BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam suatu perusahaan manufaktur proses produksi merupakan kegiatan utama. Pada dasarnya proses produksi diartikan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan nilai guna suatu barang dengan cara mengelola bahan mentah menjadi barang jadi. Untuk menentukan total biaya produksi tidak hanya mempertimbangkan biaya yang berhubungan langsung dengan produk tersebut tetapi harus mempertimbangkan biaya yang tidak berhubungan langsung dengan produk tersebut, seperti biaya listrik, gaji pegawai, dan sebagainya. Oleh karena itu, proses produksi harus direncanakan dan dikendalikan dengan baik agar dapat menekan biaya produksi. Salah satu upaya perencanaan dan pengendalian biaya produksi adalah dengan menghitung harga pokok produksi secara tepat dan akurat.

Shades Production adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konveksi yang cukup dikenal oleh pemilik *brand* di Kota Bandung. Shades Production diantaranya memproduksi kaos, kemeja, celana, dan sejenisnya. Dalam menjalankan usahanya Shades Production memproduksi barang sesuai dengan pesanan pelanggan. Produksi barang tidak dilakukan secara terus menerus untuk memenuhi stok di gudang. Untuk cara pengerjaan pesanan pelanggan dilakukan dengan 2 cara, yaitu *full order* dan *makloon*. *Full order* adalah cara pengerjaan pesanan yang bahan bakunya ditentukan oleh Shades Production, sedangkan *makloon* adalah cara pengerjaan pesanan yang bahan bakunya ditentukan oleh pelanggan. Karena cara produksinya berbeda, maka total biaya produksinya pun akan berbeda. Total biaya produksi dengan cara *full order* biasanya lebih mahal dibandingkan *makloon*, karena harus menyediakan sendiri bahan baku yang dibutuhkan. Apabila cara produksi menggunakan *makloon*, maka total biaya akan lebih murah karena tidak perlu menghitung biaya bahan baku.

Dalam praktiknya, Shades Production lebih memilih menerima pesanan dengan cara pengerjaan *makloon* karena dapat menghemat biaya produksi tapi bukan berarti pesanan *full order* diabaikan. Untuk mengetahui berapa total biaya produksi harus menggunakan metode yang tepat. Shades Production masih menggunakan perhitungan sederhana tanpa memakai metode apapun, jadi belum tentu cara produksi dengan cara *makloon* lebih hemat dari *full order*. Untuk menentukan harga jual suatu produk, Shades Production masih menggunakan perhitungan sederhana dengan cara mengkalkulasikan seluruh biaya bahan baku yang dikeluarkan untuk menyelesaikan satu buah produk.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka dibutuhkan aplikasi yang mampu menghitung harga pokok produksi secara tepat. Shades Production dapat menggunakan metode *variable costing* untuk menentukan harga pokok produksi berdasarkan pesanan yang diterima. Biaya produksi variabel dapat didapat dari perhitungan 3 komponen biaya, yaitu biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik variabel. Dengan menggunakan metode *variable costing* maka akan dapat didapatkan rasio laba kontribusi (*contribution margin ratio)* yang digunakan untuk perencanaan jangka pendek. Selain itu, dengan menggunakan metode *variable costing* dapat menentukan pengambilan keputusanan dalam hal pesanan mana yang akan lebih diprioritaskan.

Variable costing erat kaitannya dengan perilaku biaya dalam hubungannya dengan perubahan volume kegiatan. Dalam perilaku biaya, biaya dibagi menjadi 3 golongan, yaitu biaya tetap, biaya variabel, dan biaya semivariabel. Biaya tetap adalah biaya yang tidak terpengaruh dengan adanya perubahan volume kegiatan, sedangkan biaya variabel adalah biaya yang berubah sebanding dengan perubahan volume kegiatan. Biaya semivariabel adalah biaya yang mengandung unsur biaya tetap dan biaya variabel.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam pembuatan proyek akhir adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat menyajikan komponen biaya tetap dan biaya variabel?
2. Bagaimana membuat sistem pencatatan bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi perhitungan harga pokok pesanan *makloon* dengan mempertimbangkan perilaku biaya?
4. Bagaimana cara membuat aplikasi perhitungan harga pokok pesanan *full order* dengan mempertimbangkan perilaku biaya?
5. Bagaimana membuat sistem secara otomatis untuk pencatatan jurnal, buku besar, dan kartu harga pokok pesanan yang dihasilkan dari perhitungan harga pokok pesanan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk membuat aplikasi yang mempunyai fungsionalitas sebagai berikut.

