

Aplikasi Web Untuk Penerapan Target Costing Dalam Perhitungan Biaya Produk Berdasarkan Metode Job Order Costing (Studi Kasus: UMKM Puri Utami, Bandung)

1st Takrimia Hanifatu Afifah

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

takrimiamasy@student.telkomuni-
versity.ac.id

2nd Tora Fahrudin

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

torafahrudin@telkomuniversity.ac.i
d

3rd Nelsi Wisna

Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

nelsie@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Puri Utami merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industri fashion dengan produk unggulannya yaitu mukena lukis yang dibuat secara handmade dan diproduksi terbatas. Dalam proses produksi dan perhitungan biaya yang dikeluarkan, Puri Utami masih menghitung berdasarkan dengan keseluruhan biaya yang dikeluarkan dari bahan baku utama tanpa mempertimbangkan bahan dan komponen pembantu lainnya. Bahan-bahan dan komponen lainnya yaitu seperti biaya bahan penolong dan biaya overhead yang dibutuhkan selama produksi berlangsung. Akibat perhitungan biaya produksi yang tidak sesuai tersebut menyebabkan harga pokok yang tinggi dan akan mempengaruhi harga saing produk dan juga berpengaruh terhadap laba perusahaan. Dari permasalahan tersebut, maka perhitungan biaya produksi pada Puri Utami harus dicatat dan dihitung dengan baik dan benar sehingga dapat menghasilkan harga produksi yang tepat dan menentukan harga pokok produk berdasar target costing yang diinginkan sehingga dapat bersaing dengan kompetitor secara maksimal. Oleh karena itu, maka dibuatlah aplikasi berbasis website untuk mencatat biaya dan menentukan biaya produksi, menentukan target costing, laporan biaya produksi, kartu harga pokok pesanan, jurnal dan buku besar. Aplikasi ini dibangun menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Implementasi yang diterapkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

Kata kunci— biaya produksi, biaya bahan baku, biaya overhead, target costing, job order costing, entity relationship diagram.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

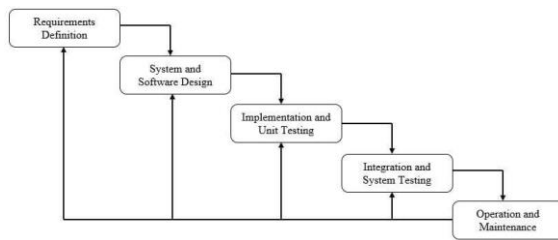
Pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang berkembang dan yang sedang terjadi di Indonesia salah satunya yaitu Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang merupakan usaha yang memiliki jumlah yang besar. Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Puri Utami merupakan usaha manufaktur 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.

B. 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
(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, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan[1].

II. KAJIAN TEORI

Menyajikan dan menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Poin subjudul ditulis dalam abjad.

A. Definisi Akuntansi

Akuntansi pada umumnya sering disebut sebagai bahasa bisnis, dan dapat terlihat dalam beberapa definisi berikut ini :

- Akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, pemrosesan data menjadi laporan, dan mengkomunikasikan hasilnya pada para pengambil keputusan.
- Akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang menyediakan laporan-laporan kepada para pengguna mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi bisnis-bisnis yang ada.
- Akuntansi meliputi 3 (tiga) aktivitas dasar – identifikasi, pencatatan, dan mengkomunikasikan peristiwa ekonomi dari sebuah organisasi kepada para pengguna yang berkepentingan [2].

1. Siklus Akuntansi

Siklus akuntansi merupakan gambaran proses yang memuat prosedur atas bagaimana pelaporan keuangan dilakukan dan dihasilkan. Siklus akuntansi pada dasarnya dapat digolongkan dalam 3 tahapan, yaitu : pencatatan transaksi, pencatatan penyesuaian, dan pelaporan keuangan.

