

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Planet Production merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang konveksi perlengkapan pakaian yang beralamat di Jalan Surapati no 92, Kota Bandung, Jawa Barat. Planet Production memproduksi kaos, kemeja, jaket, *sweaters t-shirt, banner, sticker*. Saat ini Planet Production sudah memproduksi banyak produk yang dikirim ke berbagai daerah di Bandung, Planet Production dapat menerima pesanan dari luar provinsi Bandung. Omzet yang diperoleh Planet Production sekitar Rp. 80.000.000 – Rp. 150.000.000 per bulan. Sejauh ini Planet Production dapat memproduksi kaos atau *t-shirt* dalam waktu sebulan tergantung dari pesanan dari konsumen. Planet Production memiliki 30 sampai 40 orang karyawan yang diantaranya ada di bagian belanja bahan baku, gambar sketsa, bagian pemotongan kain, bagian menjahit, bagian sablon atau bordir, bagian obras, *quality control* dan mengantar pesanan pakaian. Karyawan-karyawan tersebut tersebar di antara bagian-bagian itu yang sesuai dengan keahliannya. Kegiatan produksi dikerjakan oleh karyawan tetap, tetapi untuk kegiatan menjahit tidak dikerjakan oleh karyawan tetap melainkan oleh borongan penjahit yang disesuaikan dengan order pesanan oleh konsumen. Kegiatan produksi normalnya dilakukan selama 10 jam dan berakhir pada pukul 17.00. Jika ada produk yang dibutuhkan oleh konsumen dengan cepat, maka karyawan di bagian produksi akan melakukan lembur untuk mengerjakan produk dan saat karyawan melakukan lembur, upah mereka yang biasanya hanya borongan akan dilakukan penambahan sesuai dengan jam lembur saat melakukan kegiatan produksi lebih cepat.

Dalam pembelian bahan baku yang dibutuhkan, Planet Production mencatat terlebih dahulu pesanan dari konsumen baru melakukan pembelian bahan baku apa saja yang akan digunakan. Apabila harga dan waktu produksi telah ditentukan bersama, konsumen dapat melakukan pembayaran uang muka sebesar 50% dari total pesanan keseluruhan. Uang muka yang telah dibayarkan diawal oleh konsumen akan

dijadikan sebagai biaya pembelian bahan baku kepada *supplier*. Untuk pembelian bahan baku yang dibutuhkan pembayaran dapat dilakukan secara tunai dan transfer. Pembelian bahan baku dilakukan oleh Planet Production melalui telepon, sehingga data permintaan bahan baku dilakukan secara manual, hal ini dapat menghambat proses pembukuan laporan yang terjadi setiap akhir bulan.

Bahan baku yang dipakai Planet Production untuk pembuatan berbagai produk yang dipesan antara lain katun combat, diadora, lacos poliester, taslan, poliester, dan Victoria. Untuk menyelesaikan produk yang akan dibuat, Planet Production membutuhkan bahan penolong seperti kancing, benang, resleting, rib, perekat, mangset, pita, dan skotlait untuk bahan yang berkerah.

Kendala yang dihadapi oleh Planet Production yaitu perhitungan harga produksi yang tidak tepat, karena mereka masih melakukan perhitungan dengan taksiran kira-kira pemakaian bahan baku sesuai dengan pesanan konsumen. Apabila konsumen menginginkan *deadline* dengan cepat maka akan dibebankan dengan harga tinggi dalam menentukan harga pokok produksi setiap pesanan. Hal ini juga ditandai dengan belum melakukan pencatatan biaya produksi secara teratur dengan menggunakan suatu metode. Planet Production saat ini telah menggunakan Microsoft Excel sebagai alat bantu dalam pencatatan laporan keuangan, untuk pencatatan biaya tenaga kerja dan biaya *overhead* pabrik dilakukan dengan menggunakan buku lalu mereka memindahkan data tersebut ke dalam Microsoft Excel. Dari permasalahan di atas perusahaan membutuhkan aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan pencatatan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya *overhead* pabrik dalam perhitungan harga pokok produksi dengan menggunakan harga pokok pesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini , sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sistem secara otomatis untuk perhitungan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, dan biaya *overhead* pabrik produksi berdasarkan pesanan?
- b. Bagaimana membuat sistem untuk melakukan perhitungan biaya produksi dengan menggunakan metode harga pokok pesanan?
- c. Bagaimana membuat sistem pencatatan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan dan laporan harga pokok produksi?
- d. Bagaimana membuat sistem grafik barang yang di pesan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Mampu melakukan perhitungan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, dan biaya *overhead* pabrik secara otomatis berdasarkan pesanan konsumen.
- b. Melakukan perhitungan harga pokok produksi dengan menggunakan metode harga pokok pesanan untuk setiap pesanan yang ada.
- c. Menghasilkan pencatatan jurnal, buku besar, kartu harga pokok pesanan dan laporan harga pokok produksi.
- d. Mampu menampilkan grafik barang yang dipesan dalam 1 bulan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam pengembangan aplikasi dan menghindari adanya pembahasan yang lebih jauh, adapun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak menangani produk cacat ataupun produk rusak.
- b. Aplikasi ini tidak menangani pembelian bahan baku.
- c. Aplikasi ini hanya menangani penjualan kaos oblong.
- d. Aplikasi tidak menangani BOM.

