

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi sistem informasi akuntansi mempermudah proses bisnis suatu perusahaan. Contoh sistem keuangan yang dibuat khusus untuk para Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang berkerja sama dengan Telkom Indonesia yaitu Bostoko, Bostoko merupakan aplikasi bisnis *online* ini dilengkapi dengan modul pembelian, penjualan, kasir (POS), persediaan dan juga modul Kantor Pusat ataupun Cabang [1]. Namun, tidak semua perusahaan sudah menggunakan aplikasi teknologi informasi dalam proses bisnis, contohnya adalah *Wanted Production*. Otomatisasi proses bisnis untuk pencatatan transaksi penjualan dan pembelian sangat dibutuhkan agar tercapainya efisiensi dan efektifitas. Pencatatan transaksi dibutuhkan untuk mengetahui posisi keuangan UMKM, dimana sistem informasi untuk memberikan informasi ekonomi mengenai suatu entitas ke entitas lain dalam perusahaan dan mencari laba semaksimal mungkin.

Wanted Production adalah salah satu UMKM yang sudah menjalankan bisnis sejak tahun 2005. *Wanted Production* telah terdaftar di komunitas Pengusaha Kaos Suci tepatnya di daerah jalan P.H.H Mustopa 162 (Suci) Padasuka Bandung. *Wanted Production* merupakan konveksi yang memproduksi berbagai macam produk diantaranya ialah kaos, jaket, *sweater*, almamater, trainingspak, seragam olahraga, topi, bordir, sablon, spanduk dan lainnya sesuai dengan pemesanan.

Pesanan barang di konveksi ini selalu berkelanjutan, jumlah tiap bulan pesanan yang dibuat mencapai 500 buah dengan *omzet* mencapai 30 juta rupiah, untuk pelanggan yang memesan barang minimal bayar uang muka minimal 50%, uang muka ini bertujuan untuk membeli bahan baku ke *supplier*. Pelanggan yang memesan di konveksi ini biasanya pelanggan tetap, jika pelanggan tetap ingin memesan hanya menelepon pemilik, akan tetapi ada banyak pelanggan baru yang

berdatangan ke konveksi dan juga penawaran-penawaran partai yang ingin memproduksi barang di konveksi ini.

Pemilik menentukan bahan baku yang dipesan untuk membeli ke *supplier* dengan cara perhitungan berdasarkan pengalaman dari kebiasaan tahun ke tahun. Bahan baku yang dibeli oleh pemilik sesuai dengan banyaknya pesanan, jika bahan baku berlebih barang tetap diproduksi akan tetapi barang tersebut bisa disebut sebagai bonus untuk pelanggan atau pelanggan bisa membeli barang lebih hasil produksi, dan jika bahan baku kurang pemilik menanggung sendiri dengan membeli kembali bahan baku ke *supplier*. Waktu produksi dikerjakan sesuai dengan jumlah barang yang dikerjakan, jika barang pesanan sedikit proses waktu produksi dikerjakan 3 hari sampai 1 minggu sedangkan pesanan barang banyak waktu produksi dikerjakan 2 minggu sampai 1 bulan.

Perusahaan ini sama sekali tidak melakukan pencatatan data pesanan ke dalam buku ataupun *Microsoft Excel* saat pelanggan memesan produk, sedangkan setiap tahunnya peningkatan permintaan jumlah produk pelanggan berbeda, sehingga konveksi ini dalam proses penentuan estimasi harga setiap produk sangat dibutuhkan karena perkembangan yang dialami tidak sedalam dengan kebutuhan teknologi yang seharusnya digunakan pada konveksi tersebut. Pencatatan data pesanan sebagai rekam pemilik untuk mengambil keputusan baik dalam hal menentukan perhitungan estimasi harga dan perhitungan laba atau rugi.