Siklus akuntansi dimulai dari transaksi yang menghasilkan pencatatan bukti transaksi keuangan. Bukti transaksi yang sah akan dicatat ke dalam jurnal umum. Kemudian dari jurnal umum, dikelompokkan berdasarkan akun ke dalam buku besar. Kecocokan antara jumlah debit dan kredit diposting ke dalam neraca saldo. Ayat jurnal penyesuaian dibuat untuk mengkoreksi perkiraan tertentu sehingga mencerminkan posisi keuangan perusahaan. Laporan keuangan dibuat untuk memperoleh informasi dan kondisi perusahaan [2].

2. Akun

Akun adalah catatan akuntansi mengenai kenaikan atau penurunan saldo dari masing-masing asset, kewajiban, dan ekuitas. Kode dan nama akun yang terdapat di dalam daftar

merupakan kode dan nama akun yang akan digunakan oleh perusahaan untuk mencatat dan mengklasifikasikan setiap transaksi bisnis (peristiwa ekonomi) yang terjadi.

3. Jurnal

Jurnal adalah pencatatan transaksi yang sistematis yang dicatat ke dalam jurnal secara kronologis, yaitu berdasarkan urutan waktu terjadinya transaksi. Jurnal akan memperlihatkan pengaruh setiap transaksi terhadap akun dalam bentuk debit dan kredit. Lewat prosedur debit kredit inilah kita dapat melihat kenaikan ataupun penurunan atas saldo masing-masing akun terkait. Jurnal berbentuk kolom-kolom yang berisi tentang tanggal, keterangan, referensi, debit, dan kredit

4. Buku Besar

Buku besar adalah aktivitas *mem-posting* (memindah-bukukan) setiap saldo akun yang terdapat pada jurnal ke dalam buku besar untuk masing-masing akun. Intinya adalah bahwa setiap saldo akun yang masi “bercerai-berai” dalam jurnal akan diakumulasikan ke dalam buku besar sesuai dengan masing-masing akun. Nantinya, buku besar untuk masing-masing akun ini akan memperlihatkan secara terperinci mengenai setiap perubahan (mutase debit dan mutase kredit) yang ditimbulkan dari seluruh transaksi yang terjadi selama periode akuntansi [3].

B. Akuntansi Biaya

Akuntansi biaya dapat didefinisikan sebagai proses pencatatan, penggolongan, peringkasan dan penyajian biaya-biaya pembuatan dan penjualan barang jadi (produk) atau penyerahan jasa dengan cara-cara tertentu serta menafsirkan hasilnya. Apabila ditinjau dari fungsinya, akuntansi biaya dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang menghasilkan informasi biaya yang dapat dipakai sebagai dasar pertimbangan dalam pengambilan keputusan manajemen[4].

1. Klasifikasi Biaya

Klasifikasi biaya adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengelompokkan biaya berdasarkan tujuannya. Klasifikasi biaya ditentukan atas dasar tujuan yang hendak dicapai dengan penggolongan tersebut, karena dalam akuntansi biaya dikenal dengan konsep : “*different cost for different purpose*”, yaitu biaya yang berbeda akan dikeluarkan untuk tujuan yang berbeda pula.

Biaya dapat digolongkan menurut :

- Objek pengeluaran
- Fungsi pokok dalam perusahaan
- Hubungan biaya dengan sesuatu yang dibiayai
- Perilaku biaya dalam hubungannya dengan perubahan volume kegiatan
- Jangka waktu manfaatnya [4].

2. Job Order Costing

Dalam sistem perhitungan biaya berdasarkan pesanan (job order costing atau job costing), biaya produksi diakumulasikan untuk setiap pesanan (job) yang terpisah; suatu pesanan adalah unit dari suatu produk yang dapat secara mudah dibedakan dari unit lainnya. Hal ini berbeda dari sistem perhitungan biaya berdasarkan proses dimana biaya produksi diakumulasikan untuk suatu operasi atau subdivisi dari suatu perusahaan [5].

