTANG

Piutang meliputi segala macam tuntutan atau klaim kepada pihak ketiga sehingga diketahui bahwa akan ada penerimaan kas pada masa yang akan datang terkait dengan pelunasannya. Piutang diakui pada waktu hak milik beralih ke pembeli atau pada saat terjadinya transaksi yang dikenal dengan istilah *accrual basis*. Penggunaan *accrual basis* dalam akuntansi menimbulkan akibat adanya pengakuan terhadap penghasilan-penghasilan yang masih akan diterima. Martani dkk (2016), menyatakan bahwa:

“Pengakuan piutang dikaitkan dengan pengakuan pendapatan. Saat perusahaan telah mengakui pendapatannya maka perusahaan akan mengakui piutangnya. Sesuai dengan PSAK 55, piutang diakui oleh entitas sebesar nilai wajar. Nilai wajar merupakan harga perolehan atau nilai pertukaran antara kedua belah pihak pada tanggal transaksi.”

Berikut ayat jurnal untuk mengetahui pengakuan piutang atas penjualan barang atau jasa.

Tabel 4.1 Jurnal Pengakuan Piutang

Keterangan	Jurnal
Ayat jurnal untuk mengakui piutang atas penjualan barang atau jasa	Piutang Dagang Rp. x x x Penjualan Rp. x x x
Ayat jurnal untuk mencatat pembayaran piutang dengan mendapatkan diskon	Kas Rp. x x x Diskon Penjualan Rp. x x x Piutang Dagang Rp. x x x
Ayat jurnal untuk mencatat pembayaran piutang tanpa mendapatkan diskon	Kas Rp. x x x Piutang Dagang Rp. x x x

Sumber: Martani (2016)

Pendapat lain dari Efraim (2014), menyatakan bahwa:

“Piutang usaha diakui pada saat barang dijual, atau jasa tertentu secara actual diserahkan. Pengakuan piutang berkaitan dengan pencatatan transaksi yang menimbulkan piutang. Ju

mlah piutang yang dicatat adalah sebesar harga pertukaran (price exchange) antara dua pihak terkait. Harga pertukaran adalah jumlah tuntutan kepada debitur (pelanggan dan peminjam).”

Tabel 4.2 Jurnal Pengakuan Piutang Simpan Pinjam

Keterangan	Jurnal
Ayat jurnal untuk mengakui piutang simpan pinjam	Piutang Anggota Rp. x x x Kas Rp. x x x
Ayat jurnal pada saat pembayaran piutang simpan pinjam	Kas Rp. x x x Piutang Anggota Rp. x x x Pendapatan Bunga Rp. x x x

Sumber: Rudianto (2010)

BAGIAN II

ELEMEN DASAR PERANCANGAN APLIKASI



BAB 5

PERANCANGAN

A. DEFINISI PERANCANGAN

Perancangan atau desain menurut Jogiyanto H.M 2005 dikatakan bahwa:

“Perancangan adalah tahap yang diperoleh dari analisis sistem yang mana perancangan tersebut dapat digambarkan berupa rancangan sistem yang dibangun sebelum pengkodean suatu aplikasi di terapkan.”

Mulyadi (2006) berpendapat bahwa perancangan yaitu kebutuhan informasi untuk dapat dipertimbangkan dan diajukan kepada pemakai. Perancangan juga dapat diartikan sebagai pembuatan rencana berupa sketsa yang disatukan secara utuh dan berfungsi. Perancangan tersebut dapat dirancang dalam bentuk alur diagram yang berfungsi untuk menunjukkan urutan proses dari sistem yang akan dirancang. (Nafisah, 2003).

Dapat disimpulkan bahwa perancangan atau dengan nama lain disebut desain merupakan sesuatu yang menggambarkan dan membuat rancangan dari suatu rencana atau ide untuk dapat dipertimbangkan untuk memecahkan suatu permasalahan.

B. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan utama perancangan tentunya untuk dapat terpenuhinya kebutuhan pemakai sistem. Seorang analisis sistem dalam mencapai tujuan tersebut, tentu harus memperhatikan saran-saran lainnya seperti:

- a) Dari segi desain, tentunya desain sistem tersebut harus bermanfaat, selain itu juga buatlah desain sistem yang mudah dimengerti oleh yang akan menggunakan agar memudahkan mereka untuk memakai sistem tersebut.

- b) Pimpinan dalam mengambil keputusan, biasanya menginginkan informasi data dari sistem yang cepat, yang efektif dan juga efisien. Oleh karena itu buatlah perancangan sistem yang mendukung keputusan yang akan diambil. (Cahyono, 2015).

BAB 6

KONSEP PERMODELAN SISTEM

A. BAGAN ALIR (*FLOWCHART*)

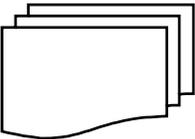
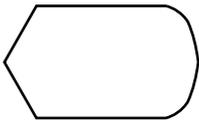
Bagan Alir (*Flowchart*) adalah teknik analitis yang menggunakan seperangkat simbol standar untuk menjelaskan gambar beberapa aspek dari system informasi secara jelas, ringkas, dan logis. Bagan alir mencatat cara proses bisnis dilakukan dan cara dokumen mengalir melalui organisasi. Bagan alir juga digunakan untuk menganalisis cara meningkatkan proses bisnis dan arus dokumen (Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, 2015). Bagan alir menggunakan seperangkat symbol standar untuk menjelaskan gambarkan prosedur pemrosesan transaksi yang digunakan oleh perusahaan dan arus data melalui sistem.

Menurut Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015) Simbol bagan alir dibagi kedalam empat kategori. Atara lain yaitu:

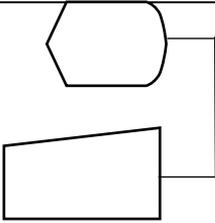
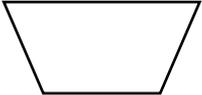
1. Simbol *input/output* menunjukkan *input* ke atau *output* dari sistem;
2. Simbol Pemrosesan menunjukkan pengolahan data, baik secara elektronik atau dengan tangan;
3. Simbol penyimpanan menunjukkan tempat data disimpan;
4. Simbol arus dan lain-lain menunjukkan arus data, dimana bagan alir dimulai dan berakhir, keputusan dibuat, dan cara menambah catatan penjelas untuk bagan alir.

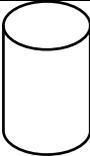
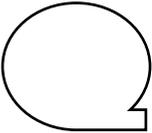
Berikut merupakan tabel 4.1 mengenai simbol bagan alir secara umum, yaitu sebagai berikut:

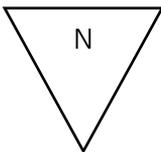
Tabel 4.1 Simbol Bagan Alir (*flowchart*)

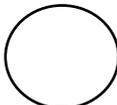
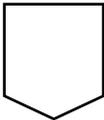
Simbol	Nama	Deskripsi
Simbol Input/Output		
	<i>Hard-copy Document</i>	Dokumen atau laporan elektronik atau kertas. Menunjukkan laporan atau cek yang sedang dibuat.
	<i>Multiple Hard-copy Document</i> (Berbagai salinan dokumen kertas)	Jika dokumen yang dibuat rangkap (berganda). Diilustrasikan dengan melebihi simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen disudut kanan atas.
	<i>Screen Display / Output elektronik</i>	Menunjukkan penampilan pada layar. Informasi ditampilkan oleh alat <i>output</i> elektronik seperti terminal, monitor, atau layar.

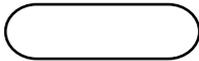
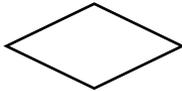
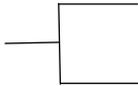
Simbol	Nama	Deskripsi
Simbol Input/Output		
	Entri data elektronik	Alat entri data elektronik seperti komputer, terminal, tablet, atau telepon.

	<p>Alat <i>input</i> dan <i>output</i> elektronik</p>	<p>Entri data elektronik dan simbol <i>output</i> digunakan bersama untuk menunjukkan alat yang digunakan keduanya.</p>
Simbol Pemrosesan		
	<p>Pemrosesan komputer</p>	<p>Fungsi pemrosesan yang dilakukan oleh komputer, biasanya menghasilkan perubahan dalam data atau informasi. Menunjukkan komputer yang menjalankan program (<i>computerized processing</i>).</p>
	<p><i>Manual process</i></p>	<p>Menunjukkan proses dalam sistem yang dikerjakan secara manual (<i>off-line</i>).</p>

Simbol	Nama	Deskripsi
Simbol Penyimpanan		
	<p><i>Database</i></p>	<p>Data yang disimpan secara elektronik dalam <i>database</i>.</p>
	<p>Pita magnetis</p>	<p>Data yang disimpan dalam pita magnetis; pita yang merupakan media penyimpanan <i>backup</i> yang populer.</p>

	<p><i>File</i> dokumen kertas</p>	<p>File dokumen kertas; huruf mengindikasikan file urutan pemesanan, N= secara numerik, A= secara alfabet, D= berdasarkan tanggal.</p>
	<p>Jurnal/buku besar</p>	<p>Menunjukkan jurnal atau buku besar akuntansi berbasis kertas.</p>

Simbol	Nama	Deskripsi
<p>Simbol Arus dan lain-lain</p>		
	<p>Arus dokumen atau pemrosesan</p>	<p>Mengarahkan arus pemrosesan atau dokumen; arus normal kebawah dan kekanan.</p>
	<p>Hubungan komunikasi</p>	<p>Transmisi data dari satu lokasi geografis ke lokasi lainnya via garis komunikasi.</p>
	<p>Konektor dalam-halaman (<i>On-page Connector</i>)</p>	<p>Menghubungkan arus pemrosesan pada halaman yang sama; penggunaanya menghindari garis yang melintasi halaman.</p>
	<p><i>Konektor luar-halaman (Off-page Connector)</i></p>	<p>Menunjukkan keberlanjutan proses dalam sistem (pada lembar yang berbeda); entri dari, atau keluar ke, halaman lain.</p>

Simbol	Nama	Deskripsi
Simbol Arus dan lain-lain		
	Terminal (<i>Terminator</i>)	Menandakan entitas eksternal dari suatu sistem, atau menandakan permulaan dan akhir dari suatu proses; awal, akhir, atau titik interupsi dalam proses, juga digunakan untuk mengindikasikan pihak luar.
	Keputusan (<i>Decision</i>)	Menunjukkan proses langkah pembuatan keputusan dalam suatu sistem
	Anotasi (catatan tambahan)	Penambahan komentar deskriptif atau catatan penjelasan sebagai klarifikasi.

Sumber: Buku SIA Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015)

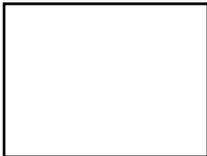
B. DIAGRAM ARUS DATA (*DATA FLOW DIAGRAM / DFD*)

Menurut Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015). Diagram data berfungsi untuk menjelaskan mengenai arus data dalam organisasi yang terdiri dari tujuan data, arus data, dan proses. Diagram ini menggunakan 4 simbol pertama yang ditunjukkan untuk mempresentasikan 4 elemen dasar yaitu sumber dan tujuan data, arus data, proses-proses transformasi dan penyimpanan data.

