

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Sujud Broiler adalah perusahaan manufaktur yang bergerak dibidang pembuatan olahan ayam jenis broiler dengan kegiatan pokoknya yaitu mengolah bahan setengah jadi menjadi barang jadi. PT. Sujud Broiler berlokasi di Bojongsoang, Kabupaten Bandung. PT. Sujud Broiler sudah berjalan selama 25 tahun, pada umumnya proses yang dilakukan perusahaan ini yaitu pemotongan ayam hidup dari *supplier* tertentu di wilayah Jawa Tengah dan dijadikan olahan daging ayam yang akan dijual, antara lain daging *fillet*, ceker, kepala, jeroan ayam, dan sebagainya. Untuk satuan ayam utuh dijual dengan harga Rp30.000/kg berbeda dengan ayam yang telah diolah seperti daging *fillet* Rp40.000/kg, ceker ayam Rp20.000/kg, sayap ayam Rp 30.000/kg, kulit ayam Rp20.000/kg, ati ampela Rp1.800/satuan, tulang dada Rp11.000/kg. Ayam yang sudah menjadi limbah dapat dijual kembali dengan harga kurang lebih Rp10.000 biasanya limbah ayam ini dijual untuk pakan ikan lele.

Di PT. Sujud Broiler ini terdapat dua tempat proses produksi, bagian pertama yaitu pemotongan dan pencabutan bulu ayam, proses ini dilakukan ketika keadaan ayam yang masih hidup untuk dipotong sampai dengan dibersihkan. Selanjutnya ayam yang sudah bersih dalam keadaan mati akan dipindahkan ke tempat proses produksi selanjutnya untuk dipotong dan diolah menjadi *fillet* ayam pada bagian dada dan paha ayam saja. Dalam sehari PT. Sujud Broiler bisa menjual 2 – 3 ton. PT. Sujud Broiler memiliki 20 orang pegawai. Tarif biaya tenaga kerja pada PT. Sujud Broiler pada tahun 2018 dikenakan tarif Rp13.000/kg untuk hasil dari apa yang sudah dikerjakan perharinya.

Berdasarkan penjelasan mengenai proses produksi di PT. Sujud Broiler, maka biaya produksi dan penentuan harga yang ditetapkan di setiap produk olahan ayam berbeda-beda. Semakin banyak produk yang di pesan maka biaya *overhead* yang dibebankan untuk setiap pesanan semakin besar pula. Dalam menentukan harga pokok produksi masih secara manual, tidak menggunakan metode pembiayaan,

maka hal ini akan berpengaruh terhadap perhitungan laba perusahaan, karena perusahaan belum memperhitungkan biaya-biaya yang terjadi saat proses produksi ke dalam perhitungan harga pokok produksi.

Selain itu transaksi pembelian dan penjualan di PT. Sujud Broiler ini masih dilakukan dengan cara menuliskannya secara manual. PT. Sujud Broiler masih mengandalkan nota-nota dan bukti transaksi saja untuk memperkirakan laba rugi setiap hari nya, pembukuan penjualan dilakukan setiap hari. Sehingga untuk melakukan rekapitulasi data saja sudah membutuhkan waktu yang sangat lama. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di PT. Sujud Broiler, maka perlu aplikasi yang dapat membantu proses transaksi yang berlangsung, karena sistem yang terkomputerisasi akan dapat memudahkan pengguna atau pemilik dalam mengelola transaksi, pembuatan nota, dan laporan keuangan yang diperlukan. Sistem yang terkomputerisasi juga akan menyediakan data yang lebih akurat dibandingkan dengan sistem yang masih berjalan secara manual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipermasalahkan, maka penulis dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengelola pencatatan pembelian ayam broiler?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk perhitungan biaya produksi ayam broiler?
3. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengelola pencatatan penjualan ayam broiler?
4. Bagaimana membuat aplikasi untuk menghasilkan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, laporan laba rugi dan laporan penjualan?

1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya proyek akhir yang menghasilkan keluaran sebuah aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Mampu membangun aplikasi berbasis web untuk mengelola pencatatan pembelian ayam broiler pada PT. Sujud Broiler.

