

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem Pendukung Keputusan

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem diinterpretasikan sebagai serangkaian bagian yang saling terintegrasi dalam merealisasikan tujuan yang sebelumnya telah ditentukan. Karakteristik sistem yaitu memiliki bagian, ingkungan luar sistem, batas sistem, masukan, pengolah/proses, penghubung, tujuan maupun sasaran (Kusnendi, 2020).

2.1.2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan istilah yang sesuai dalam penggunaan secara umum. Informasi yang diberikan berupa informasi yang masih mentah, sudah tertata, kapasitas pada saluran komunikasi, dan lainnya. Informasi merupakan hal yang penting, sebagaimana darah yang terus mengalir pada tubuh, sehingga informasi dapat menggerakkan aktivitas organisasi dan biasanya suatu sistem yang memiliki informasi lemah cenderung menjadi kredil dan pada akhirnya hilang atau mati. Diketahui saat ini informasi yang berkembang begitu banyak, belum adanya rumus maupun logaritma yang mampu menghitungnya, hal inilah yang mendorong suatu organisasi untuk terus mempublikasikan atau memberikan informasi mengenai produk maupun jasa yang dihasilkan (Ati et al., 2019).

2.1.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi diartikan sebagai sistem yang menghubungkan antara kebutuhan operasional perusahaan dengan aktivitas strategis perusahaan untuk menghasilkan produk maupun jasa yang sesuai dengan kebutuhan konsumen atau pihak luar dan memudahkan dalam membuat laporan yang dibutuhkan (Ati et al., 2019).

2.1.4. Pengertian Sistem Pendukung Keputusan

Sistem yang dapat digunakan agar membantu memecahkan sebuah masalah perihal memutuskan suatu hal dengan banyak kepentingan tertentu dapat disebut dengan sistem pendukung keputusan (SPK). SPK berkategori sebuah bidang informasi. SPK sudah banyak digunakan dalam banyak masalah pengambilan keputusan (Fauzi, 2016). SPK didukung dengan teori dan juga keputusan yang didapatkan dari ahli ataupun dari orang yang berkepentingan. Sprague dan Watson mengartikan SPK sebagai sistem yang memiliki lima karakteristik utama yaitu (Arbie, 2017) : yaitu yang pertama adalah sebuah sistem yang berlandaskan atau memakai computer, selanjutnya yaitu sistem yang dipergunakan untuk membantu banyak orang dalam mengambil keputusan, selanjutnya yaitu suatu bidang yang dapat memecahkan masalah yang dianggap mustahil melalui cara yang mudah.

2.1.5. Komponen Sistem Pendukung

Database Management, Model Base dan *Software Sistem/User interface* merupakan tiga hal dalam komponen *sistem* pendukung keputusan. Penjualan dilakukan untuk mengembangkan bisnis sebagaimana perencanaan yang dilakukan dengan meningkatkan dan mendukung kapasitas anggotanya guna menghasilkan pelayanan yang terbaik. Sementara manajemen penjualan merupakan sebuah proses yang dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Pengertian tersebut berpengaruh pada strategi mencapai kesuksesan penjualan dengan banyaknya waktu yang sudah digunakan untuk menjual, menjadikan hasil yang didapatkan menjadi maksimal. (Mintzberg & Simon, 2019)

2.2. Unified Modeling Language Dan Prototipe

2.2.1. UML

UML merupakan salah satu tools atau model yang digunakan untuk membuat aplikasi pengembangan software dengan berbasis pada *object-oriented*.

