

Penerapan Metode *Accrual Basic* Pada Aplikasi Sistem Akuntansi Penerimaan Kas Atas Jasa Penyewaan Lapangan (Studi Kasus : Kinar Futsal Cirebon)

Muhammad Iqbal Khaeruman^a, Asrul Azhari Muin^b, Muhammad Hatta^c

^a STMIK Catur Insan Cendekia, Cirebon

^b Universitas Islam Negeri Alaudin, Makasar

^c STMIK Catur Insan Cendekia, Cirebon

Abstract

Kinar Futsal Cirebon is a company engaged in services that lease futsal field to its customers. Currently Kinar Futsal Cirebon still perform the recording and calculation for cash receipts system manually so that the recording activity takes a lot of time and energy, but it also allows the occurrence of irregularities committed by employees who are not responsible, so with the application of cash receipts With this computer system is very helpful to produce information quickly, precisely, and easily. The research method used in this research is descriptive method with case study, the stages are observation and interview. To input the necessary data then performed analysis and system design using Flowchart tools, context diagrams, DFD, and ERD. The programming language used is Microsoft Visual Basic 6.0 while the database uses Microsoft Access. This application is made to record cash receipts using the basic accrual method. The result of this research is an application of accounting information system for cash receipt for rent service consisting of function to handle procedure that is member registration procedure, and futsal field leasing procedure. The functions of the applications that have been made have been adapted to the accounting procedures applied in Kinar Futsal Cirebon today. From the results of system implementation and testing can be concluded that the application has been made can be applied in Kinar Futsal Cirebon.

Keywords : Accounting System Application, Cash Receipt, Accrual Basic Method.

Abstrak

Kinar Futsal Cirebon merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa yang menyewakan lapangan futsal kepada para pelanggannya. Saat ini Kinar Futsal Cirebon masih melakukan pencatatan dan perhitungan untuk sistem penerimaan kasnya secara manual sehingga kegiatan pencatatan tersebut memakan banyak waktu dan tenaga, selain itu juga cara tersebut dapat memungkinkan terjadinya penyimpangan yang dilakukan oleh pegawai yang tidak bertanggung jawab, sehingga dengan adanya aplikasi penerimaan kas dengan sistem komputer ini sangat membantu untuk menghasilkan informasi dengan cepat, tepat, dan mudah. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan studi kasus, tahapan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara. Untuk menginputkan data yang diperlukan selanjutnya dilakukan analisis dan perancangan sistem menggunakan tools Flowchart, Diagram konteks, DFD, dan ERD. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Microsoft Visual Basic 6.0 sedangkan databasenya menggunakan Microsoft Access. Aplikasi ini dibuat untuk mencatat penerimaan kas dengan menggunakan metode accrual basic. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi sistem informasi akuntansi untuk penerimaan kas atas jasa penyewaan yang terdiri dari fungsi untuk menangani prosedur-prosedur yaitu prosedur pendaftaran member, dan prosedur penyewaan lapangan futsal. Fungsi-fungsi dari aplikasi yang telah dibuat telah disesuaikan dengan prosedur akuntansi yang diberlakukan di Kinar Futsal Cirebon saat ini. Dari hasil implementasi dan pengujian sistem dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat diterapkan di Kinar Futsal Cirebon.

Kata Kunci : Aplikasi Sistem Akuntansi, Penerimaan Kas, Metode Accrual Basic.

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya teknologi komputer yang begitu pesat, sangat membantu para pelaku usaha sebagai pendukung dalam kegiatan-kegiatan operasional perusahaannya. Dengan teknologi tersebut perusahaan dapat bersaing secara kompetitif dan manajemen dapat bekerja secara efektif dan efisien. Teknologi informasi memegang peranan penting karena informasi dibutuhkan oleh semua pihak, baik individu maupun organisasi atau perusahaan. Setiap informasi yang didapat berguna untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat. Peranan komputer di era globalisasi sekarang ini sangat penting dalam pengolahan informasi di perusahaan. Pengolahan

informasi yang berbasis komputer akan mampu menghasilkan suatu informasi yang tepat, akurat dan bermanfaat bagi perusahaan.

