

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV Bima Jaya Furniture merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan furnitur dan ukir dengan mengadopsi sistem *make-to-order*. CV Bima Jaya Furniture yang terletak di Kabupaten Kudus, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dengan menjalin 3 mitra kerja dan memiliki 10 orang karyawan dari awalnya hanya 3 orang karyawan sejak pendiriannya pada tahun 2018. Dengan memperluas tim dan jaringan kerja, CV Bima Jaya Furniture menegaskan komitmennya dalam meningkatkan kualitas produk dan layanan di pasarannya di wilayah Jawa Tengah. Produk furnitur yang dihasilkan oleh CV Bima Jaya Furniture berbagai macam furnitur seperti meja, kursi, lemari, *kitchen set*, dan ranjang tidur. Setiap produk yang diproduksi sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pelanggan.

Dalam memproduksi produk furnitur dan ukiran, CV Bima Jaya Furniture memiliki beberapa tahapan diantaranya yaitu proses produksi, yang dimulai dari pembelian bahan baku, proses produksi, proses *finishing*, hingga proses pengiriman atau pemasangan furnitur ke pelanggan. Setiap produk mebel yang diproduksi tentunya memiliki jenis yang berbeda, seperti desain, corak, dan bentuk yang bervariasi, yang juga menentukan perbedaan harga. Selain itu, proses produksi setiap mebel memerlukan bahan baku dan tenaga kerja yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik produk tersebut. Pengelolaan yang cermat terhadap komponen-komponen produksi menjadi krusial dalam upaya meningkatkan keuntungan perusahaan. Komponen-komponen proses produksinya yang dikelola dengan baik, menghasilkan furnitur berkualitas tinggi yang memenuhi ekspektasi pelanggan dan sekaligus memperkuat kepercayaan perusahaan di pasar khususnya bidang furnitur.

Permasalahan yang dihadapi dalam proses bisnis CV Bima Jaya Furniture yaitu menentukan harga jual atas dasar harga pokok produksi, perhitungan pokok produksi yang berjalan selama ini hanya berpedoman pada produk yang telah dibuat atau dilihat dari kemiripan spesifikasi. Sehingga beberapa kali terjadi kesalahan dalam memberikan penawaran produk yang diakibatkan fluktuatifnya biaya bahan baku dan komponen bahan baku yang belum terperinci. Ditambah

pengabaian terhadap biaya *overhead* yang tidak dibebankan kedalam biaya produksi mengurangi potensi keuntungan yang dapat diperoleh oleh perusahaan. Akibat perhitungan yang belum tercatat dengan baik perusahaan sulit mengetahui kondisi keuangan perusahaan terkait laba atau ruginya setiap pesananan.

Setelah mengevaluasi proses bisnis yang berjalan, disimpulkan bahwa kendala yang dialami perusahaan mengakibatkan belum optimalnya peningkatan akurasi harga pokok produksi (HPP) dan pencatatan laporan keuangan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pengembangan sebuah sistem informasi perhitungan harga pokok produksi (HPP) yang sesuai sistem *make-to-order* perusahaan yaitu metode *job order costing* menghitung harga setelah perusahaan menerima pesanan. Sistem ini juga membantu pengambilan keputusan bagi manajer perusahaan CV Bima Jaya Furnitur untuk meningkatkan kesenjangan perusahaan menjadi lebih baik dengan melihat laporan keuangan yang informatif sesuai dengan standar akuntansi.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang penulis jelaskan, penulis tertarik untuk membahas dan merancang sistem untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan judul "IMPLEMENTASI METODE *JOB ORDER COSTING* PADA SISTEM INFORMASI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI (HPP) PADA CV BIMA JAYA FURNITURE BERBASIS WEB".

