

## BAB 1

# PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata di Indonesia termasuk salah satu industri yang ikut berperan besar dalam meningkatkan perekonomian di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan dan pertumbuhannya yang sangat cepat di beberapa daerah, terutama di daerah yang padat wisata di Indonesia. Menurut definisinya pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan dari suatu tempat menuju ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan dan keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu [1].

Selama melakukan perjalanan biasanya wisatawan memerlukan rentang waktu yang beragam tergantung aturan dari instansi tertentu ataupun kebutuhan dan kesanggupan. Demi memenuhi kebutuhan wisatawan tersebut, Industri di sektor pariwisata haruslah diiringi dengan penyediaan akomodasi yang sesuai dan beragam. Salah satu akomodasi yang dimaksud adalah hotel dan restoran sebagai tempat persinggahan dan peristirahatan bagi wisatawan. Dengan demikian, usaha akomodasi dapat diartikan sebagai salah satu jenis usaha yang menggunakan satu bangunan utuh atau sebagian yang disediakan agar setiap orang dapat menginap, makan serta memperoleh layanan dan fasilitas lain dengan pembayaran.

Akomodasi perhotelan tidak dapat dipisahkan dengan pariwisata, karena tanpa adanya akomodasi hotel dapat dikatakan kepariwisataan akan lumpuh, begitu pula sebaliknya. Hotel yang kita ketahui selain menyediakan jasa penginapan biasanya juga memperhatikan aktivitas penjualan makanan dan minuman yang menjadi sumber penghasilan terbesar setelah jasa penginapan. Penjualan makanan dan minuman dilakukan dengan berbagai bentuk, ada yang dijual melalui restoran hotel langsung, bar hotel, layanan kamar, maupun perjamuan. Restoran dan bar hotel biasanya berada dalam area yang sama tetapi tidak menutup kemungkinan akan

dipisah tergantung pihak hotel yang menyediakan. Layanan kamar merupakan pelayanan pihak hotel yang diberikan untuk tamu yang ingin menikmati makanan langsung dikamarnya. Sedangkan perjamuan merupakan pelayanan yang biasanya harus melalui proses pemesanan terlebih dahulu, biasanya dipesan untuk kegiatan pertemuan bisnis yang menggunakan ruangan khusus dengan kapasitas tertentu pula. Dengan demikian ragam pemasukan atau pendapatan setiap hotel tentunya juga berbeda karena tidak semua hotel menyediakan fasilitas restoran dan bar [1].

Seperti yang telah kita ketahui, layanan *food & beverage* hotel juga memberikan kontribusi keuntungan untuk hotel. Untuk mengukur seberapa besar kontribusi keuntungan yang diperoleh tentunya perlu memperhatikan *cost* atau biaya dari *food & beverage* itu sendiri. Pengendalian biaya tidak bisa dilakukan pada saat tertentu saja, karena juga menyangkut atas seluruh pengendalian biaya itu sendiri terkait fungsi manajemen, seperti perencanaan operasional, koreksi dan evaluasi. Menurut Deviarti & Ayu (2011:528), Pengendalian biaya yang dilakukan dengan perencanaan laba disesuaikan dengan pelaksanaan untuk menentukan besar penjualan agar perusahaan tidak mencapai kerugian dan mencapai laba yang diharapkan. [2]. Perencanaan biaya *food & beverage* hotel biasanya diawali dengan penyusunan biaya resep makanan dan minuman sebagai acuan pembuatan biaya standar. Menurut Mulyadi (2014:387) *Standard Cost* atau biaya standar merupakan biaya yang ditentukan di awal dan merupakan biaya yang seharusnya dikeluarkan untuk membuat satu satuan produk yang menjadi pedoman dalam pengeluaran biaya sesungguhnya yang mana jika biaya sesungguhnya menyimpang maka di anggap benar adalah biaya standar [3]. Sedangkan menurut Arjana dan Mentra (2008:185) biaya standar dapat tercapai jika tidak ada bahan yang terbuang dan terciptanya efisiensi yang optimum dan telah mengikuti semua standar yang telah ditetapkan. Secara sederhana dapat diartikan bahwa penetapan biaya standar merupakan salah satu langkah dalam merencanakan biaya. Adapun alat yang bisa digunakan dalam merencanakan biaya adalah dengan membentuk anggaran. Menurut Hansen dan Mowen ( 2001 : 714), Anggaran adalah bentuk kuantitatif dari rencana yang mengidentifikasi tujuan- tujuan perusahaan dan tindakan-tindakan yang dilakukan perusahaan untuk mencapainya. Menyesuaikan dengan fungsi perencanaan biaya

