

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Otomatisasi proses bisnis menggunakan komputer merupakan bentuk kemajuan teknologi yang dapat membantu tercapainya efisiensi dan efektifitas. Dimana sistem informasi akuntansi berperan penting untuk mempertahankan daya saing perusahaan yang dapat memberikan informasi ekonomi mengenai suatu entitas ke entitas lain dalam perusahaan. Tujuan utama perusahaan adalah mencari laba semaksimal mungkin, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan dan laba diantaranya ialah biaya produksi dan kuantitas produksi. Hal tersebut berpengaruh pada harga jual produk. Salah satu cara untuk memperoleh laba semaksimal mungkin yaitu dengan menekan biaya produksi serendah mungkin, tetapi tetap menjaga kualitas yang dihasilkan.

Arsanata *Collection* adalah konveksi yang memproduksi berbagai macam produk seperti “tegi” (baju karate), sabuk karate serta produksi tambahan sesuai pemesanan. Didalam produksi perencanaan dan pengendalian sangat penting untuk menentukan efisiensi dan efektifitas kerja. Pengendalian atas biaya produksi adalah pengendalian biaya yang terdiri atas biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, serta biaya *overhead* pabrik yang dihitung dengan cara membandingkan biaya yang telah diterapkan dengan biaya sebenarnya.

Arsanata *Collection* telah berkembang seiring berkembangnya zaman. Perusahaan ini setiap tahunnya mengalami peningkatan permintaan jumlah produk. Adapun analisis yang berkaitan dengan sistem yang sedang berjalan mengenai perhitungan harga pokok pesanan di Arsanata *Collection*, harga pokok pesanan belum memenuhi perhitungan yang diisyaratkan oleh PSAK, belum menggunakan kartu harga pokok pesanan. Perhitungan, pencatatan pembelian dan penjualan masih dicatat di buku penyimpanan data dengan menggunakan Microsoft Excel dan belum terdapat jurnal dan buku besar. Sehingga dapat menyebabkan kesalahan perhitungan estimasi harga jual, ketidakteraturan dalam pencatatan pembelian serta penjualan perbulan, dan perhitungan harga pokok pesanan. Atas dasar itu, Arsanata *Collection* membutuhkan sistem yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan *database* untuk pengolahan data dalam perhitungan harga pokok pesanan yang disesuaikan dengan pemesanan pelanggan, sehingga membantu manajemen dalam pengambilan keputusan mengenai harga pokok pesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, dapat diuraikan rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana melakukan penghitungan harga pokok pesanan secara terstruktur dan benar ?
2. Bagaimana perhitungan harga pokok pesanan produk dengan pendekatan metode *job order costing* ?
3. Bagaimana menghasilkan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, laporan harga pokok pesanan, laporan pembelian dan laporan penjualan yang lebih mudah ?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah tersebut, dapat ditentukan tujuan sebagai berikut:

1. Membuat sistem informasi penghitungan harga pokok pesanan yang berbasis komputerisasi;
2. Mengintegrasikan data-data produksi didalam *database* sehingga dapat menghasilkan harga pokok pesanan dengan metode *job order costing*;
3. Menghasilkan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan, laporan harga pokok pesanan, laporan pembelian dan laporan penjualan secara lebih mudah untuk pengambilan keputusan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan agar menjaga pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Sistem tidak menangani retur dan potongan penjualan juga pembelian;
2. Sistem tidak membahas utang;
3. Sistem hanya membahas mengenai jurnal piutang tetapi tidak menangani tahapan pelunasan piutang;
4. Tidak membahas mengenai metode persediaan barang;
5. Sistem tidak menyajikan laporan laba rugi;
6. Metode pengerjaan *waterfall* hanya sampai tahapan pengujian.
7. Sistem tidak menangani mengenai jurnal biaya bahan penolong.
8. Sistem tidak menangani sisa bahan baku setelah produksi.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi berbasis web adalah sebuah program komputer yang membantu dan memenuhi kebutuhan pengguna melalui *browser*. Aplikasi berbasis web bersifat *client-side* yang artinya pengguna (*user*) dapat mengakses informasi dengan melakukan permintaan melalui *browser*, lalu sistem akan melakukan pemrosesan, dan *browser* akan menampilkan hasil dari permintaan pada jendela *browser* [1].
2. Metode Harga Pokok Pesanan adalah metode pengumpulan harga pokok produk di mana biaya dikumpulkan untuk setiap pesanan atau kontrak atau jasa secara terpisah, dan setiap pesanan atau kontrak dapat dipisahkan identitasnya. Pada harga pokok pesanan, harga pokok dikumpulkan untuk setiap pesanan sesuai dengan biaya yang dinikmati oleh setiap pesanan, jumlah biaya produksi setiap pesanan akan dihitung pada saat pesanan selesai. Untuk menghitung biaya satuan, jumlah biaya produksi pesanan tertentu dibagi jumlah produksi pesanan yang bersangkutan [2].