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan Metode *Job Order Costing* pada Sistem informasi perhitungan dalam menentukan harga pokok produksi (HPP) di CV Bima Jaya Furniture?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini disusun untuk memastikan agar fokus penelitian tetap terjaga dan tidak melebar terlalu jauh dari tujuan awal, sehingga tidak mengurangi efektifitas pemecahan masalah. maka penulis membatasi pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat diakses oleh Pelanggan, Admin, Kepala Perusahaan, dan Pegawai Produksi.
2. Variabel yang digunakan untuk menentukan harga pokok produksi adalah biaya bahan baku, biaya tenaga kerja dan biaya *overhead* pabrik.
3. Metode yang digunakan untuk menentukan harga pokok produksi (HPP) metode *Job Order Costing*.
4. Data yang di gunakan yaitu data user, bahan baku, tenaga kerja, *overhead* pabrik, produksi, *bill of material*, pesanan, dan pelanggan.
5. Model pengembangan sistem informasi yang digunakan adalah *Prototype*.
6. Laporan akhir yang di hasilkan oleh sistem yaitu berupa laporan laba rugi, dan kartu harga pokok produksi.

1.4. Tujuan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem untuk memfasilitasi proses perhitungan harga pokok produksi (HPP) di CV Bima Jaya Furniture. Dengan menggunakan metode *Job Order Costing* yang terintegrasi dalam sebuah platform *website*, diharapkan proses perhitungan harga pokok produksi (HPP) dapat dilakukan secara tepat, sistematis, dan efisien.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan tugas akhir ini berdasarkan latar belakang tersebut adalah:

1.5.1. Bagi Mahasiswa

1. Hasil penelitian bisa menjadi landasan untuk mengembangkan aplikasi yang lebih baik.
2. Penyelesaian penulisan karya tulis tugas akhir SI Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

1.5.2. Bagi Universitas Muria Kudus

Salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan S1 pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

1.5.3. Bagi Perusahaan

Melalui Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem informasi perhitungan yang mampu menyajikan laporan keuangan yang informatif, memfasilitasi proses penentuan harga pokok produksi (HPP) di CV Bima Jaya Furniture, serta memberikan solusi yang efektif bagi tantangan yang dihadapi.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Perancangan pada sistem informasi memiliki faktor kunci yaitu mengidentifikasi permasalahan pada sistem. Pengidentifikasian permasalahan pada sistem meliputi komponen-komponen sistem termasuk data pendukung pengembangan sistem. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berdasarkan dari sumber antara lain sebagai berikut:

A. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang dikumpulkan secara langsung dari objek penelitian sebagai bentuk meningkatkan kredibilitas penelitian. Pengumpulan sumber data primer meliputi:

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara, teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung untuk memperoleh data secara mendalam antara penulis dan Manajer CV Bima Jaya Furniture mengenai proses dan kendala yang dihadapi perusahaan. Selain itu, peneliti juga menanyakan fenomena yang diharapkan dapat membawa perkembangan bagi perusahaan.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi, pengumpulan data dengan mengamati, memahami, dan meninjau langsung di CV Bima Jaya Furniture untuk mengumpulkan informasi mengenai proses bisnis dan prosedur perusahaan.

B. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dari sumber yang telah ada untuk dimanfaatkan keperluan analisis atau penelitian yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti menerapkan pendekatan pengumpulan sumber data sekunder diantaranya yaitu:

1. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi adalah suatu pendekatan pengumpulan data yang melibatkan pencarian literatur dan dokumen dari berbagai sumber baik itu digital dan teoritis yang sesuai dengan subjek yang akan diteliti.

2. Studi Kepustakaan

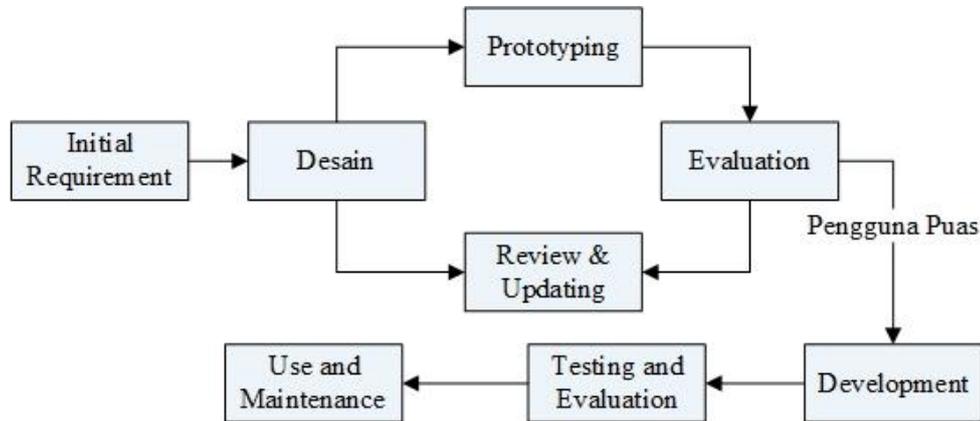
Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang mengkaji *e-book*, literatur, catatan dan jurnal dari internet yang relevan dengan masalah yang akan dipecahkan. Seperti halnya pengumpulan informasi mengenai penerapan teori dan *Job Order Costing* pada sistem informasi pengelolaan menetapkan harga pokok produksi (HPP).