Kinar Futsal merupakan suatu badan usaha milik perorangan yang berdiri di Cirebon pada tanggal 10 Januari 2016. Kinar Futsal terdiri 1 lapangan. Lapangan yang disewakan menggunakan matras vinyl. Pelanggan Kinar Futsal dibedakan menjadi dua kategori, yaitu member dan non member (biasa). Keuntungan menjadi member yaitu mendapat potongan harga sebesar 10% dari harga sewa. Pelanggan yang ingin menjadi member wajib mendaftar terlebih dahulu di bagian kasir dengan mengisi formulir pendaftaran member dan membayar biaya administrasi sebesar Rp. 50.000. Setelah itu, bagian kasir akan memberikan kartu member sebagai bukti bahwa yang bersangkutan

adalah member di Kinar Futsal. Kartu member ini berlaku selama 30 hari dan pelanggan hanya perlu menunjukkan kartu member saat memesan lapangan untuk mendapat potongan harga sebesar 10% dari harga sewa. Di Kinar Futsal, pelanggan dapat menyewa lapangan futsal dengan dua cara, yaitu melakukan pemesanan penyewaan lapangan terlebih dahulu (booking) dengan syarat membayar DP (Down Payment) minimal sebesar Rp. 50.000 dari harga sewa atau menyewa lapangan secara langsung dengan ketentuan jadwal sewa masih ada yang kosong. Pelanggan yang sudah booking bisa membatalkan pesanannya dengan ketentuan DP (Down Payment) tidak dapat dikembalikan. Kinar Futsal telah memiliki banyak member dan jumlah main semakin bertambah dan jumlah main yang non member juga tidak kalah banyak, jumlahnya semakin bertambah tiap minggunya.

Dalam pelaksanaannya, proses transaksi dan pencatatan dokumen oleh bagian kasir dan bagian akuntansi masih dilakukan secara manual belum berbasis komputer sehingga tidak jarang ditemukan kesulitan-kesulitan saat pengolahan data. Sebagai contoh, data-data transaksi masih ditulis tangan dan disimpan dalam bentuk kertas bukan di dalam basis data sehingga pengelolaan data menjadi kurang efektif dan efisien, di samping itu data dapat dimanipulasi dan tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan-kesalahan yang disebabkan oleh human error. Pencatatan pelanggan juga masih secara manual yang hal ini akan mengakibatkan sulitnya mencari data pelanggan jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Kinar Futsal juga membuat laporan-laporan seperti laporan penyewaan lapangan futsal yang harus diserahkan secara berkala kepada Pemilik. Dalam pembuatan laporan penyewaan lapangan oleh bagian akuntansi juga masih secara manual yang harus membuat laporan berdasarkan kuitansi yang sangat banyak yang jelas akan memakan waktu yang cukup lama.

Sistem pencatatan manual tersebut memiliki beberapa kendala yaitu sering terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan sehingga terjadinya perbedaan jumlah uang yang ada dengan catatan yang dibuat oleh bagian yang terkait. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah metode pencatatan akuntansi berbasis komputer untuk meminimalkan kesalahan, mengelola data-data yang berhubungan dengan sistem akuntansi penerimaan kas dan dapat memudahkan membuat laporan-laporan yang berhubungan dengan hal tersebut. Pada pencatatan akuntansi terdapat dua metode, yaitu accrual basic dan cash basic. Accrual basic yaitu suatu metode pencatatan akuntansi yang mengakui pengaruh transaksi pada saat transaksi itu terjadi, tanpa memandang apakah kas diterima atau dikeluarkan.

Sedangkan cash basic yaitu metode pencatatan akuntansi dimana metode pencatatan akuntansi yang mengakui pengaruh transaksi dan peristiwa lainnya pada saat kas atau setara kas diterima atau dibayar.

2. Kerangka Teori

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang ditulis untuk melaksanakan tugas khusus dari pengguna [2]. Menurut Jogiyanto, dalam bukunya “Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output” (Jogiyanto, 1990).

2.2. Sistem

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyadi, 2001). Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (George, 2004).

2.3. Informasi

Informasi adalah data yang tersusun melalui proses sehingga lebih berguna, lebih memiliki nilai dan mengurangi kesalahan dalam informasi. Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat (Krisniasji, 2002).

2.4. Pengertian Akuntansi

Akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut (Mulyadi, 2001).