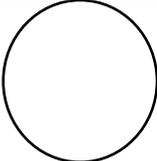
- 1) Sumber dan Tujuan adalah entitas yang mengirim atau menerima data yang digunakan atau dihasilkan oleh sistem. Entitas dapat merupakan sumber dan tujuan. Keduanya diwakili oleh persegi.
- 2) Arus data adalah perpindahan data diantara proses, penyimpanan, sumber, dan tujuan. Data yang melewati antara penyimpanan data dan sumber dan sumber atau tujuan harus melewati proses transformasi data.
- 3) Proses proses transformasi mempresentasikan transformasi data. Yaitu tindakan yang mentransformasikan data kedalam data atau informasi lain.
- 4) Penyimpanan data adalah tempat atau media penyimpanan data sistem.

Berikut merupakan tabel 4.2 mengenai simbol diagram arus data, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Simbol Diagram Arus Data

Simbol	Nama	Deskripsi
	Sumber dan tujuan data	Orang dan organisasi yang mengirim data ke dan menerima data dari sistem yang diwakili oleh kotak persegi. Tujuan data juga disebut sebagai data <i>sinks</i> .
	Arus data	Arus data kedalam atau keluar proses disajikan oleh garis lengkung atau garis lurus dengan panah.

Sistem Akuntansi Piutang

	Proses-proses transformasi	Proses yang mentransformasikan data dari input ke <i>output</i> diwakili oleh lingkaran. Sering kali disebut sebagai gelembung (<i>bubbles</i>).
	Penyimpanan data	Penyimpanan data diwakili oleh dua garis horizontal.

Sumber: Buku SIA Marshall B. Romney dan Paul John Steinbart, (2015)

BAB 7

KONSEP KEBUTUHAN APLIKASI

Adapun komponen keutuhan aplikasi desktop yang digunakan untuk merancang system informasi akuntansi pengelola keuangan yaitu dengan menggunakan bahasa pemograman Java yang terdiri dari *Netbeans*, *phpMyAdmin*, dan *XAMPP* (Eri dkk: 2017).

1) *Netbeans*

Netbeans merupakan sebuah aplikasi Integrated development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan diatas swing dan banyak digunakan sekarang sebagai editor untuk berbagai bahasa peprograman (Nofriadi, 2018). *Netbeans IDE* adalah *IDE open source* yang ditulis sepenuhnya dengan bahasa pemrograman Java menggunakan *platform Netbeans*.

2) *phpMyAdmin*

Merupakan aplikasi berbentuk *open source* yang memiliki fungsi memudahkan manjmen *MySQL*. *MySQL* yaitu jenis database server yang terkenal yang mana dapat mengakses databasenya. Dengan menggunakan *phpMyAdmin*, anda dapat membuat database, membuat tabel, menginsert, menghapus dan mengupdate data dengan *GUI* dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah *SQL* secara manual (Ilmu Komputer, 2017).

3) *XAMPP*

XAMPP yaitu paket kumpulan software yang memiliki macam seperti apache, *mySQL*, *phpMyAdmin*, *php*, *Perl*, *Freetype2*, dll. *XAMPP* berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan php, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan php, apache, *mySQL* dan *phpMyAdmin* serta software-software yang terkait dengan pengembangan web. Dengan menggunakan *XAMPP*, kita tidak perlu menginstall aplikasi-aplikasi tersebut satu persatu (Ilmu Komputer, 2017).

XAMPP juga merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

BAB 8

APLIKASI DESKTOP

A. DEFINISI APLIKASI

Disebut dengan aplikasi, apabila aplikasi tersebut dapat menerapkan, dan menyimpan sesuatu hasil seperti data permasalahan pekerjaan dalam bentuk sarana atau media yang di gunakan sehingga dapat berubah menjadi bentuk baru tanpa harus menghilangkan data-data sebelumnya.

Definisi aplikasi menurut para ahli diantaranya:

Jogiyanto, (2012) dalam kutipan jurnal (2012) dalam jurnal Neifa Bella Cinthya mendefinisikan bahwa:

“Disebut aplikasi apabila computer dapat memproses masukan menjadi keluaran dari hasil intruksi dan pernyataan yang disusun dalam penggunaan suatu komputer”.

Menurut Marimin dkk. (2011) mengungkapkan bahwa:

“Disebut aplikasi apabila pengguna dapat melakukan proses dalam komputer dari program yang dibuat. Terdapat kumpulan file tertentu yang berisi kode program yang dapat menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras komputer yang tidak lain disebut aplikasi”.

Dari pengertian di atas megartikan bahwa aplikasi merupakan ksitem yang digunakan oleh pengguna yang dapat memeberikan intruksi dan pernyataan untuk mengolah data.

B. DEFINISI APLIKASI DESKTOP

Aplikasi Desktop adalah suatu aplikasi yang mampu ber operasi secara offline, tetapi kita harus menginstalnya sendiri pada laptop atau komputer. Aplikasi desktop juga merupakan suatu aplikasi yang dapat berjalan sendiri tanpa menggunakan browser atau adanya internet di dalam komputer tersebut. Aplikasi desktop juga merupakan suatu aplikasi yang dapat

berjalan sendiri atau independen tanpa menggunakan browser atau koneksi internet disuatu komputer otonom. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dijalankan pada masing-masing komputer atau klien. Aplikasi berbasis desktop harus diinstall terlebih dahulu kedalam komputer agar dapat digunakan (Dew Omenn 2013).

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa aplikasi desktop adalah aplikasi yang dapat dijalankan oleh user pada komputer secara langsung sesuai dengan program kerja yang digunakan.

C. KARAKTERISTIK APLIKASI DESKTOP

Ciri-ciri aplikasi desktop sebagai berikut:

- 1) Aplikasi desktop berjalan secara mandiri dengan cara menginstal terlebih dahulu.
- 2) Akses aplikasi desktop pada umumnya tidak memerlukan koneksi internet karena aplikasi sudah terinstal sebelumnya.
- 3) Modifikasi pengaturan pada aplikasi desktop lebih mudah dan proses membuka aplikasi lebih cepat.
- 4) Aplikasi desktop pada umumnya memiliki lisensi dan belum tentu mendukung semua sistem operasi. Misalnya, satu aplikasi hanya bisa dibuka di OS Windows, maka aplikasi tersebut tidak bisa dibuka di sistem operasi lainya.
- 5) Aplikasi desktop tidak bisa dengan mudah diakses diberbagai perangkat. Misalnya, computer yang telah terpasang oleh aplikasi desktop z. Ketika kita membuka komputer w kita tidak akan bisa membuka aplikasi desktop z karena belum terinstal. Agar bisa menggunakan aplikasi tersebut, maka kita harus menginstal aplikasi tersebut.
- 6) Aplikasi desktop sangat bergantung pada spesifikasi komputer yang menjalankannya. Beberapa aplikasi desktop

dengan kemampuan dan fitur tinggi umumnya membutuhkan spesifikasi yang tinggi.

BAGIAN III

APLIKASI PIUTANG BERBASIS DESKTOP



BAB 9

LANGKAH PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGELOLAAN PIUTANG BERBASIS APLIKASI DESKTOP

A. MEMBUAT USULAN SISTEM BARU

Tabel 9.1 Tabel Usulan Sistem Baru

Analisis	Sistem Lama	Sistem yang Dikembangkan
Kinerja	Sistem yang lama memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan pemrosesan transaksi dan memberikan laporan.	Merancang sistem informasi akuntansi pengelolaan piutang yang akan mempersingkat waktu pemrosesan transaksi.
Pengendalian	Sistem yang lama, dalam pengarsipan tidak tertata rapih sehingga tidak aman dalam pembuktiannya.	Merancang sistem untuk dapat membuat proses pengarsipan lebih aman karena setiap transaksi tersimpan di database.
Informasi	Sistem ini tidak dapat memeberikan informasi kualitas pinjaman mitra binaan secara cepat.	Merancang sistem untuk dapat memberikan informasi kualitas pinjaman mitra binaan secara cepat dan tepat.
Efesiensi	Sistem yang lama kurang efisien dalam proses melakukan pengelolaan piutang, dibutuhkan waktu yang cukup lama.	Dengan sistem yang baru, waktu yang dibutuhkan lebih singkat karena yang dilakukan karyawan hanya cukup melakukan input saja.

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

B. MEMBUAT PERANCANGAN DATABASE

Perancangan database dibuat menggunakan bahasa SQL yang mana dapat menghubungkan database yang terkait agar tabel tabel dapat tersinkron dengan baik. Dibawah ini merupakan tabel tabel yang dirancang untuk memebuat aplikasi.

a) Tabel Profil

Tabel ini digunakan untuk dapat menyimpan data-data konsumen.

Tabel 9.2 Tabel Profil

Nam Kolom	Tipe Data	Lebar	NULL?	Kunci
Kode	INT	11	NOT NULL	Primary_Key
No	INT	12		
Name_mb	VARCHAR	50		
Nama_pemilik	VARCHAR	50		
Tahun	VARCHAR	50		
Sektor_usaha	VARCHAR	50		
Alamat_usaha	VARCHAR	50		
Desa_kelurahan	VARCHAR	50		
Kecamatan	VARCHAR	50		
Wilayah	VARCHAR	50		
No_spk	VARCHAR	50		
Tgl_spk	VARCHAR	50		
Pinj_tahap	INT	11		
Bentuk_jaminan	VARCHAR	50		
Jenis_jaminan	VARCHAR	50		

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

b) Tabel Pinjaman

Tabel ini digunakan sebagai penyimpanan data kegiatan transaksi pinjaman dalam proses pengelolaan piutang.

Tabel 9.3 Tabel Pinjaman

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	NULL?	Kunci
Kode_pinjaman	INT	11	NOT NULL	Primary Key
Kode_mitra	INT	11		
Jumlah_pinjaman	INT	11		
Tgl_pinjaman	DATETIME			
Tgl_tempo	DATETIME			
Lama_pinjaman	INT	11		
Angsuran_poko	INT	11		
Non_bunga	INT	11		
Total_pinjaman	INT	11		
Bunga	FLOAT			
Bunga_bulan	INT	11		
Cr	INT	11		

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

c) Tabel Angsuran

Tabel yang digunakan dalam penyimpanan data kegiatan transaksi angsuran pinjaman yang terjadi dalam proses pengelolaan piutang.