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Penerapan metode pengembangan sistem yang akan digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Prototyping*. Menurut penelitian Ogedebe dkk, yang dikutip oleh Paramitha (2022), model *prototyping* dibuat untuk menetapkan kebutuhan awal sistem. Oleh karena itu, pendefinisian aturan pada tahap awal dibutuhkan untuk memastikan tahapan-tahapan berjalan dengan baik dan lancar. Adapun manfaat-manfaat dalam penggunaan metode *prototyping*, adalah sebagai berikut (Purnomo, 2017):

- 1) Sistem disempurnakan berdasarkan masukan dari umpan balik pengguna yang dilakukan pada tahap replika atau *prototype* sistem.
- 2) Perkembangan yang terjadi pada sistem bersifat dinamis seiring dengan tahapan *prototyping* hingga mencapai hasil akhir pengembangan
- 3) Perkembangan *prototype* sistem dapat berupa penambahan maupun pengurangan sistem sesuai berjalannya proses pengembangan.
- 4) Produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan tepat guna bagi pengguna.

Adapun tahapan dari model *prototype* adalah sebagai (Paramitha, 2022):



Gambar 1. 1 Tahapan Model *Prototype*

1. *Initial Requirement* (Pengumpulan Kebutuhan dan Analisa)

Pengembang dan pengguna sistem akan bekerja sama untuk mengidentifikasi seluruh kebutuhan dan merumuskan kebutuhan sistem perangkat lunak (*software*). Pada tahap ini, peneliti akan mengumpulkan data yang diperlukan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan di bagian produksi CV Bima Jaya Furniture.

2. Desain Sistem

Desain sistem adalah memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai penuntun bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi atau sistem. Dalam desain sistem ini diharapkan dapat memastikan sistem berjalan dengan baik, mengatasi masalah, dan mengantisipasi kebutuhan di masa depan. Pada tahapan ini peneliti membuat perancangan alur kerja aplikasi yang akan dibuat. Serta merancang beberapa proses dan aktor apa saja yang akan berinteraksi dalam aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

3. Pembangunan *Prototype*

Pada tahapan ini, dilakukan pembuatan perancangan atau *prototype* sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna. Ini termasuk desain tampilan input dan output sistem berdasarkan rancangan pemodelan yang telah dibuat sebelumnya.

4. Evaluasi *Prototype*

Pada tahapan evaluasi terhadap *prototype* ini, dilakukan pengecekan penyesuaian dengan kebutuhan sistem. Apabila terjadi ketidaksesuaian dengan kebutuhan maka *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 dan 3. Pengulangan langkah-langkah tersebut dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dimana *user* dapat memberikan masukan terkait dengan tampilan *prototype* dan dapat menyesuaikan kembali sesuai dengan kebutuhan sistem untuk user serta disesuaikan dengan SOP yang berlaku.

5. *Development* (Mengkodekan Sistem)

Apabila *prototyping* telah selesai dan disepakati selanjutnya adalah pengembangan sistem dimana tahapan ini akan mulai dilakukan pengcodingan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai.

