

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya jaman teknologi semakin berkembang dengan cepat, banyak perusahaan yang memakai teknologi untuk membantu proses bisnis agar berjalan dengan lancar. Salah satunya dengan penggunaan teknologi pada perusahaan manufaktur, teknologi ini sangat dibutuhkan perusahaan untuk menjalankan proses transaksi pembelian, produksi, penjualan dan persediaan.

Karya Bersaudara Cijerah (KBC Bersaudara) adalah perusahaan yang bergerak dibidang manufaktur yang memproduksi kaos untuk anak-anak yang memiliki *brand* bernama "*Hopperkids*" yang beralamat di Jl. Dirgantara VI No. 15 Kelurahan Gempol Sari Kecamatan Bandung Kulon. KBC Bersaudara selalu memproduksi kaos dan mampu memproduksi hampir 3.000 kaos dalam satu bulan, perusahaan ini sangat memperhatikan kualitas barangnya agar tidak ada barang yang cacat sehingga tidak ada proses retur karena perusahaan ini memiliki sistem jual putus dalam proses penjualannya.

Selama ini KBC Bersaudara banyak mengalami perkembangan dalam bisnisnya. Hal ini terlihat dengan banyaknya jumlah produksi yang dihasilkan. Dalam hal penentuan harga jual produk, KBC Bersaudara menghitung total dari biaya bahan baku, dan biaya tenaga kerja menggunakan *Microsoft Excel*. Bahan baku yang digunakan dalam memproduksi barang ini adalah kain jenis *catoon combed soft* serta untuk bahan penolongnya berupa benang dan karet leher. Untuk menjalankan proses bisnis ini, KBC Bersaudara terlebih dahulu melakukan pembelian bahan baku. Setelah pembelian bahan baku selesai maka proses selanjutnya yaitu proses produksi dimulai dengan pembuatan pola, pemotongan kain, sablon, jahit, obras, *finishing* dan yang terakhir *packing*. Biaya *overhead* pabrik di KBC Bersaudara saat ini adalah biaya listrik untuk mesin ketika proses produksi berlangsung.

Dalam proses pencatatan transaksi maupun laporan KBC Bersaudara masih menggunakan *Microsoft Excel*. Masalah yang dihadapi saat pencatatan transaksi yaitu kurang teliti dalam proses pencatatan pembelian bahan baku dan transaksi produksi sehingga sering menyebabkan pemasukan dan pengeluaran tidak seimbang. Selain itu, biaya produksi pun tidak dapat menampilkan biaya secara rinci sesuai dengan laporan harga pokok produksi. Maka dari itu, proses untuk penentuan harga jual produk pun kurang baik karena hanya memperkirakan berapa biaya yang telah dikeluarkan mulai dari pembelian bahan baku sampai dengan produksi.

Metode *full costing* merupakan metode yang tepat untuk diterapkan di KBC Bersaudara karena metode ini dapat memperhitungkan semua unsur biaya produksi pada harga pokok produksi. Berdasarkan alasan diatas, maka perusahaan membutuhkan aplikasi berbasis web yang dapat menunjang proses bisnis agar dapat mengelola biaya pembelian bahan baku dan harga pokok produksi secara rinci serta mampu menghasilkan harga jual untuk proses penjualan produk yang telah diproduksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana mencatat transaksi pembelian bahan baku?
- b. Bagaimana menghitung biaya produksi?
- c. Bagaimana penentuan harga jual produk menggunakan metode *full costing*?
- d. Bagaimana menampilkan jurnal umum, buku besar dan laporan harga pokok produksi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan diatas maka tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Mampu mengelola pencatatan transaksi pembelian bahan baku menggunakan aplikasi berbasis web,
- b. Mampu mengelola perhitungan biaya produksi menggunakan aplikasi berbasis web,
- c. Mampu mengelola penentuan harga jual produk dengan metode *full costing* menggunakan aplikasi berbasis web,
- d. Mampu menampilkan jurnal umum, buku besar dan laporan harga pokok produksi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka batasan masalah adalah sebagai berikut.

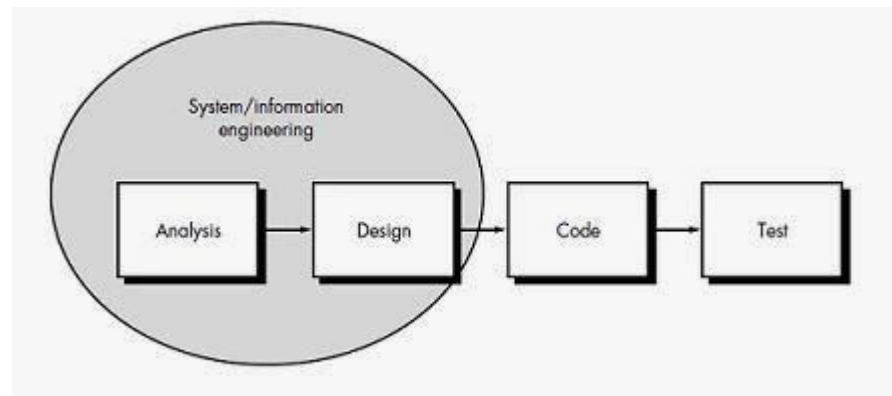
- a. Tidak menghitung pajak pembelian dan penjualan,
- b. Tidak menangani perhitungan persediaan,
- c. Tidak menangani penjualan,
- d. Tidak menangani retur pembelian dan penjualan,
- e. Tahap *System Development Life Cycle* hanya sampai tahap pengujian,
- f. Pengujian menggunakan *black box testing*,
- g. Pembelian selalu dilakukan secara tunai,
- h. Tidak mencatat jurnal koreksi.

1.4 Metode Pengerjaan

Software Development Life Cycle (SDLC) memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya. Salah satu model dari SDLC ini yaitu Model *waterfall*.

Model *waterfall* atau sering disebut model air terjun ini merupakan model sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model ini menyediakan pendekatan alur hidup

perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung [1].



Gambar 1- 1
Model Waterfall

a. Analysis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

b. Design

Proses ini merupakan proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean.

c. Code

Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Test

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara rinci dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

1.5 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan untuk Proyek Akhir ini adalah:

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

		Tahun 2018 - 2019																															
Kegiatan	Sept	Oct			Nov			Des			Jan			Feb			Mar			April			Mei										
	2018	2018			2018			2018			2019			2019			2019			2019			2019										
	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	■	■	■	■																													
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■																					
Pengkodean													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■									
Pengujian																													■	■	■	■	
Implementasi																																	
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	