2.5. Pengertian Sistem Akuntansi

Sistem akuntansi adalah organisasi formulir, catatan dan laporan yang dikoordinasikan sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna memudahkan pengelolaan perusahaan (Mulyadi, 2001).

2.6. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah kumpulan kegiatan-kegiatan dari organisasi yang bertanggungjawab untuk menyediakan informasi keuangan dan informasi yang didapatkan dari transaksi data untuk tujuan pelaporan internal kepada manajer untuk digunakan dalam pengendalian dan perencanaan sekarang dan operasi masa depan serta pelaporan eksternal kepada pemegang saham, pemerintah dan pihak-pihak luar lainnya [4]. Sistem informasi akuntansi merupakan seperangkat sumber manusia dan modal dalam organisasi, yang berkewajiban untuk menyajikan informasi keuangan dan juga informasi yang diperoleh dari pengumpulan dan memproses data (La Midjan, 2003).

2.7. Entity Relationship Diagram

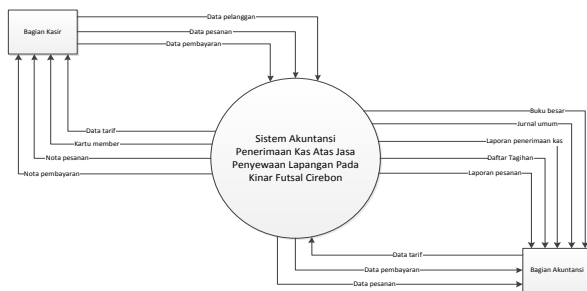
Diagram E-R secara grafis menggambarkan isi sebuah database. Diagram ini menunjukkan berbagai entity yang terlibat dan pola hubungan antar entity. Yang dimaksud dengan entity adalah sebuah obyek yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan demikian, resources, event, dan agents yang terlibat

dalam model data REA semuanya termasuk dalam pengertian entity ditinjau (Krismiaji, 2002).

3. Analisa dan Perancangan Sistem

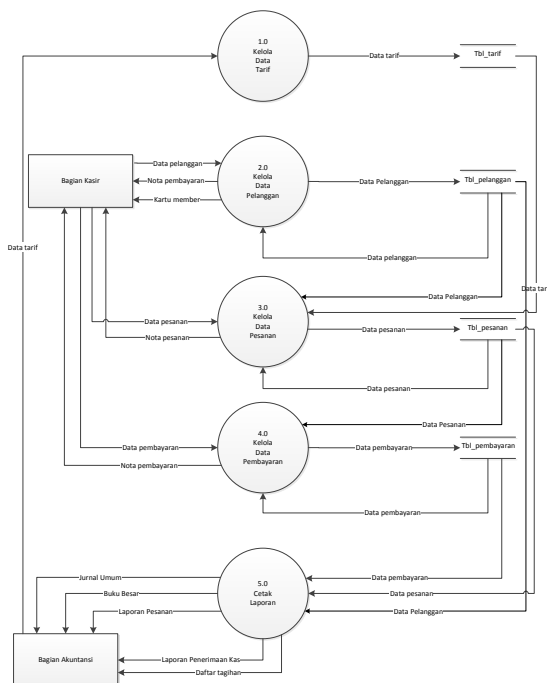
3.1. Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan gambaran prosedur secara global yang menjelaskan tentang aliran input, proses dan output, data-data yang diperlukan. Prosedur diagram konteks ini dimulai dengan bagian kasir menginput data pelanggan, data pesanan, dan data pembayaran yang akan menghasilkan nota pesanan, nota pembayaran, dan kartu member. Bagian akuntansi akan menginput data tarif, membuat laporan dari transaksi yang telah terjadi untuk dibuatkan buku besar, jurnal umum, laporan pesanan, laporan penerimaan kas, dan daftar tagihan.