Selain itu juga mampu menghasilkan tulisan standar pada sistem blue print seperti

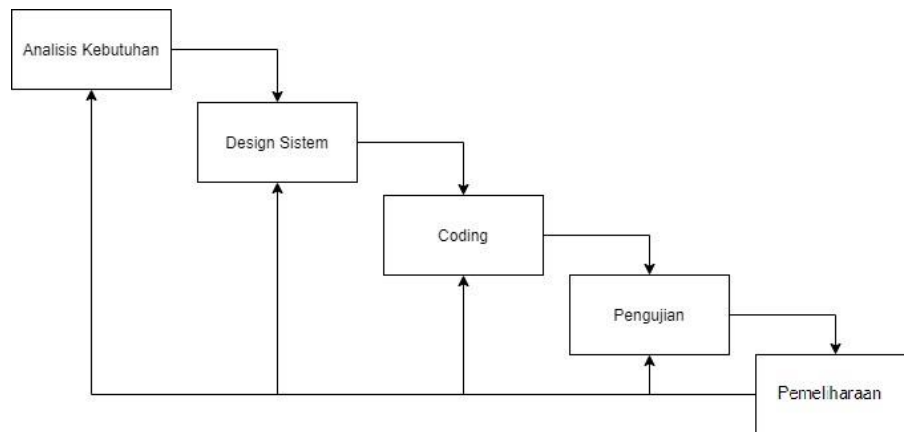
kerangka bisnis proses, penulisan kelas yang spesifik, skema *database*, serta berbagai komponen yang dibutuhkan pada sistem tersebut. *Unified Modeling Language* merupakan set standar pada teknik untuk membuat diagram. Salah satu alasan mengapa UML menjadi standar *modeling language* adalah karena bahasa pemrograman independen. Notasi UML juga bukan merupakan sebuah metodologi melainkan sebuah bahasa. Diagram UML yang paling berguna diantaranya adalah *Use case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Statechart Diagram*, *Class Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*, dan *Activity Diagram* (Somantri, 2020).

2.2.2. Prototipe

Prototipe adalah kerangka dasar atas pengembangan *software*. Secara bahasa prototipe bersumber dari bahasa inggris yaitu “*prototype*” atau yang sering dikenal dengan purwarupa. Tujuan dari pembuatan prototipe ini adalah untuk mengenalkan dan menjadi bagian proses pembuatan ataupun pengembangan atas *software*. Prototipe adalah contoh dari atas perwakilan suatu bagian tertentu, yang mana pada bidang desain sering dikenal dengan *arketipe* atau hasil perdana yang dijadikan contoh ataupun standarisasi ukuran atas suatu perusahaan. Suatu prototipe pada saat akan dihasilkan dalam jumlah besar harus dibuat terlebih dahulu contoh atau bentuk awalanya. Selanjutnya prototipe juga merupakan Javascript *Framework* yang dihasilkan untuk meringankan proses pembuatan aplikasi yang menggunakan web. (Andriansyah, 2017)

2.2.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Waterfall model merupakan metode pembangunan perangkat lunak yang diaplikasikan pada penelitian ini. *Waterfall* model mempunyai beberapa proses, dan tahapan *Waterfall* model penelitian tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. *Waterfall Model*

1. Analisis Kebutuhan

Menganalisis kebutuhan sistem yang telah tersedia dan memberi penambahan sistem baru dalam rancangan jika nyatanya memang diperlukan. 1

2. Desain sistem

Mendesain sistem tahap setelah analisis dari sistem pengembangan yang di definisikan dari kebutuhan fungsional dari rancangan bangun implementasi, yang mengilustrasikan suatu sistem yang terbentuk dan diwujudkan dalam penggambaran, perancangan, dan penyusunan sketsa. 1

3. Coding

Pembuatan Bahasa code pemrograman atau biasa disebut coding dilakukan untuk membuat sistem yang dibutuhkan. 1

4. Pengujian

Uji Coba program di lakukan setelah analisis perancangan sistem dimana setelah sistem tersebut sudah dibuat maka melakukan pengujian supaya bisa melihat dimana ada kesalahan masih bisa di perbaiki dan di catat untuk di kembangkan

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan Sistem biasanya dilakukan dengan pemeliharaan, atau memperbaiki jika ada kerusakan atau bahkan adanya eror.

