

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Sistem komputerisasi telah banyak merambah ke dalam kegiatan suatu perusahaan. Setiap perusahaan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai upaya untuk membantu setiap pekerjaan yang ada di perusahaan. Sistem komputerisasi yang semakin berkembang pada saat ini, menghasilkan beraneka ragam sistem dan aplikasi yang secara singkat dapat memproses dan menyimpan data pekerjaan, mulai dari aplikasi sederhana yang hanya melakukan perhitungan otomatis pada suatu data sampai pada aplikasi yang rumit dan menghasilkan laporan dari data yang di proses.

Perusahaan manufaktur pakaian rajut yang bernama Karimake terbentuk pada tahun 2012 berawal dari perusahaan rajut *home* industri konvensional biasa, kini sudah mulai merambah ke pasar *retail* yang khusus untuk segmentasi tertentu baik rajut pria dan rajut wanita. Produk yang dihasilkan tidak hanya baju hangat, akan tetapi pakaian sehari-hari yang berbahan rajutan.

Saat ini omset perusahaan Karimake sudah mencapai puluhan juta rupiah per bulan. Namun pencapaian omset tersebut belum diimbangi dengan perencanaan produksi, perencanaan anggaran, dan penentuan harga pokok produksi yang tepat. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya penumpukan produk digudang karena jumlah produksi yang berlebih sehingga menyebabkan *profit* yang didapatkan pun tidak maksimal. Selain itu perusahaan Karimake juga belum memiliki pencatatan laporan realisasi anggaran untuk memantau bagaimana jalannya kegiatan produksi di perusahaan.

Maka dari itu perlu dibangun aplikasi perencanaan anggaran dan realisasi harga pokok produksi secara terkomputerisasi sehingga pembuatan produk tidak berlebihan dan dapat memperkirakan jumlah keuntungan yang akan diperoleh.

Sistem ini nantinya dapat membantu perusahaan dalam memproses data secara cepat dan membantu dalam melakukan perhitungan secara otomatis dalam menghitung anggaran bahan baku, anggaran pengeluaran biaya tenaga kerja langsung anggaran biaya operasional pabrik, serta menghitung anggaran harga pokok produksi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dibahas dalam proyek ini adalah :

- a. Bagaimana mengelola perencanaan anggaran produksi yang tepat pada perusahaan Karimake?
- b. Bagaimana mengelola perencanaan anggaran bahan baku, anggaran biaya tenaga kerja langsung, dan anggaran biaya operasional pabrik yang tepat pada perusahaan Karimake?
- c. Bagaimana mengelola perencanaan anggaran harga pokok produksi?
- d. Bagaimana mencatat laporan realisasi anggaran dan jurnal sesuai kebutuhan perusahaan?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

- a. Membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola perencanaan anggaran produksi.
- b. Membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola perencanaan anggaran bahan baku, anggaran biaya tenaga kerja langsung, dan anggaran biaya operasional pabrik.
- c. Membangun aplikasi yang menjadi alternatif bagi *admin* Karimake dalam menentukan harga pokok produk yang tepat.
- d. Membangun aplikasi yang menyediakan sarana bagi *admin* Karimake dalam menyajikan laporan realisasi anggaran dan jurnal yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

- a. Perencanaan anggaran yang dibuat untuk jangka waktu enam bulan.
- b. Kebutuhan bahan untuk pakaian wanita dan pakaian pria diasumsikan sama.
- c. Nilai persediaan akhir dan persediaan awal ditetapkan oleh manajemen.
- d. Aplikasi ini berbasis *web* dan dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP menggunakan *database* MySQL.
- e. Aplikasi ini tidak menangani perhitungan PPH pasal 23.
- f. Metode pengerjaan hanya sampai pada *Integration and System Testing*.

