

Kode Akun Transaksi (COA)

Kode Akun Transaksi

Kode akun transaksi (Chart Of Account – COA) adalah catatan untuk menampung transaksi yang dicatat lewat jurnal.

COA dibuat untuk membantu dalam pengelompokan jenis transaksi yang akan dicatat atau dibukukan.

Manfaat Kode Akun Transaksi

1. Untuk memudahkan pencatatan ke perkiraan atau buku besar (posting).
2. Untuk memudahkan dalam klasifikasi perkiraan dan penyusunan laporan keuangan.

Metode Pembuatan Kode Akun

Metode Sistem Desimal

Kode perkiraan sistem desimal yang diberi nomor 1 -7 untuk setiap kelompok perkiraan.

1. Asset
2. Utang
3. Modal
4. Pendapatan
5. Harga Pokok Penjualan
6. Beban Operasional/Usaha
7. Pendapatan dan Beban Lain-lain

Kode Akun Asset

ASSET	1
ASSET LANCAR	1.1
KAS	1.1.1
BANK	1.1.2
PIUTANG	1.1.3
PERSEDIAAN	1.1.4
B.DIBAYAR DIMUKA	1.1.5
ASSET TETAP	1.2
TANAH	1.2.1
BANGUNAN	1.2.2
PERALATAN	1.2.3
KENDARAAN	1.2.4
ASSET TIDAK BERWUJUD	1.3
HAK PATEN	1.3.1
LISENSI SOFTWARE	1.3.2
GOOD WILL	1.3.3

Kode Akun Utang

Utang 2

Utang Jangka Pendek 2.1

- Utang Gaji 2.1.1
- Utang Usaha 2.1.2
- Utang Pajak 2.1.3

Utang Jangka Panjang 2.2

- Utang Bank 2.2.1
- Utang Leasing 2.2.2

Kode Akun Modal

MODAL	3
Modal disetor	3.1
Modal Investor	3.1.1
Modal Saham	3.2
Agio Saham	3.2.1
Disagio Saham	3.2.2
Laba Ditahan	3.3
Laba periode sebelumnya	3.3.1
Dividen/prive	3.3.2
Laba periode Berjalan	3.3.3

Metode Pembuatan Kode Akun

Metode Sistem Mnemonic

Kata Mnemonic artinya membantu ingatan. Kode akun dengan sistem Mnemonic adalah membuat kode yang mudah diingat. Biasanya akan menggunakan singkatan atau kode huruf.

Contoh:

A = ASSET

H = HUTANG

AL= ASSET LANCAR

HL= HUTANG LANCAR

AT= ASSET TETAP

M = MODAL

MSD = MODAL SENDIRI

Metode Pembuatan Kode Akun

Metode Sistem Kombinasi

Sistem menggabungkan kedua sistem sebelumnya yaitu huruf dan angka untuk membuat kode perkiraan. Huruf biasanya diambil dari sistem Menemonic.

Contoh:

AL.01 Kas

AL.02 Piutang Dagang

AT.01 Tanah

AT.02 Bangunan

AT.03 Akumulasi Penyusutan Bangunan

HL.01 Hutan Dagang

M.01 Modal Saham