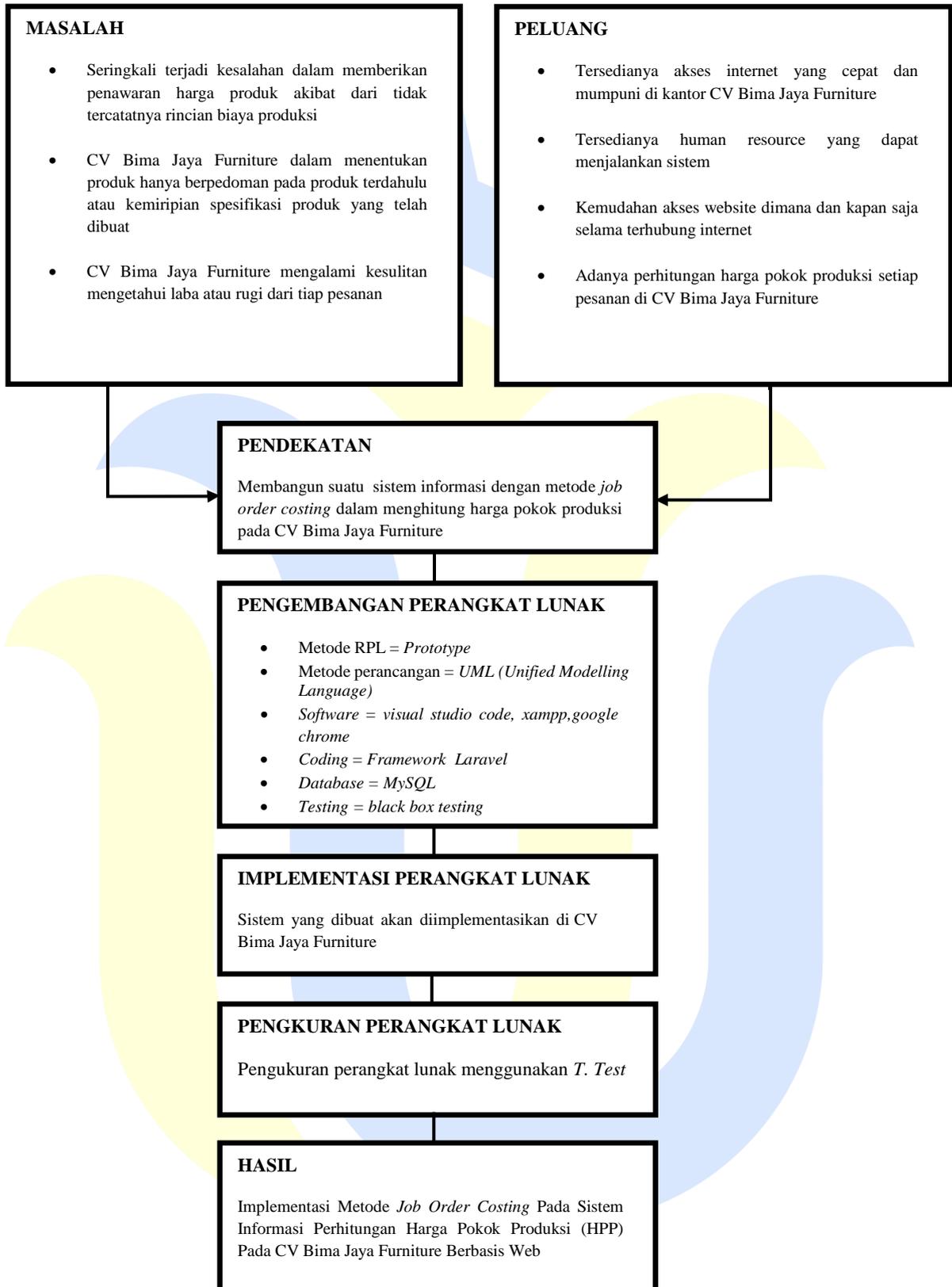
6. *Test* (Pengujian Sistem)

Tahap pengujian sistem dilaksanakan untuk mengidentifikasi kesalahan pada *aplikasi* yang telah dibuat dan memastikan bahwa setiap fitur berfungsi sebagaimana diharapkan, dengan syarat bahwa sistem telah siap untuk digunakan. Dalam konteks penelitian ini, pengukuran perangkat lunak dilakukan menggunakan *T.Test* sedangkan dalam pengujian fungsionalitas sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*.

7. *Use and Maintenance* (Penggunaan dan Pemeliharaan)

Tahap terakhir dari metode penelitian ini adalah penggunaan dan pemeliharaan sistem. Pada tahap penggunaan sistem digunakan setelah dilakukan evaluasi *siap* untuk digunakan. Adapun tahap pemeliharaan dilakukan agar sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna tanpa ada kendala.

1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 2 Kerangka Pemikiran