

## BAB 1

# PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

CV Saudara Mulya Bersama merupakan salah satu perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang konveksi. Perusahaan manufaktur adalah perusahaan yang memproses produksi sendiri dari mulai mengolah bahan mentah menjadi barang siap jual untuk konsumen. CV Saudara Mulya Bersama didirikan sejak Februari 2017 yang beralamat di Baleendah Permai Jln. Padi endah Raya 3b No 37. Pemilik dari CV Saudara Mulya yaitu Licha Sagita Utami awalnya membuka usaha menjadi reseller baju selama 6 bulan, lalu dengan penjualan yang cukup pesat dan terus berkembang Licha akhirnya Licha berinisiatif membuka usaha konveksi baju sendiri dengan modal yang ia pinjam dari bank. CV Saudara Mulya sendiri memiliki visi misi yaitu, dapat menyebarkan keindahan ke dunia dengan fashion dan dengan mendesain produksi fashion dengan kualitas baik, sehingga dapat menjadi pelopor fashion muslim serta dapat berkontribusi dalam pembangunan bangsa. CV Saudara Mulya biasanya memproduksi pakaian seperti baju untuk wanita muslim, jaket, serta sweater untuk pria maupun wanita. Strategi yang dipakai oleh CV Saudara Mulya adalah make to stock, dengan make to stock perusahaan ini mempunyai safety stock agar tidak terjadi kehabisan stock produksi. Sasaran target dari perusahaan ini adalah wanita wanita menengah kebawah dengan umur 12 hingga 25 tahun.

Proses bisnis dari perusahaan ini adalah dimulai dari proses perencanaan produksi hingga ke penjualan kepada konsumen. Perusahaan ini melakukan produksi dengan hanya memproduksi satu ukuran yang sama dan menyesuaikan *Bill Of Material* dari jenis produk yang akan diproduksi. Dalam sekali produksi perusahaan ini mampu membuat baju sekitar 1000 pcs. Perusahaan ini memiliki pegawai sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 3 orang pada bagian admin, 1 orang pada bagian keuangan, 2 orang pada bagian *cutting*, 1 orang pada bagian *packing*, 2 orang pada bagian *quality control*, 2 orang pada bagian pemasangan kancing, 2 orang pada bagian pembelian, 1 orang pada bagian *mobile*, 1 orang pada bagian kebutuhan dan 15 orang pada bagian jahit. Perusahaan ini akan memproduksi baju jika baju atau jaket yang ada di dalam persediaan hanya tersisa 100.

Perusahaan ini sering memproduksi pakaian dengan jumlah yang besar. Bahan baku dasar yang digunakan untuk memproduksi baju atau jaket adalah kain dan bahan penolong yang digunakan untuk membuat baju atau jaket antara lain kancing dan retsleting. Dalam memproduksi pakaian, perusahaan ini menggunakan mesin jahit, mesin *cutting* dan mesin obras. Dalam produksi ini perusahaan menghitung harga pokok produksi dengan melibatkan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, dan biaya overhead pabrik. Biaya overhead yang termasuk dalam perusahaan ini diantaranya adalah beban reparasi, beban listrik, beban gaji, serta beban-beban lainnya.

Permasalahan yang terjadi dalam perusahaan ini adalah perusahaan tidak menghitung harga pokok produksi dalam satu kali produksi. Dengan demikian, metode yang cocok digunakan dalam perhitungan harga pokok ini adalah metode *variable cost*. Pembelian bahan baku dan perhitungan biaya produksi yang dilakukan perusahaan ini masih menggunakan pencatatan secara *Microsoft Excel*, itu dapat beresiko dalam kehilangan data dan dapat menghambat proses pembukuan laporan. Pencatatan secara *Microsoft Excel* itu juga terkadang mengakibatkan tidak dilakukannya pencatatan bahan baku yang masuk dan bahan baku yang keluar dari bagian produksi sehingga dapat menyebabkan tidak ketahuannya stock dari bahan baku. Selain itu, pencatatan pada produksi tidak terintegrasi dengan laporan keuangan sehingga sulit untuk memprediksi nilai dari laba rugi, pencatatannya juga kurang detail dikarenakan bagian dari keuangan hanya 1 orang saja, hal ini dapat menimbulkan adanya transaksi yang tidak tercatat.

