

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

Dalam bab ini akan dibahas secara singkat mengenai kajian literatur yang terkait dalam penelitian ini. Pemaparan teori yang akan dibahas mulai dengan melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian seperti definisi mengenai laporan keuangan, inventaris, pembahasan terkait *Enterprise Resource System*, Odoo, modul dari *Accounting* , modul dari *Inventory*, UML dan informasi terkait organisasi yang diteliti,serta ulasan dari peneliti terkait.

#### **3.1 Pengertian Laporan Keuangan**

Laporan keuangan adalah laporan pertanggungjawaban manager atau pimpinan perusahaan atas pengelolaan perusahaan yang dipercayakan kepadanya kepada pihak-pihak luar perusahaan (Wahyudiono , 2014).

Laporan Keuangan adalah struktur yang menyajikan posisi keuangan dan kinerja keuangan dalam sebuah entitas. Tujuan umum dari laporan keuangan ini untuk kepentingan umum adalah penyajian informasi mengenai posisi keuangan (*financial position*), kinerja keuangan (*financial performance*), dan arus kas (*cash flow*) dari entitas yang sangat berguna untuk membuat keputusan ekonomis bagi para penggunanya. (Ikatan Akuntansi Indonesia (IAI), 2012).

Laporan keuangan adalah laporan yang menunjukkan kondisi keuangan perusahaan pada saat ini atau dalam suatu periode tertentu (Kasmir, 2014). Dari pengertian laporan keuangan yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa laporan keuangan laporan pertanggungjawaban yang menunjukkan kondisi keuangan suatu organisasi dalam suatu periode tertentu dengan tujuan untuk menyajikan informasi mengenai posisi keuangan,

kinerja keuangan dan arus kas yang akan digunakan untuk mengambil keputusan ekonomis bagi penggunaannya.

### **3.2 Pengertian Inventaris**

Inventaris (persediaan) adalah bahan atau barang yang disimpan yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu (Herjanto, 2007). Inventaris (persediaan) adalah *idle resources* atau sumber daya menganggur yang menunggu proses lebih lanjut (Nasution & Prasetyawan, 2008).

Dari pengertian inventaris diatas dapat disimpulkan bahwa inventaris adalah bahan atau barang yang merupakan *idle resource* yang menunggu proses lebih lanjut yang akan digunakan untuk memenuhi tujuan tertentu.

### **3.3 Enterprise Resource Sistem(ERP)**

*Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan sebuah konsep atau perangkat lunak yang berguna untuk merencanakan dan mengelola sumber daya perusahaan yang berpengaruh luas mulai dari manajemen paling atas hingga operasional di sebuah bidang perusahaan agar dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menghasilkan nilai tambah bagi seluruh pihak yang berkepentingan (*stakeholder*) atas perusahaan tersebut.

Dalam *Enterprise Resource Planning* (ERP) biasanya memiliki modul-modul yang terintegrasi berdasarkan fungsi-fungsi operasional dalam bisnis, seperti akuntansi, keuangan, sumber daya manusia, pemasaran, logistik dan lainnya.

Modul-modul ERP dirancang sesuai dengan proses bisnis perusahaan yang mengikuti proses rantai nilai (*value chain*) atau rantai pasok (*supply chain*) dengan aktivitas mulai dari logistik bahan mentah, produksi, logistik bahan jadi, penjualan dan pemasaran dan sebagainya. Pada saat ini terdapat beberapa aplikasi berbasis ERP

diantaranya OpenERP atau Odoo, Oracle, SAP (*SistemApplication and Product in data processing*), IFS (*Industrial and Financial System*) dan lain-lain.

### 3.4 Odoo

Odoo adalah aplikasi web yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *python*, XML dan *javascript* dan *postgreSQL* sebagai *database*-nya. Awalnya Odoo bernama TinyERP, kemudian pada tahun 2009 berganti nama menjadi OpenERP, setelah itu dikembangkan kembali menjadi versi 8 dengan nama Odoo. Odoo juga merupakan salah satu penerapan dari aplikasi *Enterprise Resource Planning* (ERP) yang dibuat dalam bentuk *Open Source*.