Tabel 9.4 Tabel Angsuran

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	NULL?	Kunci
Kode_bayar	INT	11	NOT NULL	Primary Key
Kode_pinjaman	INT	11		

Tgl_bayar	DATETIME			
Angsuran_ke	INT	11		
Kualitas	VARCHAR	50		
Hari_ke	INT	11		

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

d) Tabel *User*

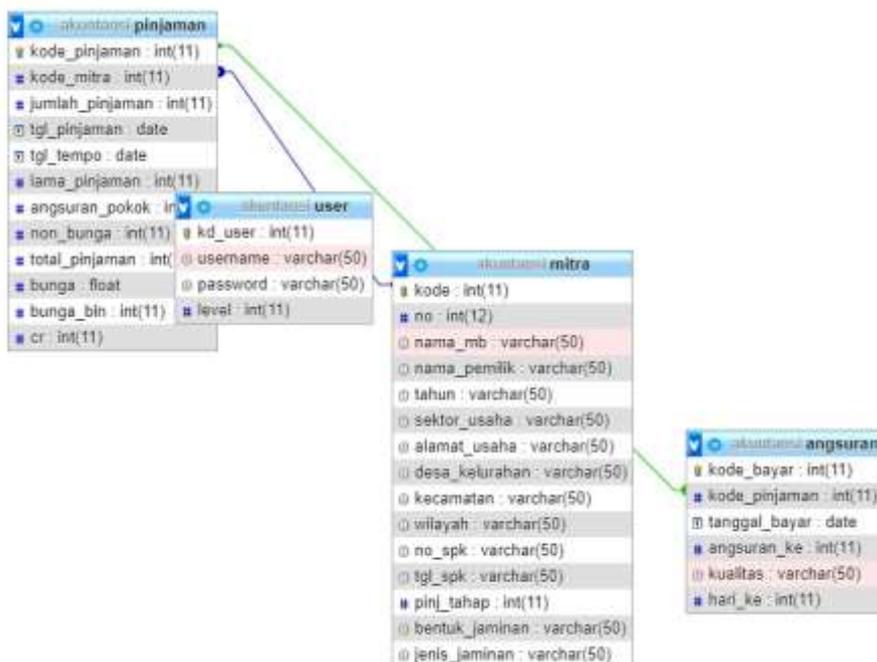
Tabel ini digunakan untuk menyimpan beberapa data registrasi *account* pemakai.

Tabel 9.5 Tabel *User*

Nama Kolom	Tipe Data	Lebar	NULL?	Kunci
Kode_user	INT	11	NOTNULL.	Primary Key
Username	VARCHAR	50		
Password	VARCHAR	50		
Level	INT	11		

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

C. Rancangan Hubungan Antar Tabel



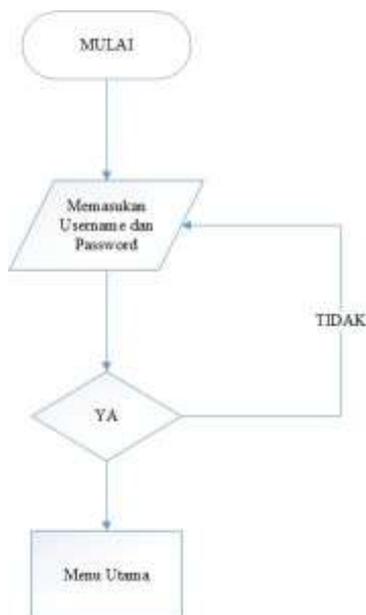
Gambar 9.1
Rancangan Hubungan Antar Tabel

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

D. MEMBUAT PERANCANGAN PROSES SISTEM

a) Proses *Login*

Proses dimulai saat *user* membuka aplikasi, kemudian memasukkan *username* dan *password*. Apabila *username* dan *password* salah, *user* kembali ke tampilan *login* untuk melakukan *login* ulang. Sedangkan apabila *username* dan *password* sesuai, maka *user* akan dibawa ke tampilan menu utama.

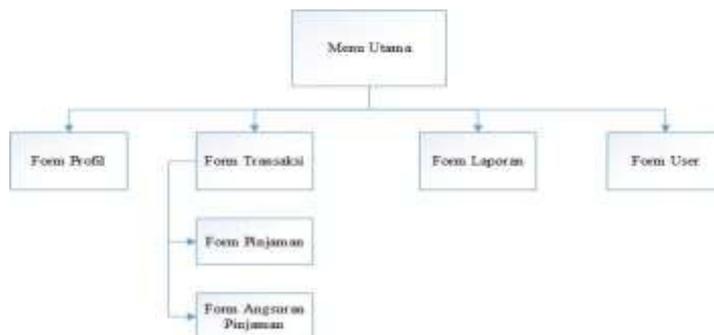


Gambar 9.2 Flowchart Proses Login

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

b) Desain Menu Utama

Desain pada menu utama terdapat empat *form*, yaitu *form* profil, *form* transaksi terdiri dari transaksi pinjaman dan transaksi angsuran pinjaman, *form* laporan, dan *form* user.



Gambar 9.3 Flowchart Desain Menu Utama

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

c) Proses Input Data Form Profil

Disini *user* harus membuka *form profil* untuk mengisi data mitra binaan. Kemudian aksi berikutnya adalah antara menambah data, edit data, simpan data, menghapus data, jika sudah maka data akan di proses dan menghasilkan tabel data mitra binaan. Data pada tabel dapat di export ke dalam bentuk excel. Lalu apabila *user* sudah selesai, *user* dapat kembali ke home/menu utama.



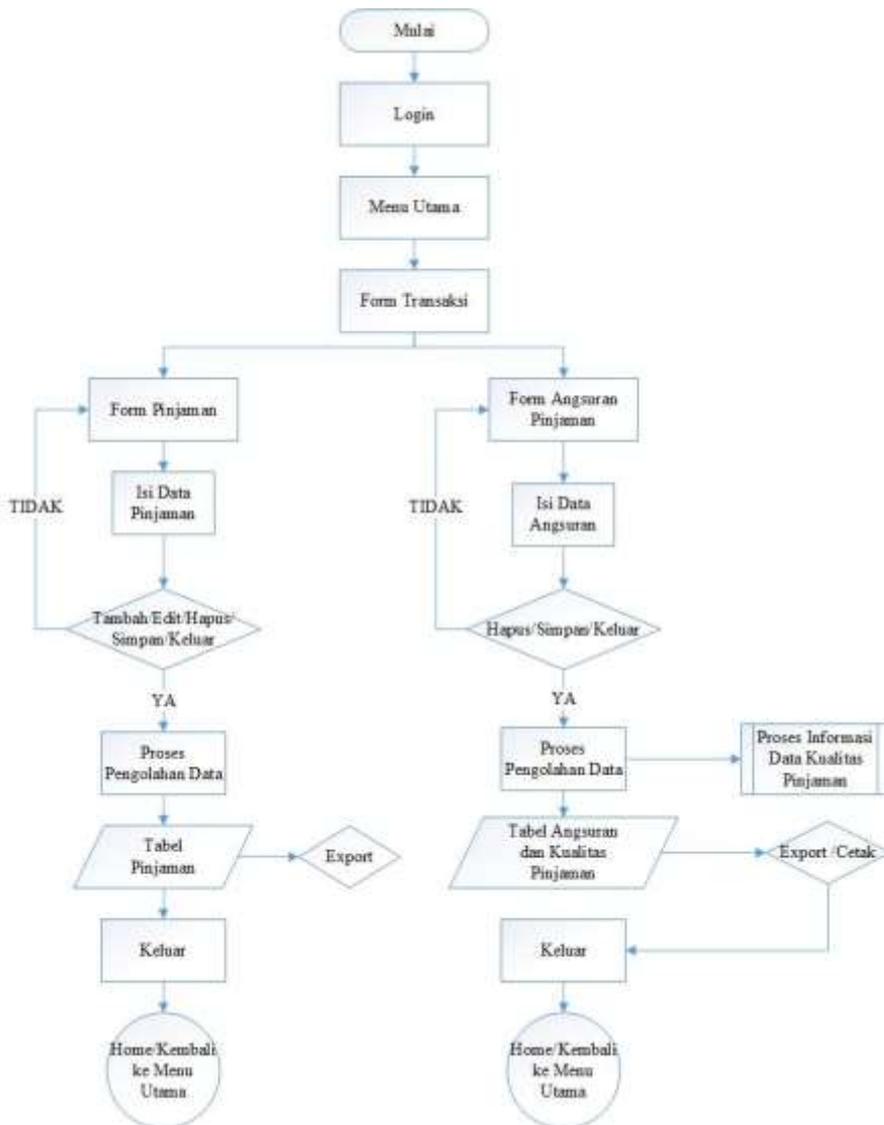
Gambar 9.4 Flowchart Form Profil

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

d) Proses Transaksi

Disini *user* harus membuka *form transaksi* untuk mengisi data data transaksi. Pada form transaksi terdapat tiga form didalamnya, yaitu form pinjaman, dan form angsuran pinjaman.

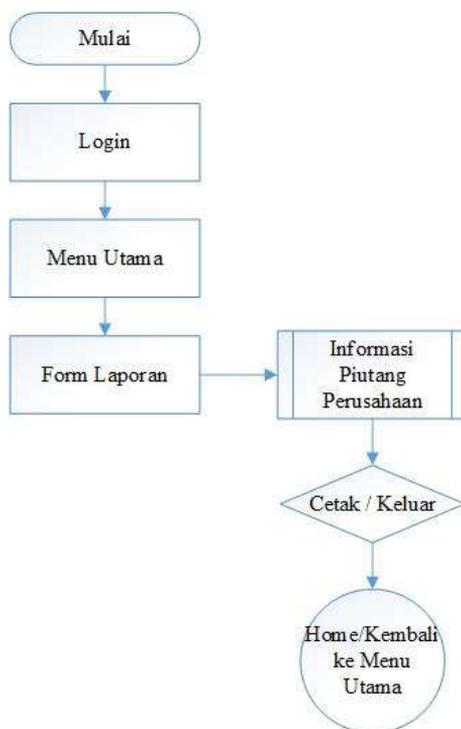
1. Aksi *user* pada form pinjaman yaitu *user* klik form pinjaman, lalu isi data pinjaman. Kemudian *user* dapat menyimpan data atau menghapus data, jika sudah maka data akan diproses dan menghasilkan tabel data pinjaman. *User* di form transaksi pinjaman dapat mengekspor data kedalam excel. Lalu apabila *user* sudah selesai, *user* dapat kembali ke home/menu utama.
2. Aksi *user* pada form angsuran pinjaman yaitu *user* klik form angsuran pinjaman, lalu isi data angsuran pinjaman. Kemudian *user* dapat menyimpan data atau menghapus data, jika sudah maka data akan di proses dan menghasilkan tabel data angsuran pinjaman. *User* di form transaksi angsuran pinjaman dapat mengekspor data kedalam excel ataupun mencetak data berupa kwitansi angsuran pinjaman. Apabila *user* sudah selesai, *user* dapat kembali ke home/menu utama.



