

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perusahaan manufaktur proses produksi merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan untuk dapat menciptakan atau menambah kegunaan suatu barang atau jasa dengan menggunakan sumber yang ada antara lain bahan baku, modal, tenaga kerja dan peralatan mesin. Selain itu perusahaan-perusahaan yang ada di Indonesia tentunya ingin berkembang dan lebih maju lagi, maka dari itu perlu menetapkan manajemen kebijakan agar terciptanya efisiensi dan efektivitas kerja. Kebijakan tersebut dapat berupa menekan biaya produksi tetapi kualitas dari produk yang dihasilkan tetap terjaga. Kebijakan ini sangat bermanfaat untuk menetapkan harga jual yang tepat dengan laba yang menguntungkan.

Perusahaan Putra Mandiri merupakan perusahaan manufaktur yang menghasilkan produk *paving block*, *profil* dan gorong-gorong yang terletak di Jl. Raya Pacet Rt.48 Rw.10 Desa Pakutandang Ciparay Bandung. Dalam pembuatan *profil gypsum* menggunakan bahan baku yaitu *gypsum* atau casting dan benang sising sedangkan untuk *paving blok* gorong-gorong menggunakan bahan baku yang sama yaitu pasir dan semen. Putra Mandiri telah memiliki 15 orang pekerja. Pekerja tersebut diberikan upah sesuai hasil yang dikerjakan, untuk satu buah *paving block* yaitu Rp 200 dalam sehari bisa menghasilkan 600 buah/hari, satu buah *profil* yaitu Rp 1200 dalam sehari bisa menghasilkan 80 buah/hari, satu buah gorong-gorong yaitu Rp 10.000 dalam sehari bisa menghasilkan 12 buah/hari. Dalam pembuatan gypsum tersebut terdapat berbagai macam ukuran dan harga jualnya pun berbeda-beda untuk setiap ukurannya. Dalam sebulan keuntungan yang diperoleh pemilik bisa mencapai Rp. 50.000.000/bulan.

Proses produksi dilakukan berdasarkan pesanan dari pelanggan. Selama perusahaan ini berdiri, untuk melakukan perhitungan produk yang dipesan sulit

untuk mengetahui perhitungan biaya produksi dengan benar dan juga masih dicatat secara manual yaitu dengan cara mencatat semua biaya-biaya yang dikeluarkan seperti biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya *overhead* dan biaya penolong ke dalam buku. Dalam proses pencatatan biaya produksi yang dilakukan dengan cara mencatat setiap pemakaian bahan baku pada buku. Selain itu, dalam melakukan pencatatan laporan biaya produksi harus menghitung secara manual yang sebelumnya sudah dicatat pengeluaran-pengeluaran yang dikeluarkan, maka hal tersebut akan membutuhkan waktu, selain itu dalam perusahaan putra mandiri tidak adanya pencatatan jurnal dan buku besar. Perusahaan tersebut membuat produk dengan berbagai ukuran sehingga untuk upah yang diberikan kepada pekerja berbeda-beda dan hasil yang didapat perharinya berbeda. Sehingga dalam penentuan upah yang diberikan kadang kala sulit dalam perhitungannya karena catatan yang digunakan hilang atau tidak dituliskan.

Untuk menangani permasalahan yang sering terjadi di Putra Mandiri, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu dalam perhitungan biaya produksi dan harga pokok produksi dengan mempertimbangkan *varians job* sehingga menghasilkan laporan biaya produksi, kartu harga pokok pesanan jurnal dan buku besar yang terkomputerisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dari itu saya akan menguraikan pokok permasalahan tersebut dalam Proposal Proyek Akhir ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana perhitungan biaya produksi yang dilakukan Perusahaan Putra Mandiri?
- b. Bagaimana perhitungan biaya produksi dengan mempertimbangkan *varians job*?
- c. Bagaimana membuat catatan akuntansi yang terdiri dari jurnal dan buku besar dari biaya produksi ?

- d. Bagaimana membangun aplikasi pengelolaan biaya produksi untuk menghasilkan laporan biaya produksi dan kartu harga pokok pesanan yang diperlukan oleh perusahaan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah diatas sebagai berikut.