Odoo merupakan satu-satunya sistem manajemen yang tidak hanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar saja, namun juga digunakan oleh perusahaan kecil dan independen. Odoo juga dapat diaplikasikan pada berbagai macam sektor, seperti sektor perdagangan, tekstil, agrikultural, dan lain-lain. Hal tersebut menggambarkan bahwa Odoo memiliki tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi karena dapat digunakan pada sektor apapun dan dapat menjangkau seluruh jenis perusahaan apapun. Selain memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, Odoo juga memiliki kelebihan-kelebihan lainnya yaitu sebagai berikut:

- Akses informasi yang dapat dipercaya.
- Menghindari redudansi dari pemasukan data dan operasi.
- Mengurangi waktu jeda, waktu penampilan informasi dan laporan.
- Pengurangan biaya, penghematan waktu dan peningkatan kontrol dengan skala enterprise.
- Modul CRM (*Customer Relationship Management*) dan EDI.

- Terdapat banyak modul yang dapat saling terintegrasi, seperti modul *purchase* dan modul *sales*.

### **3.4.1 Modul Accounting**

Odoo menyediakan modul *Accounting* yang terintegrasi dengan *financial Accounting* , *Analytic Accounting* , *third party management*, *taxes management*, *budgets*, dan *assets*. Odoo memiliki lebih dari 50 modul tambahan dalam *Accounting* , seperti *electronic bank transfer*, *assets management*, *automatic invoicing*, *analytic control*, dan *statement management*.

### **3.4.2 Modul Inventory**

Berdasarkan sumber dari web resmi Odoo bahwa modul *Inventory* pada Odoo dapat terintegrasi dengan modul *Accounting* , *Purchase*, *Quality*, *Sales*, *Shipping Connector* dan *Powerful API* . Pada modul *Inventory* terdapat *warehouse management*, *shipping*, *advanced routes* dan *barcodes*.

Pada modul *Inventory* terdapat pengoperasian dasar yang dapat dilakukan, yaitu *Delivery Orders*, *Inventory Adjustments*, *Multiple Locations*, *Manufacturing*, *Repairs*, *Receipts*, *Packing*, *Script Products* dan *Stock Transfer*.

## **3.5 Yayasan Asa Anak Bangsa**

Yayasan Asa Anak Bangsa merupakan yayasan yang dinaungi oleh PT. BUKAKA TEKNIK UTAMA. Yayasan ini diperuntukan untuk anak yang berprestasi namun berasal dari keluarga yang kurang mampu. Saat ini Yayasan Asa Anak Bangsa baru tersedia asrama khusus putri saja yang berlokasi di JL.Abdullah bin Nuh No. 38 Bubulak, Bogor Barat.

Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa berdiri pada bulan Februari 2010 dengan tujuan awal untuk menampung anak-anak jalanan dengan nama Rumah Singgah. Namun seiring berjalannya waktu, nama Rumah Singgah tersebut diganti menjadi Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa dengan tujuan membiayai pendidikan untuk anak-anak yang berasal dari keluarga kurang mampu dan dhuafa yang berprestasi dan ingin sekolah namun memiliki kendala ekonomi.

### **3.5.1 Visi dan Misi**

- **Visi**

“Membina muslimah berkepribadian unggul, berprestasi dan bermanfaat.”

- **Misi**

- Menanamkan aqidah islamiyah yang lurus.
- Menghidupkan ibadah yang benar.
- Memperkokoh akhlak muslimah yang unggul.
- Menggali dan mengembangkan potensi-potensi yang multidimensi muslimah yang meliputi kecerdasan intelektual, spiritual, sosial dan wirausaha.
- Memperkuat keterampilan dasar muslimah.
- Membangkitkan kepercayaan diri.
- Mendorong muslimah untuk berprestasi dan bermanfaat.