Gambar 9.5 Flowchart Form Transaksi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

e) Proses Informasi laporan



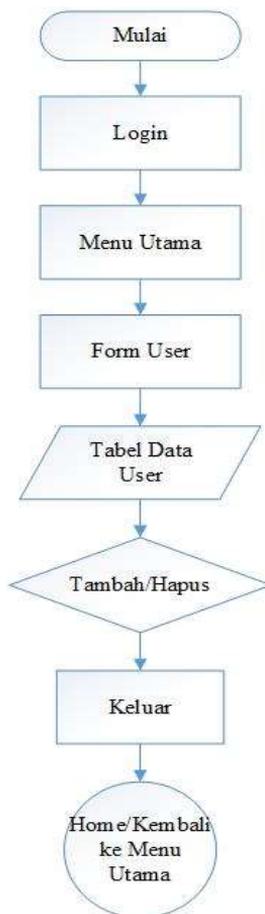
Gambar 9.6 Flowchart Form Laporan

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Disini *user* harus membuka form laporan untuk mengetahui informasi mengenai piutang perusahaan. Kemudian *user* dapat mencetak info tersebut kedalam bentuk Excel atau *user* dapat keluar. Lalu apabila *user* sudah selesai, *user* dapat kembali ke home/menu utama.

f) Proses *User*

Disini *user* harus membuka form *user* untuk mengetahui ui data *user* atau mengubahnya. Lalu apabila *user* sudah selesai, *user* dapat kembali ke home/menu utama.



Gambar 9.7 Flowchart Form *User*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

BAB 10

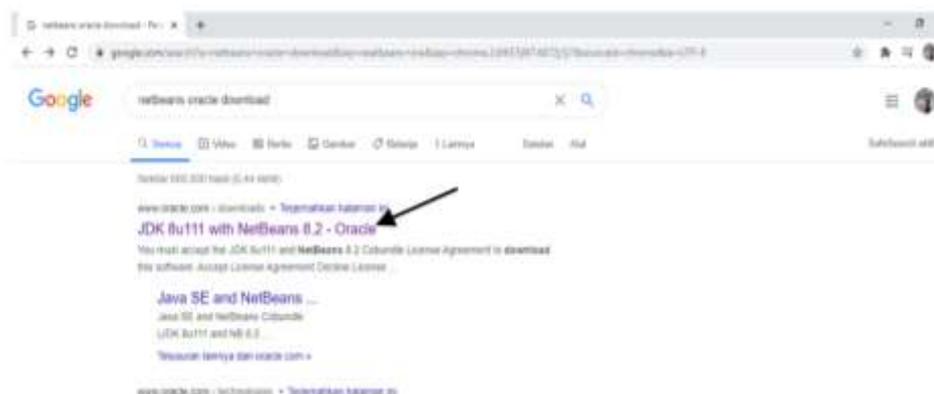
PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGELOLAAN PIUTANG BERBASIS DESKTOP

Hal yang harus dipersiapkan saat membuat aplikasi, selain membuat perancangan database dan proses sistem, kita juga harus mempersiapkan alat-alat pendukungnya. Seperti komputer/laptop dengan kebutuhan tertentu, koneksi internet yang bagus, karena dalam proses pembuatan aplikasi membutuhkan koneksi internet yang stabil, dan juga perangkat lunak (*software*) yang harus di download terlebih dahulu yaitu Netbeans IDE. 8.2, dan Xampp. Dalam bab ini, penulis akan memberikan langkah mendownload perangkat lunak yang dibutuhkan sekaligus membuat aplikasi pengelolaan piutang berbasis desktop.

A. NETBEANS

Instalasi Software Netbeans Ide 8.2, Ikuti Langkah Berikut:

1. Ketik Netbeans oracle download pada google, lalu klik.



Gambar 10.1 Tampilan Search Netbeans Download

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

2. Klik Accept Liscence Agreement sebelum mendownlod Netbeans IDE.8.2



Gambar 10.2 Tampilan Accept Liscence Agreement

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

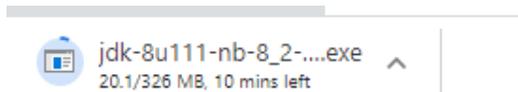
3. Klik download pada layar berdasarkan deskripsi komputer masing-masing.



Gambar 10.3 Tampilan Download Netbeans IDE 8.2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

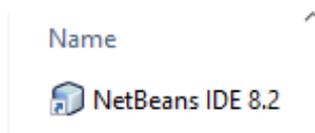
4. Tahap akhir instalasi yaitu klik download pada layar dan tunggu proses mendownload.



Gambar 10.4 Tampilan Proses Download Netbeans IDE 8.2

Sumber: Dokumen Pribadi, 202

5. Berikut ini merupakan tampilan Ikon Netbeans IDE 8.2 yang sudah di download



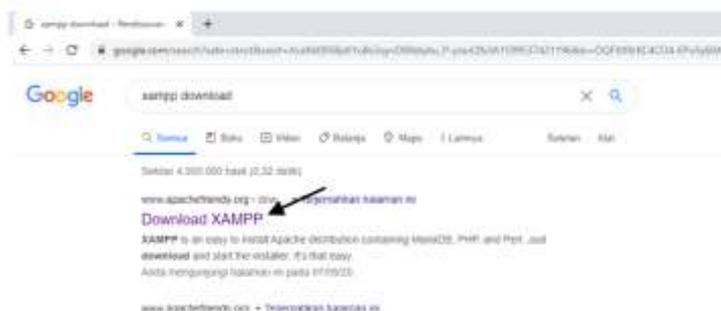
Gambar 10.5 Tampilan Ikon Netbeans IDE 8.2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

B. XAMPP

Instalasi Software Xampp, Ikuti Langkah Berikut:

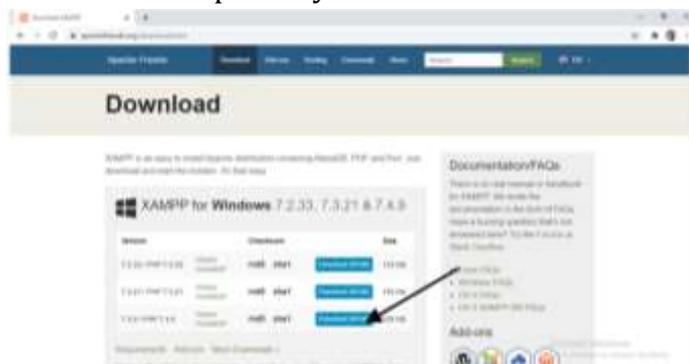
1. Ketik XAMPP download pada google, lalu klik.



Gambar 10.6 Tampilan Search Download XAMPP

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

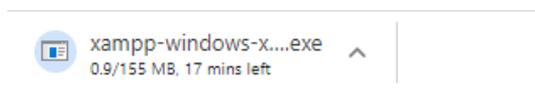
2. Klik download pada layar.



Gambar 10.7 Tampilan Download XAMPP

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

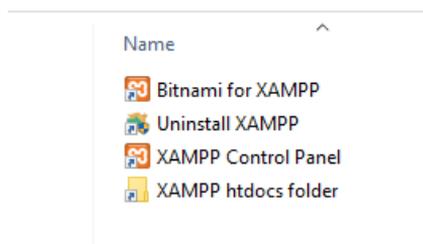
3. Tahap akhir instalasi yaitu klik download pada layar dan tunggu proses mendownload.



Gambar 10.8 Tampilan Proses Download XAMPP

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

4. Berikut ini merupakan tampilan Ikon Netbeans IDE 8.2 yang sudah di download

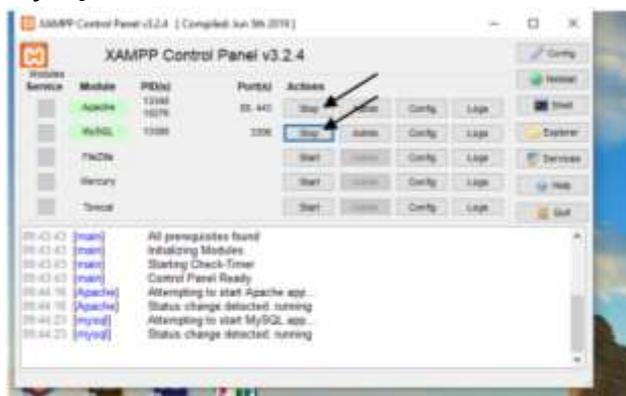


Gambar 10.9 Tampilan Ikon XAMPP

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Langkah Pembuatan Aplikasi system Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Berbasis Desktop

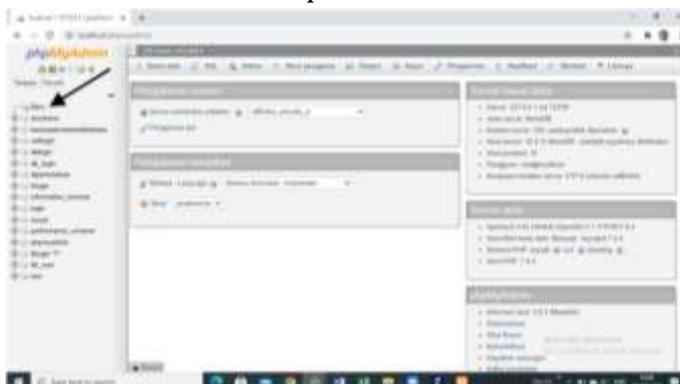
1. Buka Aplikasi Xampp dan klik start pada Apache dan mySQL



Gambar 10.10 Tampilan Layar XAMPP

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

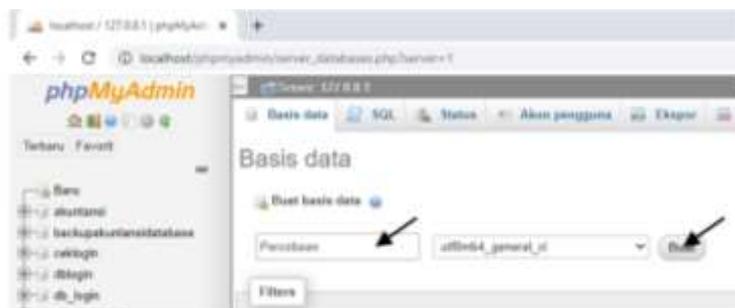
2. Buka Google lalu klik <http://localhost/phpmyadmin/> maka akan muncul tampilan phpMyAdmin sebagai berikut. Langkah selanjutnya yaitu klik Baru yang diarahkan oleh tanda panah.