1.6 Metode Pengerjaan

Pada metodologi pengerjaan Proyek Akhir ini, dibutuhkan beberapa metode untuk pengambilan data dan pengerjaan Proyek Akhir :

a. Penelitian Lapangan

Penelitian dilaksanakan pada Konveksi Arsanata *Collection*. Penulis akan menggunakan 2 metode dalam penelitian dan pencarian data, sebagai berikut.

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab perihal produksi dengan bagian-bagian yang terkait, yaitu bagian pemasaran Konveksi Arsanata *Collection*.

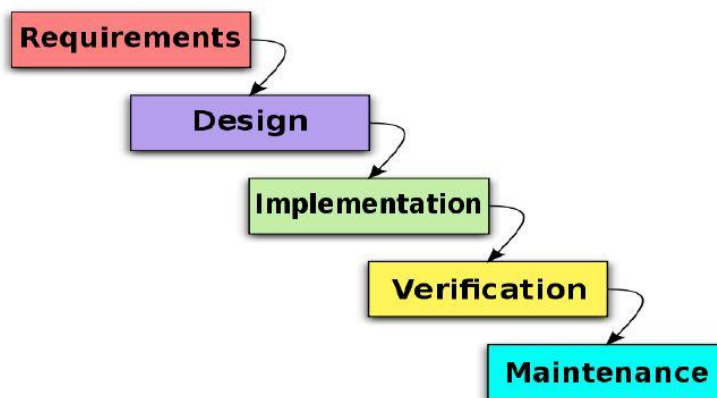
2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung sistem produksi dan penjualan yang sedang berjalan pada Konveksi Arsanata *Collection*.

b. Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang juga digunakan untuk mengerjakan proyek akhir adalah *SDLC (Software Development Life Cycle)* dengan menggunakan model *Waterfall*. Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce tahun 1970. *Waterfall* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. *Waterfall* juga merupakan semua aktifitas yang

sesuai dengan tahapan pada model dengan memisahkan dan membedakan antara spesifikasi dan pengembangan.



Gambar 1-1
Metedologi Pengerjaan SDLC

1. Analisis Kebutuhan (*Requirements analysis and definition*)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem mulai dari pengumpulan data sampai penganalisaan data. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara langsung dengan bagian pemasaran Konveksi Arsanata *Collection*.

2. Desain Sistem (*System and software design*)

Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat pengkodean. Proses desain ini akan diimplementasikan dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8*.

3. Penulisan Kode Program (*Implementation and unit testing*)

Desain program yang telah dibuat kemudian diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Dalam hal ini, bahasa pemograman yang digunakan adalah *PHP* dengan Basis data *MySQL*.

4. Penerapan atau Pengujian Program (*Integration and sistem testing*)

Tahapan ini bisa dikatakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Hasil dari proses pengkodean tadi digabungkan kemudian dilakukan pengujian sistem untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan Proyek Akhir pada Sistem Informasi Perhitungan Harga Pokok Pesanan Berbasis Web:

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■															
2	Desain						■	■	■	■	■										
3	Pembuatan Program										■	■	■	■	■	■	■				
4	Pengujian																	■	■		
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