- a. Untuk menghasilkan perhitungan biaya produksi yang dilakukan Perusahaan Putra Mandiri untuk pesanan gypsum dengan metode *job order costing*.
- b. Untuk menghasilkan perhitungan biaya produksi dengan mempertimbangkan *varians job*.
- c. Untuk menghasilkan catatan akuntansi yang terdiri dari jurnal dan buku besar dari biaya produksi .
- d. Pengelola biaya produksi untuk menghasilkan laporan biaya produksi dan kartu harga pokok pesanan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada Proyek Akhir ini adalah :

- a. Aplikasi ini menangani Biaya *Overhead* Pabrik yang ditentukan dengan tarif dimuka,
- b. Aplikasi ini menangani penjualan hanya berdasarkan pesanan, dan
- c. Tidak menangani retur pembelian atau cacat.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Aplikasi merupakan suatu program yang khusus dibuat atau dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mempermudah pengerjaan tertentu dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- b. Biaya produksi bisa disebut juga sebagai biaya manufaktur yang merupakan kegiatan pengolahan bahan baku menjadi produk jadi. Biaya produksi didefinisikan dalam 3 elemen biaya yaitu bahan baku, tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik.

- c. Metode *job order costing* merupakan metode pengumpulan harga pokok produk dimana biaya dikumpulkan untuk setiap pesanan secara terpisah dan setiap pesanan dapat dipisahkan identitasnya.
- d. *Varians job* merupakan suatu pekerjaan yang membedakan biaya tarif berdasarkan pesanan dari pelanggan.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam melakukan penelitian ini digunakan dua Metode yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan.

1.6.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka.

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan memberikan tanya jawab secara langsung kepada pemilik perusahaan yang bernama Bapak Dadang untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik tersebut. Waktu wawancara tersebut dilakukan pada hari jam kerja.

b. Observasi

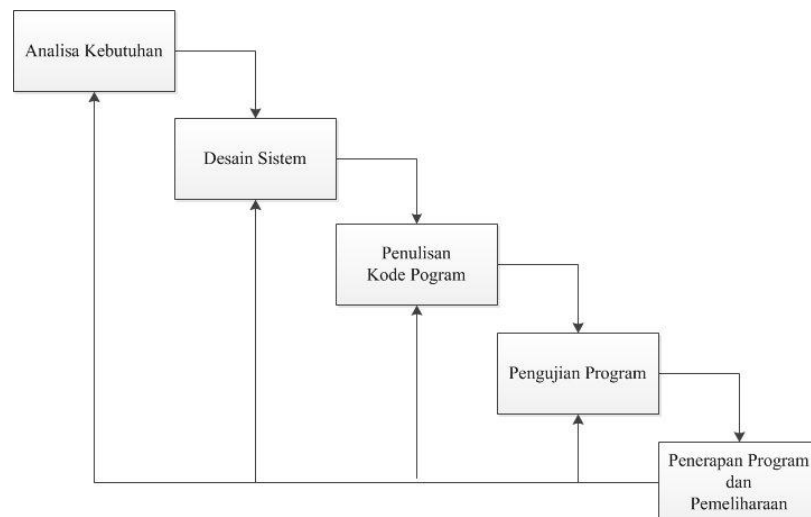
Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk proses pembuatan *gypsum*. Observasi yang saya lakukan yaitu mengamati proses pembuatan *gypsum* dan proses pemesanan *gypsum*. Waktu observasi dilakukan pada hari jam kerja.

c. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mencari referensi dari buku-buku pedoman yang berkaitan dengan objek penelitian serta mengolah data yang diberikan oleh pihak pemilik Putra Mandiri.

1.6.2 Metode pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan *waterfall* model. Metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linier. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program , penerapan program dan pemeliharaan [3].



Gambar1- 1
Metode Waterfall

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara atau studi *literature*. Sistem analis akan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat, sehingga analis akan mendapatkan data yang dibutuhkan dan mempelajari dokumen-dokumen terkait untuk membangun sistem.

b. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan pemodelan sistem yaitu *flowchart* dan *Data Flow Diagram* (DFD), sedangkan untuk mendesain *database* program, menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan dari desain model kedalam aplikasi yang siap digunakan user. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database Management System dengan menggunakan MySQL.

d. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat untuk memastikan tidak ada *error* didalam program dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan.

e. Penerapan program dan pemeliharaan

Mengoperasikan program dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan untuk adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

kegiatan	2015								2016																							
	Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei							
	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 Kebutuhan																																
Desain Sistem																																
Penulisan Kode Program																																
Pengujian Program																																
Dokumentansi																																