1.5 Definisi Operasional

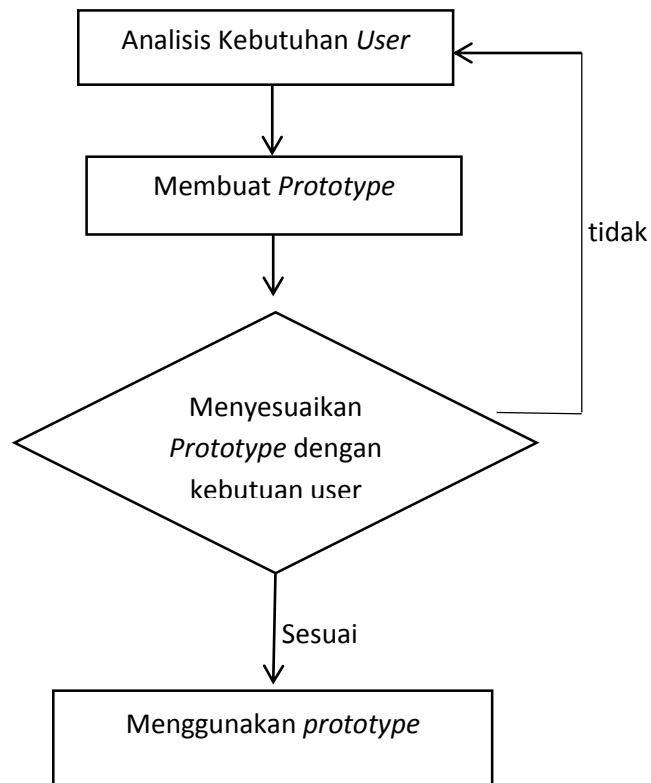
- a. Aplikasi adalah suatu program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang dituju.
- b. Biaya Produksi adalah biaya yang digunakan dalam proses produksi yang dimana meliputi biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik yang jumlahnya akan lebih besar dengan biaya lain.
- c. Metode Harga Pokok Pesanan adalah metode pengumpulan harga pokok produksi dimana biaya dikumpulkan untuk setiap pesanan.
- d. Planet Production adalah perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang konveksi perlengkapan pakaian yang bersifat *home industry*.

1.6 Metode Pengerjaan

System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses pengembangan atau proses mengubah suatu sistem yang ada dengan menggunakan suatu model ataupun metodologi yang telah digunakan untuk melakukan pengembangan sistem *software* yang ada sebelumnya.

Dalam proyek akhir ini SDLC menggunakan metode *Evaluationary Prototype* sebagai model pengembangan dalam membangun aplikasi. *Evaluationary Prototype* yaitu *prototype* yang secara terus menerus dikembangkan hingga *prototype* tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan oleh sistem [1] .

Berikut gambar tahapan *evolutionary prototype*.



Gambar 1- 1 Tahapan *Evolutionary Prototype*

a. Analisis Kebutuhan *User*

Pengembang mendengarkan pengguna atau pemilik sistem merupakan tahap pengumpulan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang akan dibuat secara lengkap dengan cara wawancara dan studi kepustakaan, dimana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kepada pengembang tentang kebutuhan sistem yang diinginkan.

b. Membuat *Prototype*

Tahap ini merupakan tahap pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan bahwa kebutuhan pengguna atau pemilik sistem seperti itu.

c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*

Tahap ini merupakan tahap dimana orang yang akan mengembangkan system akan menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem tentang *prototype* yang sudah dibuat, apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem.

d. Menggunakan *Prototype*

Tahap ini dimana sistem mulai dikembangkan dengan *prototype* yang sudah dibuat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Bulan	Sep-17				Okt-17				Nov-17				Des-17				Jan-18				Feb-18				Mar-18				Apr-18				Mei-18			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■																																
Perancangan					■	■	■	■																												
Pembuatan Kode Program									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian													■	■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■