

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan manufaktur adalah perusahaan yang aktivitasnya mengolah bahan baku menjadi produk jadi [1]. Perusahaan manufaktur memiliki beberapa kegiatan, yaitu melakukan pembelian bahan baku, melakukan pengolahan bahan baku dengan menggunakan tenaga kerja, melakukan pembayaran biaya pabrik, dan menghasilkan produk jadi. Kemudian, produk jadi tersebut dapat disimpan di gudang atau dijual. Agar perusahaan manufaktur dapat mengatur produksinya dengan baik, maka perusahaan manufaktur perlu menyusun anggaran produksi. Anggaran produksi juga disebut anggaran jumlah yang harus diproduksi, yaitu suatu perencanaan tingkat atau volume barang yang harus diproduksi oleh perusahaan agar sesuai dengan volume penjualan yang telah direncanakan [2].

CV. Panji Jatnika Toys adalah sebuah perusahaan manufaktur yang terletak di Jalan Soekarno Hatta No.59, Kelurahan Warung Muncang, Kecamatan Bandung Kulon, Bandung. CV. Panji Jatnika Toys bergerak dibidang kerajinan pembuatan boneka. Ada berbagai jenis boneka yang diproduksi, dari boneka yang berukuran sangat besar sampai kecil. Dalam kegiatan operasional perusahaannya, CV. Panji Jatnika Toys akan memproduksi boneka tergantung dari persediaan barang jadi yang tersisa di toko dan jika adanya pesanan dari pelanggan. Rata-rata jumlah produksi setiap tahunnya dikalkulasikan hampir rata. Dalam sebulan CV. Panji Jatnika Toys dapat memproduksi 5.000-7.000 buah boneka kecil dan sedang dan 4.000 buah boneka yang berukuran besar. Data yang diperoleh dari tahun 2015 hingga 2017 menyatakan bahwa minimal pemesanan yang pernah terjadi adalah sebanyak 500 buah boneka.

Sebelum perusahaan melakukan kegiatan produksi, perusahaan akan membuat suatu anggaran produksi yang digunakan untuk merencanakan berapa jumlah produk yang akan diproduksi. Pembuatan anggaran produksi yang ada di CV. Panji Jatnika Toys dibuat oleh pemiliknya sendiri. Kegiatan pembuatan anggaran produksi ini belum dilakukan secara baik. Perusahaan hanya membuat anggaran untuk bahan

baku, namun tidak melakukan penganggaran untuk seluruh proses produksi barang yang ada. Penyusunan anggaran produksi ini hanya memakai perkiraan sang pemilik berdasarkan pengalamannya selama menjalankan usaha. Pemilik memperkirakan berapa jumlah bahan baku yang dibutuhkan untuk melakukan produksi tapi belum menghitung biaya tenaga kerja dan *overhead* didalamnya. Penyusunan anggaran produksi tidak terjadwal. Perusahaan tidak dapat memastikan apakah kegiatan produksi yang dilakukan berdampak positif atau negatif atas pendapatan perusahaan dan perusahaan juga kesulitan kesulitan untuk merencanakan, mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan produksi, dan mengontrol kegiatan-kegiatan tersebut.

CV. Panji Jatnika Toys melakukan penjualan terhadap boneka yang sudah diproduksi. Penjualan yang ada terjadi secara tunai dan dapat pula secara kredit. Harga jual boneka yang ada di toko ada yang eceran, grosiran dan lusinan. CV. Panji Jatnika Toys juga melakukan kegiatan konsinyasi. CV. Panji Jatnika Toys memiliki aplikasi untuk menangani penjualan yang ada di perusahaan, namun aplikasi yang dimiliki ini menghasilkan keluaran laporan laba rugi untuk perusahaan dagang.

Perkembangan akuntansi saat ini juga diikuti oleh perkembangan teknologi informasi dengan munculnya banyak aplikasi akuntansi yang digunakan oleh perusahaan untuk membantu perusahaan dalam mengotomatisasi pencatatan akuntansi. Aplikasi akuntansi saat ini yang banyak digunakan diantaranya: *System Application and Product (SAP)*, *Manage Your Own Business (MYOB)*, *Accurate*, *Zahir*, *Easy Accounting System (EAS)*, dan lain-lain. Namun, aplikasi-aplikasi tersebut membutuhkan biaya yang besar untuk dapat digunakan pada perusahaan.

Berdasarkan hal tersebut, dibangun aplikasi perencanaan untuk anggaran produksi. Dengan adanya aplikasi ini, perusahaan dapat mengetahui informasi tentang anggaran produksi yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja dan biaya *overhead* pabrik yang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diambil pokok permasalahan dalam penyusunan Proyek Akhir, sebagai berikut.

- a. Bagaimana membuat perencanaan anggaran produksi yaitu Biaya Bahan Baku (BBB), Biaya Tenaga Kerja (BTK), Biaya *Overhead* Pabrik (BOP)?