Gambar 3.1 Diagram Konteks

3.2. Data Flow Diagram (DFD) Level Nol (0)

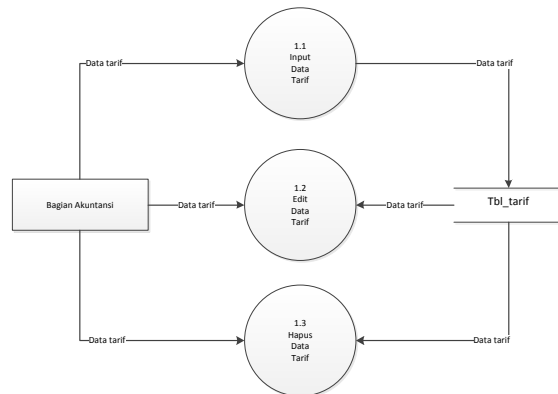


Gambar 3.2 DFD Level 0

3.3. Data Flow Diagram (DFD) Level Satu (1)

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1 Kelola Data Tarif

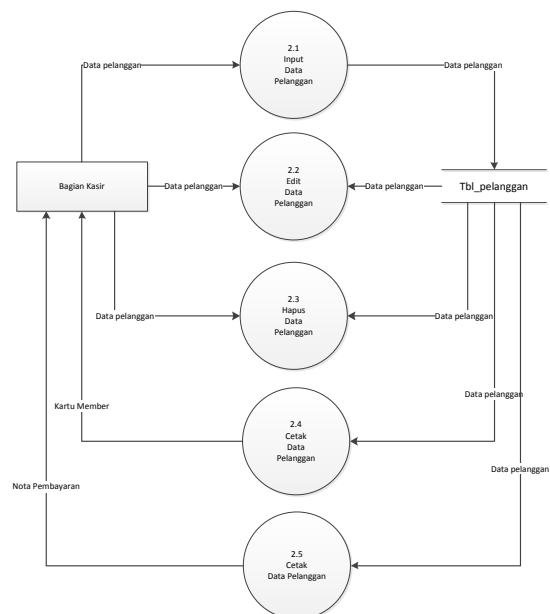
DFD level 1 kelola data tarif merupakan turunan pertama dari proses 1.0 kelola data tarif. DFD level 1 kelola data tarif terlihat seperti pada gambar berikut



Gambar 3.3 DFD Level 1 Kelola Data Tarif

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2 Kelola Data Pelanggan

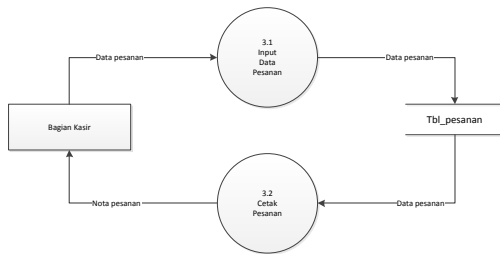
DFD level 1 kelola data pelanggan merupakan turunan pertama dari proses 2.0 kelola data pelanggan. DFD level 1 kelola data pelanggan terlihat seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.4 DFD Level 1 Kelola Data Pelanggan

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 Kelola Data Pesanan

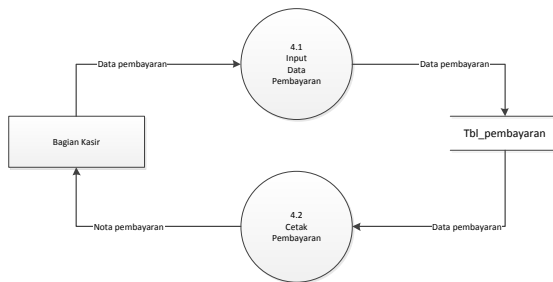
DFD level 1 kelola data pesanan merupakan turunan pertama dari proses 3.0 kelola data pesanan. DFD level 1 kelola data pesanan terlihat seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.5 DFD Level 1 Kelola Data Pesanan

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 Kelola Data Pembayaran

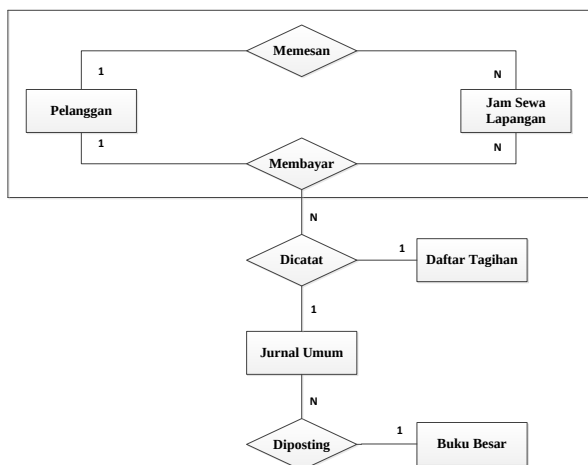
DFD level 1 kelola data pembayaran merupakan turunan pertama dari proses 4.0 kelola data pembayaran. DFD level 1 kelola data pembayaran terlihat seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.6 DFD Level 1 Kelola Data Pembayaran

3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram memiliki fungsi memberikan gambaran secara garis hubungan antar entitas pada sebuah sistem. Berikut ini adalah entity relationship diagram sistem akuntansi penerimaan kas atas jasa penyewaan lapangan pada Kinar Futsal Cirebon.



