

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan manufaktur merupakan perusahaan yang kegiatannya membeli bahan baku kemudian mengolahnya menjadi produk jadi. Linda Shoes merupakan perusahaan manufaktur yang ada di Jl. Cibaduyut Raya Dalam I B1 No. 72 Cibaduyut Bandung.

Sistem penjualan di Linda Shoes, yaitu sistem *order*. Sistem *order* merupakan sistem pemesanan sepatu yang dilakukan pelanggan ke Linda Shoes. Pelanggan bisa memilih sendiri jenis model dan warna yang akan dipesan. Setelah bahan baku sudah siap, bahan bahan tersebut akan diolah para pegawai di Linda Shoes.

Sebagai perusahaan manufaktur yang melakukan kegiatan produksi, maka diperlukan perhitungan mengenai seluruh biaya biaya produksi. Linda Shoes melakukan pencatatan biaya produksi masih menggunakan kertas dan tidak semua bahan baku, upah tenaga kerja, dan perhitungan biaya listrik mesin tidak dimasukkan ke dalam perhitungan produksi di Linda Shoes. Permasalahan lain yang dihadapi Linda Shoes yaitu kertas perhitungan total biaya produksi tersebut terkadang hilang sehingga pemilik tidak dapat mengetahui pengeluaran yang telah dikeluarkan. Linda Shoes juga belum memiliki laporan seperti jurnal umum, buku besar dan neraca saldo, sehingga sistem keuangannya belum memenuhi standar akuntansi dan belum ada kartu harga pokok pesanan. Kartu harga pokok pesanan sebagai pembantu yang digunakan untuk mengumpulkan biaya produksi tiap pesannya. Mulai dari bahan baku, upah tenaga kerja, dan *overhead* yang di perlukan dalam melakukan proses produksi.

Dari informasi tersebut, maka Linda Shoes memerlukan sebuah aplikasi untuk membantu dalam melakukan perhitungan harga pokok produksi sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan yang akurat berupa jurnal umum, buku besar dan neraca saldo serta dapat menghasilkan kartu harga pokok pesanan. Aplikasi ini dibuat

dengan pemrograman *framework CodeIgniter*, yang di dukung *MySQL Database*. Penulis tertarik untuk mengambil judul "Aplikasi Perhitungan Harga Pokok Produksi Menggunakan Metode *Job Order Costing*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana melakukan perhitungan total biaya bahan baku saat melakukan proses produksi di Linda Shoes?
- b. Bagaimana melakukan perhitungan total biaya tenaga kerja saat melakukan proses produksi di Linda Shoes?
- c. Bagaimana melakukan perhitungan total biaya *overhead* saat melakukan proses produksi di Linda Shoes?
- d. Bagaimana melakukan perhitungan harga pokok produksi di Linda Shoes?
- e. Bagaimana membuat laporan keuangan seperti jurnal umum, buku besar dan neraca saldo di Linda Shoes?
- f. Bagaimana membuat kartu harga pokok pesanan di Linda Shoes?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mampu menangani hal sebagai berikut.

- a. Mampu menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan perhitungan total biaya bahan baku di Linda Shoes;
- b. Mampu menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan perhitungan total biaya tenaga kerja di Linda Shoes;
- c. Mampu menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan perhitungan total biaya *overhead* di Linda Shoes;
- d. Mampu menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan perhitungan total harga pokok produksi di Linda Shoes;

- e. Mampu menghasilkan laporan keuangan seperti jurnal umum, buku besar dan neraca saldo di Linda Shoes;
- f. Mampu menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan kartu harga pokok pesanan di Linda Shoes.

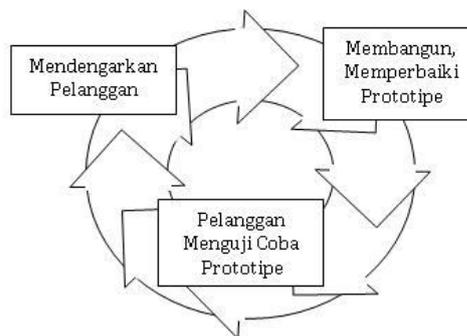
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut.

- a. Tidak menangani pembelian bahan baku;
- b. Tidak menangani pembelian *overhead* pabrik;
- c. Tidak menangani persediaan bahan baku;
- d. Tidak menangani persediaan produk jadi;
- e. Tidak menangani produk cacat ataupun produk rusak;
- f. Desain sepatu yang dipesan dipilih langsung oleh pelanggan;
- g. Persetujuan terhadap desain sepatu yang diinginkan pelanggan, dikomunikasikan secara langsung antara bagian penjualan dan bagian gudang produksi.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan yaitu model *prototype*. Model ini dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan dan memperjelas spesifikasi kebutuhan pelanggan kepada pengembangan perangkat lunak.



Gambar 1- 1
Metode *Prototype*

Penjelasan dari gambar tersebut:

- Mendengarkan pelanggan merupakan tahap pengumpulan kebutuhan dengan cara wawancara. Wawancara tersebut merupakan cara untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan perancangan aplikasi.
- Membangun, memperbaiki *prototype* merupakan tahap penggambaran sesuai dengan kebutuhan melalui alur proses bisnis. perancangan sistem menggunakan metode berorientasi objek yaitu *Unified Modelling Language (UML)*.
- Pelanggan melakukan uji coba aplikasi sebagai tahap pengujian fungsionalitas yang sudah dibuat untuk mengetahui kekurangan pada aplikasi tersebut.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan Proyek Akhir pada Aplikasi Perhitungan Harga Pokok Produksi dengan Metode *Job Order Costing* Berbasis *Web*.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Analisis	November 2016				Desember 2017				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017	
	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	1	2
Mendengar pelanggan																														
Membangun aplikasi																														
Uji coba aplikasi																														