

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Persediaan atau *inventory* menunjukkan barang-barang yang dimiliki untuk dijual dalam kegiatan normal perusahaan. Terdapat 3 (Tiga) metode yang sering digunakan oleh para mahasiswa dalam penentuan harga pokok persediaan barang, antara lain Metode *First In First Out* (FIFO), *Last In First Out* (LIFO) dan Rata-rata (AVERAGE).

Berdasarkan survei pada 19 Februari 2014 yang dilakukan kepada 40 orang mahasiswa Semester 4 Komputerisasi Akuntansi, sekitar 60% mahasiswa masih kurang memahami dengan metode perhitungan harga pokok persediaan barang dan sisanya 40% mahasiswa mengetahui tentang metode perhitungan harga pokok persediaan. Dalam perhitungan harga pokok persediaan 60% dari 40 mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Tahun ajaran 2012/2013 masih sulit dalam mengerjakan metode perhitungan harga pokok persediaan.

Berdasarkan survei yang dilakukan pada 19 Februari 2014, dalam pembelajaran metode perhitungan harga pokok persediaan masih menggunakan pembelajaran yang manual. Mahasiswa masih menggunakan praktikum manual seperti praktek di kertas dan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Pembelajaran dengan metode tersebut mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam praktikum atau mengerjakan studi kasus. Kesalahan yang dimaksud dapat berupa kesalahan dalam penentuan harga pokok persediaan. Mahasiswa memerlukan penekanan pembelajaran yang berbeda dari metode pembelajaran agar tingkat persentase mahasiswa yang kurang memahami menjadi menurun.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membantu pembelajaran tentang metode penentuan harga pokok persediaan barang pada mahasiswa?

3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan adalah untuk membantu pembelajaran mengenai metode penentuan harga pokok persediaan.

4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi membahas 3 metode penentuan harga pokok persediaan yaitu FIFO, LIFO, dan AVERAGE.
- b. Jenis barang yang di masukan hanya 1 (satu) jenis barang.
- c. Data masukan adalah data pembelian dan data penjualan barang.
- d. Metode *Waterfall* hanya sampai pada tahapan *Integration and System testing*.
- e. Metode pembelajaran yang digunakan adalah latihan (*drill*) dengan menggunakan perantara *E-Learning*.
- f. Jenis perusahaan yang digunakan dalam studi kasus adalah perusahaan dagang.
- g. Ruang lingkup materi yang disajikan adalah statis atau tidak berubah..

5. Definisi Operasional

Definisi operasional pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. *E-Learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi.

- b. Metode penentuan adalah suatu metode yang digunakan dalam menentukan atau menetapkan harga pokok persediaan.
- c. Persediaan Barang adalah barang-barang yang dimiliki oleh suatu perusahaan manufaktur atau jasa dagang untuk dijual kembali.
- d. Metode harga pokok persediaan adalah suatu metode yang digunakan dalam menentukan suatu harga pokok dalam persediaan yang tersedia.
- e. Akuntansi merupakan proses pengolahan informasi yang menghasilkan informasi akuntansi.

6. Metode Pengerjaan

Dalam membangun aplikasi ini, perlu menggunakan beberapa metode pengerjaan yang dapat digunakan sebagai pedoman ataupun sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi tersebut, metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Metode pengumpulan data dan Metode pengembangan.

a. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

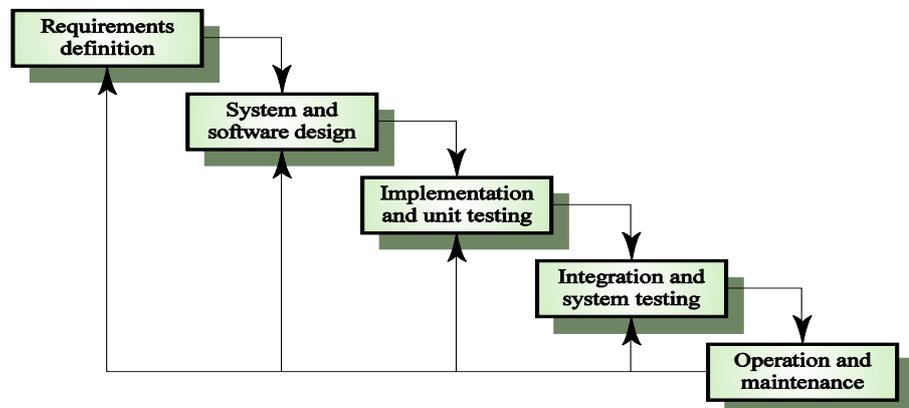
Melakukan wawancara dengan dosen yang terkait dalam penyusunan konsep untuk aplikasi pembelajaran metode persediaan agar sesuai dengan metode pembelajaran yang ada.

2. Studi kepustakaan

Membaca literatur atau buku-buku yang terkait dalam pembuatan aplikasi pembelajaran metode persediaan serta yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

b. Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan pembuatan aplikasi menggunakan metode Waterfall. Model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan piranti lunak. Berikut adalah tampilan atau gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan model *Waterfall* menurut [1].



Gambar 1-1
Metode Waterfall

1) *Requirement Definition*

Proses pengumpulan apa yang dikumpulkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang dibangun. Pada fase ini yang dilakukan adalah melakukan wawancara, melakukan studi kepustakaan, dan melakukan pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket. Data yang terkumpul dijadikan sebagai pedoman untuk mendefinisikan mengenai kebutuhan aplikasi yang akan dibangun.

2) *System and software design*

Setelah semuanya kebutuhan terpenuhi maka langkah selanjutnya dibutuhkan adalah *design* pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur. Pada fase ini yang dilakukan adalah pemodelan aplikasi menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan perancangan *User Interface*

3) *Implementation and unit testing*

Desain program diterjemahkan dalam kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibuat langsung diuji secara unit, untuk memastikan bekerja dengan baik. Pada fase ini yang

dilakukan adalah pembuatan kode pemrograman menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)*, dan *database MySQL*.

4) *Integration and System testing*

Penyatuan unit program untuk diuji secara keseluruhan (*System testing*) aplikasi ini diuji menggunakan *Black Box testing*.

7. Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Tahun 2014																											
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	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>Requirements definitions</i>																												
<i>System and software design</i>																												
<i>Implementation and unit testing</i>																												
<i>Dokumentasi</i>																												