3. Target Costing

Krismaji & Aryani (2011,335) Target Costing adalah proses penentuan biaya maksimum yang dimungkinkan bagi pembuatan sebuah produk baru dan kemudian merancang prototipe yang menguntungkan dengan kendala biaya maksimum yang telah ditetapkan. Target biaya untuk pembuatan sebuah produk dihitung dengan cara mengurangi harga jual dengan laba yang diharapkan sebagai berikut :

$$\text{Target biaya} = \text{Harga jual} - \text{Laba yang diharapkan}$$

4. Biaya Produksi

Biaya produksi merupakan biaya-biaya yang dikeluarkan untuk mengolah bahan baku menjadi produk jadi yang siap untuk dijual. Menurut objek, biaya produksi yaitu :

- Biaya Bahan Baku Langsung adalah biaya yang dikeluarkan untuk membeli bahan dasar yang akan digunakan untuk menghasilkan produk jadi tertentu.
- Biaya Tenaga Kerja Langsung adalah biaya yang dikeluarkan untuk membayar pekerja yang terlibat secara langsung dalam proses produksi. Contoh, upah tukang jahit dalam perusahaan germen, upah tukang kayu dalam perusahaan mebel.
- Biaya Overhead Pabrik adalah biaya-biaya selain biaya bahan baku langsung dan biaya tenaga kerja langsung, antara lain :

5. Harga Pokok Produksi

Harga pokok produksi adalah biaya yang dibeli untuk diproses sampai selesai, baik sebelum maupun selama periode akuntansi berjalan. Metode penentuan harga pokok produksi adalah cara memperhitungkan unsure biaya produksi ke dalam harga pokok produksi. Dalam memperhitungkan unsur-unsur biaya ke dalam harga pokok produksi terdapat dua pendekatan yaitu metode full costing dan variable costing. Perbedaan pokok antara kedua metode tersebut terletak pada perlakuan biaya produksi yang bersifat tetap dan akan berakibat pada perhitungan harga pokok produk dan penyajian laba rugi[5]. Full Costing (absorption costing) adalah penentuan harga pokok produk yang memperhitungkan semua unsur biaya produksi yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya overhead pabrik, dan biaya tenaga kerja langsung yang bersifat variable (variable cost)

maupun yang bersifat tetap (fixed cost). Sementara *variable costing* adalah penentuan harga pokok produk yang hanya memasukan unsure-unsure biaya produksi yang bersifat *variable*(variable cost).

6. Kartu Harga Pokok Pesanan

Kartu harga pokok pesanan (*Job Order Cost Sheet*) merupakan kartu pembantu untuk setiap pesanan, sedangkan sebagai pengendalinya digunakan rekening pekerjaan dalam proses. Walaupun dikerjakan banyak pesanan, masing-masing pesanan dibuatkan satu kartu pesanan yang digunakan untuk menampung biaya bahan baku, upah langsung dan biaya overhead pabrik yang dibebankan pada masing-masing pesanan[6].

C. Teori Analisis Perancangan

Pada sub bab ini menjelaskan tentang definisi dan teori analisis perancangan.

1. Rich Picture

Menurut Honni dalam kutipan jurnal “CommIT (Communication and Information Technology) (2008, p19), Rich Picture adalah gambaran informal yang menggambarkan situasi yang dipahami atau dimengerti oleh pelukis. Sedangkan menurut Andreas Riel (2010, p17) Rich picture adalah sebuah metodologi untuk merepresentasikan ide, permasalahan atau suatu konsep. Rich picture menyediakan gambaran umum dari sebuah topik dan juga menunjukkan hubungan dan saling ketergantungan diantara elemen – elemennya, mengidentifikasi aktivitas utama dan aktor dalam aktivitas utama tersebut dengan jelas. Dari pengertian diatas dapat kami simpulkan bahwa Rich Picture adalah suatu gambaran mengenai situasi yang dipahami atau dimengerti dalam penggambaran sistem secara menyeluruh[7].