### **3.5.2 Fungsionalitas SDM**

Kepala Asrama : Dr. Alfian Gunawan Ahmad, S.Hut, MSi dan Diah

Nurdiana, SSi

Mentor : Ninis Fianti, SP

### **Tim Pendukung**

Juru Masak	: Erwin
Asisten juru masak	: Siti Marhamah
Cleaning Services	: Yanto
Jaga malam	: Ismail
Legal Security	: Briptu Aris Widiatmoko

## **3.6 UML**

UML merupakan singkatan dari *United Modeling Language*. UML sendiri diciptakan oleh *Object Management Group* yang diawali dengan versi 1.0 pada Januari 1997. UML menjadi salah satu cara mempermudah dalam pengembangan aplikasi. Aplikasi atau sistem yang tidak terdokumentasi biasanya dapat menghambat pengembangan, karena pengembangan harus melakukan penelusuran dan mempelajari kode program. Selain itu UML juga dapat menjadi alat bantu untuk transfer ilmu tentang sistem atau aplikasi yang dikembangkan dari satu pengembang ke pengembang lain.

### **3.6.1 Peran UML**

Beberapa peran UML antara lain:

- a. Visualisasi, menggambarkan ide dalam notasi dan semantik yang mudah dipahami oleh siapapun.
- b. Spesifikasi, spesifikasi dari semua keputusan penting yaitu analisis, perancangan dan penerapan yang harus diambil dalam pengembangan dan *deployment* sistem.
- c. Konstruksi, UML bukan bahasa pemrograman visual. Model UML dapat dihubungkan secara langsung dengan beberapa pemrograman: (1) *Forward*

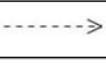
engineering, menghasilkan kode dari model dan (2) *Reverse Engineering*, membangun model dari kode.

d. Dokumentasi, UML mencakup dokumentasi arsitektur sistem dan rinciannya.

### 3.6.2 Use Case Diagram

*Use Case* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem. Langkah pertama untuk analisis kebutuhan adalah mencari sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. Dalam *Use Case*, sesuatu diluar sistem yang berinteraksi dengan sistem disebut *actor*. Tabel 2.1 Simbol *Use Case* diagram terdapat *class* yang digunakan untuk memodelkan dan menyatakan peran untuk *user* dari sistem, termasuk manusia dan sistem lain.

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya ( <i>sinergi</i> ).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Berikut adalah karakteristik *Use Case* :

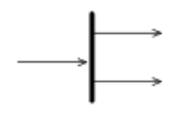
- a. *Use Case* merupakan interaksi atau dialog antara sistem dan *actor*, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.
- b. *Use Case* diprakarsai oleh *actor* dan mungkin melibatkan peran *actor* lain. *Use Case* harus menyediakan nilai minimal kepada satu *actor*.
- c. *Use Case* bisa memiliki perluasan yang mendefinisikan tindakan khusus dalam interaksi atau *Use Case* lain mungkin dapat disisipkan.
- d. *Use Case class* memiliki objek *Use Case* yang disebut skenario. Skenario merupakan pesan dan tindakan tunggal.

#### **2.6.4 Activity Diagram**

*Activity* diagram diperlukan untuk menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. *Activity* diagram juga digunakan pada *business modeling* untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis.

Struktur pada *activity* diagram mirip dengan *flowchart*. Ketika akan membuat *activity* diagram harus lebih dahulu membuat model sebuah proses agar bisa membantu memahami proses secara keseluruhan. Dalam membuat *activity* diagram yang harus diperhatikan adalah *activity* diagram dibuat menggambarkan aktivitas sistem bukan aktivitas yang dilakukan *user*. Pada tabel 2.2 Simbol *Activity* diagram terdapat simbol-simbol yang digunakan dalam membuat *activity* diagram.

Tabel 2. 2 Simbol *Activity*

Simbol	Keterangan
●	Start Point
○	End Point
	Activities
	Fork (Percabangan)
	Join (Penggabungan)
	Decision
Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan Actor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)



