

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah Kayu Bordir *and Fashion* adalah sebuah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang bergerak dalam produksi pakaian khususnya mukena yang dihiasi dengan motif-motif tradisional bordir. Usaha ini dikembangkan pada tahun 2000 yang sebelumnya merupakan usaha warisan dari orang tua. Ditengah perkembangan usaha bordir, rumah kayu bordir and fashion harus bersaing dengan perusahaan bordir yang menggunakan mesin komputer, usaha ini masih tetap mengembangkan bordir manual dengan motif-motif tradisional. Maka dari itu produk Rumah Kayu Bordir *and Fashion* banyak diminati pelanggan karena dengan motif bordir yang khas tradisional.

Dalam kegiatan operasionalnya, Rumah Kayu Bordir *and Fashion* memproduksi mukena sesuai dengan pesanan dari pelanggan. Perusahaan tersebut memproduksi 500 -1.500 pasang mukena perbulannya, sehingga perusahaan ini mempunyai omset mencapai Rp. 80.000.000 perbulannya. Untuk pelanggan yang ingin memesan mukena di Rumah Kayu Bordir *and Fashion*, sistem pemesanan yang terjadi dengan cara pelanggan datang langsung ke toko, pemesanan juga dapat dilakukan melalui telepon. Untuk mengetahui informasi mengenai spesifikasi produk dapat dilakukan melalui *Whats App*, dan *Instagram*. Setelah ada kesepakatan pelanggan dengan pemilik Rumah Kayu Bordir *and Fashion* dan menyanggupi keinginan pelanggan, maka pesanan akan diproses.

Setiap terjadi pemesanan, admin akan mencatat jumlah dan jenis barang yang dipesan oleh pelanggan di nota pemesanan dan dipindahkan ke dalam buku pesanan. Setelah proses pemesanan selesai, selanjutnya Rumah Kayu Bordir *and Fashion* melakukan penjadwalan produksi sesuai dengan pesanan dari pelanggan. Penjadwalan produksi ini berpengaruh terhadap waktu dimulainya proses produksi dan waktu selesai proses produksi. Pengambilan barang yang sudah selesai dapat diambil oleh pelanggan langsung ke toko, atau dikirim oleh pegawai untuk

pemesanan jarak dekat. Sedangkan untuk pesanan yang jaraknya jauh, barang dikirim menggunakan jasa pengiriman dan ongkosnya ditanggung oleh pelanggan. Tahapan produksi dimulai dari pola, pemotongan, penjahitan, *finishing*, *packing* dan produksi selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Pada saat terjadinya proses produksi akan menimbulkan biaya produksi, penentuan biaya yang masing-masing mempunyai tarif yang berbeda-beda sesuai dengan jumlah produk yang dipesan dan bahan baku yang digunakan yang berpengaruh terhadap biaya produksi. Perhitungan seluruh biaya dilakukan dengan membebaskan pada produk, termasuk mempertimbangkan biaya untuk tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik.

Berdasarkan hal tersebut, diusulkan aplikasi penjadwalan produksi dan perhitungan Biaya Produksi dengan pendekatan *full costing*. Karena dengan metode ini dapat menentukan total biaya produksi yang dikeluarkan dan memperhitungkan semua unsur biaya tetap dan biaya variabel pada produk. Sehingga adanya aplikasi ini Rumah Kayu Bordir *and Fashion* dapat mengetahui informasi mengenai jadwal produksi berdasarkan pesanan, total biaya produksi dan transaksi akuntansi dalam bentuk jurnal, buku besar dan laporan biaya produksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pencatatan atas pengelolaan pemesanan di Rumah Kayu Bordir *and Fashion* ?
- b. Bagaimana mengelola jadwal produksi ?
- c. Bagaimana menghitung biaya produksi ?
- d. Bagaimana pencatatan akuntansi yang menghasilkan jurnal, buku besar, dan laporan biaya produksi ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan yang akan dicapai adalah membangun aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Mengelola pencatatan atas pemesanan produk

- b. Mengelola jadwal produksi berdasarkan pemesanan.
- c. Menghitung biaya produksi dengan menggunakan metode *full costing*.
- d. Mengelola pencatatan akuntansi yang menghasilkan jurnal, buku besar dan laporan biaya produksi.