2.3. Perangkat Lunak

2.3.1. Visio

Visio adalah software yang sangat membantu kita untuk bisa menuangkan ide-ide atau konsep apapun ke dalam bentuk *flowchart*, diagram dan grafik-grafik ilustrasi lainnya. Dengan Visio, siapa saja akan lebih mudah dan cepat membuat berbagai macam desain diagram karena tersedianya template dan fitur-fitur yang spesial dan khusus untuk memenuhi kebutuhan Anda. Hingga saat ini, Visio telah mencapai versi 2007 yang membawa sejumlah fitur dan perubahan baru. Secara umum, bab ini akan mengulas hal-hal baru apa saja yang terdapat di Visio 2007. Sedangkan mengenai penggunaannya akan dibahas secara detail pada bab-bab selanjutnya. Di samping ada beberapa penambahan dan peningkatan dari Visio 2007, terdapat pula beberapa fitur yang hilang (Simo & Lestari, 2019).

2.3.2. Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups berguna untuk membuat desain maupun prototipe dalam menghasilkan tampilan pengguna *interface* pada suatu aplikasi tertentu. Pada *software* ini sudah tersedia *tools* untuk memudahkan pembuatan desain aplikasi yang berfokus pada konten yang sedang dibuat dan fungsionalitasnya diperlukan oleh *user*. Selanjutnya untuk balsamiq mockup 3 merupakan software yang memudahkan untuk memberi gambaran pada *interface* pada sketsa digital yang memanfaatkan ikon, gambar, maupun simbol dalam satu file yang sama. Simbol tersebut dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan komponen ataupun template yang lain untuk mempersingkat waktu. Aplikasi ini mampu dijalankan pada desktop yang sudah menggunakan operasi berbasis MacOS maupun windows (balsamiq.com) (Pristantiningdiah, 2019).

2.3.3. Sublime Text

Sublime Text suatu program pengaturan halaman pada web yang mana

dikeluarkan oleh Adobe Sistem dan pada jaman dahulu sering disebut dengan Macromedia Dreamweaver. Pada program ini sering dimanfaatkan untuk mengembangkan web dengan alasan penggunaan fitur yang mudah dan menarik bagi pengguna. Diketahui untuk versi terbarunya adalah versi 8 pada saat masih menjadi milik Macromedia, sementara pada saat sudah dibeli oleh Adobe Sistem untuk versi terakhirnya adalah versi 12. Selanjutnya Sublime Text merupakan sebuah aplikasi untuk mengembangkan maupun mendesain web bagi *editor* WYSIWYG visual (*desain view*) serta kode pada *editor* dengan menggunakan fitur standarnya yaitu *code completion*, *code collapsing*, *syntax highlighting*, *code introspection*, dan *real-time syntax checking* untuk mendapatkan pengarahan kode dalam memudahkan *user* menulis suatu kode tertentu. Sementara pada tata letak tampilannya desain juga memberikan proses pembuatan kode dan desain secara cepat yang mampu menjadikan *user* menghasilkan tata letak yang cepat dan memanipulasi bagian HTML (Munawaroh, 2018).

2.4. Metode Penelitian

2.4.1. Konsep Dasar Metode Garis Lurus

Metode garis lurus dijelaskan sebagai metode penyusutan aktiva tetap, di mana beban penyusutan tetap per tahun selalu konstan sampai akhir umur ekonomis aktiva tetap tersebut. Metode tersebut diaplikasikan jika pemberian jasa oleh aset tetap cenderung tidak berubah pada tiap tahunnya selama umur ekonomis (Hasbi, 2020). Penghitungan banyaknya biaya penyusutan per tahun dapat dilakukan dengan mengaplikasikan rumus di bawah ini:

$$\text{Penyusutan} = \frac{\text{Harga Perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{Masa Manfaat}}$$

2.4.2. Pembahasan Metode Garis Lurus

1. Harga Perolehan, yaitu pengeluaran beberapa dana yang ditujukan untuk mendapatkan aktiva tetap hingga tampak kesiapannya untuk dipakai, atau dapat dijelaskan pula sebagai harga barang yang ditambahkan dengan sejumlah biaya terkait.

