



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan paradigma manajemen dan pemanfaatan teknologi informasi secara luas dalam bisnis merupakan pemacu utama perubahan-perubahan besar dalam akuntansi biaya. Akuntansi biaya dalam manajemen kontemporer tidak hanya diharapkan mampu mencatat biaya sebagaimana adanya, namun dituntut untuk memotivasi manajemen didalam melakukan pengurangan biaya agar perusahaan mampu menghasilkan produk/jasa secara efektif. Setiap perusahaan menginginkan biaya-biaya dikembangkan pada aktivitas-aktivitas dengan suatu dasar yang lebih tepat.

Dalam penyediaan informasi biaya dapat memungkinkan manajemen untuk mengelola aktivitas, manajemen terdorong untuk melakukan *improvement* berkelanjutan terhadap aktivitas yang digunakan. *Activity Based Costing (ABC)* mengendalikan biaya melalui penyediaan informasi tentang aktivitas yang menjadi penyebab timbulnya biaya. Jika manajer berkeinginan untuk mengurangi biaya, ia harus melakukan pengelolaan terhadap penyebab timbulnya biaya, yaitu aktivitas. Biaya hanya dapat dikurangi secara signifikan melalui pengelolaan berbasis aktivitas. Metode ABC membebankan biaya aktivitas-aktivitas berdasarkan besarnya pemakaian sumber daya, dan membebankan biaya pada obyek biaya, seperti pelanggan, berdasarkan besarnya pemakaian aktivitas serta untuk mengukur biaya dan kinerja dari aktivitas yang terkait dengan proses dan obyek biaya. Dengan menggunakan metode ABC, para manajer dapat mengintegrasikan suatu keputusan untuk rekomendasi dalam laporan keuangan.

CV. GAUTAMA RATU merupakan perusahaan jasa yang bergerak pada jasa layanan travel. Dalam pencatatan keuangannya, CV. GAUTAMA RATU membuat suatu laporan yang masih secara sederhana yaitu dengan mengumpulkan kuitansi dan ditulis secara manual ke dalam buku. CV.GAUTAMA RATU tidak memiliki alokasi biaya misalnya, jika harus dilakukan membayar ongkos makan supir, maka



dikeluarkan biaya secara langsung mengurangi kas dan tidak dialokasikan terlebih dahulu, dengan tidak mencatat serta tidak membukukan suatu laporan pengeluaran. Hal ini dikarenakan belum memiliki strategi untuk mengalokasikan biaya, sehingga dengan adanya pengalokasian biaya yang akurat, maka dapat membantu perusahaan untuk menentukan titik optimalitas biaya.

Keputusan bagi manajemen dengan perhitungan ABC, dapat dipertimbangkan untuk digunakan, karena dengan menggunakan ABC manajemen mendapat informasi tambahan mengenai biaya masing-masing produk untuk tujuan pengambilan keputusan pengurangan biaya. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan judul yang dapat ditarik dalam proyek akhir ini adalah “APLIKASI PENGALOKASIAN BIAYA AKTIVITAS TRAVEL DENGAN METODE *ACTIVITY BASED COSTING* (STUDI KASUS: CV.GAUTAMA RATU)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat merumuskan masalah yang terdapat pada CV. GAUTAMA RATU sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengalokasikan biaya dengan metode *Activity Based Costing* (ABC)?
- b. Bagaimana mengoptimalkan biaya berdasarkan metode ABC ?
- c. Bagaimana mengintegrasikan laporan keuangan dengan kebijakan alokasi biaya?

1.3 Tujuan

Proyek akhir ini membuat sebuah aplikasi yang bertujuan:

- a. Menentukan pengalokasian biaya.
- b. Menentukan biaya optimal berdasarkan metode ABC.
- c. Menghasilkan laporan keuangan yang berintegrasi dengan pengalokasian biaya berdasarkan metode ABC.

1.4 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

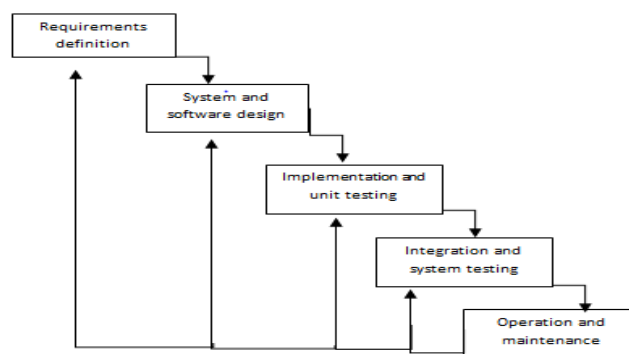
- a. Aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) akan tetapi tidak mencapai pada tahapan implementasi dan perawatan.
- b. Aplikasi ini menangani laporan keuangan Laba-Rugi per awal tahun tanggal 1 Januari.
- c. Aplikasi ini menggunakan batas waktu pemesanan selama 1 minggu.
- d. Aplikasi ini untuk setiap rute hanya ada 1 kali pemberangkatan pada jam yang sama.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pengalokasian aktivitas biaya travel berdasarkan metode *activity based costing* adalah suatu aplikasi yang mempunyai fungsi untuk mengelola data dari penjualan tiket, data biaya-biaya aktivitas, data ABC, jurnal umum, buku besar, beserta laporan laba rugi ABC.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall* (Sommerville,2004).



Gambar 1.1
Metode *Waterfall*



a. Requirements Definition

Pada tahap ini adalah tahapan analisis dan definisi pada saat tahap mengumpulkan semua kebutuhan selengkap mungkin dan dianalisis berdasarkan data yang terkumpulkan melalui wawancara dengan salah satu karyawan yang bernama Hermanto, S.T dan observasi di CV.Gautama Ratu. Data tersebut dijadikan pedoman untuk mendefinisikan kebutuhan aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini dikerjakan secara rinci dan selengkap mungkin agar dapat menghasilkan desain yang lengkap.

b. System and Software Design

Pada tahap ini adalah sistem dan desain perangkat lunak. Tahap merancang sesuai definisi kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap *Requirements analysis and definition*. Dimana tahap ini dilakukan proses desain pada sistem yang dibangun dengan menggunakan *Flowchart, Data Flow Diagram (DFD)* yang menggambarkan aliran data yang dibangun sesuai dengan kebutuhan. Dalam tahap ini juga dilakukan perancangan *Database* yang menggunakan ER diagram.

c. Implementation and Unit Testing

Pada tahapan penulisan kode program, sistem yang dibuat menggunakan aplikasi berbasis web dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data dan pengujiannya berdasarkan *Black Box Testing*.



1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir yang dilakukan digambarkan menjadi sebuah tabel pengerjaan sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

	Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012				Juli 2012			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Requirement definition</i>	■	■	■	■	■	■														
<i>System and software design</i>							■	■	■	■	■	■								
<i>Implementation and Unit testing</i>													■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■