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram

3.5. Rancangan Database

1. Tabel Pelanggan

Nama tabel : Tbl_Pelanggan

Primary key : Kd_pel

Tabel 1. Tabel Pelanggan

No	Field Name	Data Type	Field Size	Description
1	Kd_pel	Text	10	Kode Pelanggan
2	Nm_pel	Text	10	Nama Pelanggan
3	Alamat	Text	20	Alamat
4	No_tlp	Text	10	Nomor Telepon
5	Status	Text	10	Status
6	Tgl_daftar	Date/Time	ShortDate	Tanggal Daftar
7	Tgl_kedaluwarsa	Date/Time	ShortDate	Tanggal Kedaluwarsa
8	Biaya	Text	200	Biaya

2. Tabel Tarif

Nama tabel : Tbl_Tarif

Primary key : Kd_tarif

Tabel 2. Tabel Tarif

No	Field Name	Data Type	Field Size	Description
1	Kd_tarif	Text	10	Kode Tarif
2	Nm_tarif	Text	20	Nama Tarif
3	Keterangan	Text	20	Keterangan
4	Harga	Number	L.Integer	Harga

3. Tabel PesananH

Nama tabel : Tbl_PesananH

Primary key : Kd_pes

Tabel 3. Tabel PesananH

No	Fiel Name	Data Type	Field Size	Description
1	Kd_pes	Text	10	Kode Pesanan
2	Kd_pel	Text	10	Kode Pelanggan
3	Nm_pel	Text	30	Nama Pelanggan
4	Almt	Text	20	Alamat
5	Tgl	Date/Time	ShortDate	Tanggal
6	Tgl_sewa	Date/Time	ShortDate	Tanggal Sewa
7	Ttl_byr	Number	L. Integer	Total Bayar
8	Status	Text	20	Status
9	DP	Number	L.Integer	DP
10	Sisa	Number	L.Integer	Sisa
11	Jam_sewa	Text	20	Jam Sewa

4. Tabel PesananD

Nama tabel : Tbl_PesananD

Primary key : Kd_pes

Tabel 4. Tabel PesananD

No	Field Name	Data Type	Field Size	Description
1	Kd_pes	Text	10	Kode Pesanan
2	Kd_tarif	Text	20	Kode Tarif
3	Nm_tarif	Text	20	Nama Tarif
4	Ket	Text	20	Keterangan
5	Durasi	Text	20	Durasi
6	Hrg	Number	L. Integer	Harga
7	Totali	Number	L. Integer	Total

5. Tabel Pembayaran

Nama tabel : Tbl_Pembayaran

Primary key : Kd_bayar

Tabel 5. Tabel Pembayaran

No	Field Name	Data Type	Field Size	Description
1	Kd_bayar	Text	15	Kode Bayar
2	Kd_pes	Text	10	Kode Pesanan
3	Kd_pel	Text	10	Kode Pelanggan
4	Nm_pel	Text	20	Nama Pelanggan
5	Tgl	Date/Time	ShortDate	Tanggal
6	Alamat	Text	20	Alamat
7	Jum_bayar	Number	L. Integer	Jumlah Bayar

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Form Menu Utama

Form menu utama digunakan untuk memilih menu-menu yang dapat digunakan sesuai dengan hak akses *user*. Menu *setup* berisi *register password* dan *logout*. Menu *master* berisi data tarif sewa lapangan, dan data pelanggan. Menu *transaksi* berisi data pemesanan dan pembayaran sewa lapangan. Menu *catatan akuntansi* berisi catatan akuntansi yang digunakan yaitu jurnal umum, buku besar, dan daftar tagihan. Menu *Laporan* berisi laporan penerimaan kas dan laporan pesanan. Menu *Exit* berguna untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.1. Desain Form Menu Utama

4.2. Form Data Pelanggan

Form master pelanggan digunakan oleh bagian kasir. *Form master* pelanggan yang digunakan untuk *input* data-data pelanggan yang disimpan berupa kode pelanggan, nama pelanggan, alamat dan nomor telepon, kemudian menekan tombol *simpan* data yang telah *input* akan tersimpan kedalam *master* data pelanggan. Jika terjadi kesalahan dalam *input* data, maka kasir dapat mengubah data pelanggan tersebut dengan menekan tombol *edit*, maka data yang telah diubah akan *update* kedalam *master* data pelanggan.

