

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu perusahaan manufaktur dalam bidang konveksi yaitu *AZL Mine Design*. *AZL Mine Design* ini menjual beberapa produk yaitu mukena sebagai produk utama, dan piyama dan produk lainnya seperti gamis dan hijab sebagai penjualan sampingan. *AZL Mine Design* ini terletak di jalan Lebak nomor 272 RT 01, Kelurahan Kebonwaru, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272. UMKM ini didirikan oleh ibu Yanti Susanti. Usaha ini sudah bergerak selama 4 tahun, yang dimana didirikan pada tahun 2017.

Bahan yang dipakai untuk produksi sudah pasti sangat berkualitas dan tentunya nyaman digunakan untuk sehari-harinya. Dalam pembelian bahan baku dan bahan penolong disesuaikan dengan *Bill of Material* dari jenis produk yang akan di produksi. Walaupun hanya memiliki satu *supplier* tidak membuat usaha ini keterbatasan dalam mencari bahan baku, terkadang usaha ini juga mencari jenis kain yang bermotif di salah satu *e-commerce* sebagai alternatif. Pembelian bahan baku dan penolong selalu *cash*. Dengan total dibawah Rp.5.000.000,- dan bahan penolong Rp.2.000.000,- yang dimana total pembelian bahan baku dan bahan penolong ini dari kurun 2 tahun. *Supplier* pada bahan baku dan juga adanya toko langganan pembelian bahan penolong yang satu wilayah dengan *Azl Mine Design* membuat usaha ini membeli bahan baku dan bahan pelonong secara langsung.

Data bahan baku dan penolong dicatat dalam bentuk manual yaitu pada buku khusus dan ditulis tangan, lalu untuk nota hanya dimasukkan pada kotak khusus sehingga hal ini berisiko tinggi terhadap kehilangan data dan tentunya juga akan menghambat proses pembukuan laporan untuk mengetahui tiap bulannya. *Azl Mine Design* hanya melakukan pencatatan secara umum seperti pengeluaran pada saat pembelian bahan baku dan penolong, lalu mencatat penjualan. Tidak adanya pencatatan seperti perhitungan biaya produksi atau harga pokok produksi yang secara jelas dikarenakan kurang pemahaman dalam standarisasi akuntansi yang sesuai. Oleh sebab itu, data keuangan tidak akurat dan tidak sesuai karena masih dalam perhitungan perkiraan

sebatas pemahaman yang diketahui saja, tentunya ini akan berpengaruh pada pengontrolan biaya produksi. Mulai dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya overhead pabrik yang menjadi komponen biaya produksi.

Dengan begitu *AZL Mine Design* sangat membutuhkan aplikasi keuangan yang akan membantu dalam proses transaksi. UMKM sebagai usaha ekonomi juga memerlukan suatu sistem informasi untuk mengembangkan usaha ini, maka ditentukanlah cara perhitungan biaya produksi menggunakan metode manajemen biaya seperti *Process Costing*. Metode *Process Costing* dapat membantu perusahaan dalam melakukan perhitungan biaya produksi, sehingga dengan menggunakan metode *Process Costing* dapat diketahui dan diperoleh biaya produksi untuk setiap produk yang sama. Penulis berharap dengan adanya aplikasi berbasis web untuk perhitungan harga pokok produksi dengan metode *Process Costing* ini diharapkan dapat membantu laporan keuangan dari *Azl Mine Design*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Bagaimana menghitung harga pokok produksi setiap jenis barang yang di produksi menggunakan metode *Process Costing*?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu menghasilkan catatan akuntansi jurnal umum, dan buku besar pada *Azl Mine Design*?
- c. Bagaimana membuat laporan harga pokok produksi pada *Azl Mine Design*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat :

- a. Menghitung harga pokok produksi yang meliputi Biaya Bahan Baku (BBB), Biaya Tenaga Kerja Langsung (BTKL), *Bill of Material* (BOM), dan Biaya Overhead Pabrik (BOP).
- b. Menghasilkan siklus Akuntansi seperti jurnal umum, buku besar, dan
- c. Menghasilkan laporan harga pokok produksi.