2. Business Process Model and Notation (BPMN)

Business Process Model and Notation adalah proses bisnis dengan menggunakan pemodelan notasi grafis. BPMN berfungsi untuk menjembatani antara implementasi dan proses bisnis [7].

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (entity) serta hubungan (relationship) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi. Komponen-komponen pembentuk ERD dapat di lihat pada tabel di bawah ini[7].

4. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language adalah sebuah teknik pengembangan yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendekomunntansikan dan melakukan spesifikasi pada

sistem. Diagram yang terdapat pada UML adalah sebagai berikut [8]

a. Class diagram

Menurut Rama dan Jones (2008, p225) Class Diagram adalah diagram yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan tabel di SIA, hubungan antar tabel, dan sifat tabel. Sedangkan Journal of object technology (Vol. 8, No. 2, March – April 2009) menjelaskan bahwa “UML class diagrams express the static structure of a system, in terms of classes and relationships between classes. Classes are essentially organized through aggregation, inheritance or association relationships”. Adapun menurut Whitten dan Bentley (2009, p390), class adalah satu set objek yang memiliki attribute dan behavior yang sama. Mengenai pengertian attribute menurut Rama dan Jones (2008, p181) attribute adalah unit data terkecil yang memiliki makna bagi pengguna. Sedangkan menurut Whitten dan Bentley (2009, p372) attribute adalah data yang mewakili karakteristik interest tentang sebuah objek.

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara system dengan actor. Diagram ini hanya menggambarkan secara global. Karena *use case diagram* hanya menggambarkan system secara global.

c. Activity Diagram

Activity diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada *use case* (proses), logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor dengan alur-alur kerja *use case*.

d. Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek[8].

5. MyStructure Query Language (MySQL)

Definisi MySQL merupakan software RDMS (*Relational Database Management System*) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak pengguna dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan.

6. PHP Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan singkatan dari “*Hypertext Preprocessor*”. PHP adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaknya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, ASP dan Perl ditambah beberapa fungsi PHP yang Spesifik dan mudah dimengerti. PHP digunakan untuk membuat tampilan web menjadi lebih

dinamis, dengan PHP maka bisa menampilkan atau menjalankan beberapa file dalam 1 file dengan cara di include dan require. PHP itu sendiri sudah dapat berinteraksi dengan beberapa database walaupun dengan kelengkapan yang berbeda yaitu seperti DBM,MySQL,Oracle.

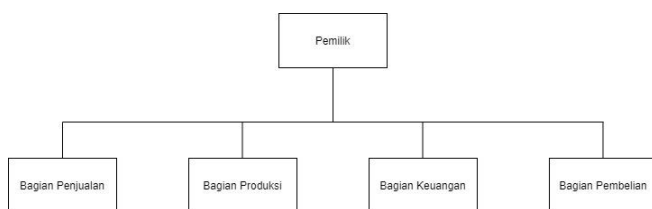
7. Code Igniter (CI)

Code Igniter adalah salah satu framework php yang tangguh dan populer. Code Igniter tergolong framework dengan ukuran kecil dan cukup mudah di kuasai. CI juga datang dengan manual yang tergolong lengkap. Framework itu sendiri adalah suatu kerangka kerja yang berupa sekumpulan folder yang memuat file-file php yang menyediakan class libraries, helpers, plugins dan lainnya . Framework menyediakan konfigurasi dan teknik coding tertentu [9].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Gambaran Sistem

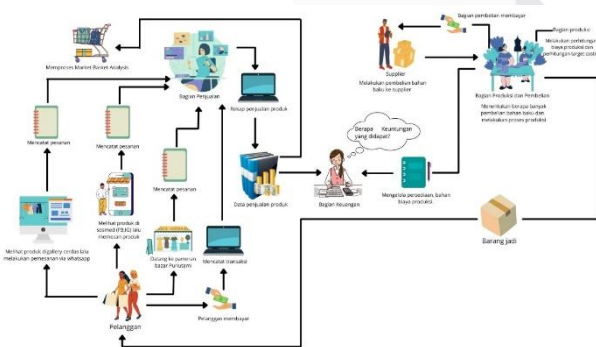
Struktur organisasi UMKM Puri Utami, Bandung.



