

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian Dayani (2013 : 116) Baitul Maal Wat Tamwil AS-SALAM (BMT AS-SALAM) adalah suatu lembaga pendukung kegiatan ekonomi masyarakat kecil dengan berlandaskan sistem syariah. BMT AS-SALAM seperti perusahaan pada umumnya yang menerapkan Sistem Akuntansi Penerimaan Kas dan Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas. BMT AS-SALAM merupakan lembaga keuangan yang kegiatan operasionalnya berkaitan erat dengan transaksi kas. Penerimaan kas pada BMT AS-SALAM berasal dari simpanan dan pelunasan piutang dari masyarakat, sedangkan pengeluaran kas berupa pemberian kredit kepada masyarakat, pengambilan simpanan, dan biaya operasional, maka dibuatlah “Penerapan Sistem Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas pada BMT AS-SALAM” yang menghasilkan ide baru untuk yayasan dalam menerapkan sistem kas, akan tetapi penerapan tersebut tidak disertai dengan aplikasi sehingga membuat yayasan kesulitan dalam menerapkan sistem tersebut.

Dari penelitian sebelumnya, sistem yang dirancang memiliki perbedaan pada subyek penelitian, sehingga memiliki beberapa perbedaan operasional yaitu : penelitian sebelumnya membahas perusahaan yang mencakup peminjaman dan piutang yayasan, sedangkan pada YNF membahas program kegiatan dakwah. Penelitian sebelumnya tidak membahas aplikasi namun pada YNF membahas aplikasi, penelitian sebelumnya membahas laporan untuk yayasan, sedangkan pada

YNF membahas laporan untuk yayasan dan donatur, dan pada penelitian YNF berfokus pada kegiatan operasional yayasan YNF.

2.2 Sistem Penerimaan Kas

Organisasi nirlaba atau organisasi non profit adalah suatu organisasi yang bersasaran pokok untuk mendukung suatu isu atau perihal di dalam menarik publik untuk suatu tujuan yang tidak komersial, tanpa ada perhatian terhadap hal-hal yang bersifat mencari laba (moneter). organisasi nirlaba meliputi keagamaan, sekolah negeri, derma publik, rumah sakit dan klinik publik, organisasi politis, bantuan masyarakat dalam hal perundang-undangan, organisasi sukarelawan, serikat buruh. Menurut PSAK No.45 bahwa organisasi nirlaba memperoleh sumber daya dari sumbangan para anggota dan para penyumbang lain yang tidak mengharapkan imbalan apapun dari organisasi tersebut. (IAI, 2004: 45)

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa organisasi nirlaba adalah salah satu lembaga yang tidak mengutamakan laba dalam menjalankan usaha atau kegiatannya. Dalam organisasi nirlaba pada umumnya sumber daya atau dana yang digunakan dalam menjalankan segala kegiatan yang dilakukan berasal dari donatur atau sumbangan dari orang-orang yang ingin membantu sesamanya. Tujuan organisasi nirlaba yaitu untuk membantu masyarakat luas yang tidak mampu khususnya dalam hal ekonomi.

Organisasi nirlaba pada prinsipnya adalah alat untuk mencapai tujuan (aktualisasi filosofi) dari sekelompok orang yang memilikinya. Karena itu bukan tidak mungkin diantara lembaga yang satu dengan yang lain memiliki filosofi (pandangan hidup) yang berbeda, maka operasionalisasi dari filosofi tersebut kemungkinan juga akan berbeda. Karena filosofi yang dimiliki organisasi nirlaba

sangat tergantung dari sejarah yang pernah dilaluinya dan lingkungan poleksosbud (politik, ekonomi, sosial dan budaya) tempat organisasi nirlaba itu ada.