2. Nilai Residu, yaitu estimasi nilai aktiva tetap usai dipergunakan sesuai umur ekonomi. Nilai residu juga diistilahkan sebagai nilai sisa. Nilai residu dijelaskan sebagai nilai jual kembali suatu aset pada akhir masa kegunaannya. Agar penentuan jumlah biaya aset yang akan disusutkan dapat dilakukan, maka nilai residu harus dikurangi dari biaya aset tetap. Maka dari itu, nilai residu difungsikan sebagai elemen penghitungan penyusutan. Contohnya, perusahaan A melakukan pembelian aset dengan harga 100.000.000 dan mengestimasi nilai residu yang akan muncul dalam lima tahun ke depan adalah sebanyak 20.000.000. Interpretasinya, mereka akan melakukan depresiasi 80.000.000 dari total biaya aset, dan mengharapkan aset tersebut dapat terjual seharga 20.000.000.

3. Masa Manfaat

Suatu aktiva tetap mempunyai dua macam umur, yaitu umur fisik dan umur fungsional. Umur fisik bersangkutan dengan keadaan fisik dari aktiva tetap yang masih terbilang baik. Sementara itu, umur fungsional bersangkutan dengan kontribusi atau kegunaan yang dimunculkan aktiva tersebut dalam penggunaannya. Umur ekonomis dipergunakan untuk mengestimasi usai barang atau batas waktu pemakaian barang. Umur ekonomis merupakan depresiasi atau penyusutan dalam akuntansi, atau penyebaran biaya asal suatu aktiva tetap (bangunan, alat, komputer, dll) selama umur perkiraannya. Implementasi depresiasi akan memberi pengaruh pada laporan keuangan dan penghasilan kena pajak suatu perusahaan.

Penetapan umur ekonomis sepatutnya mengikuti UU perpajakan, di mana hal tersebut dilakukan agar dapat menghindari munculnya selisih yang membutuhkan pembetulan pada laporan perpajakan. Peraturan Menteri Keuangan No. 96/PMK.03/2009 Tentang : Jenis-jenis Harta Yang Termasuk Dalam kelompok Harta Berwujud Bukan Bangunan Untuk Keperluan Penyusutan mengategorikan Aktiva Tetap menjadi empat kelas besar yaitu:

Kelompok 1 Tarif perhitungan 25% Masa manfaat 4 tahun	Kelompok 2 Tarif perhitungan 12,5% Masa manfaat 8 tahun	Kelompok 3 Tarif perhitungan 6,25% Masa manfaat 16 tahun	Kelompok 4 Tarif perhitungan 5% Masa manfaat 20 tahun
<ul style="list-style-type: none"> - Meja & kursi kayu - Telepon, fax, handphone - Mesin photocopy - Komputer, printer, modem - Tool kit - Sepeda motor - Cangkul - Alat peternakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja & kursi logam - AC, Kipas angin - Mobil, Truck - Mesin bajak - Mesin jahit - Mesin pompa - Mesin perah susu - Mesin pengalengan ikan - Mesin penggiling kopi 	<ul style="list-style-type: none"> - Mesin tambang - Mesin textile - Mesin pengolah kayu - Pesawat terbang - Perahu layar - Dok terapung 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokomotif - Gerbong kereta - Kapal penumpang - Kapal keruk - Kapal pengangkut batubara

Gambar 2. Penentuan Umur Ekonomis

2.4.3. Metode *Simple Additive Weighting*

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah bagian dari metode penyelesaian masalah dan kerap diistilahkan sebagai metode penjumlahan berbobot. Konsep dasar SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif dari seluruh atribut (Putra et al., 2018). Metode SAW memerlukan proses normalisasi matriks keputusan (x) ke suatu skala yang bisa diperbandingkan dengan seluruh rating alternatif yang tersedia. Persamaannya tersaji pada gambar di bawah ini.

