

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Produksi adalah suatu kegiatan untuk menciptakan atau menambah nilai guna suatu barang baru untuk memenuhi kebutuhan. Kegiatan produksi merupakan kegiatan utama dalam perusahaan manufaktur. Sebuah perusahaan manufaktur harus dapat menghitung jumlah biaya-biaya yang muncul akibat aktivitas produksi yang dilakukan terutama produksi sesuai pesanan. Setelah kegiatan produksi suatu barang atau benda maka dilakukan penjualan untuk mendapatkan keuntungan.

Penjualan merupakan salah satu kegiatan utama dan menjadi sebuah proses penting dalam kegiatan bisnis didalam suatu perusahaan. Penjualan dikatakan penting karena kegiatan ini merupakan salah satu unsur pendapatan dan pemasukan bagi perusahaan. Suatu kegiatan penjualan dapat diolah untuk menghasilkan informasi dan laporan keuangan yang bermanfaat bagi perusahaan. Seperti laporan penjualan yang bisa memberikan informasi mengenai total penjualan dan jumlah transaksi yang terjadi dalam periode tertentu.

Kegiatan produksi dan penjualan juga terjadi pada toko kue dadakan Ibu Otang. Toko kue dadakan ibu otang merupakan salah satu toko kue ternama di Bandung dengan harga terjangkau. Toko kue ini pada awalnya hanya kegemaran semata kemudian dikembangkan dan sekarang toko kue bu otang sudah ada di beberapa tempat di Bandung. Toko kue dan bolu dadakan bu otang menjual berbagai macam kue, bolu, snack, kue tar dan brownies.

Namun pada toko kue dadakan ibu otang, proses pencatatan produksi berdasarkan pesanan masih manual, pencatatan untuk biaya bahan baku, biaya tenaga kerja hingga biaya *overhead* pabrik masih dilakukan secara tertulis dalam sebuah buku, bahkan terkadang tidak dilakukan pencatatan. Pada toko kue bolu dadakan ibu otang ini juga belum terdapat catatan akuntansi berupa jurnal dan buku besar, sehingga menyebabkan kurangnya informasi akuntansi yang diperoleh.

Oleh karena itu, toko kue bolu dadakan ibu otang memerlukan sebuah aplikasi untuk membantu dalam proses perhitungan harga pokok produksi sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan yang akurat seperti jurnal umum, buku besar dan mampu menghasilkan kartu harga pokok pesanan. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan mengenai harga pokok produksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

- A. Bagaimana melakukan perhitungan harga pokok produksi berdasarkan pesanan pada toko kue bolu dadakan ibu otang?
- B. Bagaimana mencatat biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik pada toko kue bolu dadakan ibu otang?
- C. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan pencatatan berupa jurnal dan buku besar pada toko kue bolu dadakan ibu otang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan di atas maka tujuan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- A. Menyediakan aplikasi yang mampu menghasilkan perhitungan harga pokok produksi berdasarkan pesanan pada toko kue bolu dadakan ibu otang.
- B. Menyediakan aplikasi yang mampu membantu mencatat biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik pada toko kue bolu dadakan ibu otang.
- C. Menyediakan aplikasi berbasis web yang menghasilkan informasi jurnal dan buku besar.

1.4 Batasan Masalah

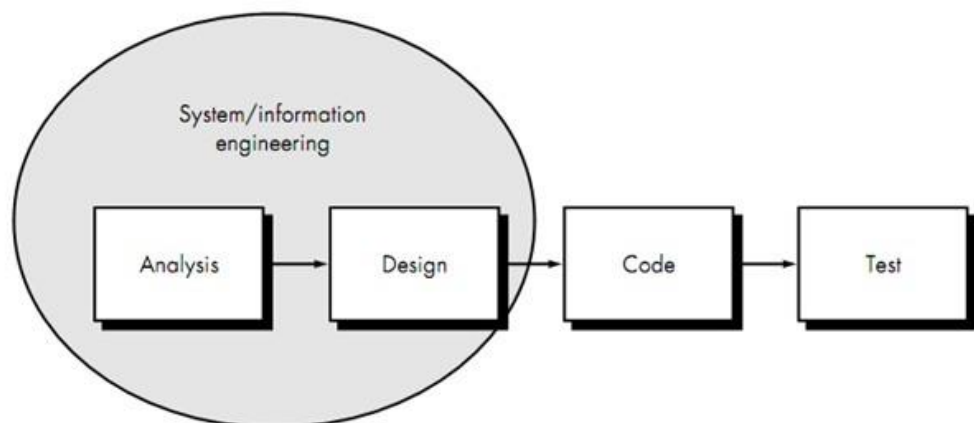
Berdasarkan rumusan masalah maka batasan masalah adalah sebagai berikut.

- A. Aplikasi ini tidak menangani pajak.
- B. Aplikasi ini tidak menangani retur penjualan.

- C. Pembangunan perangkat lunak SDLC hanya dilakukan sampai tahap pengujian.
- D. Aplikasi ini menggunakan metode Harga Pokok Pesanan.
- E. Aplikasi ini tidak menangani produk yang cacat setelah produksi
- F. Aplikasi ini tidak menangani pembelian.
- G. Tarif biaya listrik sudah ditentukan oleh perusahaan.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan proyek akhir ini adalah model SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan menggunakan model *Waterfall*. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang sistem analis untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik sistem. SDLC identik dengan teknik pengembangan sistem *waterfall*, karena tahapannya menurun dari atas kebawah yaitu: *analysis*, *design*, pengkodean, tahap pendukung, dan implementasi [1]



Gambar 1- 1 Tahapan Waterfall

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Tahapan ini merupakan proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. Desain

Tahapan ini adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari setiap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pengkodean

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan proses pembuatan kode program sebagai hasil translasi dari desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

d. Pengujian

Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua bagian dan fungsionalitas yang ada telah di uji untuk dapat mengurangi munculnya kesalahan berupa *error*. Dalam pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian *black box testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut table jadwal pengerjaan Proyek Akhir.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2018												2019																															
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				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 kebutuhan	1	2	3	4													1	2	3	4																								
Perancangan sistem					1	2	3	4	1	2	3	4																																
Implementasi kode													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
Pengujian sistem																																												