2.3 Sistem Pengeluaran Kas

Menurut Soemarso (2002: 116) “ Kas adalah segala sesuatu (baik yang berbentuk uang atau logam) yang dapat tersedia dengan segera dan diterima sebagai alat pelunasan kewajiban pada nilai nominalnya.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem akuntansi pengeluaran kas pada umumnya didefinisikan sebagai organisasi formulir, catatan dan laporan yang dibuat untuk melaksanakan kegiatan pengeluaran baik dengan cek maupun dengan uang tunai untuk mempermudah setiap pembiayaan pengelolaan perusahaan.

Dikatakan oleh Yusuf (2001: 174) bahwa dalam Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas terdapat sistem akuntansi pokok yang biasa digunakan dalam Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas yaitu Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas dengan cek dan Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas dengan uang tunai melalui dana kas kecil.

2.4 Proses Bisnis Penerimaan dan Pengeluaran Kas YNF

Dari hasil survei awal di YNF diketahui terdapat dua proses bisnis utama dari YNF yaitu proses bisnis untuk pemasukan kas dan proses bisnis untuk pengeluaran kas. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing proses bisnis utama YNF:

1. Proses Bisnis pemasukan kas

Sumber Pemasukan di YNF terdiri dari pemasukan donasi dari donatur tetap dan pemasukan donasi dari donatur tidak tetap, donatur tetap merupakan donatur yang setiap bulan memberikan donasinya sedangkan donatur tidak tetap adalah donatur yang memberikan donasi hanya pada saat program YNF sedang berjalan, setiap donatur yang belum terdaftar atau belum pernah menyerahkan donasi diminta untuk mengisi formulir donatur sebagai data penerimaan untuk YNF. Data pemasukan dari donatur tersebut dicatat oleh bagian keuangan dalam tabel pada aplikasi *excel*, kemudian diproses untuk dijumlah dan dicetak untuk diserahkan kepada direktur sebagai laporan pemasukan kas.

2. Proses Bisnis pengeluaran kas

Kas yang masuk dalam YNF digunakan untuk melakukan program dakwah, sosial, dan pendidikan. Untuk pelaksanaan program YNF sudah dilakukan pembagian yaitu sebesar 40% (empat puluh persen) program dakwah, 30% (tiga puluh persen) program sosial, dan 30% (tiga puluh persen) program pendidikan. Pada pelaksanaan program YNF mendapat masukan dari ide direktur dengan staff yayasan dan pengajuan dari organisasi luar yayasan, usulan tersebut diserahkan kepada bagian keuangan untuk mendata biaya yang akan dikeluarkan, bagian keuangan membuat permintaan anggaran kas kegiatan dalam tabel pada aplikasi *excel*, kemudian diproses untuk dijumlah dan dicetak sebagai laporan pengeluaran kas dan diserahkan kepada direktur, kemudian direktur memikirkan anggaran dana dengan melihat ketersediaan anggaran saat ini, dari situlah direktur mengambil keputusan untuk menyetujui anggaran yang diminta oleh bagian keuangan atau mengembalikan kepada bagian keuangan untuk dilakukan

perbaikan anggaran. Setelah permintaan anggaran kegiatan disetujui bagian keuangan membuat bukti pengeluaran kas kemudian meminta laporan kegiatan dalam bentuk nota dan foto kepada penyelenggara acara, setelah itu membuat laporan pengeluaran kas secara keseluruhan dari semua progam YNF pada tabel *excel*, dan diproses untuk dijumlah kemudian dicetak untuk laporan pengeluaran kas kepada direktur.