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\max_i x_{ij}} & \text{jika } j \text{ adalah atribut keuntungan (benefit)} \\ \frac{\min_i x_{ij}}{x_{ij}} & \text{jika } j \text{ adalah atribut biaya (cost)} \end{cases}$$

Gambar 2. Metode *Simple Additive Weighting*

Dimana :

rij = Rating kinerja ternormalisasi

Max Xij = Nilai maksimum dari tiap baris dan kolom

Min Xij = Nilai minimum dari tiap baris dan kolom

Xij = Baris dan kolom dari matriks

benefit = jika nilai terbesar adalah terbaik

cost = jika nilai terkecil adalah terbaik

Langkah penyelesaian SAW di antaranya yaitu:

1. Menetapkan sejumlah kriteria yang nantinya dipergunakan sebagai acuan dalam pembuatan keputusan, yaitu Ci.
2. Menetapkan rating kecocokan setiap alternatif pada tiap atribut.
3. Membuat matriks keputusan dengan dilandaskan pada kriteria (Ci), lalu dilanjutkan dengan melakukan normalisasi matriks dengan didasarkan pada persamaan yang harus sesuai dengan tipe atributnya (atribut keuntungan ataupun atribut biaya), yang akhirnya matriks ternormalisasi dapat diperoleh.
4. Hasil akhir didapatkan dari proses perangkingan, yaitu penjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi R dengan vektor bobot, yang akhirnya didapatkan nilai paling besar yang terpilih sebagai alternatif terbaik (Ai) sebagai solusinya. Perangkingan pada penelitian ini dilandaskan pada keputusan yang dibuat perusahaan. Perangkingannya ditampilkan di bawah ini:

Tabel 2.1. Aturan Perangkingan (Sumber Perusahaan)

No	Range	Keputusan
1	≥ 81 dan ≤ 100	Dimusnahkan
2	≥ 50 dan ≤ 79	Dijual
3	≥ 1 dan ≤ 49	Disumbangkan

2.5. Tools Pemrograman

2.5.1. PHP

PHP merupakan bahasa dalam pemrograman script yang dipergunakan untuk menghasilkan halaman web secara dinamis. Selain itu PHP juga mampu menghasilkan aplikasi GUI dan command line. Adapun cara kerja dari PHP yaitu berada diantara kode *Hypertext Markup Language* (HTML). Pada suatu *website*

yang dibuat dengan PHP membutuhkan adanya software yang dikenal dengan webserver tempat untuk memproses kode PHP dijalankan. Pada server web yang mempunyai software PHP Parser selanjutnya mampu memproses *input* kode PHP dan *output* halaman web. Sejatinya untuk PHP ini sifatnya adalah *multiplatform* dan terbuka, sehingga mampu dioperasikan diberbagai merk web server seperti halnya IS dan Apache. Diketahui hingga sekarang yang menggunakan PHP sudah mencapai 20 juta *website* dengan lebih dari 1 juta server (Nisa, 2018).

2.5.2. MYSQL

MySQL merupakan *Database Management Sistem* atau yang dikenal dengan sistem manajemen *database* yang sering digunakan untuk menjalankan proses pengaturan beberapa *database* yang mencakup pembuatan maupun pengelolaannya. Adapun MySQL sifatnya open source, maksudnya semua orang dapat mengoperasikan serta memodifikasinya (Rizki et al., 2019).

2.6. Penelitian Terkait

Tabel 2. Penelitian Terkait

Judul Penelitian	Rancang Bangun Sistem Manajemen Aset IT Untuk Pencatatan <i>History Maintenance</i> Sebagai Pendukung Keputusan
Peneliti	Junaidi ¹ Novi Choliso ² Nur Hasanah ³
Sumber Paper	Jurnal Sensi Vol.4 No.2 – Agustus 2018
Rangkuman	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi manajemen aset IT yang ditujukan untuk mencatat <i>history maintenance</i> . Hal ini dikarenakan sistem yang tersedia sekarang untuk <i>history maintenance</i> masih dilakukan dengan cara mencatat secara manual lewat Ms. Excel. Akibatnya, pencarian data masih tersebar di tiap-tiap petugas IT.