Perusahaan ini menggunakan metode *job order costing* dengan dua biaya tenaga kerja yang berbeda-beda. Biaya tenaga kerja untuk karyawan di perusahaan ini berdasarkan dengan jam kerjanya sedangkan, untuk biaya tenaga kerja penjahit berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan, sehingga biaya tenaga kerja antar penjahit dapat berbeda. Perusahaan ini juga hanya menerapkan tarif lembur untuk karyawan yang tidak termasuk ke dalam bagian produksi, contohnya bagian administrasi. Sementara, untuk penjahit tidak mendapatkan tarif lembur karena dihitung berdasarkan banyaknya jumlah produk yang dihasilkan. Untuk kendala dalam produksi sendiri, perusahaan ini mempunyai masalah jika ada mesin yang rusak dan kelengkapan aksesoris yang kurang. Mesin untuk produksi untuk produksi juga tidak sama banyaknya yaitu 3:1 untuk mesin jahit dan mesin obras, sehingga jika

ada kerusakan mesin membuat konsumen yang sudah menunggu dapat menunggu lebih lama lagi.

Terdapat dua kategori biaya overhead dalam perusahaan ini yaitu variable dan fixed, untuk variable contohnya adalah beban listrik dan beban gaji, sedangkan untuk fixed contohnya adalah beban depresiasi mesin. Kendala pada bahan sendiri adalah jika perusahaan menerima bahan yang cacat dari *supplier*, perusahaan ini tetap mengolahnya menjadi baju ataupun jaket dengan model yang berbeda. Sama halnya jika saat proses produksi terdapat salah potong, perusahaan ini tetap mengolahnya menjadi baju dengan ditambahkan beberapa aksesoris atau dibuat dengan variasi baru. Perusahaan ini hanya memesan bahan dari satu *supplier* saja, ini mengakibatkan terhambatnya proses produksi jika bahan dari *supplier* tidak ada.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan perusahaan ini memerlukan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat membuat data perusahaan seperti data transaksi biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya overhead pabrik dan laporan biaya produksi dapat direkap secara akurat. Selain itu, dengan aplikasi sistem informasi akuntansi ini perusahaan dapat menyimpan dan mengolah data agar pembelian bahan baku dan perhitungan biaya produksi dapat tercatat dengan baik sehingga mengurangi resiko kehilangan data dan terhambatnya proses produksi. Harapan lainnya agar dapat membantu perusahaan dalam pengendalian bahan baku untuk proses produksi dan perencanaan produksi dapat berjalan dengan lancar sehingga perusahaan dapat berkembang lebih baik lagi.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana melakukan pencatatan terhadap perencanaan produksi?
2. Bagaimana menghitung kebutuhan bahan baku dan bahan penolong yang dibutuhkan untuk produksi?
3. Bagaimana menghitung harga pokok produksi di perusahaan?
4. Bagaimana melakukan pencatatan terhadap jurnal umum dan buku besar?
5. Bagaimana cara menghasilkan jurnal dan laporan laba rugi perusahaan?
6. Bagaimana menampilkan laporan harga pokok produksi?

## 1.3 Tujuan

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

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan pencatatan terhadap perencanaan produksi
2. Dapat menghitung kebutuhan bahan baku dan bahan penolong yang dibutuhkan untuk produksi
3. Dapat menghitung harga pokok produksi menggunakan metode *job order costing*
4. Dapat menghasilkan jurnal umum dan buku besar.
5. Dapat menyajikan laporan harga pokok produksi
6. Dapat menyajikan jurnal dan catatan laporan laba rugi

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya menangani pembelian secara tunai untuk pembelian bahan
2. Aplikasi ini hanya menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) ,model *waterfall*
3. Aplikasi ini sampai pada pembuatan laporan laba rugi
4. Metode yang digunakan untuk perhitungan harga pokok produksi hanya menggunakan *job order costing*
5. Metode pengerjaan hanya dilakukan sampai dengan tahap pengujian
6. Aplikasi ini tidak menangani persediaan bahan baku
7. Aplikasi ini tidak menangani bagian penjualan
8. Aplikasi ini tidak menangani penerimaan kas dan pengeluaran kas
9. Aplikasi ini tidak menangani jika ada cacat produksi
10. Data bahan baku berasal dari Regina Ramadhanty
11. Data penjualan berasal dari Amelia Getty
12. Data beban berasal dari Mutia Nurcahyawati

## 1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah komunikasi tatap muka di mana satu orang (*interviewer*) bertanya kepada satu orang yang diwawancarai (*interviewee*) untuk menggali informasi dalam mendapatkan informasi dari *interviewee* [1]. Pada pengumpulan data melalui wawancara ini secara online menggunakan media Zoom Meeting dengan pemilik CV Saudara Mulya Bersama yaitu Licha.

