

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Nanjung Furniture didirikan tahun 1982 oleh Dra. Nani Suryani Joko. Beralamat di Jalan Soekarno Hatta No. 618 Bandung. Nanjung Furniture memiliki beberapa cabang usaha yang berlokasi di Jl. Setiabudi No. 202 Bandung, Jl. Tipar Gede No. 07 Pasar Ramayana Sukabumi, Jl. Ciwangi Toko Sinar Jaya Sukabumi dan Jl. Karang Malang Bodesari Cirebon. Usaha *furniture* ini berkonsentrasi pada *furniture* berbahan baku rotan, sintetis, mendong, dan eceng gondok. Rotan dan kayu di *supply* dari Kalimantan yang ekspedisinya melalui Surabaya, sedangkan mendong di *supply* dari Jawa Timur, dan eceng gondok di *supply* dari Jawa Tengah, semuanya itu di *supply* oleh *supplier* yang tetap dan dikirim secara rutin.

Nanjung Furniture memiliki 44 karyawan, yang terdiri dari 32 karyawan di pabrik dan 12 karyawan di sebar dimasing-masing toko cabang. Sistem pembayaran upah untuk karyawan yang ada di pabrik adalah sebesar Rp. 1.000.000 setiap kali produksi, sedangkan untuk karyawan di toko sistem pembayaran upahnya dilakukan secara harian sebesar Rp. 50.000.

Nanjung Furniture memproduksi sebanyak sepuluh set *furniture* dalam satu minggu. Proses produksi ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah melakukan pemotongan kayu, mengoven kayu lalu menjemurnya di terik matahari. Tahap kedua adalah memasang rangkanya, lalu menganyam rotannya, kemudian *furniture* setengah jadi itu dikompur, dikompur adalah proses pembersihan bulu-bulu rotan. Tahap ketiga adalah proses penyelesaian dengan mengecat rotan. Proses produksi *furniture* ini dilakukan dengan menggunakan mesin, mulai dari mesin pemotong sampai mesin pasang paku.

Pendapatan bersih setiap bulannya dari penjualan *furniture* lebih dari seratus juta rupiah. Akan tetapi, pada sistem berjalan ini pencatatan transaksi dan perhitungan harga pokok produksi masih dilakukan seadanya tanpa melihat ketentuan

pencatatan dan perhitungan yang sesuai dengan tata cara dalam aturan akuntansi. Oleh sebab itu, melihat jumlah transaksi yang semakin meningkat, sistem usulan perhitungan harga pokok produksi untuk Nanjung Furniture difungsikan melakukan pencatatan pengelolaan proses biaya produksi, menghitung harga pokok produksi dan harga pokok satuan. Selain itu, Nanjung Furniture juga membutuhkan jurnal dan buku besar untuk mencatat setiap transaksi agar semua transaksi dapat tercatat tanpa ada yang terlewatkan, perhitungannya harga pokok produksinya menggunakan metode biaya proses yaitu sistem pengumpulan biaya produksi yang digunakan oleh perusahaan untuk mengolah produk tanpa memperhatikan pesanan. Fungsi perhitungan harga pokok produksi Nanjung Furniture membutuhkan laporan harga pokok produksi agar pemilik Nanjung Furniture dapat melihat perkembangan harga pokok produksi setiap bulan.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah pada proyek akhir ini.

1. Bagaimana mengelola pembelian bahan baku dan bahan penolong secara terkomputerisasi?
2. Bagaimana mengelola dan menghitung harga pokok satuan dan harga pokok produksi secara terkomputerisasi?
3. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, laporan persediaan produk jadi dan laporan harga pokok produksi secara terkomputerisasi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai berikut:

1. Untuk mengelola pembelian bahan baku dan bahan penolong secara terkomputerisasi;
2. Untuk mengelola dan menghitung harga pokok satuan dan harga pokok produksi secara terkomputerisasi;

3. Untuk menghasilkan jurnal, buku besar, laporan persediaan produk jadi dan laporan harga pokok produksi secara terkomputerisasi;

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Biaya *Overhead* Pabrik (BOP) yang digunakan adalah BOP yang sesungguhnya.
2. Untuk pembelian bahan baku satu bahan baku hanya dapat dibeli dari satu *supplier*.
3. *Software Development Life Cycle* hanya sampai tahap pengujian.
4. Dalam laporan akuntansinya, sistem tidak membuat Neraca lajur dan tidak membahas Ayat Jurnal Penyesuaian.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
6. Perhitungan Unit Ekuivalen menggunakan metode rata-rata.
7. Laporan harga pokok produksi menggunakan metode rata-rata.
8. Bentuk buku besar yang digunakan adalah empat kolom.