- b. Bagaimana membuat laporan biaya anggaran produksi?
- c. Bagaimana mencatat transaksi penjualan?
- d. Bagaimana membuat evaluasi anggaran produksi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan yang hendak dicapai adalah pembangunan aplikasi yang memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Membuat perencanaan anggaran produksi yaitu Biaya Bahan Baku (BBB), Biaya Tenaga Kerja (BTK), Biaya *Overhead* Pabrik (BOP);
- b. Membuat laporan anggaran biaya produksi;
- c. Mencatat transaksi penjualan dan menghasilkan jurnal, buku besar dan laporan penjualan; dan
- d. Membuat laporan evaluasi anggaran produksi.

1.4 Batasan Masalah

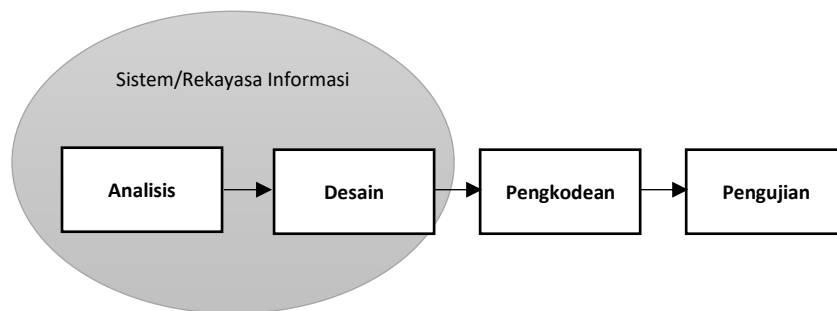
Batasan masalah dari pengerjaan proyek akhir ini antara lain sebagai berikut.

- a. Penyusunan anggaran yang dibuat dalam jangka waktu bulanan;
- b. Hanya menangani transaksi penjualan yang dilakukan secara tunai;
- c. Kegiatan realiasi biaya produksi dilakukan oleh Proyek Akhir Devi Harisda [3];
- d. Dasar anggaran harga pembelian bahan baku diperoleh dari rata-rata harga pembelian per bahan baku pada bulan sebelumnya;
- e. Tarif untuk menghitung biaya tenaga kerja diperoleh dari tarif yang ditetapkan untuk setiap jenis boneka;
- f. Tarif beban listrik diperoleh dari satu bulan sebelumnya;
- g. Angka target produksi boneka diperoleh dari rata-rata jumlah produksi yang pernah terjadi;
- h. Metode pencatatan menggunakan metode perpetual; dan
- i. Harga jual barang jadi diambil dari 60% harga pokok penjualan.

1.5 Metode Pengerjaan

Software Development Life Cycle (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat

lunak sebelumnya [4]. SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahap prosesnya, salah satunya model Air Terjun (*Waterfall*) atau sering juga disebut dengan model sekuensial linier (*sequential linear*). Gambar 1-1 merupakan tahapan pada model Waterfall oleh Roger S. Pressman. Tahapan pada model Waterfall ini memiliki 4 tahap [4].



Gambar 1 - 1
Tahapan *Waterfall*

a. Analisis

Tahapan ini merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna [4]. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan hasil analisis kebutuhan dalam bentuk diagram *use case* dan diagram aktivitas. Untuk pemodelan data dan proses dilakukan pembuatan diagram kelas, dan diagram sekuensial dengan alat bantu berupa Astah dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Teknik pengumpulan data yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada narasumber yaitu pemilik CV. Panji Jatnika Toys, Bapak Pian Hardiansyah pada Agustus sampai dengan September 2017. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung yang dilakukan untuk mengetahui proses penganggaran yang ada di CV. Jatnika sehingga dapat memenuhi data yang diperlukan dalam penyusunan proyek akhir ini.

2) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan mencari referensi yang berhubungan dengan penelitian pada proyek akhir ini yang diperoleh dari buku-buku, media ataupun hasil

penelitian orang lain untuk mendapatkan acuan dalam pembuatan desain perangkat lunak dan teori yang berkaitan dengan anggaran produksi.

b. Desain

Tahapan ini adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari setiap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya dengan membuat desain data dalam bentuk diagram relasi antar tabel dan desain antarmuka pengguna menggunakan *Balsamiq*.

c. Pengkodean

Tahapan ini bertujuan untuk melakukan proses pembuatan kode program sebagai hasil translasi dari desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya [4]. Pembuatan kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *Framework Codeigniter* dan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis datanya.

d. Pengujian

Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua bagian dan fungsionalitas yang ada telah di uji untuk dapat mengurangi munculnya kesalahan berupa *error* [4]. Dalam pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian *Black Box Testing*, *User Acceptance Test* dan membandingkan dengan manual untuk menguji apakah program yang dibuat sudah berjalan dengan semestinya berdasarkan kebutuhan dan menghasilkan keluaran yang diharapkan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel jadwal pengerjaan Proyek Akhir.

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Ags'17		Sept'17		Okt'17		Nov'17		Des'17		Jan'18		Feb'18		Mar'18		Apr'18		Mei'18			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis																						
2	Desain																						
3	Pengkodean																						
4	Pengujian																						