

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang modern ini banyak makanan-makanan yang unik. Sedangkan makanan adalah bahan yang biasanya berasal dari hewan atau tumbuhan, yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan tenaga dan nutrisi. Cairan yang dipakai ini sering disebut minuman, tetapi kata 'makanan' juga bisa dipakai. Makanan yang dibutuhkan manusia biasanya diperoleh dari hasil bertani atau berkebun yang meliputi sumber hewan, dan tumbuhan. Beberapa orang menolak untuk memakan makanan dari hewan seperti, daging, telur, dan lain-lain. Mereka yang tidak suka memakan daging, dan sejenisnya disebut vegetarian yaitu orang yang hanya memakan sayuran sebagai makanan pokok mereka.

Secara garis besar bahan pangan dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan dari asalnya yaitu Bahan makanan Hewani dan Bahan makanan Nabati. Bahan makanan hewani adalah bahan makanan yang merupakan produk dari hewan atau bahan makanan olahan yang berasal dari hewan. Kebanyakan merupakan sumber protein dan lemak bagi tubuh. Contohnya : susu, telur ayam, daging hewan, ikan, cumi, udang dan lain-lain. Bahan makanan nabati adalah bahan makanan yang berasal dari tumbuhan atau bahan makanan yang berbahan dasar dari tumbuhan. Kebanyakan merupakan sumber karbohidrat, vitamin, lemak dan protein. Contohnya : ubi, jagung, beras, buah-buahan dan lain-lain. Sedangkan lemak itu sendiri bisa diolah dengan menggunakan Bahan-bahan yang telah ditentukan.

CV.Shakara berlokasi di Blok Cikondang, Desa Linggamukti Kecamatan Darangdan Kabupaten Purwakarta Jawa Barat. CV.Shakara telah berdiri selama enambelas tahun sejak berdirinya pada tahun 2000 dan telah memiliki pelanggan tetap di daerah Komplek Pergudangan Bandara Mas Blok-D No. 10-19 Selapanjang Jaya Negla sari Tangerang-Banten.

CV.Shakara yang berlokasi di daerah Purwakarta Jawa Barat ini adalah suatu perusahaan manufaktur yang menangani di bidang produksi pembuatan lemak. Proses produksi ini mengelola bahan baku berupa lemak ayam maupun lemak sapi yang diproses menjadi bahan baku jadi yaitu minyak lemak yang siap dijual untuk para konsumen. Perusahaan ini hanya melakukan produksi apabila terjadi pemesanan dari pihak konsumen. Pengusaha ini menekuni bidangnya dan berlomba-lomba berinovasi dengan produk yang mereka buat, agar tidak kalah bersaing dengan para pengusaha lainnya.

Perusahaan masih menghitung harga pokok produksi dengan menghitung biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik untuk menghasilkan suatu produk dengan cara manual yang akan memakan waktu cukup lama. Hal ini menyebabkan pencatatan kurang akurat karena banyak data yang hilang pada saat proses pembuatan laporan sehingga laporan yang dihasilkan menjadi tidak sesuai dan kegiatan menghitung biaya-biaya yang dilakukan belum secara terperinci yang mengakibatkan penghitungan harga pokok produksi menjadi tidak tepat sasaran. Oleh sebab itu penulis membuat proyek akhir dengan judul **“Aplikasi Berbasis Web Penghitungan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Pesanan Dengan Metode *Full Costing* (Studi Kasus: CV. Shakara Purwakarta)”** dengan tujuan untuk mempermudah perhitungan harga pokok produksi bagi perusahaan manufaktur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya yaitu:

- a. Bagaimana menghitung bahan baku, perhitungan biaya tenaga kerja dan biaya *overhead* pabrik ?
- b. Bagaimana menghitung harga pokok produksi?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menghasilkan jurnal, buku besar, laporan laba rugi dan laporan harga pokok produksi?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah mampu membuat aplikasi yang mampu:

- a. Membuat aplikasi penghitung bahan baku, biaya tenaga kerja dan biaya *overhead* pabrik.
- b. Membuat aplikasi untuk menghitung harga pokok produksi.
- c. Menghasilkan sebuah aplikasi jurnal, buku besar, laporan laba rugi dan laporan harga pokok produksi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasannya yang tidak ditangani oleh Aplikasi yang di buat adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak menangani retur pembelian,
- b. Penentuan tarif biaya *overhead* pabrik,
- c. Laporan laba rugi yang dihasilkan sampai dengan perhitungan laba bersih sebelum pajak dan ditampilkan perbulan,
- d. Tidak menangani pencatatan biaya yang rusak akibat kesalahan produksi,
- e. Metode yang digunakan untuk penentuan biaya produksi adalah *full costing*.