GAMBAR 2 (STRUKTUR ORGANISASI)

Umumnya kegiatan yang ada di UMKM Puri Utami dilakukan oleh pemilik karena merupakan UMKM yang dipegang dan dikelola langsung oleh pemilik.

1. Rich Picture



GAMBAR 3 (RICH PICTURE)

Proses produksi yang terjadi di Puri Utami mengalami beberapa masalah pada pencatatan biaya produksi yang sering terlewatkan dan dilakukan secara manual yang menyebabkan perusahaan sering melewatkan perhitungan biaya produksi. Solusi dari permasalahan yaitu mencatat seluruh transaksi yang ada dan juga melakukan pencatatan keuangan sesuai dengan SAK yang berlaku.

B. Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)

1. Analisis Proses

Analisis proses yang ada dalam aplikasi yaitu proses.

- a. menghitung biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, dan biaya overhead pabrik.
- b. Menghitung *target costing* dalam proses produksi.
- c. menghitung biaya produksi dalam proses transaksi pesanan.
- d. menghasilkan laporan biaya produksi, jurnal, dan buku besar.

2. Analisis Kebutuhan Fungsionalitas

Analisis kebutuhan fungsionalitas dalam aplikasi ini sebagai berikut.

a. Kelola Master Data

Pada fungsionalitas ini memiliki fungsi yaitu tambah data, edit data dan lihat data. Master data yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu master data bahan baku, tenaga kerja langsung, overhead pabrik. Seluruh master data ini digunakan oleh bagian tertentu saja seperti bagian keuangan, dan bagian produksi.

b. Pencatatan *target costing*

Fungsionalitas ini memiliki fungsi untuk menghitung target costing untuk biaya produksi berdasarkan harga jual yang ditetapkan oleh bagian produksi, yang kemudian target costing dihasilkan dari target jual dikurangkan oleh laba yang diinginkan dari target jual barang produksi.

c. Pencatatan produksi

Fungsionalitas ini terdapat pada bagian produksi yang memiliki fungsi untuk mencatat produksi berdasarkan ketersediaan bahan baku, dan memasukkan komponen biaya produksi meliputi biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, biaya overhead pabrik, dan memasukkan jumlah produk jadi dan melihat biaya produksi.

d. Catatan akuntansi dan laporan keuangan

Pada fungsionalitas ini memiliki fungsi yaitu melihat jurnal umum, buku besar, dan neraca saldo. Sedangkan untuk laporan keuangan memiliki fungsionalitas untuk melihat laporan biaya produksi.

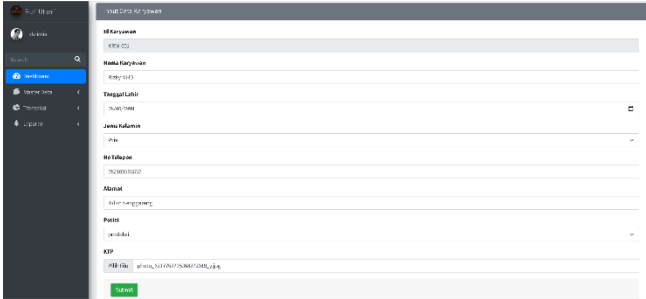
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Proses Aplikasi

Implementasi pada bab ini yaitu Implementasi Proses Aplikasi. Berikut merupakan implementasi proses aplikasi pada

Aplikasi Penerapan *Target Costing* dalam Perhitungan Biaya Produksi Berdasarkan *Job Order Costing*. Implementasi proses aplikasi ini dibuat berdasarkan perancangan antarmuka yang telah dibuat pada BAB 3.