	<p>Selain itu, akurasi data akhirnya tergolong minim, atau belum maksimal. Metode yang diaplikasikan pada penelitian ini adalah metode analisis melalui analisis PIECES, serta menjalankan observasi langsung di perusahaan, kepustakaan dengan mengkaji dan mendalami sejumlah dokumen yang tersedia, dan mewawancarai pihak terkait di perusahaan. UML (<i>Unified Modelling Language</i>) digunakan untuk merancang model sistem dan diimplementasi melalui bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> MySQL. Manfaat yang diberikan penelitian ini di antaranya adalah untuk menciptakan sistem yang dapat mempermudah pencatatan <i>history maintenance</i>, yang akhirnya data yang tersedia dapat dipergunakan dalam pembuatan keputusan pembelian aset IT dan meminimalisir pembelian aset yang tidak dibutuhkan.</p>
Persamaan	<p>Penelitian ini memiliki Permasalahan yang sama dibutuhkan sistem pengambil keputusan untuk asset</p>
Perbedaan	<p>Pada penelitian ini memiliki perbedaan dalam metode yang dipilih</p>

Judul Penelitian	<p>Sistem Pendukung Keputusan Penerima Program Keluarga Harapan (PKH) Menggunakan Metode <i>Simple Additive Weighting</i></p>
Peneliti	<p>Intan Putri Pratiwi, FX. Ferdinandus, Arthur</p>

	Daniel Limantara
Sumber Paper	Jurnal Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Ilmu Komputer, 8 (2) (2019) 2580-2399
Rangkuman	Penelitian ini ditujukan untuk merancang program atau aplikasi yang mampu memberi kemudahan bagi pihak kelurahan dalam penentuan siapa saja yang sepatutnya menerima Program Keluarga Harapan (PKH) bagi keluarga yang kurang mampu dengan membangun “Sistem Pendukung Keputusan Penerima Program Keluarga Harapan (PKH) Menggunakan Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)”. Penelitian ini mengangkat sebuah kasus, yakni mencari alternatif yang dianggap paling baik dengan dilandaskan pada sejumlah kriteria yang sudah ditetapkan dengan mengaplikasikan metode SAW.
Persamaan	Pada penelitian ini memiliki persamaan metode yang dipakai pada proses penghapusan aset.
Perbedaan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan pada tema yang diambil

Judul Penelitian	Analisis Penerapan Metode Penyusutan Aktiva Tetap Dan Implikasinya Terhadap Laba Perusahaan Pada Perum Bulog Divre Sulut Dan Gorontalo
Peneliti	1) Samuel Mairuhu 2) Jantje J. Tinangon

Sumber Paper	Jurnal EMBA Vol.2 No.4 Desember 2019, Hal. 404-412
Rangkuman	<p>Penelitian ini menerapkan metode penelitian berupa deskriptif-kuantitatif dengan mengaplikasikan teknik analisis deskriptif interpretatif. Perum BULOG merupakan perusahaan umum milik negara yang berkecimpung di bidang logistik pangan. Berhubung perusahaan ini memiliki ruang lingkup dalam menjalankan kegiatan menjaga harga dasar pembelian, stabilisasi harga (terkhusus harga pokok), mendistribusikan beras bagi orang yang tidak mampu, dan mengelola stok pangan, maka hal yang patut diberi atensi adalah mengenai aktiva tetap yang ada di perusahaan. Berjalannya waktu nilai suatu aktiva tetap harus dapat disusutkan dan dibebankan dengan benar. Contoh dari langkah yang dapat diterapkan ialah dengan mengaplikasikan metode penyusutan. Perum BULOG Divre Sulut dan Gorontalo dalam penyusutan aktiva tetapnya dengan menerapkan metode Garis Lurus sangat baik digunakan sebab implikasi yang dimunculkannya pada laba lebih besar nilainya daripada mengaplikasikan metode perhitungan Saldo Menurun Ganda dan metode Jumlah Angka Tahun. Penyebabnya adalah beban penyusutan yang ada pada metode garis lurus terbilang konstan atau tidak berubah setiap tahunnya.</p>

