

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berpengaruh besar terhadap sistem tatanan ekonomi dunia, baik di lingkungan masyarakat, kampus, dan di perusahaan semuanya telah merasakan kemajuan teknologi. Perusahaan – perusahaan sekarang, hampir semua mencatat proses transaksi yang ada di perusahaan menggunakan komputer atau sudah terkomputerisasi. Rata – rata perusahaan besar sudah bisa mengklasifikasi biaya yang ada di perusahaan, terutama yang ada di perusahaan manufaktur.

Proses produksi atau kegiatan produksi merupakan kegiatan perusahaan yang berhubungan dengan usaha mengolah bahan baku atau bahan mentah menjadi barang jadi atau kegunaan suatu barang dan jasa [1]. Dalam memproduksi bahan baku, maka dibutuhkan atau diharuskan untuk mengklasifikasi biaya – biaya supaya memudahkan dalam mencatat biaya – biaya yang dikeluarkan pada saat proses produksi.

UMKM saluyu mandiri merupakan perusahaan yang bergerak dibidang manufaktur dengan kegiatan utamanya yaitu memproduksi bahan baku menjadi bahan jadi dan menjual bahan yang jadi berupa kue kering yang bernama Sumpiah ke distributor – distributor yang nantinya akan di teruskan ke pada konsumen. UMKM saluyu mandiri terletak di JL. Warung Awi, RT 02/RW 08, Desa Bongas, Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat, Kode Pos : 40562.

Proses produksi yang terdapat di perusahaan UMKM Saluyu Mandiri terbagi ke dalam 4 bagian. Bagian pertama yaitu pembuatan bumbu yang nantinya akan digunakan sebagai bumbu dasar dalam pembuatan kue, pembuatan bumbu akan bertambah pada saat jumlah produksi kulit sumpiah bertambah. Bagian kedua yaitu pembuatan kulit sumpiah, pembuatan kulit sumpiah akan bertambah pada saat terjadinya pesanan banyak. Yang ketiga yaitu pembuatan adonan untuk membuat kulit sumpiah, pembuatan adonan ini akan bertambah jika pembuatan kulit sumpiah bertambah. Dan yang terakhir yaitu bagian penggorengan, bagian ini akan

bertambah produksinya sesuai hasil jadi kue yang dihasilkan dari bagian 1, 2 dan 3. Perusahaan UMKM Saluyu Mandiri biasanya menghasilkan barang dalam sehari kurang lebih 60 bal (1bal = 6kg), dan semuanya tergantung terhadap pesanan. Jika pesanan bertambah maka proses produksi akan ditingkatkan dan barang yang dihasilkan akan bertambah pula. Dalam hal ini, perusahaan UMKM Saluyu Mandiri masih mengandalkan perhitungan secara manual dalam menghitung harga pokok produksi, dikarenakan masih tidak mengetahui cara menghitung dengan benar mengenai harga pokok produksi, yang artinya masih menghitung dengan cara manual dan terkadang masih ada yang salah dalam perhitungan. Contohnya dalam mengklasifikasikan biaya – biaya yang terdapat di perusahaan, masih terjadi kesalahan dalam hal mengklasifikasi biaya – biaya tersebut.

Proses produksi yang terjadi di UMKM Saluyu Mandiri menentukan biaya produksi dan penentuan harga yang ditetapkan akan berbeda - beda, berdasarkan jumlah pesanan dan bahan baku yang digunakan. Semakin meningkat pesanan barang maka semakin besar pula biaya overhead pabrik yang dibebankan. Biaya produksi dapat di klasifikasikan kedalam biaya tetap (fix cost) dan biaya tidak tetap (variable cost). Maka dari itu perhitungan harga pokok produksi di UMKM Saluyu Mandiri akan sangat cocok dengan menggunakan metode *job order costing*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara menghitung biaya produksi (biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik) ?
2. Bagaimana cara melakukan pembelian bahan baku yang berbasis web?
3. Bagaimana cara melakukan pemesanan produk yang berbasis web?
4. Bagaimana cara menghasilkan laporan keuangan perusahaan berupa jurnal, buku besar, *job order cost sheet* ?

### 1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi Proyek Akhir ini yaitu mampu mengeluarkan *output* yang berguna bagi perusahaan dalam bidang produksi yaitu sebagai berikut.

- a. Aplikasi berbasis *Web* yang mampu menghitung biaya produksi.
- b. Aplikasi berbasis *Web* yang mampu melakukan pembelian bahan baku.
- c. Aplikasi berbasis *Web* yang mampu melakukan pemesanan produk (sumpiah).
- d. Mampu mengeluarkan *output* laporan perusahaan berupa jurnal, buku besar dan *job order cost sheet*.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini yaitu.