pada *food & Beverage* hotel, pembuatan anggaran juga memperhatikan menu yang akan dijual karena akan mempengaruhi standar pembiayaan nantinya. Menurut Jack D. Ninemeir, (2001:91), menu adalah landasan untuk mengontrol proses dalam operasional food and beverage [4]. Dalam kasus beberapa hotel di Indonesia, meskipun biaya standar telah ditetapkan namun dalam penerapannya masih banyak hotel yang dalam perhitungannya mendapatkan biaya sesungguhnya (*actual cost*) yang tidak memenuhi standar dan perencanaan yang telah ditetapkan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan takaran bahan baku yang berubah-ubah, adanya biaya-biaya yang belum terhitung bahkan ada yang dikarenakan penetapan perencanaannya belum dikalkulasikan secara tertulis. Dengan kasus-kasus tersebut memungkinkan timbulnya kesetimpangan biaya yang keluar dengan keuntungan yang diperoleh pun tidak sesuai dengan target yang diharapkan perusahaan. Dengan demikian perlu adanya perhatian khusus, salah satunya dengan menerapkan perhitungan dan perencanaan biaya secara terkomputerisasi untuk memperbaiki dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang timbul.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk mengambil permasalahan tersebut sebagai bahan proyek akhir dalam pembuatan aplikasi berbasis web yang di beri judul “Aplikasi Perencanaan dan Pencatatan Biaya Resep dengan Pendekatan Standar Pembiayaan”. Dengan Harapan dapat membantu perencanaan dan pencatatan biaya yang ada pada layanan *food & beverage* hotel dalam bentuk aplikasi berbasis web, agar dapat terus konsisten berkontribusi memberikan keuntungan pada hotel.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pencatatan biaya resep *food & beverage* hotel?
- b. Bagaimana cara melakukan perencanaan biaya bahan baku *food & beverage* hotel?
- c. Bagaimana cara melakukan perhitungan biaya bahan baku *food & beverage* hotel?

- d. Bagaimana departemen *food & beverage* hotel melakukan transaksi/realisasi biaya?
- e. Bagaimana hotel mengelola laporan akuntansi?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Dapat melakukan pencatatan biaya resep *food & beverage* hotel
- b. Dapat melakukan perencanaan biaya bahan baku *food & beverage* hotel
- c. Dapat melakukan perhitungan biaya bahan baku *food & beverage* hotel
- d. Dapat melakukan transaksi/realisasi biaya
- e. Dapat mengelola laporan akuntansi

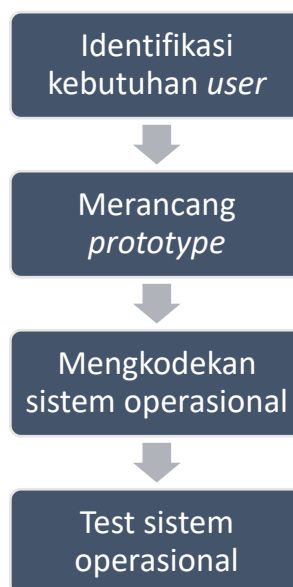
### 1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada aplikasi yang dibangun adalah sebagai berikut :

- a. Bahan baku yang tersimpan diasumsikan dalam kondisi baik.
- b. Produk yang disajikan kepada tamu dalam kondisi baik.
- c. Ketersediaan bahan baku diasumsikan sesuai dengan kebutuhan.
- d. Akun pengguna aplikasi telah disediakan untuk *cost controller, purchase officer, food & beverage manager, chef* dan *cashier restaurant & bar* sehingga tidak memerlukan pendaftaran atau pembuatan akun baru.
- e. Produk yang diproduksi dianggap terjual habis.
- f. Pembelian bahan baku diasumsikan dilakukan secara *cash purchase*
- g. Produk yang disediakan diasumsikan hanya untuk konsumsi di tempat (*dine in*)

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dan pengembangan yang digunakan dalam membangun aplikasi menggunakan model *Prototyping*. Model pengembangan ini memungkinkan pengembang menggunakan atau menyediakan sistem *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pemilik atau pengguna sistem memiliki gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukan. Secara singkat pengembang dapat membuat *prototype* sebelum membuat sistem yang sebenarnya [5].



Gambar 1.5-1  
Model *Prototyping* [6]

a. Analisa kebutuhan *user*

Pada tahapan ini diawali dengan pengumpulan data dengan mengkomunikasi dan mendengarkan kebutuhan *user* yang kemudian dianalisa dan merumuskan solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada [6]. Dalam Tahapan ini yang sangat diperlukan untuk dianalisa adalah hambatan yang dialami, siapa saja *user* sistem, dan fungsi apa saja yang akan ditangani sistem [7]. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan observasi dan wawancara langsung dengan pihak *Cost Controler*, *F&B Manager* dan *Purchase Officer* hotel.

b. Perancangan *prototype*

Pada tahap kedua, perancangan sistem digambarkan dalam bentuk diagram-diagram UML yang diantaranya *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *entity relationship diagram* [7]. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan *mock-up* dan *tools* yang digunakan adalah aplikasi Balsamiq Mock-up.

c. Mengkodekan sistem operasional

Pada tahap pemrograman, pembangunan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan DMS MySQL yang menghasilkan aplikasi yang dapat dijalankan [7]. Untuk tahap ini digunakan aplikasi Visual Studio Code sebagai *tools* dan *framework* yang digunakan adalah Codeigniter.

d. *Test System Operational*

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi dengan *user* dengan melaksanakan diskusi atas *prototype* yang telah dirancang. Saat proses diskusi diharapkan adanya kritikan, saran dan masukan dari *user* untuk dilakukan perbaikan sampai akhirnya *user* merasa aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan [7]. Pada tahapan ini biasanya dilakukan pengujian jenis *blackbox testing* untuk menilai fungsionalitas *prototype* aplikasi yang dibangun. Sedangkan *tools* yang digunakan untuk menjalankan *prototype* menggunakan aplikasi google chrome.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.6-1**  
**Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir**

No.	Deskripsi Kerja	Oktober				November				Desember				September				Oktober				November				Desember							
		2020				2020				2020				2021				2021				2021				2021							
		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	Identifikasi Kebutuhan User	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																
2	Merancang <i>Prototype</i>					█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																
3	Mengkodekan Sistem Operasi									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█								
5	Tes Sistem Operasional																					█	█	█	█	█	█	█	█				
6	Buku PA	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█