1.5 Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional dari proyek akhir.

1. Aplikasi adalah pengelolaan data yang penggunaannya dikomputer gunanya adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *web*. Sedangkan *web* adalah halaman informasi yang disediakan dalam jalur internet yang disusun dalam suatu bahasa pemrograman.
2. Harga pokok produksi adalah suatu akumulasi biaya-biaya yang digunakan dalam proses produksi dari bahan baku, bahan penolong, biaya tenaga kerja dan *overhead* pabrik hingga produk jadi yang siap digunakan.

3. Biaya Proses adalah metode pengumpulan biaya produksi yang digunakan oleh perusahaan untuk mengolah produk tanpa memperhatikan pesanan.

1.6 Metode Pengerjaan

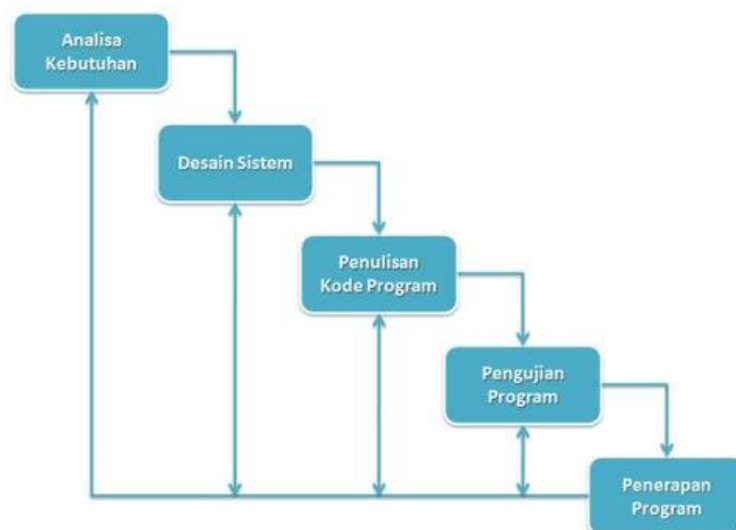
Pada metode pengerjaan Proyek Akhir menggunakan dua metode yaitu metode penelitian dan metode pengumpulan data.

1. Metode Penelitian

Systems Development Life Cycle (SDLC) merupakan siklus hidup pengembangan sistem. Dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, SDLC berupa suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak.

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap prosesnya, yang diantaranya model *waterfall* atau sering juga disebut dengan model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut ini gambar dari *waterfall method*.



Gambar 1 - 1
Metode *Waterfall*

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk memperoleh cakupan dari proyek pengembangan sistem, dasar-dasar untuk kendali dan pengumpulan data.

Desain Sistem

Tahap Desain Sistem adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis menjadi kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

Penulisan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

Pengujian Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat digunakan dengan baik tanpa kesalahan. Pengujian program ini menggunakan metode *blackbox testing*.

Penerapan Program

Penerapan program merupakan tahap dimana tim pengembang menerapkan/meng-*install software* yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan Teknologi Informasi pengguna dan memberikan pelatihan kepada pengguna.

2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut.

a. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah teknik mendapatkan informasi dengan bertanya langsung kepada Dra. Nani Suryani Joko selaku pemilik di Nanjung Furniture mengenai data-data yang diperoleh guna menyusun laporan proyek akhir.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan bertahap dalam analisis sistem yang sudah berjalan pada Nanjung Furniture.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari dokumen yang ada serta referensi untuk menyusun laporan proyek akhir.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan selama pembuatan proyek akhir.

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Tahun		2015								2016															
Kegiatan		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
Minggu ke-		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan		■	■	■	■																				
Desain Sistem						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Penulisan Kode Program														■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian Program																									■
Dokumentasi		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■