

PEMBANGUNAN SISTEM AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PESANAN PADA SAHABAT KAYU WOOD CRAFT BANDAR LAMPUNG

Endah Noviati¹, Sukatmi²

¹Mahasiswa Program Studi Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia

²Dosen Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia
melisaagungputri96@gmail.com¹, sukatmi@dcc.ac.id²

ABSTRAK

Sahabat Kayu Wood Craft adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan meubel. Sahabat Kayu Wood Craft ini masih menggunakan cara manual yakni dengan mencatat semua Pesanan ke buku pesanan. Pendataannya masih sebatas laporan biasa yang dimiliki belum mampu mencatat rincian semua pemesanan yang dipesan. Kelemahan ini dapat menyebabkan keterlambatan dalam pembuatan laporan harga pokok pesanan karena keinginan untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat belum tercapai. Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pembuatan perangkat lunak maka metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Extreme Programming (XP). Alat perancangan yang digunakan adalah Unified Modelling Language (UML) yang meliputi use case diagram, class diagram dan activity diagram. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Netbeans dengan basisdata MySQL. Hasil akhirnya adalah pembangunan sistem akuntansi perhitungan harga pokok pesanan pada sahabat kayu wood craft bandar lampung yang dapat mengolah data bahan baku, data tenaga kerja langsung, data biaya overhead pabrik, dan laporan perperiode dan laporan harga pokok pesanan.

Kata kunci: Perhitungan Harga Pokok Pesanan, Extreme Programming, Unified Modelling Language

1. Pendahuluan

Sistem informasi mempunyai peran yang penting dalam kinerja sebuah organisasi. Sistem informasi memberikan banyak keuntungan seperti proses transaksi. Tanpa adanya informasi yang mendukung sebuah keputusan maka keputusan tersebut bukanlah pilihan yang rasional dan sangat beresiko. Hal ini tentu dikhawatirkan akan menyebabkan ketidakstabilan dalam perusahaan. Oleh karena itulah dibutuhkan adanya sebuah sistem informasi sebagai sumber informasi dasar yang valid dan baik yang digunakan sebagai bahan pertimbangan saat pengambilan keputusan dilakukan.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka dibutuhkan aplikasi yang mampu menghitung harga pokok pesanan secara tepat. Sahabat Kayu Wood Craft dapat menggunakan metode variable costing untuk menentukan harga pokok produksi berdasarkan pesanan yang diterima. Biaya produksi variabel dapat didapat dari perhitungan 3 komponen biaya, yaitu biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik. Dengan menggunakan metode variable costing maka akan dapat didapatkan rasio laba kontribusi (contribution margin ratio) yang digunakan untuk perencanaan jangka pendek. Selain itu, dengan menggunakan metode variable costing dapat menentukan pengambilan keputusan dalam hal pesanan mana yang akan lebih diprioritaskan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu meningkatkan sistem kerja agar menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Untuk menghasilkan Pembangunan Sistem Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Pesanan pada Sahabat Kayu Wood Craft Bandar Lampung

2. Kajian Pustaka

- a. Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, intruksi (intruction) atau pernyataan (statement) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (input) menjadi keluaran (output). [1]
- b. Pengertian Metode harga pokok pesanan adalah biaya-biaya produksi dikumpulkan untuk pesanan tertentu dan harga pokok per satuan produk. [2]
- c. Akuntansi biaya adalah proses pengukuran, penganalisaan, perhitungan, dan pelaporan biaya, profitabilitas, dan kinerja operasi untuk kepentingan internal perusahaan. [3]
- d. Pengertian dari akuntansi biaya adalah proses pencatatan, penggolongan, peringkasan dan penyajian biaya pembuatan dan penjualan produk dan jasa, dengan cara-cara tertentu, serta penafsiran terhadapnya. [4]
- e. Biaya adalah pengorbanan sumber ekonomis yang diukur dalam satuan uang, yang telah terjadi, sedang terjadi atau yang kemungkinan terjadi untuk tujuan tertentu. [4]

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini digunakan Metodologi eXtreme Programming (XP) yaitu sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP pertama kali diusulkan oleh Kent Beck dan Ward Cunningham pada bulan maret 1996. Tujuan XP adalah meminimalisir biaya yang diperlukan jika ada perubahan dalam pengembangan perangkat lunak.