### 3.7 Penelitian Terkait

Tabel 2. 3 Penelitian Terkait

Nama Peneliti	Judul	Tujuan	Tools yang digunakan	Metodologi yang digunakan	Hasil Penelitian
Suhendi	Perbandingan Modul <i>Payroll</i> Odoo dengan Modul <i>Payroll</i> Adempiere (Suhendi, 2016).	Untuk memberikan referensi kepada bagian kepegawaian tentang pengaplikasian sistem <i>payroll</i> dan berguna untuk membuka wawasan kepada dua sistem ERP untuk dapat diterapkan di perusahaannya.	Odoo dan Adempiere dengan modul <i>Payroll</i> .	Pada penelitian ini terdapat 3 tahap, yaitu: 1. Pengumpulan data. 2. Pengolahan data. 3. Analisis data.	Hasil perbandingan antara 2 sistem ERP, diantaranya: 1. Alur proses pada bagian <i>workflow payroll</i> . 2. Tingkat efisiensi form <i>input</i> dan tingkat kemudahan implementasi sistem <i>Payroll</i> .
Chandra Ayu Lestari	Implementasi Odoo Dengan Modul <i>Accounting and</i>	1. Memahami alur proses bisnis keuangan yang dimiliki oleh SD Islam Tunas Mandiri.	Odoo versi 9 dengan modul <i>Accounting and Finance</i> .	Metode penelitian yang digunakan adalah: 1. Studi pendahuluan.	Penerapan sistem keuangan dan akuntansi SD Islam Tunas Mandiri ke dalam sistem Odoo.

	<p><i>Finance</i> di SD Tunas Mandiri (Candra, 2017).</p>	<p>2. Memperbaharui pengelolaan keuangan yang pada awalnya menggunakan <i>Microsoft Excel</i> dengan menggunakan Odoo modul <i>Finance and Accounting</i> .</p>		<p>2. Analisis kebutuhan. 3. Kostumisasi sistem. 4. Perancangan dan implementasi. 5. Uji coba. 6. Penarikan. Kesimpulan.</p>	
Abdun Nasir	<p>Implementasi transaksi keuangan yayasan menggunakan Modul <i>Accounting</i> dan</p>	<p>1. Memahami alur proses transaksi keuangan yang sudah diterapkan oleh SD Islam Terpadu Bahrul Fikri. 2. Mengimplementasikan sistem pengelolaan</p>	<p>Odoo versi 10 dengan Modul <i>Accounting</i> dan <i>Finance</i>.</p>	<p>1. Studi. 2. Analisis. 3. Kebutuhan. 4. Kostumisasi. 5. Perancangan. 6. Implementasi. 7. Kesimpulan.</p>	<p>Penerapan sistem keuangan sarana dan prasarana Sekolah Dasar Islam Terpadu Bahrul Fikri menggunakan Odoo.</p>

	<p><i>Finance</i> Odoo 10 di Sekolah Dasar Islam Terpadu Bahrul Fikri (Abdun Nasir, 2018).</p>	<p>transaksi keuangan dengan menggunakan Odoo 10 modul <i>Accounting and Finance</i> untuk SD Islam Terpadu Bahrul Fikri.</p>			
Peneliti	<p>Implementasi <i>Enterprise Resource Planning</i> Untuk Laporan Keuangan Dan Inventaris Di Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa</p>	<p>1. Memahami alur proses keuangan yang diterapkan di Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa. 2. Mengimplementasikan sistem pelaporan keuangan dengan menggunakan Aplikasi Odoo v.10 dengan Modul <i>Accounting</i>.</p>	<p>Odoo versi 10 dengan modul <i>Accounting</i> dan Modul <i>Inventory</i>.</p>	<p>Metodologi penelitian yang digunakan adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi Masalah .</li> <li>2. Studi Pendahuluan (Studi Literatur, Studi Pustaka)</li> <li>3. Analisis Kebutuhan</li> </ol>	<p>Penerapan Odoo dengan modul <i>Accounting</i> untuk laporan keuangan dan modul <i>Inventory</i> untuk pencatatan inventaris di Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa</p>

		<p>3. Memahami proses pengelolaan <i>Inventory</i> yang diterapkan di Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa.</p> <p>4. Memperbaiki laporan keuangan dan pengelolaan <i>Inventory</i> di Asrama Putri Yayasan Asa Anak Bangsa.</p>	<p>4. Kostumisasi</p> <p>5. Perancangan Sistem</p> <p>6. Implementasi Sistem</p> <p>7. Pengujian UAT (<i>User Acceptance Test</i>)</p> <p>8. Evaluasi UAT</p> <p>9. Penarikan Kesimpulan dan Saran.</p>	
--	--	--	---	--

STT-NF