Gambar 10.11 Tampilan Layar phpMyAdmin

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

3. Membuat basis data dengan membuat nama basis data, kalau disini contohnya “percobaan”, lalu klik Buat.



Gambar 10.12 Tampilan Pembuatan Nama Basis Data

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

4. Selanjutnya mulai buat tabel, dengan nama tabel dan isi berapa kolom yang akan dimasukkan lalu kirim.



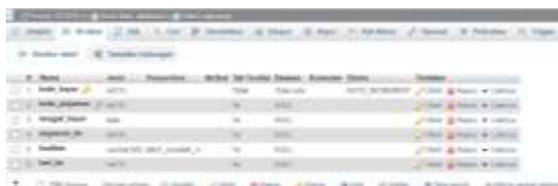
Gambar 10.13 Tampilan Pembuatan Tabel Database

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

b) Database Transaksi Pinjaman



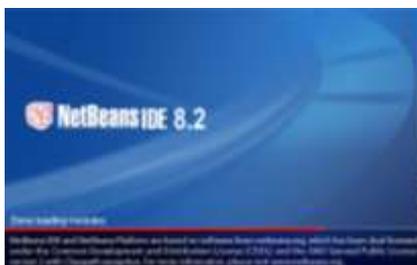
c) Database Transaksi Pinjaman



d) Database Transaksi Pinjaman



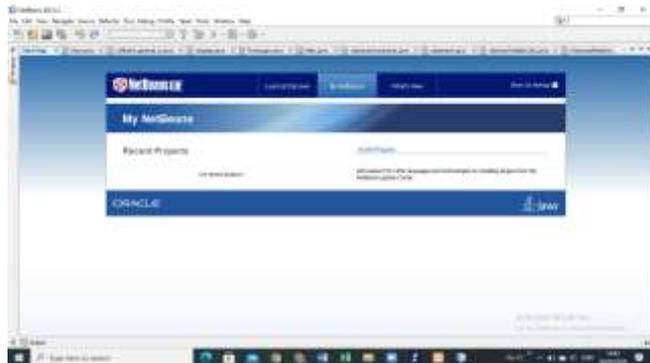
- 7. Memulai project baru dengan membuka aplikasi Netbeans IDE 8.2 di komputer masing-masing yang sudah terinstal.



Gambar 10.15 Proses Tampilan Netbeans IDE 8.2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

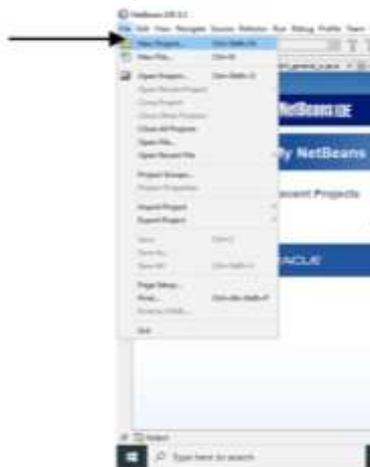
8. Tampilan awal aplikasi Netbeans



Gambar 10.16 Tampilan Utama Netbeans IDE 8.2

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

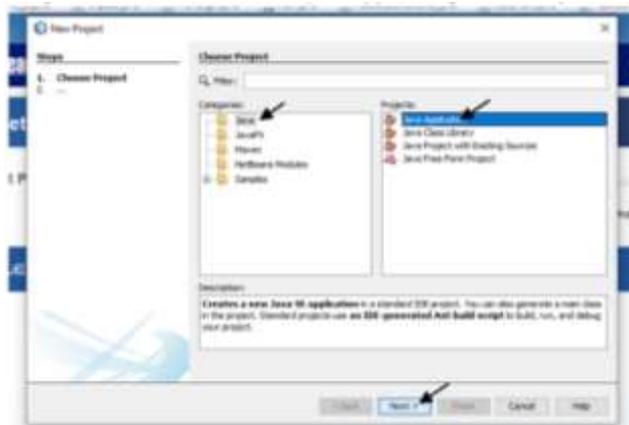
9. Membuat Project baru dengan cara klik File di pojok kiri, dan pilih "New Project".



Gambar 10.17 Tampilan New Project

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

10. Tahap-tahap dalam membuat project baru dalam aplikasi Netbeans. Pilih Java | Java Application | Next



Gambar 10.19 Tampilan Membuat New Project

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

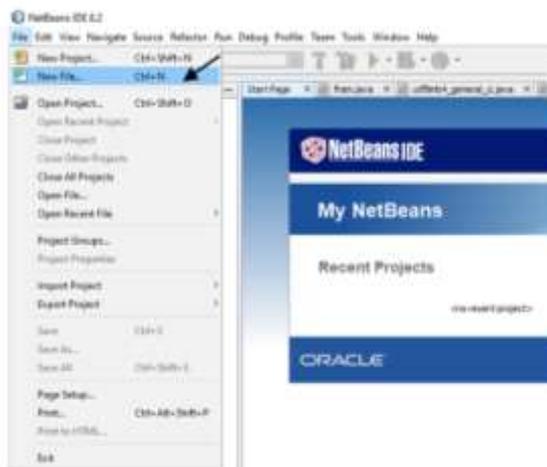
11. Project *name* diisi dengan nama project yang akan kita buat, project *location* yaitu lokasi dimana project kita disimpan lalu hilangkan centang pada “*Create Main Class*” dan klik Finish.



Gambar 10.20 Tampilan Tahap Membuat New Project

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

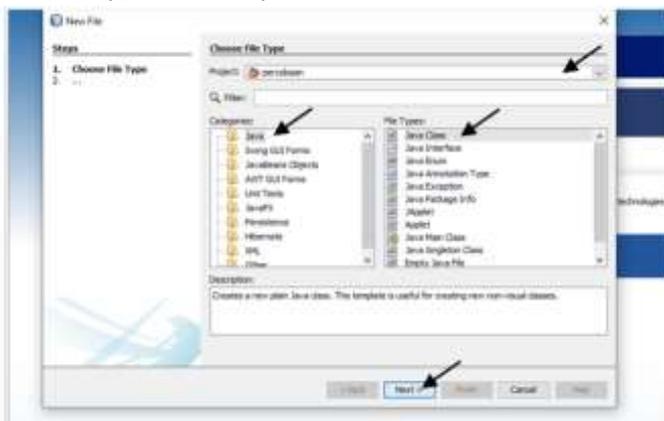
12. Membuat file baru dengan cara klik New File di pojok kiri atas atau Ctrl+N.



Gambar 10.21 Tampilan Tahap Membuat New File

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

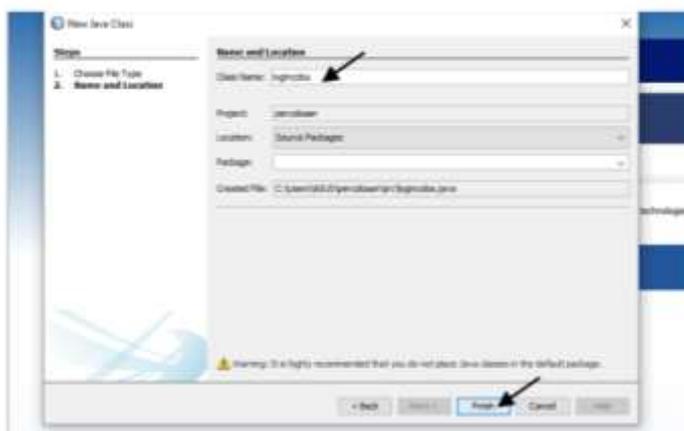
13. Pilih project name yang sebelumnya sudah di buat, lalu pilih Java| Java Class| Next.



Gambar 10.22 Tampilan Tahap Membuat New File

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

14. Langkah selanjutnya yaitu beri Nama *Class Name* (optional), dan finish.



Gambar 10.23 Tampilan Tahap Membuat New File

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

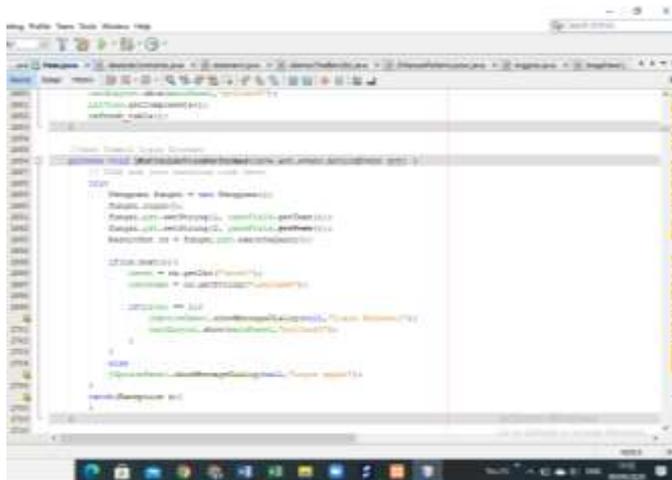
15. Membuat Desain Login beserta Coding dengan cara men-gatur desain form seperti gambar dibawah.



Gambar 10.24 Tampilan Membuat Login

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

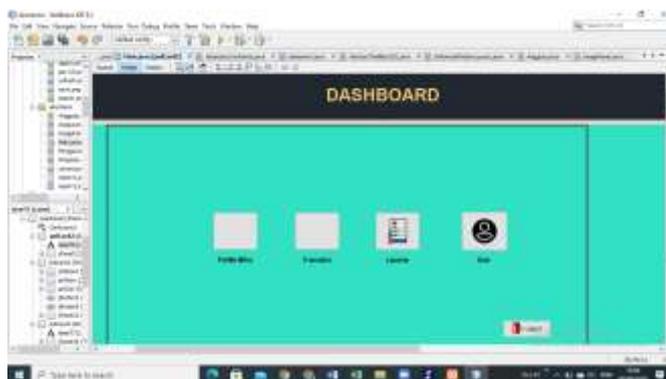
Berikut koding mengenai pembuatan Login



Gambar 10.25 Tampilan Koding Membuat Login

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

16. Membuat Desain Menu utama/Dashboard beserta Coding dengan cara mengatur desain form seperti gambar dibawah. Disini kalian bisa menghias desain form nya sesuai dengan yang kalian inginkan.