Sistem biaya (*cost sistem*) yang dimaksudkan di sini adalah serangkaian kegiatan dalam rangka menentukan biaya produksi dan harga pokok produk dalam suatu proses produksi. Kegiatan dalam sistem biaya mencakup 4 cara pengumpulan biaya produksi memiliki *job order costing*, *process costing*, *operation costing*, *just in time (JIT)*, *activity base costing (ABC)* dan 2 cara penentuan harga pokok produk sendiri untuk menentukan biaya produksi yaitu *full costing*, *variable costing* [2]. *Job order costing* atau metode harga pokok pesanan adalah suatu metode pengumpulan biaya produksi untuk menentukan harga pokok produk pada perusahaan yang menghasilkan produk atas dasar pesanan atau suatu sistem akun yang menelusuri biaya pada unit individual atau pekerjaan yang spesifik [3]. *Variable costing*

merupakan metode penentuan harga pokok produksi yang hanya memperhitungkan biaya produksi, yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik variabel [4].

Mengapa memakai *variable costing*, pertama yaitu harga pokok variabel bagi perencanaan laba dimana harga pokok variabel digunakan untuk merencanakan dan mengevaluasi dampak atas laba dari perubahan suatu aktivitas atau volume, perubahan dalam bauran produk, akuisisi peralatan baru, profitabilitas produk, pelanggan, wilayah dan segmen-segmen bisnis lainnya. Kedua yaitu harga pokok variabel sebagai pedoman bagi penetapan harga pokok produk yang dimana dalam penetapan harga pokok dengan memperhitungkan biaya-biaya produksi yang bersifat variabel saja atau biaya yang berubah sesuai dengan perubahan kegiatan perusahaan dalam jangka pendek dapat digunakan oleh manajemen perusahaan dalam penetapan harga jual suatu produk. Ketiga harga pokok variabel untuk tujuan pengambilan keputusan dimana kalkulasi biaya langsung bermanfaat dalam pengambilan keputusan jangka pendek oleh manajemen seperti halnya keputusan yang menyangkut buat atau beli. Keempat harga pokok variabel untuk tujuan pengendalian biaya yang dimana memisahkan biaya menjadi biaya tetap dan biaya variabel serta mengidentifikasi pemicu biaya merupakan langkah pertama dalam menentukan siapa yang bertanggung jawab atas biaya yang terjadi kemudian dilaporkan analisis varians dan didistribusikan pada masing-masing manajer yang bertanggung jawab. Mengapa memerlukan hasil *output* estimasi harga, harga pokok variabel konsisten dengan pemisahan biaya menjadi biaya variabel dan biaya tetap, harga pokok penuh memperlakukan biaya tetap sebagai biaya per unit, sedangkan harga pokok variabel tidak, harga pokok variabel memperlakukan biaya *overhead* tetap sebagai biaya per unit adalah menyesatkan, biaya tetap adalah merupakan fungsi jumlah biaya dengan volume kegiatan. Biaya per unit hanya berlaku ketika produksi sama dengan jumlah unit yang digunakan untuk menghitung biaya tetap per unit [5].

Berdasarkan uraian sebelumnya, *Wanted Production* membutuhkan aplikasi yang terkomputerisasi dan terintegrasi untuk pengolahan data. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat melakukan perhitungan estimasi harga, menggunakan penentuan

pembiayaan variabel atau sering disebut *variable costing* dengan metode harga pokok pesanan yang disesuaikan dengan pemesanan pelanggan dan menentukan laba atau rugi.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, dapat diuraikan rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana melakukan perhitungan estimasi harga barang per unit menggunakan penentuan *variable costing* dengan metode harga pokok pesanan untuk tiap pesanan yang terjadi?
2. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, serta laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai berdasarkan perumusan masalah di atas adalah membuat aplikasi berbasis *web* yang dapat:

1. Melakukan perhitungan estimasi harga barang per unit menggunakan penentuan *variable costing* dengan metode harga pokok pesanan;
2. Menghasilkan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, serta laporan laba rugi untuk pengambilan keputusan dengan tepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Metode pengerjaan siklus pengembangan sistem hanya sampai tahapan pengujian;
2. Metode penentuan harga pokok produksi yang digunakan adalah *variable costing*;
3. Metode pengumpulan biaya produksi yang digunakan adalah metode harga pokok pesanan;