2. Mampu membangun aplikasi berbasis web untuk menghitung biaya produksi ayam broiler.
3. Mampu membangun aplikasi berbasis web untuk mengelola pencatatan penjualan ayam broiler pada PT. Sujud Broiler.
4. Mampu membangun aplikasi berbasis web untuk menghasilkan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, laporan laba rugi dan laporan penjualan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Tidak menangani perhitungan gaji karyawan,
2. Tidak menghasilkan laporan biaya produksi,
3. Tidak menangani potongan pembelian,
4. Tidak menangani sampai pada tahap pembayaran,
5. Tidak menangani pembayaran piutang,
6. Tidak menghasilkan laporan pembelian,
7. Tidak menangani penjualan ayam utuh,
8. Tidak menangani penjualan limbah ayam mati,
9. Tidak menangani penjualan campuran olahan,
10. Tidak menangani pencatatan persediaan,
11. Sistem ini tidak menangani retur penjualan dan pembelian,
12. Sistem ini tidak menangani pajak,
13. *System Development Life Cycle* hanya sampai tahap testing,
14. Aplikasi ini hanya menangani pencatatan pembelian, perhitungan produksi, dan penjualan,
15. Pengujian hanya sampai *Black Box Testing*,
16. Daging *fillet* termasuk paha ayam dan dada ayam.

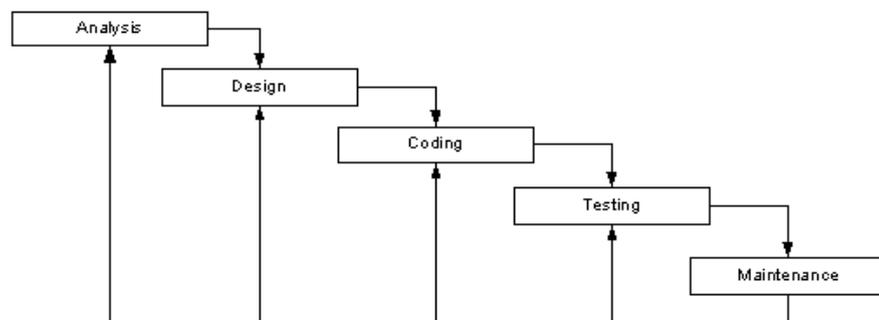
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi adalah penerapan dari rancangan suatu sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi pembelian, perhitungan harga pokok produksi, dan penjualan ayam broiler ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySQL* dari *system* tersebut. Aplikasi

ini berguna untuk menghitung pencatatan pembelian, menghitung biaya produksi dengan metode harga pokok pesanan, dan menghitung pencatatan penjualan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam penyusunan Proyek Akhir ini yaitu menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC merupakan proses pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan model untuk mengembangkan sistem sebelumnya. Model yang digunakan untuk menyusun Proyek Akhir ini adalah model *Waterfall*, berikut penjelasannya.



Gambar 1-1
Model *Waterfall*

1. *Analysis*

Analisis kebutuhan dan pengumpulan data pada penyusunan laporan proyek akhir ini dilakukan dengan metode wawancara dan *study literature*. Metode wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada pemilik PT. Sujud Broiler. Kemudian menggunakan metode *study literature* yaitu dengan menggunakan pencarian informasi yang berkaitan dengan penyusunan proyek akhir melalui sumber buku, proyek akhir sebelumnya, dan berkas lainnya. Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk mengumpulkan data dari sumber perusahaan untuk mengetahui keinginan *user*. Selain itu dilakukan perancangan sistem UML yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *Sequence diagram*, dan pembuatan *Entity Relationship Diagram*.

2. *Design*

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk Struktur data, diagram relasi antar

tabel, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka yang dapat dibuat menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockups*, dan prosedur pengodean.

3. Coding

Pada tahap ini, hasil dari analisis perancangan sistem di implementasikan ke dalam perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan pada proyek akhir adalah PHP dan untuk mengolah datanya digunakan basis data *MySQL*.

4. Testing

Pengujian ini dilakukan dengan menguji fungsionalitas aplikasi yang telah dibuat. Aplikasi tersebut diuji oleh pengguna.

5. Maintenance

Penerapan program dalam aplikasi terhadap pengguna tetapi aplikasi tersebut masih dalam tahap pengembangan dan perawatan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan Proyek Akhir ini.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

	Sep				Okt				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	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis																																				
Perancangan																																				
Pengkodean																																				
Pengujian																																				
Pembuatan Laporan																																				