Gambar 10.26 Tampilan Membuat Dashboard/Menu Utama

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Berikut koding mengenai Dashboard/ Menu Utama

```

2677 public Main() {
2678     InitComponents();
2679     setExtendedState(Main.WINDOWED_STATE);
2680
2681     //Get CardLayout
2682     cardLayout = (CardLayout) mainPanel.getLayout();
2683     Dimension d = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
2684     setSize(d.width - 40, d.height);
2685     setVisible(true);
2686 }
2687
2688 /**
2689  * This method is called from within the constructor to initialize the form.
2690  * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always
2691  * managed by the Form Editor.
2692  */
2693 @SuppressWarnings("unchecked")
2694 Generated Code
2695
2696 // Saat Tombol Logout ditekan pada
2697 private void logoutBtnActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
2698     // TODO add your handling code here:
2699     JOptionPane.showMessageDialog(main, "Logout Berhasil");
2700     cardLayout.show(mainPanel, "mainForm");
2701     userField.setText("");
2702     passField.setText("");
2703 }
2704
2705 // Saat menu profile di tekan
2706 private void profileBtnActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
2707     // TODO add your handling code here:
2708     cardLayout.show(mainPanel, "profileForm");
2709     pnlView.getComponent(0)
2710     refresh_table();
2711 }
2712
2713 // Saat Tombol Login Ditekan
2714 private void loginBtnActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
2715     // TODO add your handling code here:
2716     try {
2717         Pengguna fungsi = new Pengguna();
2718         fungsi.login();
2719         fungsi.get.setText(1, userField.getText());
2720         fungsi.get.setText(2, passField.getText());
2721         ResultSet rs = fungsi.get.executeQuery();
2722     }
2723 }

```

Gambar 10.27 Tampilan Membuat Koding Dashboard/MenuUtama

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020


```

2714 //Event Tombol Logout Berhasil
2715 private void jButtonLogoutBerhasil(java.awt.event.ActionEvent e) {
2716     // TODO add your handling code here:
2717     try {
2718         int nomor = Integer.parseInt(jtNomor.getText());
2719         int pinjaman = Integer.parseInt(jtPinjaman.getText());
2720         int kode = Integer.parseInt(jtKode.getText());
2721
2722         //Membuat data ke database
2723         jdbcQuery.getConnection();
2724         jdbcQuery = new jdbcQuery();
2725         jdbcQuery.getConnection();
2726
2727         jdbcQuery.executeUpdate("insert into tb_transaksi values (" + nomor + ", " + pinjaman + ", " + kode + ")");
2728         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Logout");
2729     } catch (Exception ex) {
2730         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Logout");
2731     }
2732 }
2733
2734 //Event Tombol Logout Berhasil
2735 private void jButtonLogoutBerhasil2(java.awt.event.ActionEvent e) {
2736     // TODO add your handling code here:
2737     try {
2738         int nomor = Integer.parseInt(jtNomor.getText());
2739         int pinjaman = Integer.parseInt(jtPinjaman.getText());
2740         int kode = Integer.parseInt(jtKode.getText());
2741
2742         //Membuat data ke database
2743         jdbcQuery.getConnection();
2744         jdbcQuery = new jdbcQuery();
2745         jdbcQuery.getConnection();
2746
2747         jdbcQuery.executeUpdate("insert into tb_transaksi values (" + nomor + ", " + pinjaman + ", " + kode + ")");
2748         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Logout");
2749     } catch (Exception ex) {
2750         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Logout");
2751     }
2752 }

```

```

2753 //Event Tombol Logout Berhasil
2754 private void jButtonLogoutBerhasil3(java.awt.event.ActionEvent e) {
2755     // TODO add your handling code here:
2756     try {
2757         int nomor = Integer.parseInt(jtNomor.getText());
2758         int pinjaman = Integer.parseInt(jtPinjaman.getText());
2759         int kode = Integer.parseInt(jtKode.getText());
2760
2761         //Membuat data ke database
2762         jdbcQuery.getConnection();
2763         jdbcQuery = new jdbcQuery();
2764         jdbcQuery.getConnection();
2765
2766         jdbcQuery.executeUpdate("insert into tb_transaksi values (" + nomor + ", " + pinjaman + ", " + kode + ")");
2767         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Logout");
2768     } catch (Exception ex) {
2769         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Logout");
2770     }
2771 }
2772
2773 //Event Tombol Logout Berhasil
2774 private void jButtonLogoutBerhasil4(java.awt.event.ActionEvent e) {
2775     // TODO add your handling code here:
2776     try {
2777         int nomor = Integer.parseInt(jtNomor.getText());
2778         int pinjaman = Integer.parseInt(jtPinjaman.getText());
2779         int kode = Integer.parseInt(jtKode.getText());
2780
2781         //Membuat data ke database
2782         jdbcQuery.getConnection();
2783         jdbcQuery = new jdbcQuery();
2784         jdbcQuery.getConnection();
2785
2786         jdbcQuery.executeUpdate("insert into tb_transaksi values (" + nomor + ", " + pinjaman + ", " + kode + ")");
2787         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Logout");
2788     } catch (Exception ex) {
2789         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Logout");
2790     }
2791 }

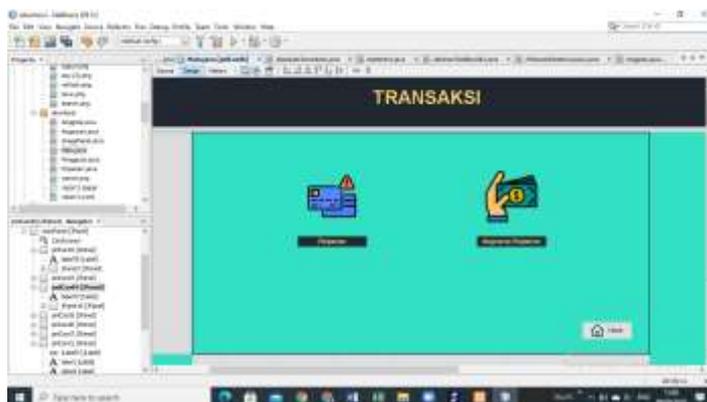
```

```

2792 //Event Tombol Logout Berhasil
2793 private void jButtonLogoutBerhasil5(java.awt.event.ActionEvent e) {
2794     // TODO add your handling code here:
2795     try {
2796         int nomor = Integer.parseInt(jtNomor.getText());
2797         int pinjaman = Integer.parseInt(jtPinjaman.getText());
2798         int kode = Integer.parseInt(jtKode.getText());
2799
2800         //Membuat data ke database
2801         jdbcQuery.getConnection();
2802         jdbcQuery = new jdbcQuery();
2803         jdbcQuery.getConnection();
2804
2805         jdbcQuery.executeUpdate("insert into tb_transaksi values (" + nomor + ", " + pinjaman + ", " + kode + ")");
2806         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Logout");
2807     } catch (Exception ex) {
2808         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Logout");
2809     }
2810 }
2811
2812 //Event Tombol Logout Berhasil
2813 private void jButtonLogoutBerhasil6(java.awt.event.ActionEvent e) {
2814     // TODO add your handling code here:
2815     try {
2816         int nomor = Integer.parseInt(jtNomor.getText());
2817         int pinjaman = Integer.parseInt(jtPinjaman.getText());
2818         int kode = Integer.parseInt(jtKode.getText());
2819
2820         //Membuat data ke database
2821         jdbcQuery.getConnection();
2822         jdbcQuery = new jdbcQuery();
2823         jdbcQuery.getConnection();
2824
2825         jdbcQuery.executeUpdate("insert into tb_transaksi values (" + nomor + ", " + pinjaman + ", " + kode + ")");
2826         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Berhasil Logout");
2827     } catch (Exception ex) {
2828         JOptionPane.showMessageDialog(null, "Gagal Logout");
2829     }
2830 }

```


18. Membuat Desain Menu Transaksi beserta Coding dengan cara mengatur desain form seperti gambar dibawah. Disini kalian bisa menghias desain formnya sesuai dengan yang kalian inginkan.



Gambar 10.30 Tampilan Membuat Menu Transaksi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Berikut koding mengenai Menu Transaksi

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Web;
using System.Web.Mvc;
using System.Web.Routing;

namespace Transaksi
{
    public class HomeController : Controller
    {
        // GET: /
        public ActionResult Index()
        {
            return View();
        }

        // GET: /Home/About
        public ActionResult About()
        {
            ViewBag.Message = "Your application description page.";

            return View();
        }

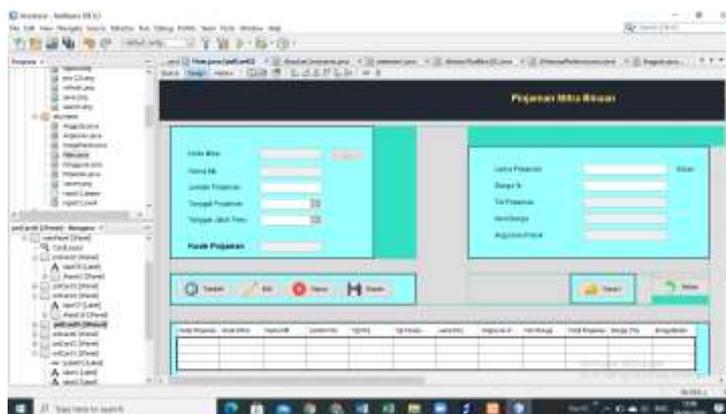
        // GET: /Home/Contact
        public ActionResult Contact()
        {
            ViewBag.Message = "Your contact page.";

            return View();
        }
    }
}
```

Gambar 10.31 Tampilan Membuat Koding Menu Transaksi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

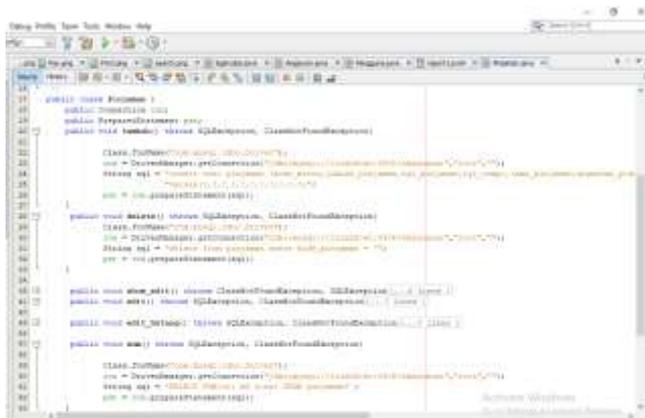
19. Membuat Desain Menu Transaksi Pinjaman beserta Coding dengan cara mengatur desain form seperti gambar dibawah. Disini kalian bisa menghias desain form nya sesuai dengan yang kalian inginkan.



Gambar 10.32 Tampilan Membuat Menu Transaksi Pinjaman

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

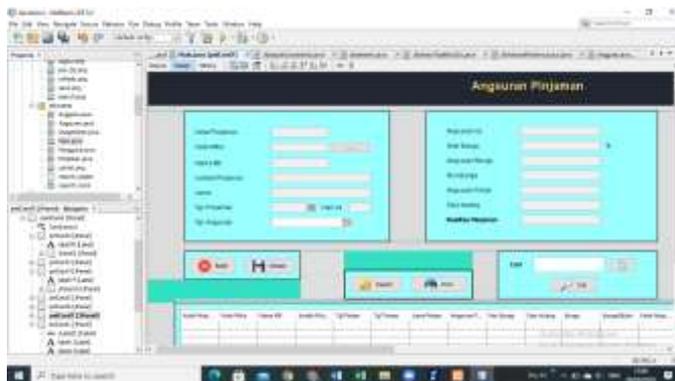
Berikut coding mengenai Menu Transaksi Pinjaman



Gambar 10.33 Tampilan Membuat Koding Menu Transaksi Pinjaman

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

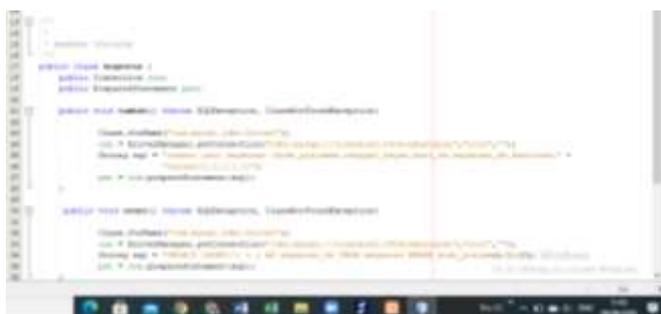
20. Membuat Desain Menu Transaksi Angsuran Pinjaman beserta Coding dengan cara mengatur desain form seperti gambar dibawah. Disini kalian bisa menghias desain form nya sesuai dengan yang kalian inginkan.



Gambar 10.34 Tampilan Membuat Menu Transaksi Angsuran Pinjaman

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

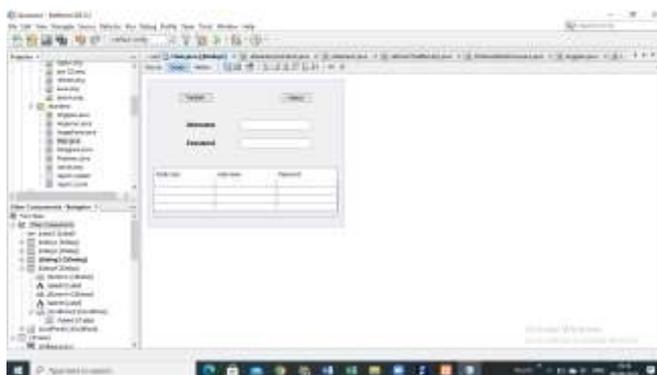
Berikut koding mengenai Menu Transaksi Angsuran Pinjaman.



Gambar 10.35 Tampilan Membuat Koding Menu Transaksi Angsuran Pinjaman

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

22. Membuat Desain Menu User beserta Coding dengan cara mengatur desain form seperti gambar dibawah. Disini kalian bisa menghias desain form nya sesuai dengan yang kalian inginkan.



Gambar 10.38 Tampilan Membuat Menu User

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Berikut koding mengenai Menu User