Berikut ini merupakan implementasi master data karyawan, berupa menambah data karyawan, menampilkan data karyawan, dan mengedit data karyawan. Pada implementasi master data pekerjaan terdapat tombol Tambah Data Karyawan yang berfungsi untuk menambahkan data pekerjaan seperti berikut :



GAMBAR 4
(IMPLEMENTASI PROSES APLIKASI MENAMBAH DATA KARYAWAN)

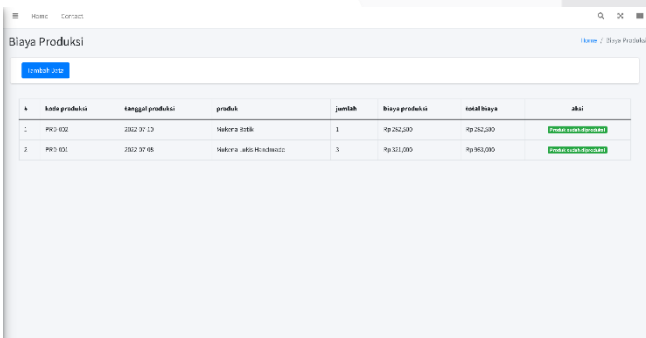
B. Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan tiga acara, yaitu dengan pengujian manual, pengujian aplikasi, dan pengujian *Black Box Testing*. Fungsionalitas yang diujikan secara manual adalah perhitungan Biaya Produksi. Pengujian aplikasi yaitu menguji fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi tersebut. Sedangkan fungsionalitas yang diuji dengan *Black Box Testing* adalah master data, dan transaksi.

1. Pengujian Aplikasi

Sesuai dengan contoh kasus pada pengujian manual, maka berikut ini merupakan hasil pengujian pada proses aplikasi.

a. Transaksi Perhitungan Biaya Produksi

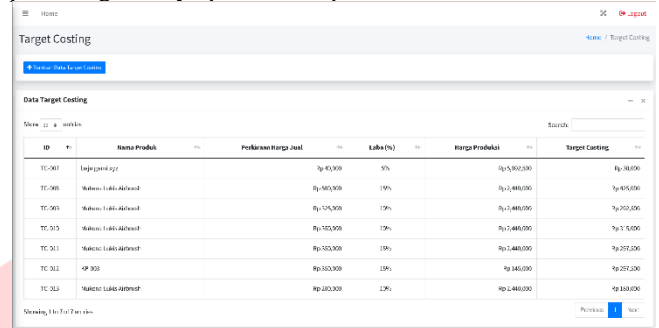


GAMBAR 5
(TRANSAKSI PERHITUNGAN BIAYA PRODUKSI)

Gambar di atas merupakan implementasi dari tampilan hasil pengujian sistem pada saat transaksi perhitungan biaya produksi.

b. Transaksi Perhitungan Target Costing

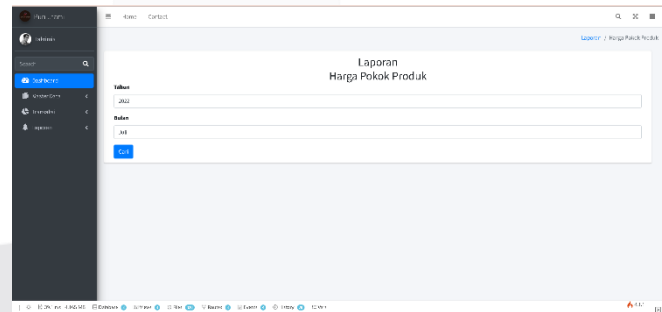
Berikut ini merupakan implementasi transaksi perhitungan target costing, berupa proses menambah transaksi perhitungan target costing, dan menampilkan data perhitungan target costing dan berbanding harga pokok produksi per produk sesuai dengan produk yang dipilih. Pada implementasi transaksi perhitungan target costing terdapat tombol Tambah yang berfungsi untuk menambahkan data perhitungan biaya produksi seperti berikut :



