

ABSTRAK

Biaya produksi merupakan biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan manufaktur selama proses produksi berlangsung. Beberapa perusahaan menghitung biaya produksi dengan metode sederhana. Metode tersebut menjadi suatu kekurangan karena biaya produksi tidak didapat secara akurat. Dikarenakan metode sederhana tidak dapat menunjukkan berapa biaya yang sesungguhnya di konsumsi dalam setiap pesanan dan aktivitas yang dikerjakan oleh perusahaan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah aplikasi berbasis web untuk menghitung biaya produksi dengan mempertimbangkan tingkat pesanan dan aktivitas. Aplikasi tersebut bertujuan untuk menghitung dan menampilkan biaya produksi, mengklasifikasi biaya *overhead* per aktivitas, menghitung estimasi biaya *overhead* pabrik, menentukan harga jual, serta mencatat seluruh transaksi kedalam catatan akuntansi. Selain itu aplikasi tersebut akan menerapkan dua metode akuntansi yaitu metode harga pokok pesanan dan *activity based costing* dan dibangun dengan metode terstruktur dan model SDLC. Metode akuntansi tersebut akan menghasilkan biaya produksi yang lebih akurat dan penentuan harga pokok produk yang lebih kompetitif, serta menghasilkan pencatatan akuntansi yang dapat memberikan keputusan yang tepat untuk meningkatkan efisiensi dan mengatur aktivitas-aktivitas dalam proses produksi. Kemudian pembangunan aplikasi dengan metode terstruktur akan melibatkan diagram *flowchart*, DFD, ERD, dan relasi antar tabel untuk sistem analisis dan perancangan. Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem, maka aplikasi ini telah berhasil melalui proses pengujian manual sampai dengan proses pengujian aplikasi yang telah lolos uji berdasarkan pengujian *black box* dan pebandingan dengan perhitungan manual. Sehingga aplikasi ini mampu menerapkan perhitungan biaya produksi berdasarkan pesanan mulai dari pemakaian bahan sampai dengan biaya *overhead* pabrik berbasis aktivitas

Kata Kunci: Aplikasi Berbasis Web, Harga Pokok Pesanan, *Activity Based Costing*, SDLC, metode terstruktur