1. Membuat dan menyajikan komponen biaya tetap dan biaya variabel.
2. Mengelola pencatatan bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik.
3. Perhitungan harga pokok pesanan *makloon* dengan mempertimbangkan perilaku biaya.
4. Perhitungan harga pokok pesanan *full order* dengan mempertimbangkan perilaku biaya.
5. Mengelola jurnal, buku besar, dan kartu harga pokok pesanan

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

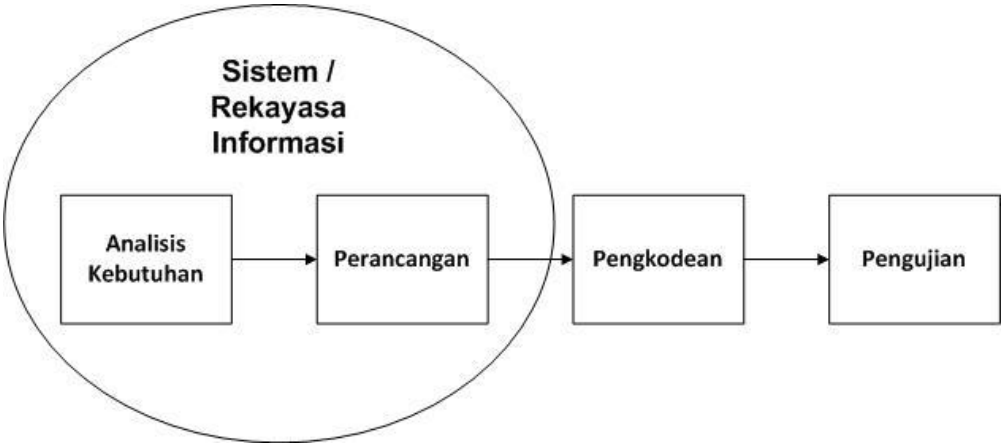
1. Menghitung harga pokok pesanan berdasarkan perilaku biaya
2. Tidak mengidentifikasi biaya semivariabel
3. Tidak membahas tentang pembelian bahan baku
4. Tidak membahas tentang proses pembayaran biaya tenaga kerja
5. Aplikasi ini hanya sampai pada tahap pengujian
6. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *black box texting*

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi perhitungan harga pokok pesanan dengan mempertimbangkan perilaku biaya adalah sebuah aplikasi yang berfungsi untuk melakukan perhitungan harga pokok pesanan *makloon* dan *full order*. Perhitungan harga pokok pesanan *makloon* mempunyai masukkan biaya produksi, yaitu tambahan bahan produksi, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik variable, sedangkan perhitungan harga pokok pesanan *full order* mempunyai masukkan biaya produksi, yaitu biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik variabel. Selain itu, aplikasi ini juga menghasilkan jurnal, buku besar, dan kartu harga pokok pesanan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodelogi yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metodelogi terstruktur dengan metode *waterfall* atau *Systems Develepoment Life Cycle* (SDLC), karena metode ini memiliki struktur yang jelas setiap tahapannya dan aplikasi ini memerlukan proses berkelanjutan. Metode ini memiliki beberapa tahap yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, dan pengujian.



Gambar 1-1
Tahapan SDLC

1. Analisis Kebutuhan

   Tahap analisis bertujuan untuk memperoleh cakupan dari proyek pengembangan sistem, dasar-dasar untuk kendali dan mengumpulkan data. Adapun yang dilakukan adalah sebagai berikut.

   a. Wawancara

      Melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dengan Irwin, salah satu staf produksi perusahaan untuk mendapatkan informasi mengenai proses bisnis, proses produksi, dan hal lain yang dibutuhkan untuk laporan proyek akhir.

   b. Studi kepustakaan

      Melakukan studi literatur yang berkaitan dengan objek penelitian yang bersumber pada buku pedoman, literatur yang disusun oleh para ahli, yang ada hubungannya dengan maksud dan tujuan masalah yang diperlukan dalam penulisan dan pembuatan aplikasi.

2. Perancangan

   Tahap kedua ini bertujuan untuk mengimplementasikan kebutuhan dan rancangan fungsionalitas yang didapat dari tahap pertama ke dalam bentuk *flowmap* dan *data flow diagram* (DFD) yang menggambarkan aliran data dari proses bisnis serta *Rntity Relationship Diagram* (E-RD) yang menggambarkan relasi antar entitas yang digunakan dalam *database.*

3. Pengkodean

   Tahap pengkodean bertujuan untuk melakukan proses *coding* atau pembuatan kode dengan menggunakan PHP dan *database MySQL* yang mengacu pada proses desain dan perancangan sistem yang telah dilakukan.

4. Pengujian

   Tahap pengujian ini merupakan tahap pengujian aplikasi yang telah dibuat, bertujuan untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2016																							
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	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																								
Perancangan																								
Pengkodean																								
Pengujian																								
Dokumentasi																								