Tabel 2.1 Pemetaan Prosedur Pemasukan Kas

Prosedur Pemasukan Kas Yayasan Nirlaba	Penerapan pada YNF
Formulir daftar isian donatur	Tidak diterapkan
Pencatatan Transaksi Penerimaan Dana	Diterapkan tetapi belum memenuhi kebutuhan
Membuat Laporan Penerimaan Dana	Diterapkan tetapi belum memenuhi kebutuhan

Tabel 2.2 Pemetaan Prosedur Pengeluaran Kas

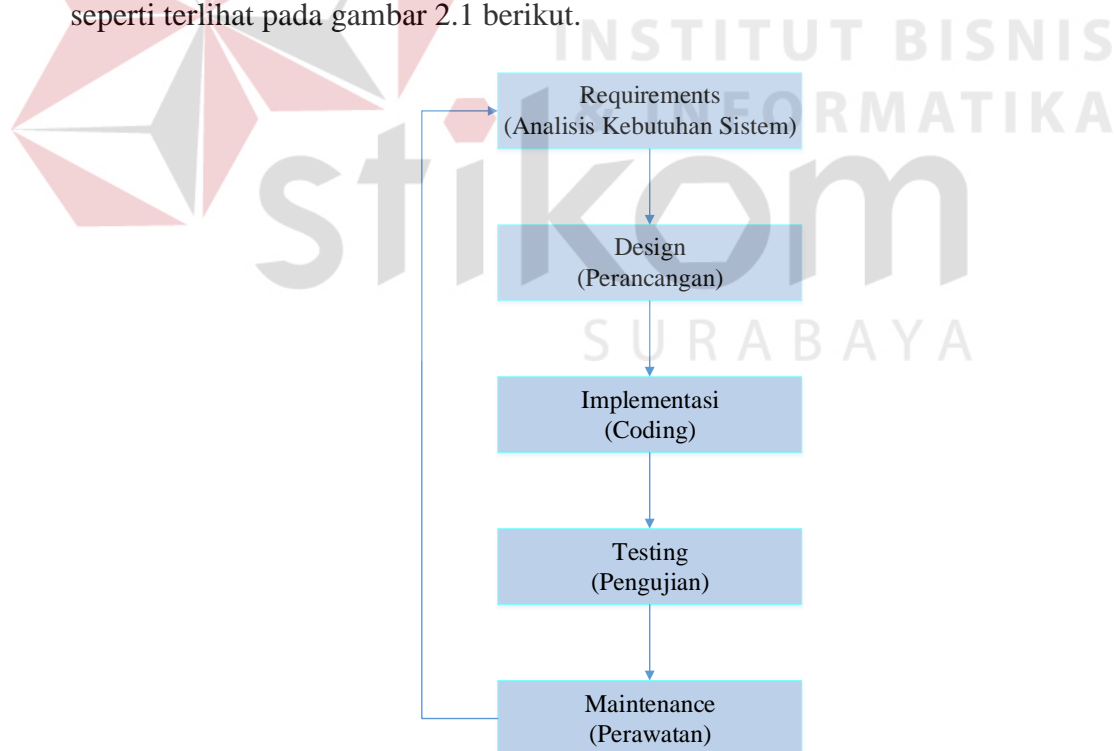
Prosedur Pengeluaran Kas Yayasan Nirlaba	Penerapan pada YNF
Proposal Pengajuan Dana	Tidak diterapkan
Formulir Pengajuan Dana	Tidak diterapkan
Transaksi Penyaluran Dana	Diterapkan
Membuat Laporan Pengeluaran Dana	Diterapkan tetapi belum memenuhi kebutuhan

Pada tabel 2.1 dan 2.2 diatas, diketahui bahwa proses bisnis yang dilakukan oleh YNF belum memenuhi standar yang diperlukan maka dari itu dibuatlah sistem pemasukan dan pengeluaran kas yang dapat melengkapi prosedur pemasukan dan pengeluaran kas YNF dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh yayasan agar proses bisnis pada YNF menjadi standar.

2.5 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman (2001), Model *System Development Life Cycle (SDLC)* ini biasa disebut juga dengan model *waterfall* atau disebut juga *classic life cycle*. Adapun pengertian dari SDLC ini adalah suatu pendekatan yang sistematis dan berurutan. Tahapan-tahapannya adalah *Requirements* (analisis sistem), *Analysis* (analisis kebutuhan sistem), *Design* (perancangan), *Coding* (implementasi), *Testing* (pengujian) dan *Maintenance* (perawatan).