```
public class Register {  
    public Controller user;  
    public PageController page;  
  
    @RequestMapping("/register")  
    public void register(Model model, @RequestParam("username") String username, @RequestParam("password") String password) {  
        Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");  
        Connection conn = DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/akuntansi_piutang", "root", "");  
        String sql = "INSERT INTO user (username, password) VALUES (?, ?)";  
        PreparedStatement stmt = conn.prepareStatement(sql);  
        stmt.setString(1, username);  
        stmt.setString(2, password);  
        stmt.executeUpdate();  
    }  
  
    @RequestMapping("/login")  
    public void login(Model model, @RequestParam("username") String username, @RequestParam("password") String password) {  
        Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");  
        Connection conn = DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/akuntansi_piutang", "root", "");  
        String sql = "SELECT * FROM user WHERE username = ? AND password = ?";  
        PreparedStatement stmt = conn.prepareStatement(sql);  
        stmt.setString(1, username);  
        stmt.setString(2, password);  
        ResultSet rs = stmt.executeQuery();  
    }  
  
    @RequestMapping("/logout")  
    public void logout(Model model, @RequestParam("username") String username, @RequestParam("password") String password) {  
        Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");  
        Connection conn = DriverManager.getConnection("jdbc:mysql://localhost:3306/akuntansi_piutang", "root", "");  
        String sql = "DELETE FROM user WHERE username = ? AND password = ?";  
        PreparedStatement stmt = conn.prepareStatement(sql);  
        stmt.setString(1, username);  
        stmt.setString(2, password);  
        stmt.executeUpdate();  
    }  
}
```


BAGIAN IV

PENGENDALIAN INTERN APLIKASI PIUTANG BERBASIS DESKTOP



BAB 11

PENGENDALIAN INTERN

Pengendalian intern merupakan sebuah struktur organisasi, metode, dan ukuran yang sudah dikoordinasikan untuk menjaga kekayaan dalam organisasi sehingga dapat mengecek ketelitian data akuntansi efisiensi dan sesuai dengan perintah manajemen. Pengendalian intern mempunyai tujuan yaitu tidak lain untuk menjaga kekayaan organisasi, mengetahui ketelitian dalam keandalan data akuntansi, menuju organisasi yang efisien, dan sesuai dengan tujuan yang ada dalam kebijakan manajemen (Mulyadi, 2008).

Unsur-unsur pengendalian intern, antara lain:

1. Struktur organisasi yang memisahkan tanggung jawab fungsional secara tegas. Pengendalian lingkungan seperti ini merupakan cara yang tepat untuk mengetahui sejauh mana struktur organisasi yang dilakukan oleh suatu organisasi perusahaan mengenai pemisahan tanggung jawab dalam melaksanakan operasionalnya. Pengendalian intern juga dapat diketahui apabila ada *double job* sehingga kecenderungan kecurangan terjadi.
2. Sistem wewenang dan prosedur pencatatan yang memberikan perlindungan yang cukup terhadap kekayaan, utang, pendapatan dan biaya. Unsur aktivitas pengendalian dalam sebuah organisasi perusahaan dapat dijadikan indikator dalam penelusuran mengenai keandalan data akuntansi dalam proses operasional perusahaan.
3. Praktik yang sehat dalam melaksanakan tugas dan fungsinya pada setiap unit organisasi. Unsur seperti ini dapat dijadikan penaksiran resiko kesalahan dan kecurangan dalam sebuah organisasi.

4. Karyawan yang mutunya sesuai dengan tanggung jawabnya. Unsur ini dapat dilakukan dengan cara pemantauan berkala terhadap karyawan dan staff lainnya agar dapat mengetahui perkembangan yang terjadi dalam sebuah organisasi perusahaan.

BAB 12

PENGENDALIAN INTERN APLIKASI PIUTANG BERBAIS DESKTOP

Proses pengendalian intern dalam perancangan aplikasi sistem informasi akuntansi pengelolaan piutang merupakan hal yang bertujuan agar tidak terjadi sebuah kesalahan dalam mencapai tujuan perusahaan dengan pengendalian intern yang baik. Adanya pengendalian intern yaitu untuk dapat mengetahui suatu kesalahan yang terjadi dan bisa dengan cepat diketahui dan secepatnya dapat diselesaikan. Berikut merupakan unsur-unsur pengendalian intern yang meliputi lingkungan pengendalian, aktivitas pengendalian, dan pemantauan. (Mulyadi, 2008).

A. PENGENDALIAN INTERN

1. Struktur organisasi yang memisahkan tanggung jawab fungsional secara tegas. Memisahkan tanggung jawab secara tegas dalam organisasi bagian kemitraan sistem informasi pengelolaan piutang menetapkan bahwa yang dapat mengakses akun *user* yaitu ada dua *user*, diantaranya kepala seksi administrasi/akuntan yang mempunyai fungsi tugas untuk mendata dan mengumpulkan data-data dari frontliner mengenai mitra binaan maupun calon mitra binaan, dengan cara menginput langsung data mitra binaan kedalam aplikasi. Selanjutnya mengoperasikan sistem informasi pengelolaan piutang sehingga dapat membuat laporan keuangan. Akses *User* selanjutnya yaitu kepala seksi pemantauan dan penagihan, fungsinya yaitu mengecek data transaksi pada angsuran pinjaman dan mengatur langkah selanjutnya untuk mitra binaan dalam hal pemantauan dan penagihan.

2. Pemberian wewenang dan tanggung jawab dalam pengambilan keputusan mengenai pengelolaan piutang bagian kemitraan yaitu ada pada kepala divisi bagian kemitraan dalam hal laporan atas transaksi pengelolaan piutang, laporan atas pengajuan dan hasil dari pemantauan dan penagihan, dan laporan hasil keseluruhan mengenai piutang mitra binaan perusahaan dibagian kemitraan yang mana hasilnya akan dilaporkan pada penanggung jawab divisi pengelolaan lingkungan dan sosial. Penanggung jawab divisi pengelolaan lingkungan dan social merupakan wewenang dan tanggung jawab paling tinggi pada divisi bagian kemitraan mengenai hasil laporan divisi kemitraan yang akan di laporkan ke divisi keuangan pusat perusahaan.

B. AKTIVITAS PENGENDALIAN

Aktivitas pengendalian intern pada sistem aplikasi ini yaitu dipilih dari aktivitas-aktivitas terkait dengan pengelolaan piutang bagian kemitraan perusahaan. Faktor-faktor dalam aktivitas pengendalian intern pengelolaan piutang:

1. Pemisahan tugas yang memadai seperti siapa saja yang menggunakan *user* aplikasi, dan siapa saja yang memegang wewenang dan tanggung jawab dalam hal pengendalian intern bagian kemitraan.
2. Pelatihan dan pemahaman atas system aplikasi yang diterapkan.
3. Pengendalian intern atas system informasi yang akan diterapkan.

Sistem baru yang akan diterapkan oleh bagian kemitraan perusahaan, dapat diterapkan menggunakan tiga metode, yaitu:

1. Metode langsung
Metode penerapan system dengan cara menghentikan sistem lama dan menggantinya dengan sistem yang baru.

Dalam metode ini, sistem lama langsung digantikan dengan sistem yang baru.

2. Metode paralel

Metode penerapan sistem dengan cara sistem baru akan digunakan bersama-sama dengan sistem lama dalam kurun waktu tertentu. Apabila system baru sudah berfungsi dengan baik, system lama akan segera dihentikan.

3. Metode bertahap

Dalam metode bertahap, sebagian sistem lama dihentikan dan digantikan dengan sistem baru. Apabila berhasil, akan diteruskan dengan penghentina sistem yang lama lainnya, untuk digantikan dengan sistem yang baru lainnya pula.

C. PENAKSIRAN RESIKO

Dalam menganalisis dan mengidentifikisasi resiko yang mungkin terjadi terhadap pencapaian tujuan perusahaan. Adapun tujuan penerapan system informasi akuntansi pengelolaan piutang adalah untuk mengatasi masalah dalam pengelolaan piutang. Berikut merupakan manajemen resiko dalam sistem aplikasi baru, yaitu:

1. Penaksiran resiko dilihat dari segi keamanan, resiko yang kemungkinan terjadi yaitu terjadinya data-data yang ada di dalam aplikasi bisa diretas/ diakses oleh Malware. Malware adalah singkatan dari *malicious software* yaitu sebuah *software* yang dirancang dengan tujuan untuk membahayakan, menyusup, atau merusak sebuah komputer. Malware juga biasa didefinisikan sebagai kode berbahaya. Software ini bisa melumpuhkan atau mengganggu operasi sebuah sistem, memungkinkan hacker untuk mendapat akses ke informasi rahasia dan sensitive serta memata-matai komputer serta pemilik komputer itu sendiri. Pengendalian intern untuk dapat menangani permasalahan resiko tersebut yaitu dengan cara desktop yang akan digunakan dalam sistem aplikasi

harus dilengkapi antivirus, dan desktop yang digunakan harus dikasih password yang di update setiap bulannya agar tidak sembarang orang yang dapat mengakses desktopnya. Selain kedua solusi diatas, bisa juga mengatasi dengan cara menghide folder sistem aplikasinya. Agar tidak sembarang orang bisa akses sistem aplikasinya.

2. Penaksiran resiko dilihat dari segi keamanan kehilangan data, ada kemungkinan desktop yang kita gunakan rusak atau error. Maka pengendalian intern yang dapat dilakukan yaitu dengan cara membackup data dari mysql ke hardisk lain atau dapat juga membackup data mysql ke flashdisk secara rutin.
3. Penaksiran resiko dilihat dari segi keamanan masuknya peretas. Ada kemungkinan peretas masuk ke database kita. Peretas adalah seorang ahli komputer yang terampil dalam menggunakan komputer, peretas juga dapat disebut sebagai hacker. Pengendalian intern yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mengamankan database dengan cara enkripsi data. Enkripsi data dapat dipahami sebagai sebuah metode pengubahan bentuk wujud data menjadi satu format yang sulit dipahami dan memerlukan kode atau cara khusus untuk membacanya.