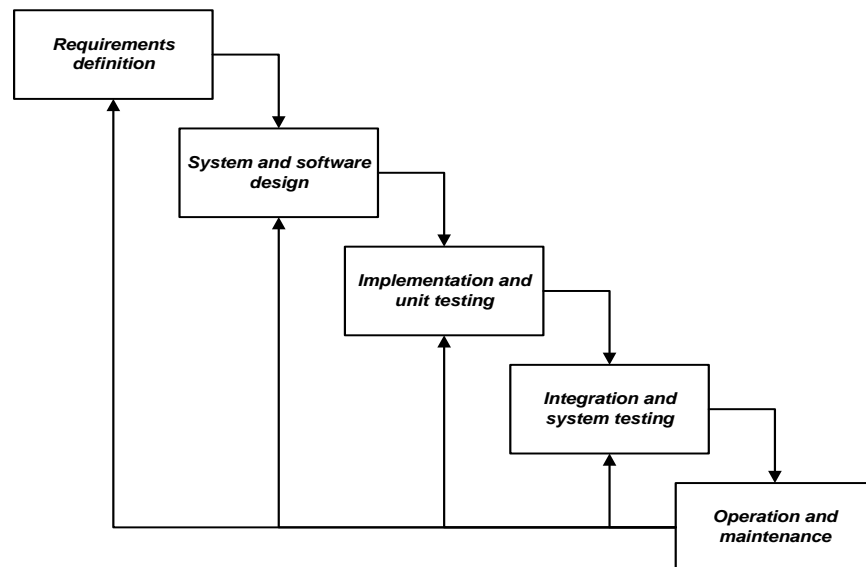
#### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi perencanaan anggaran dan realisasi harga pokok produksi berbasis *web* ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses perencanaan anggaran, penentuan harga pokok produksi yang tepat serta menyajikan laporan realisasi anggaran sesuai kebutuhan pada perusahaan Karimake. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan basis pemrograman PHP yang didukung oleh *database* MySQL.

#### 1.6 Metode Pengerjaan

*Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan *programmer* dalam membangun sistem informasi. SDLC merupakan keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah.

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan *waterfall* yang merupakan salah satu metode SDLC. Tahapan *waterfall* adalah sebagai berikut [1].



**Gambar 1-1**  
**Tahapan Waterfall**

Dalam penyusunan proyek akhir ini, diimplementasikan sampai pada tahap pengujian ditambah dengan dokumentasi. Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan model *waterfall* yang digunakan.

#### **a. Requirements Definition**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dilakukan beberapa metode, yaitu wawancara dan penelitian kepustakaan.

- 1) *Interview* yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara ke perusahaan untuk memperoleh informasi tentang proses bisnis berjalan, perencanaan anggaran, bahan baku yang di gunakan setiap bulan, harga bahan baku yang dikeluarkan setiap bulan, biaya tenaga kerja setiap bulan, dan biaya operasional yang dikeluarkan setiap bulan di perusahaan Karimake.
- 2) *Study Kepustakaan*, yaitu dengan melakukan studi kepustakaan yang berkaitan dengan objek penelitian yang bersumber pada buku pedoman, literatur yang disusun oleh para ahli, yang ada hubungannya dengan anggaran produksi, harga pokok produksi, dan laporan realisasi anggaran.

### b. System and Software Design

Proses pembuatan arsitektur program setelah proses pendefinisian kebutuhan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan perancangan (*design*) berdasarkan informasi yang diperoleh dari proses *Requirements Definition* yang siap untuk di implementasikan oleh *programmer*. *System and Software Design* menggunakan metodologi terstruktur yang meliputi pembuatan *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD), dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

### c. Implementation and Unit Testing

*System and Software Design* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman, kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk sistem informasi yang siap digunakan oleh *user*. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah pembuatan kode program dengan menggunakan basis pemrograman PHP yang didukung oleh *database MySQL*.

### d. Integration and System Testing

Proses pengujian program yang telah dibuat terhadap fungsionalitasnya secara menyeluruh. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan metode *black box*.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini untuk segi waktu pengerjaannya, maka proyek ini dijadwalkan sebagai berikut.

**Tabel 1-1**  
**Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir**

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir																							
		Tahun 2014				Tahun 2015																			
		Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4	Minggu ke-1	Minggu ke-2	Minggu ke-3	Minggu ke-4				
1	<i>Requirements Definition</i>																								
	Interview																								
	Study Kepustakaan																								
2	<i>System and Software Design</i>																								
3	<i>Implementation and Unit Testing</i>																								
4	<i>Integration and System Testing</i>																								