1.4 Batasan Masalah

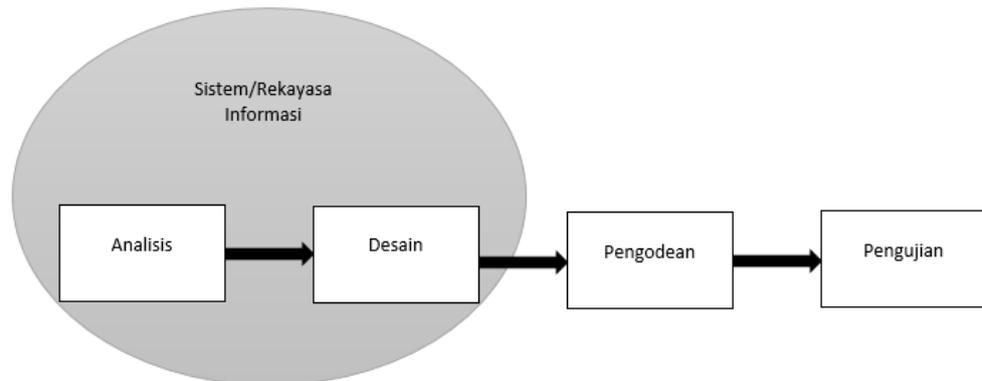
Adapun batasan masalah yang terdapat pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini mengelola pencatatan atas pemesanan dan penjadwalan produksi berdasarkan pesanan dari pelanggan.
- b. Jadwal produksi berdasarkan pesanan dari pelanggan
- c. Tarif biaya overhead pabrik untuk semua barang sama dan sudah ditentukan oleh pihak perusahaan.
- d. Aplikasi ini tidak menangani persediaan mukena.
- e. Aplikasi ini tidak menangani persediaan bahan baku dan pembelian bahan baku.
- f. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *MySQL* sebagai basis datanya.
- g. Aplikasi ini tidak menangani return pembelian.
- h. Tahapan pengembangan aplikasi sampai dengan tahap pengujian.
- i. Diasumsikan kapasitas produksi 50/hari.
- j. Aplikasi ini tidak menangani jurnal pembalik.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode dalam pengerjaan perangkat lunak yang digunakan pada proyek akhir yaitu metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Yang termasuk ke dalam metode SDLC diantaranya model air terjun(*waterfall*) [1].

Berikut adalah gambar tahapan pada model air terjun(*waterfall*) [1].



Gambar 1 - 1
Ilustrasi model air terjun (waterfall)

a. Analisis

Adapun teknik yang digunakan pada tahapan ini adalah sebagai berikut.

1. Wawancara dan Observasi

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan narasumber yaitu pemilik toko Rumah Kayu bordir and Fashion pada September 2017. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan yang terjadi selama produksi, pencatatan akuntansi, proses perhitungan biaya produksi dan penjadwalan produksi untuk pemesanan mukena di Rumah Kayu bordir and Fashion. Kegiatan observasi dilakukan dengan melihat secara langsung proses transaksi pemesanan mukena dan mengetahui biaya yang timbul selama proses produksi berlangsung.

2. Penelitian terdahulu (*Study Literature*)

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan cara mencari sumber referensi yang berhubungan dengan topik penelitian melalui buku, atau hasil penelitian orang lain, dengan tujuan untuk menjadi bahan acuan dalam penyusunan proyek akhir ini.

3. Desain

Tahapan desain pada aplikasi dilakukan dengan mengubah dari konsep yang diperoleh pada saat melakukan analisis menjadi perancangan sistem yang diusulkan. Perancangan ini dibuat dengan membuat rancangan UML dan BPMN. Rancangan UML yang dibuat yaitu *usecase diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *activity diagram*.

4. Pengodean

Pembuatan kode program pada sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Codeigniter* (CI) dan sistem manajemen basis data menggunakan *MySQL*.

5. Pengujian program

Pada tahapan pengujian program dilakukan dengan metode *Black Box Testing* untuk mengetahui fungsionalitas yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang dibutuhkan.

6. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan pada saat analisis sampai dengan pengujian program

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel jadwal pengerjaan Proyek Akhir.

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	September 2017				Oktober 2017				November 2017				Desember 2017				Januari 2018				Februari 2018				Maret 2018				April 2018			
	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	■	■	■	■																												
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Pengodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian Program																													■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■