Persamaan	Pada penelitian ini memiliki persamaan pada salah satu tujuan dengan menggunakannya metode garis lurus pada aktiva tetap
Perbedaan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan pada salah satu tujuan yaitu jika pada kasus saya tidak menghitung laba perusahaan

Judul Penelitian	Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus Pada Kopkar Bina Khatulistiwa
Peneliti	Fatmawati Isnaini, Fhera Aisyah, Dian Widiarti, Donaya Pasha
Sumber Paper	Jurnal TEKNOKOMPAK, Vol. 11, No. 2, 2017
Rangkuman	Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan metode garis lurus dengan aktiva tetap. KOPKAR Bina Khatulistiwa adalah koperasi yang didirikan dan ditujukan untuk menaikkan tingkat kesejahteraan pegawai PT. Biru Laut Khatulistiwa. Melalui korporasi karyawan, apa yang dibutuhkan karyawan bisa didapatkan di koperasi. Jumlah aktiva tetap yang ada di KOPKAR Bina Khatulistiwa terbilang banyak dan variatif, dan penyusunan laporan penyusutan aktiva tetapnya mengaplikasikan metode garis lurus, serta dilaksanakan oleh

	<p>karyawan bagian pembukuan. Kendala yang dijumpai dalam laporan tersebut disampaikan pada <i>sheet</i> yang berbeda pada Ms. Excel, yang akhirnya penyusunan laporannya memerlukan waktu. Di samping itu, penyajian laporannya tidak disesuaikan dengan aturan laporan yang bagus. Kesimpulan yang dapat dikemukakan pada penelitian ini yaitu, melalui penggunaan aplikasi terkomputerisasi, karyawan bagian pembukuan mampu melakukan pengolahan data penyusutan aktiva tetap yang mampu menghasilkan laporan penyusutan yang diperlukan para penggunanya. Pelaporan data penyusutan aktiva tetap pun dilaksanakan oleh koordinator dalam RUPS untuk melakukan penilaian pada penyusutan aktiva tetap sebagai opsional dan aset perusahaan yang mengeluarkan biaya.</p>
Persamaan	<p>Pada Penelitian ini memiliki permasalahan yaitu bertujuan untuk mempermudah proses perhitungan penyusutan aset aktiva tetap</p>
Perbedaan	<p>Pada Penelitian ini memiliki perbedaan tema penelitian</p>

Judul Penelitian	<p>Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Asetperguruan Tinggi Dengan Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)</p>
Peneliti	<p>Fajar Nugraha</p>
Sumber	<p>Jurnal SIMETRIS, Vol 3 No 1 April 2019</p>

Paper	
Rangkuman	<p>Penelitian yang dijalankan pada tahun 2013 ini mengkaji permasalahan dalam manajemen aset, khususnya pada tahap pengadaan yang diselenggarakan melalui proses pelelangan. Agar dapat menetapkan pemenang lelang sistem dan pengambil keputusan menerapkan kriteria dengan menyesuaikan ketentuan yang sudah ditentukan dalam Peraturan Presiden No. 54 Tahun 2010. Sejauh ini sistem dijalankan secara manual dalam pengadaan barang, penyusutan, ataupun penghapusan barang.</p> <p>Maka dari itu, diperlukan adanya suatu sistem pendukung keputusan, di mana hal tersebut ditujukan supaya proses manajemen aset dapat terdukung, khususnya dalam evaluasi alternatif penyeleksian pemenang pengadaan aset dengan dilandaskan pada sejumlah kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil akhir penelitian ini dapat menjadi asistensi bagi sejumlah pihak di perguruan tinggi dalam pembuatan keputusan untuk melakukan pengadaan aset.</p>
Persamaan	Pada penelitian ini memiliki persamaan yaitu dalam metode yang digunakan serta tempat penelitian yang berbasis pendidikan
Perbedaan	Perbedaan pada penelitian ini adalah kriteria yang digunakan tema penelitian serta pendukung keputusan.