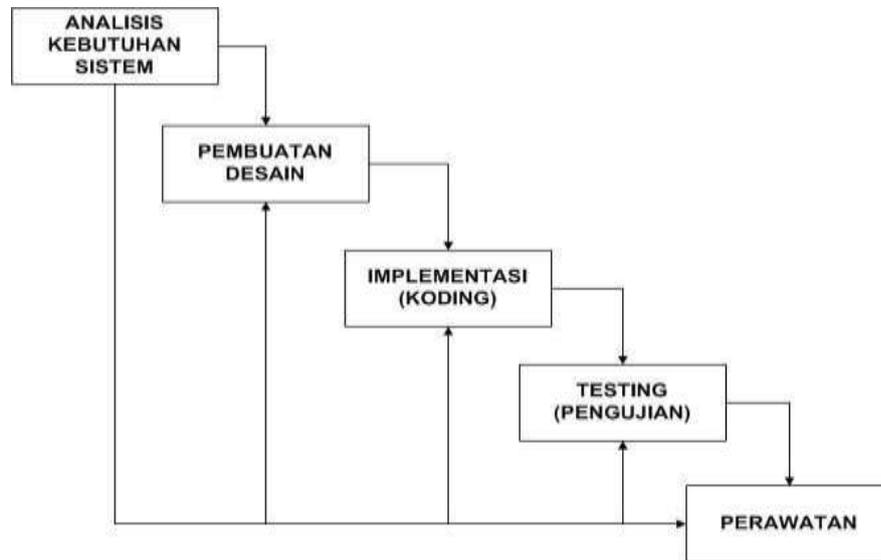
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi ini berbasis web, menggunakan *framework Codeigniter* dan menggunakan basis data *MyStructure Query Language (MySQL)*,
- b. Aplikasi ini hanya mencatat sampai pada perhitungan harga pokok produksi, serta penjualan oleh Nailah Edelweis Budiman dan pengeluaran kas pada pembelian dan penggajian oleh Yowelcy Lovea Juwiyen. Sehingga pembuatan aplikasi ini dilakukan secara berkelompok,
- c. Tidak menangani harga jual dan potongan penjualan.
- d. Aplikasi ini menampilkan buku besar 4 kolom,
- e. Tidak menanggapi Retur,
- f. Tidak menanggapi masalah bahan sisa
- g. Aplikasi ini mencatat Harga Pokok Produksi menggunakan metode perpetual,
- h. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* sampai dengan tahap pengujian, dan
- i. Aplikasi ini melakukan pengujian dengan metode *Black Box Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Adapun metodologi yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*. *Software Development Life Cycle* adalah aplikasi dari pendekatan sistem bagi pengembangan suatu sistem informasi [1].



Gambar 1 - 1
Metode *Waterfall*

Berikut ini merupakan penjelasan tahapan model *SDLC*.

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan dengan mewawancarai *founder* dari *AZL Mine Design* agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*

b. Desain

Pada tahap ini disajikan desain-desain dari aplikasi seperti desain antar muka dari aplikasi yang akan dikembangkan.

c. Pengkodean

Desain yang telah dibuat akan di implementasikan kedalam pembuatan sistem, dengan melakukan pengkodean (*coding*) menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membuat aplikasi dan MySQL untuk pembuatan *database*.

d. Pengujian

Tahap uji merupakan tahap akhir dalam metode *waterfall* yang dimana pada tahap pengujian ini digunakan teknik pengujian *Blackbox testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021																2022																									
	September		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	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 Kebutuhan																																										
Desain Sistem																																										
Penulisan Kode Program																																										
Pengujian																																										
Implementasi																																										
Dokumentasi																																										