Gambar 4.1. Desain Form Data Pelanggan

Bagian kasir juga dapat menghapus data pelanggan dengan memilih kode pelanggan yang akan dihapus kemudian menekan tombol *hapus*. Jika pelanggan berstatus *member*, bagian kasir dapat mencetak kartu *member*.

4.3. Form Master Tarif

Form master data tarif ini digunakan oleh bagian akuntansi. *Form master* data tarif digunakan untuk *input* data-data tarif yang terdapat di Kinar Futsal Cirebon yang disimpan berupa kode tarif, nama tarif, keterangan dan harga. Tombol *simpan* digunakan untuk menyimpan data tarif, jika terjadi kesalahan dalam *input* data maka bagian akuntansi dapat mengubah data tarif tersebut dengan menekan tombol *edit*, maka data tersebut akan *update* kedalam *master* tarif. Bagian akuntansi juga dapat menghapus data tarif dengan memilih data tarif yang akan dihapus kemudian menekan tombol *hapus*.

Kd. Tarif	Nm. Tarif	Keterangan	Harga
P0001	Pagi (Biasa)	07.00-12.00	80000
P0002	Siang (Biasa)	12.00-17.00	120000
P0003	Malam (Biasa)	17.00-24.00	160000
P0004	Pagi (Member)	07.00-12.00	72000
P0005	Siang (Member)	12.00-17.00	108000
P0006	Malam (Member)	17.00-24.00	144000

Gambar 4.2. Desain Form Data Tarif

4.4. Form Pesanan

Form pesanan digunakan oleh bagian kasir. Pada form pesanan ini yang harus diisi adalah kode pelanggan, disamping kolom kode pelanggan ini terdapat tombol yang berfungsi untuk mencari data pelanggan yang sebelumnya telah melakukan proses pendataan. Kemudian kolom kode tarif diisi dengan salah satu tarif yang telah disediakan oleh perusahaan sesuai dengan kehendak pelanggan. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data-data dan berfungsi untuk mencetak nota pesanan.

Gambar 4.2. Desain Form Pesanan

4.5. Form Pembayaran

Form pembayaran digunakan oleh bagian kasir. Form pembayaran merupakan form yang digunakan untuk menginput data pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Adapun data yang harus diinputkan pada form tersebut adalah kode pesanan, disamping kolom kode pesanan terdapat tombol yang berfungsi untuk mencari data pesanan yang sebelumnya telah diinputkan. Kemudian tombol cetak berfungsi untuk menyimpan data pembayaran dan mencetak nota pembayaran sebagai tanda bukti pembayaran pelanggan.

Tombol tutup digunakan untuk keluar dari form pembayaran.

Gambar 4.2. Desain Form Pembayaran

4.6. Pengujian Sistem dan Hasil Akhir

Perlu dilakukan pengujian untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik. Pengujian perangkat lunak sistem akuntansi penerimaan kas atas jasa ini difokuskan pada fungsionalitas utama dari perangkat lunak. Pemilihan teknik pengujian diperlukan supaya mendapatkan hasil pengujian yang optimal. Teknik yang akan digunakan yaitu teknik pengujian *black box testing*. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi dari perangkat lunak beroperasi sepenuhnya.

