

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan Manufaktur adalah sebuah perusahaan yang kegiatannya mengolah dari bahan mentah yang kemudian menjadi barang jadi kemudian dijual ke konsumen, bahan baku tersebut diolah oleh perusahaan hingga menjadi produk jadi yang memiliki nilai lebih dan kemudian siap untuk dijual kepada konsumen yang membutuhkannya. Untuk mengelola bahan baku menjadi barang jadi, perusahaan menambahkan bahan tambahan (bahan penolong) kepada bahan baku tersebut. Perusahaan manufaktur membeli bahan baku dari produsen bahan mentah atau dari *supplier* bahan mentah. Bahan mentah tersebut diolah oleh perusahaan sampai menjadi barang jadi. Persediaan bahan baku merupakan hal yang penting bagi perusahaan manufaktur. Salah satu komponen penting dalam perusahaan manufaktur adalah pengelolaan persediaan dan pembelian bahan baku [1].

Permasalahan yang terjadi adalah pada elemen organisasi yang sangat terbatas sehingga satu orang mengerjakan lebih dari dua pekerjaan, kesalahan pencatatan ketika penerimaan bahan baku dari pusat dan belum ada perhitungan harga pokok produksi. Permasalahan yang terjadi pada suatu perusahaan sebaiknya harus dicegah, yaitu dengan cara pengadaan pengendalian yang sesuai pada kegiatan operasional perusahaan.

Kue Balok Mang Salam *Outlet* Buahbatu bergerak di bidang manufaktur, dimana mereka menerima pengiriman persediaan 2 minggu sekali, baik itu bahan baku maupun bahan penolong, kemudian melakukan proses produksi jika ada pesanan (*Just in time*), sehingga menghasilkan produk makanan yang langsung dijual ke konsumen yaitu Kue Balok dan Mie Tek-tek. Perusahaan ini didirikan oleh Mang Salam yang sekarang sudah memiliki tiga lokasi *outlet*, yaitu di Jalan Buahbatu, Cibiru, dan Dago. Harga satuan kue balok tersebut dimulai dari Rp. 3000 sampai Rp. 4000. Sedangkan, Mie tek-tek mulai dari Rp. 13.000 sampai Rp. 16.000. Proses produksi dilakukan setiap hari sesuai pesanan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada Kue Balok Mang Salam, sebagai berikut:

- a. Bagaimana pencatatan penerimaan bahan baku dan bahan penolong?
- b. Bagaimana perhitungan biaya produksi Kue Balok?
- c. Bagaimana perhitungan harga pokok produksi Kue Balok?
- d. Bagaimana pengelolaan persediaan bahan baku dan bahan penolong (kartu stok)?
- e. Bagaimana *owner* mendapatkan informasi mengenai persediaan dan laporan harga pokok produksi Kue Balok?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mampu melakukan hal sebagai berikut:

- a. Melakukan pencatatan setiap terjadinya penerimaan bahan baku dan bahan penolong.
- b. Menghitung biaya produksi Kue Balok.
- c. Menghitung harga pokok produksi Kue Balok.
- d. Menampilkan laporan harga pokok produksi.
- e. Menampilkan kartu stok pengelolaan bahan baku dan penolong.

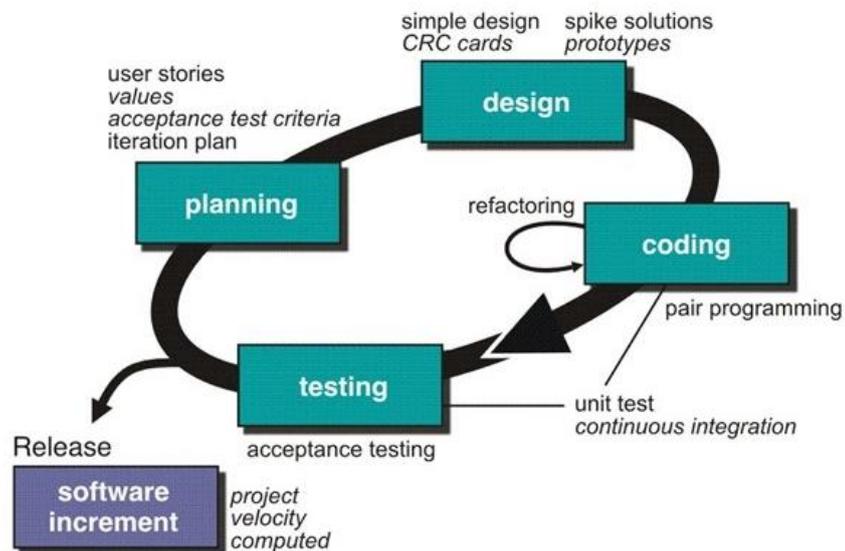
1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dan ruang lingkup dari proyek akhir, sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini berbasis web.
- b. Aplikasi ini hanya menangani penerimaan persediaan bahan baku dan bahan penolong.
- c. Aplikasi dapat menampilkan kartu stok bahan baku dan penolong dan laporan harga pokok produksi.
- d. Aplikasi ini hanya menghitung harga pokok produksi untuk produk Kue Balok.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak pada proyek akhir ini adalah Metodologi *Extreme Programming* yang selanjutnya disingkat XP. Adapun gambar metode XP, sebagai berikut:



Gambar 1- 1 Metodologi Extreme Programming (XP)

Tahap pengembangan perangkat lunak dengan XP, meliputi:

1. *Planning*/Perencanaan

Tahap ini dimulai dengan pemahaman konteks bisnis dari aplikasi, mendefinisikan keluaran (*output*), fitur yang ada pada aplikasi, fungsi dari aplikasi yang dibuat, penentuan waktu dan biaya pengembangan aplikasi, serta alur pengembangan aplikasi.

2. *Design*/Perancangan

Tahap ini menekankan pada desain aplikasi secara sederhana. Alat untuk mendesain pada tahap ini dapat menggunakan kartu CRC (*Class Responsibility Collaboration*). CRC digunakan untuk pemetaan (membangun) kelas-kelas yang akan digunakan pada diagram *use case*, diagram kelas dan diagram objek. CRC diperkenalkan oleh Kent Beck dan Ward Cunningham sekitar tahun 1989 sebagai kelengkapan pemrograman berorientasi objek. CRC sebagai cikal bakal yang menjadi kelas pada saat tahap analisis.

3. *Coding*/Pengkodean

Hal utama dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan XP adalah *pair programming* (dalam membuat program melibatkan 2 atau lebih *programmer*).

4. *Testing/Pengujian*

Tahap ini memfokuskan pada pengujian fitur-fitur yang ada pada aplikasi sehingga tidak ada kesalahan (*error*) dan aplikasi yang dibuat sesuai dengan proses bisnis pada klien (pelanggan) [2].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah penjadwalan pengerjaan yang dilakukan dalam tahap pembuatan proyek akhir ini.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April							
	2019				2019				2019				2019				2020				2020				2020				2020							
	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				
<i>Planning</i>																																				
<i>Design</i>																																				
<i>Coding</i>																																				
<i>Testing</i>																																				