

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang berkembang dan yang sedang terjadi di Indonesia salah satunya yaitu Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang merupakan usaha yang memiliki jumlah yang besar. Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Puri Utami merupakan usaha manufaktur yang bergerak dibidang produksi fashion dengan ciri khas utama yaitu mukena lukis yang dibuat secara handmade dan eksklusif, dan juga produk fashion lainnya seperti kemeja batik, celana kulot, blouse, dan juga aksesoris lainnya. Puri Utami merupakan usaha kecil dikarenakan hasil penjualan setiap tahunnya kurang dari Rp 1.000.000.000 dengan jumlah tenaga kerja kurang dari 10 orang. Puri Utami didirikan oleh Lelly Dewi Utami tahun 2016 dan terletak di Jalan Sinom No. 15 Turangga Bandung.

Kendala yang dihadapi oleh pemilik usaha yaitu proses pencatatan biaya produksi yang masih dilakukan secara manual dengan ditulis di buku dan juga sering tidak mencatat biaya produksi yang menyebabkan pemilik kesulitan jika ingin melihat pencatatan biaya produksi dan biaya produksi yang masih berdasarkan perkiraan dan tidak menghitung biaya produksi yang sesungguhnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis bermaksud membuat sistem perhitungan biaya produksi dengan menerapkan *target costing* untuk mengevaluasi efektivitas biaya produksi dan menghasilkan catatan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan biaya produksi, laporan harga pokok produksi, dan tabel perbandingan *target costing* dan harga pokok produksi dengan menggunakan bahasa pemrograman Php dan Database MySql pada UMKM Puri Utami Bandung. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu dalam proses pencatatan dalam menentukan biaya produksi dan laporan akuntansi bagi pemilik usaha.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana melakukan perhitungan biaya produksi yang berlangsung di PURI UTAMI?,
- b. Bagaimana menghitung *target costing* berdasarkan harga jual yang diinginkan?,
- c. Bagaimana menghasilkan laporan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan biaya produksi dan kartu harga pokok pesanan?.

## 1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah yang telah terbuat, berikut adalah tujuan penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung biaya produksi berdasarkan pesanan yang terjadi diperusahaan,
- b. Menghitung *target costing* berdasarkan harga jual yang diinginkan,
- c. Membuat laporan akuntansi berupa jurnal umum, buku besar, laporan biaya produksi, dan kartu harga pokok pesanan.

## 1.4 Batasan Masalah

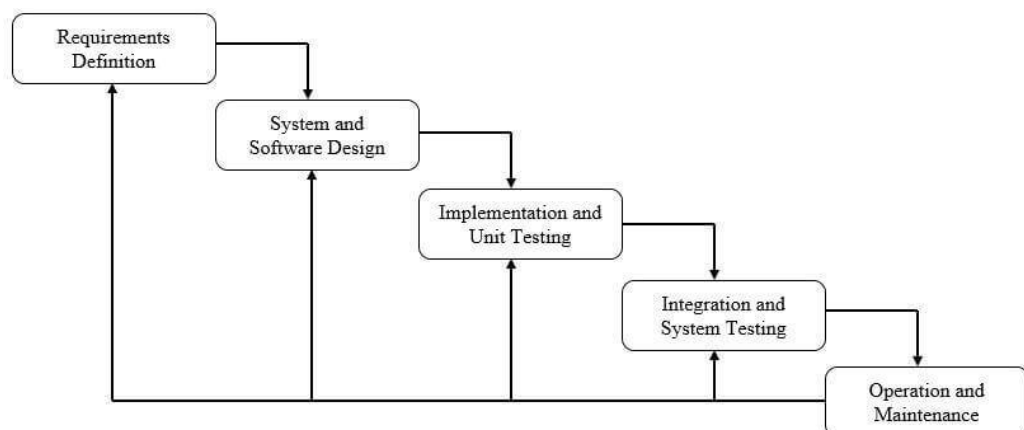
Berdasarkan rumusan masalah yang penulis temukan, dalam penelitian ini penulis akan memberikan Batasan masalah agar permasalahan yang akan dibahas hanya terbatas pada :

- a. Menghitung biaya produksi berdasarkan metode *job order costing*.
- b. Perhitungan biaya produksi hanya dilakukan untuk produk mukena.
- c. Proses perhitungan hanya terjadi dalam satu departemen.

- d. Laporan keuangan hanya jurnal umum, buku besar, dan laporan biaya produksi.
- e. Aplikasi ini hanya menangani transaksi biaya produksi berupa biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik.
- f. *System Development Life Cycle* (SDLC) hanya sampai pada tahap pengujian.
- g. Perhitungan biaya *overhead* pabrik tidak meliputi listrik, air dan pemeliharaan yang digunakan.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah *Software Development Life Cycle* (SDLC). Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam metode *waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.



**Gambar 1-1 Grafik *Waterfall***

Berikut penjelasan tahap-tahap metode *waterfall* :

#### 1. Requirement Analysis

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan

informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

## **2. System and Software Design**

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

## **3. Implementation and Unit Testing**

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

## **4. Integration and System Testing**

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

## **5. Operation and Maintenance**

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan

memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dalam menyusun Proyek Akhir adalah sebagai berikut :

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

| KEGIATAN              | September |   |   |   | Oktober |   |   |   | November |   |   |   | Desember |   |   |   | Januari |   |   |   | Februari |   |   |   | Maret |   |   |   | April |   |   |   | Mei |   |   |   | Juni |   |  |  | Juli |  |
|-----------------------|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|--|--|------|--|
|                       | 2021      |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   | 2022    |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |  |  |      |  |
|                       | 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 |  |  |      |  |
| Analisis              |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |  |  |      |  |
| Desain Sistem         |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |  |  |      |  |
| Penulisan Kode Proram |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |  |  |      |  |
| Pengujian             |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |  |  |      |  |
| Dokumentasi           |           |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |          |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |  |  |      |  |