D. PEMANTAUAN

Pemantauan pengendalian intern yang akan dilakukannya untuk melihat kinerja sistem baru dan perubahan dari proses pelaksanaan pengelolaan piutang.

- 1) Pemeriksaan intern mendadak yang dilakukan oleh penanggung jawab divisi lingkungan dan sosial, selain itu juga dalam jangka waktu tertentu akan diperiksa oleh audit independen. Tindakan ini dapat memberikan rekomendasi/ mengurangi kejadian kecurangan maupun kesalahan yang dilakukan bagian kemitraan perusahaan.

- 2) Setiap pencatatan terhadap hasil pengelolaan piutang harus dalam pengawasan bagian kepala divisi kemitraan dan kepala seksi pemantauan dan penagihan.
- 3) Pemeriksaan berkala oleh bagian teknisi informatika perusahaan untuk dapat mengamati dan mengembangkan serta memberikan solusi atas kelangsungan proses sistem aplikasi. Dalam hal ini juga, pengguna aplikasi di *upgrade* mengenai *username* dan *password* untuk masuk kedalam aplikasi. Hal ini untuk menjaga privasi keamanan data dalam aplikasi dan mengantisipasi terjadinya penyalahgunaan dan penyelewengan yang dilakukan karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Syaiful (2016). *Pengantar Akuntansi*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Dwi Martani (2016). *Standar Akuntansi Keuangan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Edhy Sutanta (2011). *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Eri dkk (2017). *Membuat aplikasi penjualan menggunakan JavaNetbeans, MySQL dan XAMPP*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ikatan Akuntan Indonesia (IAI) (2019). *Standar akuntansi Keuangan (SAK)*. Jakarta: Dewan Standar Akuntansi Keuangan Ikatan Akuntan Indonesia.
- Krismiaji (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Buku 1. Edisi Kelima. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan Sekolah Tinggi Ilmu YKPN.
- Kristanto Andri (2003). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Mardiasmo (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Edisi Tiga Belas. Jakarta: Salemba Empat.
- Mc.Leod, R. Jr (2002). *Sistem Development: A Project Management Approach*. New York: Leigh Publishing.
- Mulyadi (2015). *Sistem Akuntansi*. Edisi Empat. Jakarta:

Salemba Empat.

Mulyadi (2006). *Sistem Akuntansi*, Edisi Ketiga. Jakarta: Salemba Empat.

Priyadi, Eddy (2010). *Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan JAVA*. Pekalongan: Majalah Ilmiah IC Tech.

Romney B Marshall & Steinbart Paul John (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Edisi Tiga Belas. Jakarta: Salemba Empat.

Titera, W. R (1995). AICPA (American Institute of Certified Public Accountants) Seeks comments on proposed accounting changes. *Healthcare financial management: journal of the Healthcare Financial Management Association*, 49(8), 72.

Warren dkk (2015). *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia*. Edisi Tiga Belas. Jakarta: Salemba Empat.

TENTANG PENULIS

Muhammad Ardi Nupi Hasyim, SE., M.A.B. Lahir di Tangerang, 27 Desember 1987. Jabatan fungsioal Asisten Ahli. Saat bekerja sebagai Dosen Tetap IKOPIN dan Dosen Luar Biasa Universitas YPKP Sanggabuana, Pengajar matakuliah Sistem Informasi Akuntansi. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Ekonomi di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI, Magister di UNPAD, dan dalam proses Doktor di UNPAD. Selain mengajar, aktif melakukan pelatihan dan penulisan mengenai akuntansi di IKOPIN. Telah ikut serta dalam pembicaraan dan training sebanyak 6 kali mengenai akuntansi, koperasi dan IT. Telah menulis sebanyak 10 jurnal yang terdiri dari jurnal nasional maupun internasional.

Penulis dapat dihubungi melalui email: ardi.nupi@yahoo.com

Mardiyah Tusholihah, S.Ak. Lahir di Bandarsakti Lampung, 09 September 1998. Aktivist Organisasi Himpunan Mahasiswa Akuntansi periode 2017-2018. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Akuntansi di IKOPIN, Pernah membuat aplikasi sistem informasi akuntansi berbasis android menggunakan MIT APP Inventor, dan membuat apliaksi sistem informasi akuntansi berbasis desktop menggunakan Java Netbeans IDE 8.2. Telah ikut serta dalam kegiatan lomba karya tulis ilmiah sebanyak 3 kali mengenai akuntansi, koperasi dan sistem informasi akuntansi. Telah menulis sebanyak 4 jurnal nasional.

Penulis dapat dihubungi melalui email:
mardiyahTusholihah09@gmail.com

Dr. Eka Setiajatnika, SE., M.Si. Lahir di Cirebon, 27 Oktober 1965. Jabatan fungsional Lektor Kepala. Saat bekerja sebagai Dosen Tetap IKOPIN dan Tim Penyusun & Pelatihan di IKOPIN. Pengajar matakuliah Akuntansi Manajemen. Menyelesaikan pendidikan

Sarjana Ekonomi di IKOPIN, Magister di UNPAD, dan Doktor di UNPAD. Selain mengajar, aktif melakukan pelatihan dan penulisan mengenai akuntansi di IKOPIN. Telah ikut serta dalam pembicaraan dan training sebanyak 22 kali mengenai akuntansi, koperasi, manajemen dan IT. Telah menulis sebanyak 22 jurnal yang terdiri dari jurnal nasional maupun internasional.

Penulis dapat dihubungi melalui email:
ekasetiajatnika@gmail.com

Hj. Suarny Amran, SH., MH. M.Kn. Lahir di Padang, 20 November 1952. Jabatan fungsional Lektor Kepala. Saat bekerja sebagai Dosen Tetap IKOPIN dan Pimpinan Dekopinwil Jabar. Pengajar matakuliah Etika Hukum dan Bisnis serta Manajemen Koperasi. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Hukum di UNPAD, Magister Hukum dan Kenotariatan di UNPAD, dan dalam proses Doktor Ilmu Sosial/Kebijakan Publik di UNPAS. Selain mengajar, aktif melakukan pelatihan dan penulisan mengenai hukum dan koperasi di IKOPIN. Telah ikut serta dalam pembicaraan dan training sebanyak lebih dari 50 kali mengenai hukum, koperasi, manajemen dan IT. Telah menulis sebanyak 24 jurnal yang terdiri dari jurnal nasional maupun internasional.

Penulis dapat dihubungi melalui email:
suarny_amran@yahoo.co.id

SINOPSIS BUKU
SISTEM AKUNTANSI PIUTANG
TEORI DAN APLIKASI

Teori dan Aplikasi sistem akuntansi piutang merupakan buku yang dibuat semenarik mungkin mengenai teori dan aplikasi berbasis desktop. Mendengar kata piutang, sudah bukan hal yang asing lagi baik bagi kalangan seorang akuntan maupun kalangan umum lainnya. Karena piutang merupakan suatu akun yang sering digunakan oleh banyak perusahaan atau usaha dalam sebuah bisnis. Mengenai aplikasi desktop, mungkin anda mendengar banyak hal seputar aplikasi desktop. Akan tetapi belum jelas seperti apakah aplikasi desktop itu, bagaimana cara membuat dan menjalankannya, dan kemudahan apa saja yang disediakan oleh aplikasi desktop bagi anda.

Buku ini akan menuntun anda dalam mengenali apa itu sistem akuntansi piutang, seperti apa jika dalam aplikasi desktop, dan bagaimana cara membuat aplikasi desktop secara lengkap. Sistematika pembahasan yang ada dalam buku ini lebih menekankan pada segi teori dan juga praktikum. Oleh karena itu, selain anda membaca buku ini, diharapkan anda juga dapat mempraktikannya langsung pada desktop agar dapat lebih memahami dan menguasai pokok bahasan yang ada di dalam buku ini. Pembahasan materi ini ditujukan baik untuk para mahasiswa, pembimbing, maupun kalangan lainnya dalam pengembangan sistem akuntansi berbasis aplikasi desktop dengan bahasa java Netbeans IDE.

Materi pembahasan dalam buku ini mencakup:

- ✓ Elemen dasar akuntansi
- ✓ Elemen dasar perancangan aplikasi
- ✓ Aplikasi piutang berbasis desktop
- ✓ Pengendalian intern aplikasi piutang berbasis desktop

SISTEM AKUNTANSI PIUTANG

Teori dan Aplikasi sistem akuntansi piutang merupakan buku yang dibuat semenarik mungkin mengenai teori dan aplikasi berbasis desktop. Mendengar kata piutang, sudah bukan hal yang asing lagi baik bagi kalangan seorang akuntan maupun kalangan umum lainnya. Karena piutang merupakan suatu akun yang sering digunakan oleh banyak perusahaan atau usaha dalam sebuah bisnis. Mengenai aplikasi desktop, mungkin anda mendengar banyak hal seputar aplikasi desktop. Akan tetapi belum jelas seperti apakah aplikasi desktop itu, bagaimana cara membuat dan menjalankannya, dan kemudahan apa saja yang disediakan oleh aplikasi desktop bagi anda.

Buku ini akan menuntun anda dalam menegenal apa itu sistem akuntansi piutang, seperti apa jika dalam aplikasi desktop, dan bagaimana cara membuat aplikasi desktop secara lengkap. Sistematis pembahasan yang ada dalam buku ini lebih menekankan pada segi teori dan juga praktikum. Oleh karena itu, selain anda membaca buku ini, diharapkan anda juga dapat mempraktikannya langsung pada desktop agar dapat lebih memahami dan menguasai pokok bahasan yang ada di dalam buku ini. Pembahasan materi ini ditujukan baik untuk para mahasiswa, pembimbing, maupun kalangan lainnya dalam pengembangan sistem akuntansi berbasis aplikasi desktop dengan bahasa java Netbeans IDE.

Materi pembahasan dalam buku ini mencakup:

- Elemen dasar akuntansi
- Elemen dasar perancangan aplikasi
- Aplikasi piutang berbasis desktop
- Pengendalian intern aplikasi piutang berbasis desktop

Penerbit
CV. Syntax Computama
Greenland Sendang Residence, Blok H1
Jl. Pangeran Cakrabuana
Cirebon 45611

www.syntax.co.id

ISBN 978-623-6609-11-8