GAMBAR 6
(IMPLEMENTASI PROSES APLIKASI MENAMBAH TRANSAKSI PERHITUNGAN TARGET COSTING)

c. Laporan Harga Pokok Produksi

Berikut ini merupakan implementasi laporan harga pokok produksi, berupa proses menampilkan data transaksi perhitungan produksi yang telah dilakukan. Pada implementasi laporan biaya produksi terdapat form untuk memilih tahun dan bulan lalu terdapat tombol cari yang berfungsi untuk menampilkan data harga pokok produksi yang terjadi dalam periode:



GAMBAR 7
(IMPLEMENTASI PROSES APLIKASI MENAMPILKAN HARGA POKOK PRODUKSI)

d. Laporan Kartu Harga Pokok Pesanan

Berikut ini merupakan implementasi laporan kartu harga pokok pesanan, berupa proses menampilkan data transaksi perhitungan produksi yang telah dilakukan dalam bentuk laporan yang terperinci mengenai penggunaan bahan yang dilakukan saat proses produksi. Pada implementasi laporan kartu harga pokok pesanan terdapat table produk yang berhasil diproduksi, dan untuk melihat kartu harga pokok pesanan dapat mengklik aksi sesuai dengan produk yang diinginkan :

No	Kategori Produk	Tanggal Produksi	Produk	Jumlah	Harga Produksi	Total Biaya	Aksi
1	PPH407	2022-04	Spesifikasi Produk	3	Rp 14,200	Rp 42,600	Detail Produk

GAMBAR 8
IMPLEMENTASI PROSES APLIKASI LIST DAFTAR
KARTU HARGA POKOK PESANAN

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari pengujian proyek akhir yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi memiliki fungsi yaitu aplikasi ini dapat membantu *user* untuk menghitung biaya produksi yang terjadi, aplikasi ini dapat menghitung *target costing* berdasarkan harga jual yang diinginkan *user* di perusahaan, dan aplikasi ini membantu *user* dalam membuat jurnal, buku besar, laporan biaya produksi dan kartu harga pokok pesanan yang terjadi dalam operasional produksi perusahaan.

B. Saran

Adapun saran yang perlu ditambahkan dalam aplikasi ini agar dapat meningkatkan fungsionalnya adalah penambahan perhitungan produksi yang mencakup seluruh produk yang ada di perusahaan, penambahan pengelolaan ketersediaan overhead untuk perhitungan biaya produksi, penambahan perhitungan biaya produksi yang mencakup biaya tenaga kerja tidak langsung.

REFERENSI

- [1] J. Hutahaean, "Konsep Sistem Informasi," in *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta, Deepublish, 2014, p. 13.
- [2] S. M. A. C. Wiston Pontoh, *Akuntansi- Konsep dan Aplikasi*, Jakarta: Halaman Moeka, 2013.
- [3] S. M. R. C. HERY, *PENGANTAR AKUNTANSI COMPREHENSIVE EDITION*, JAKARTA: PT GRASINDO, 2015.
- [4] J. S. A. D. I Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati, *Akuntansi Biaya*, Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2021.
- [5] S. B. K. E. S. D. Sofia Prima Dewi, *Akuntansi Biaya Edisi 2*, Bogor: IN MEDIA, 2015.
- [6] M. C. C. Dr. I KETUT BUDIARTHA, *AKUNTANSI BIAYA Pendekatan tradisional dan modern*, Pelawa Sari, 2016.
- [7] T. Rahmasar, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql," *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql*, p. 414, 2019.
- [8] Mulyani, *ANALISIS DAN PERANCANGAN FORMASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN DAERAH*, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [9] A. Sofwan, "Belajar PHP dengan Framework Code Igniter," *Belajar PHP dengan Framework Code Igniter*, p. 1, 2003.