1.5 Definisi Operasional

Definisi Operasional yang digunakan dalam mengerjakan proyek akhir ini:

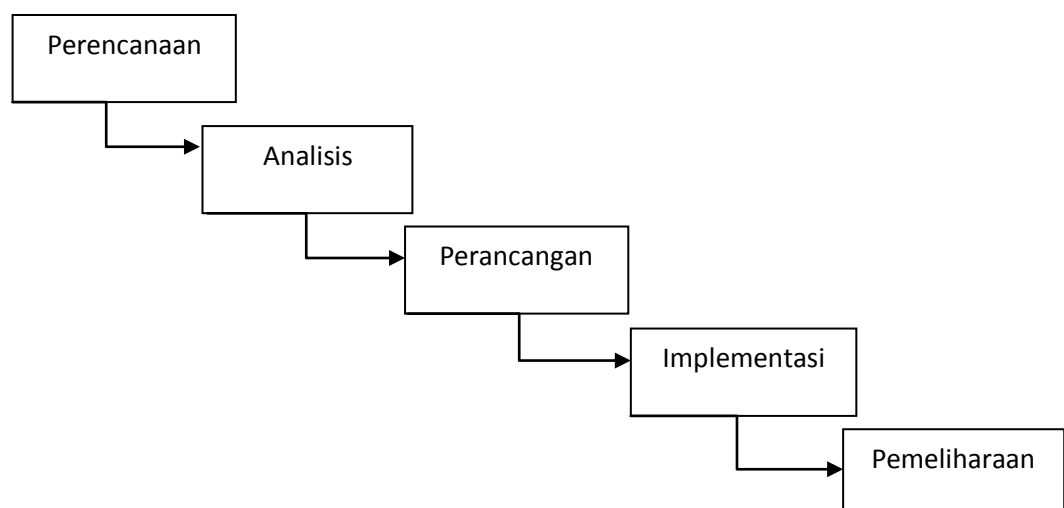
- a. Aplikasi berbasis *web* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi browser untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer. Aplikasi berbasis *web* yang disimpan di server dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antarmuka browser.
- b. Pesanan adalah sejumlah barang yang dibeli atau diminta pada suatu harga dan waktu tertentu. Pesanan berkaitan dengan keinginan konsumen akan suatu barang dan jasa yang ingin dipenuhi. Dan kecenderungan permintaan konsumen akan barang dan jasa tak terbatas.
- c. Harga Pokok Produksi adalah nilai barang yang ditentukan atau dirupakan dengan uang jumlah biaya yang dikeluarkan untuk membuat barang.

- Jumlah biaya produksi yang melekat pada persediaan barang jadi sebelum barang tersebut laku dijual. Pengertian harga pokok produksi adalah biaya-biaya yang dikorbankan untuk memproses bahan-bahan (termasuk bahan bakunya) atau barang setengah jadi, sampai menjadi akhir untuk siap dijual.
- d. Metode *full costing* adalah metode penentuan harga pokok produk yang membebankan seluruh biaya produksi kepada produk.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang berfungsi untuk memperoleh cakupan dari proyek pengembangan sistem, dasar-dasar untuk kendali dan mengumpulkan data. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya dari tahap sebelumnya dengan berjalan berurutan. Penggunaan *waterfall* sistem memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya penerapan sistem deadline sehingga proses yang satu tidak akan menghambat proses yang lain dan semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh.

Adapun urutan yang dilakukan adalah sebagai berikut [9].



Gambar 1-1
Waterfall

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini mempelajari mengidentifikasi dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Pengumpulan data diperoleh dari buku-buku maupun sumber informasi lainnya mengenai Akuntansi Biaya sebagai bahan teori dan aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan PHP serta MySQL sebagai media perancangan yang akan di buat dan wawancara kepada pemilik perusahaan mengenai proses kegiatan pada CV.Shakara.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan system yang nantinya akan mempermudah proses pengodean. Desain yang dihasilkan dari tahapan perancangan ini antara lain desain proses menggunakan *flowmap*.

c. Pembuatan Aplikasi

Desain yang telah dibuat kemudian diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian sistem akan menggunakan pengujian *Black-Box*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Table 1-1
Tabel Pengerjaan

Kegiatan	Februari		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus									
	2016								2016								2016								2016							
	1	2	3	4	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	■	■	■	■																												
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Pengkodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian																									■	■	■	■				
Dokumentasi																																