Tabel 6. Pengujian Form Login

No.	Data Uji	Input	Hasil yang Diharapkan	Output	Kesimpulan
1.	Username, Bagian, Password = lookup tabel	Username = 'Kasir' Bagian = 'Bagian Kasir' Password = 'Kasir'	Proses validasi login Tampilkan pesan	Tampilkan menu utama	Sukses
2.	Username, Bagian, Password = lookup tabel	Username = '' Bagian = '' Password = ''	Tampilkan pesan kesalahan	Tampilkan pesan kesalahan "User tidak boleh kosong !"	Sukses
3.	Username, Bagian, Password = kosong	Username = 'Kasir' Bagian = 'Bagian Kasir' Password = ''	Tampilkan pesan kesalahan	Tampilkan pesan kesalahan "Masukkan password !"	Sukses
4.	Username = Kosong, Bagian, Password	Username = '' Bagian = 'Bagian Kasir' Password = 'Kasir'	Tampilkan pesan kesalahan	Tampilkan pesan kesalahan "User tidak boleh kosong !"	Sukses

Tabel 7. Pengujian Form Ubah Password

No.	Data Uji	Input	Hasil yang Diharapkan	Output	Kesimpulan
1.	Password lama = terisi, Password Baru = terisi, Ulangi Password = terisi	Password lama = 'Kasir', Password Baru = '123', Ulangi Password = '123'	Simpan data ke database dan Tampilkan pesan	Simpan data ke database Tampilkan pesan "Password telah diubah."	Sukses
2.	Password lama = terisi, Password Baru = terisi, Ulangi Password = kosong	Password lama = 'Kasir', Password Baru = '123', Ulangi Password = ''	Tampilkan pesan kesalahan	Tampilkan pesan kesalahan "kesalahan dalam verifikasi password baru, coba isikan lagi"	Sukses
3.	Password lama = terisi, Password Baru = terisi, Ulangi Password = terisi	Password lama = 'Kasir', Password Baru = '123', Ulangi Password = '456'	Tampilkan pesan kesalahan	Tampilkan pesan kesalahan "kesalahan dalam verifikasi password baru, coba isikan lagi"	Sukses

5. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi berbasis komputer yang diterapkan oleh Kinar Futsal Cirebon untuk menangani transaksi penerimaan kas atas penyewaan lapangan futsal sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan, kesalahan perhitungan, dan proses pembuatan laporan.
2. Dengan dibuatnya sistem akuntansi penerimaan kas berbasis komputer maka akan lebih meningkatkan efektifitas kerja dari sistem yang sudah ada sebelumnya.
3. Proses input data, pencarian data dan pembuatan laporan-laporan dapat dilakukan dengan lebih cepat, praktis, akurat, dan lebih efisien.
4. Unsur pengendalian internal terdiri dari organisasi, sistem otorisasi dan prosedur pencatatan dan praktik yang sehat akan dijelaskan di bawah ini :
 - 1) Organisasi
 - a. Pemilik memantau jalannya penyewaan lapangan futsal.
 - b. Bagian kasir menerima pesanan dan membuat nota pesanan.
 - c. Bagian kasir menerima pembayaran dan membuat nota pembayaran.
 - d. Bagian akuntansi membuat laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan.
 - 2) Sistem Otorisasi dan Prosedur Pencatatan
Nota pesanan diisi sesuai dengan nama tarif dan durasi sewa yang telah dipesan sedangkan nota pembayaran harus diisi sesuai dengan tanggal pembayaran.
 - 3) Praktik yang sehat
 - a. Nota pembayaran bernomor urut cetak.
 - b. Pembuatan jurnal umum dan buku besar dipertanggungjawabkan oleh bagian akuntansi.

Daftar Pustaka

- Fathansyah, "Basis Data", CV. Informatika Bandung, 1999.
 Hartono, Jogiyanto, Analisa dan Desain Sistem Informasi, ANDI Yogyakarta, 1990.
 Hartono, Jogiyanto, MBA, Ph.D., Pengenalan Komputer, Edisi 3, ANDI Yogyakarta, 1999.
 George M. Scott, Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen, PT RajaGrafindo Persada, 2004.
 Krismiaji, Sistem Informasi Akuntansi, AMP YKPN, 2002.
 La Midjan, Azhar Susanto, Sistem Informasi Akuntansi II, Lingga Jaya Bandung, 2003.
 Mulyadi, Sistem Akuntansi, Edisi 3, Salemba Empat, 2001.
 Nana Suarna, ST, Microsoft Access 2002, Yrama Widya Bandung, 2004.
 S.R., Soemarso, "Akuntansi Suatu Pengantar", Rineka Cipta Jakarta, 1992.
 Tata Sutabri, S.Kom., MM., "Sistem Informasi Manajemen", Andi Jakarta. Oktober 2005.