4. Menangani proses pencatatan jurnal pemakaian bahan baku dan pencatatan harga pokok produk jadi dalam teori akuntansi *variable costing* dengan metode harga pokok pesanan;
5. Pencatatan akuntansi memakai *cash basis*;
6. Metode pencatatan buku adalah perpetual;
7. Dalam menghitung kebutuhan barang jadi, setiap kg atau meter bahan baku akan menghasilkan 2 buah barang jadi berdasarkan pengalaman dari kebiasaan tahun ke tahun;
8. Tipe buku besar yang digunakan bentuk tiga kolom (*three column*);
9. Pembelian bahan baku dilakukan secara tunai;
10. Proses pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan hanya 2 kali yaitu pembayaran uang muka dan pelunasan;
11. Tidak menjurnal dan menangani perubahan biaya; dan
12. Perhitungan laba atau rugi dilakukan per pesanan.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penentuan pembiayaan variabel dengan metode harga pokok pesanan berbasis *web* ini akan diterapkan pada sistem yang akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dari sistem tersebut. Aplikasi ini berguna untuk menghitung penggunaan pembiayaan variabel atau *variable costing* dengan metode harga pokok pesanan. *Variable costing* adalah metode penentuan harga pokok produksi yang hanya membebaskan biaya-biaya produksi *variable* saja ke dalam harga pokok produk yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya *overhead variable*, harga pokok produk. Aplikasi ini menghasilkan keluaran berupa estimasi harga barang per unit, jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, dan laporan laba rugi.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan Proyek Akhir ini, dibutuhkan beberapa metode untuk pengambilan data dan pengerjaan Proyek Akhir yaitu metode penelitian dan metode pengembangan.

1.6.1 Metode Penelitian

1. Wawancara

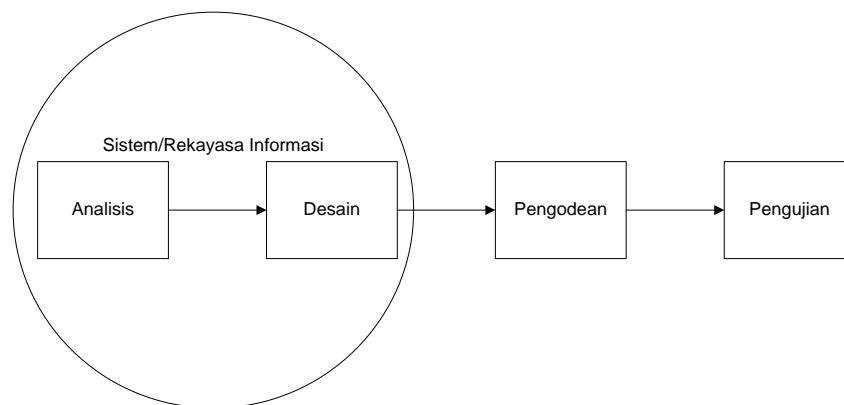
Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab perihal produksi dengan pemilik *Wanted Production*. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat untuk proses bisnis yang ada.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung sistem produksi dan penjualan yang sedang berjalan pada *Wanted Production*.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi berbasis *web* ini adalah metode terstruktur dan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall* sebagai model pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangun aplikasi ini. Dimulai dari tahap Analisis, Desain, Pengkodean, dan tahap Pengujian [6].



Gambar 1-1
System Development Life Cycle

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Pada tahap ini dilakukan observasi ke *Wanted Production* melakukan wawancara kepada pemilik, dan mengidentifikasi perangkat apa saja yang diperlukan untuk melakukan sesuai kebutuhan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan. Pada tahap ini rancangan desain yang dibuat adalah *flowmap*, *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD).

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini kode program yang digunakan menggunakan *tools* PHP dan MySQL.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional, memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*Error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian sistem tersebut memakai *tools black box testing*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Bulan																															
		Nov-14				Dec-14				Jan-15				Feb-15				Mar-15				Apr-14				May-15				Jun-15			
		Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4
1	Perencanaan	■																															
2	Analisis	■	■	■	■																												
3	Perancangan					■	■	■	■	■	■	■	■																				
4	Implementasi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Pengujian																													■	■		
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Gambar 1-2
Jadwal Pengerjaan