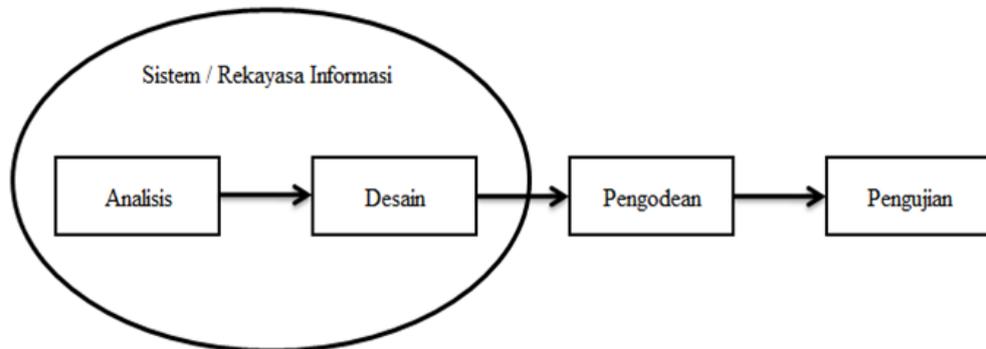
1. Biaya tenaga kerja langsung telah ditentukan.
2. Tidak menangani retur produk dari distributor.
3. Tidak menangani pembayaran piutang ataupun utang.
4. Tidak menangani biaya penyusutan mesin.
5. Tidak menangani diskon pembelian.
6. Persediaan barang dalam proses awal dan akhir nominalnya 0

### 1.5 Metode Pengerjaan

*System Depelopment Life Cycle* (SDLC) merupakan sebuah metode umum dalam pengembangan sistem yang mengacu kepada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses dengan melalui beberapa fase yaitu, identifikasi dan seleksi proyek, inisiasi dan perencanaan proyek, analisis, desain, implementasi, pemeliharaan [2].

Ada beberapa Model atau metode dalam *System Depelopment Life Cycle* (SDLC) yaitu metode pengembangan evolusioner, model pengembangan berorientasi pemakaian ulang, *Prototyping* [2].

Metode SDLC yang dijelaskan kedalam laporan ini adalah metode *Prototyping*. Metode *prototyping* adalah sebuah metode yang dalam proses pengembangan sistem dilakukan atas kebutuhan diubah kedalam sistem yang sedang bekerja (*working system*) [2].



**Gambar 1 Metode Waterfall**

a. Analisis

Dalam tahap ini dilakukan studi literatur yang dimana menyangkut fungsional sistem yang dimodelkan dengan *UML* dan *BPMN*. Pada tahap ini, analisis berdasarkan terhadap fungsional sistem dan pengumpulan data. Analisis ini juga dapat berupa metode pengamatan wawancara dan studi literatur. Pengamatan dilakukan dengan secara langsung mengamati ke tempat studi kasus untuk mengetahui lebih dalam tentang kasus yang ada di dalam tempat studikusus. Kemudian dengan menggunakan metode wawancara dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada perusahaan UMKM Saluyu Mandiri terkait topik Proyek Akhir. Yang terakhir menggunakan metode studi literatur, yaitu metode dengan meneliti dan mendapatkan berbagai sumber atau referensi dari buku atau hasil penelitian dari para ahli.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan suatu sistem yang meliputi perancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain *interface* dan prosedur pengodean. Pada tahap ini juga melakukan kegiatan pemodelan data seperti *UML* kedalam desain *Interface* dalam bentuk *mockup* supaya dapat di terapkan ke dalam kode program pada tahap selanjutnya.

c. Pengodean

Pada tahap ini merupakan tahap realisasi atau tahap implementasi sebuah desain yang telah dibuat menjadi kode program. *Output* dari tahap ini adalah sebuah aplikasi yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan maupun desain antar muka yang telah di buat.

d. Pengujian

Konsep pengujian perangkat lunak adalah sebuah aktivitas melibatkan beberapa aktivitas yang saling berhubungan satu sama lain serta harus berpengaruh terhadap masa penggunaan perangkat lunak.

Pengujian perangkat lunak harus melakukan pemilihan dan perencanaan dengan memperhatikan teknik – teknik pengujian yang mungkin dilakukan terhadap pengujian perangkat lunak tersebut [3]. Dalam pengujian proyek akhir ini dilakukan kesesuaian perhitungan dengan menggunakan metode Black Box Testing dan *User Acceptance Test*.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Dibawah ini adalah jadwal pengerjaan proyek akhir.

**Tabel 1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir**

Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																																											
	2018																2019																											
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Febuari				Maret				April				Mei				Juni							
	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	1	2	3	4				
Analisis	■	■	■	■	■	■	■	■																																				
Perancangan																																												
Implementasi																																												
Pemeliharaan																																												
Pembuatan Laporan																																												