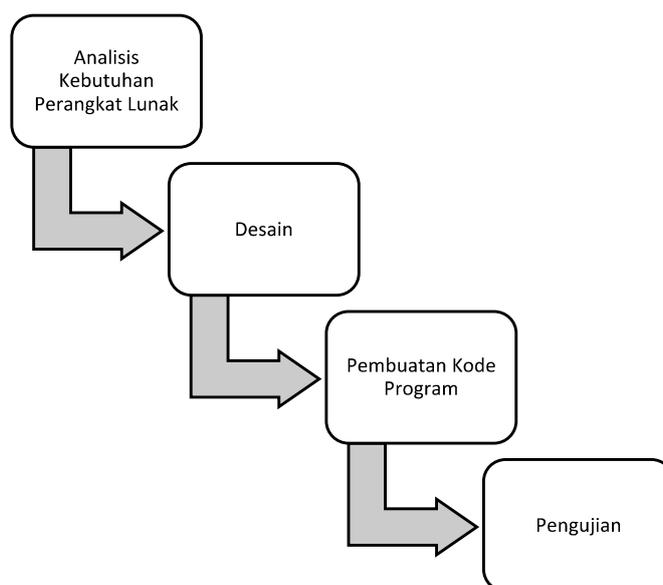
Wawancara tersebut dilakukan pada tanggal 23 September 2021 dengan tujuan untuk mengumpulkan data pada pembuatan Proyek Akhir ini.

## 2. Metode Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan kegiatan membaca dan mencari ide serta mengolah bahan penelitian dengan mengumpulkan sumber referensi dari buku yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian [2]. Dengan menggunakan studi literatur ini penulis mencari informasi melalui buku proyek akhir tahun sebelumnya di perpustakaan Open Library Telkom University serta bahan pendukung lainnya yang berkaitan dengan penulisan Proyek Akhir ini.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

SDLC (*Systems Development Life Cycle*) merupakan suatu siklus yang digunakan dalam pembuatan untuk mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif. Dalam pengerjaan aplikasi ini penulis memilih untuk menggunakan metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dengan model waterfall. Metode *waterfall* atau sering disebut dengan "*classic life cycle*" merupakan tahap yang dilakukan dengan pendekatan secara sistematis dengan tahapan analisis, desain, coding, *testing/verification* serta *maintenance* [3]. Berikut merupakan gambar tahapan dan penjelasan penulis lakukan mengenai metode waterfall.



**Gambar 1-1 Tahapan Waterfall**

### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak bertujuan untuk memahami kebutuhan atau permintaan dari informasi pelanggan dengan tepat dan hasilnya harus didokumentasikan ke pelanggan [4]. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara secara online melalui media Zoom Meeting untuk pengumpulan kebutuhan data dalam menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti yang dibutuhkan user.

### 2. Desain

Desain bertujuan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti oleh perangkat lunak [5]. Pada tahap ini dilakukan proses mendesain aplikasi sesuai dengan kebutuhan user. Dalam perancangan ini menggunakan perancangan *interface* aplikasi (*mockup*), *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

### 3. Pembuatan Kode Program

Pembuatan kode program bertujuan untuk menerjemahkan desain perangkat lunak ke dalam bahasa pemrograman yang dapat dimengerti oleh mesin [4]. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan program berdasarkan desain yang telah dirancang. Pembuatan program ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

### 4. Pengujian

Pengujian bertujuan untuk mencari segala kemungkinan kesalahan pada logika internal dari perangkat lunak dan memeriksa apakah sudah sesuai dengan hasil yang diinginkan [5]. Pada tahap pengujian, setelah proses pembuatan kode program selesai, digunakan metode *black box testing* untuk menguji dan memeriksa kesesuaian fungsi-fungsi apakah sudah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan pada aplikasi dalam menyusun buku Proyek Akhir dan pengerjaan aplikasi.

**Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	2021												2022																					
	September			Oktober			November			Desember			Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni						
	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 Perangkat Lunak	■	■																																
Desain				■	■	■																												
Pembuatan Kode Program							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Pengujian																																		
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■