Model eksplisit pertama dari proses pengembangan perangkat lunak, berasal dari proses-proses rekayasa yang lain. Model ini memungkinkan proses pengembangan lebih terlihat. Hal ini dikarenakan bentuknya yang bertingkat ke bawah dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal dengan model *waterfall*, seperti terlihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Bagan *System Development Life Cycle (SDLC) Model Waterfall* (Jogyanto, 2005)

Penjelasan-penjelasan SDLC Model *Waterfall*, adalah sebagai berikut:

a. *Requirement* (Analisis Kebutuhan Sistem)

Pada tahap awal ini dilakukan analisa guna menggali secara mendalam kebutuhan yang akan dibutuhkan. Kebutuhan ada bermacam-macam seperti halnya kebutuhan informasi bisnis, kebutuhan data dan kebutuhan user itu sendiri. Kebutuhan itu sendiri sebenarnya dibedakan menjadi tiga jenis kebutuhan. Pertama tentang kebutuhan teknologi. Dari hal ini dilakukan analisa mengenai kebutuhan teknologi yang diperlukan dalam pengembangan suatu sistem, seperti halnya data penyimpanan informasi / *database*. Kedua kebutuhan informasi, contohnya seperti informasi mengenai visi dan misi perusahaan, sejarah perusahaan, latar belakang perusahaan. Ketiga, Kebutuhan *user*. Dalam hal ini dilakukan analisa terkait kebutuhan user dan kategori user. Dari analisa yang telah disebutkan di atas, terdapat satu hal lagi yang tidak kalah pentingnya dalam tahap analisa di metode SDLC, yaitu analisa biaya dan resiko. Dalam tahap ini diperhitungkan biaya yang akan dikeluarkan seperti biaya implementasi, *testing* dan *maintenance*.

b. *Design* (Perancangan)

Selanjutnya, hasil analisa kebutuhan sistem tersebut akan dibuat sebuah *design database*, DFD, ERD, antarmuka pengguna / *Graphical User Interface (GUI)* dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem. Selain itu juga perlu dirancang struktur datanya, arsitektur perangkat lunak, detil prosedur dan karakteristik tampilan yang akan disajikan. Proses ini menterjemahkan kebutuhan sistem ke dalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum memulai tahap implementasi.

c. *Implementation (Coding)*

Rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam suatu bentuk atau bahasa yang dapat dibaca dan diterjemahkan oleh komputer untuk diolah. Tahap ini juga dapat disebut dengan tahap implementasi, yaitu tahap yang mengkonversi hasil perancangan sebelumnya ke dalam sebuah bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya.

d. *Testing (Pengujian)*

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui kesesuaian sistem berjalan sesuai prosedur atautkah tidak dan memastikan sistem terhindar dari *error* yang terjadi. *Testing* juga dapat digunakan untuk memastikan kevalidan dalam proses *input*, sehingga dapat menghasilkan *output* yang sesuai. Pada tahap ini terdapat 2 metode pengujian perangkat yang dapat digunakan, yaitu: metode *black-box* dan *white-box*. Pengujian dengan metode *black-box* merupakan pengujian yang menekankan pada fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak tanpa harus mengetahui bagaimana struktur di dalam perangkat lunak tersebut. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode *black-box* dikatakan berhasil jika fungsi-fingsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian dengan menggunakan metode *white-box* yaitu menguji struktur internal perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.

e. *Maintenance* (Perawatan)

Tahap terakhir dari metode SDLC ini adalah *maintenance*. Pada tahap ini, jika sistem sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan dan dapat menyelesaikan masalah pada koperasi, maka akan diberikan kepada pengguna. Setelah digunakan dalam periode tertentu, pasti terdapat penyesuaian atau perubahan sesuai dengan keadaan yang diinginkan, sehingga membutuhkan perubahan terhadap sistem tersebut. Tahap ini dapat pula diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan.

Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