Model ini cenderung menggunakan pendekatan objek-oriented. Sasaran XP adalah tim yang dibentuk berukuran antara sampai medium saja, tidak perlu menggunakan sebuah tim yang besar. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi requirements yang tidak jelas maupun terjadinya perubahan-perubahan requirements yang sangat cepat. Extreme Programming merupakan agile methods yang paling banyak digunakan dan menjadi sebuah pendekatan yang sangat terkenal. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam metode XP adalah:

- a. Planning
- b. Design
- c. Coding
- d. Testing.

3.1 Analisis

Dengan membangun aplikasi biaya produksi yang baru ini diharapkan dapat menggantikan sistem yang lama agar dapat menunjang kinerja di Sahabat Kayu Wood Craft lebih efektif dan efisien. Untuk melakukan pembuatan sistem dibutuhkan tahapan-tahapan tertentu yaitu mengumpulkan data, mendesain database sistem dan mendesain tampilan sistem.

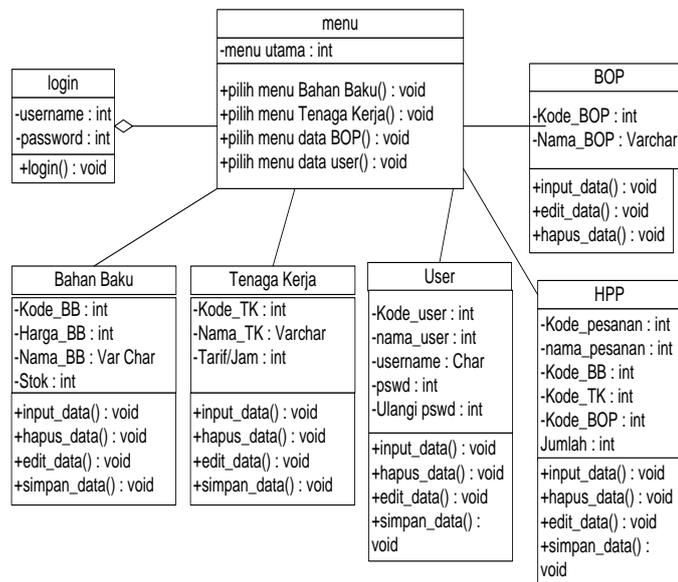
Sistem yang akan dibangun adalah aplikasi desktop yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java neatbeans IDE 8.0.1 dengan dibantu oleh aplikasi database MySQL dan XAMPP.

3.2 Design

Proses design akan menerjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding

3.3 Class Diagram

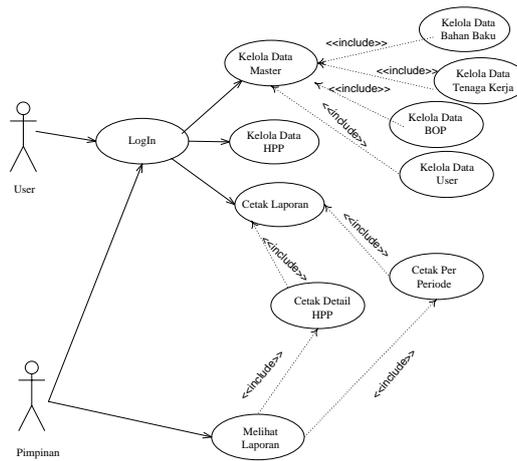
Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron. Adapun Class Diagram yang terdapat dalam Sistem yang akan dirancang dapat kita lihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Class Diagram Sistem

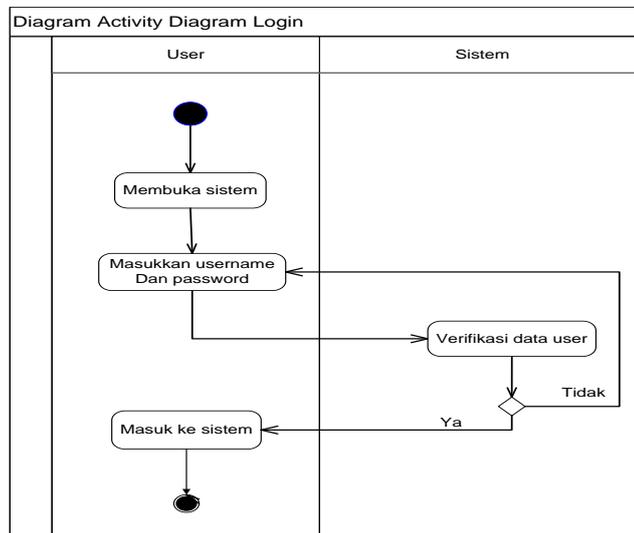
3.4 Use Case

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Administrasi, peserta Pimpinan.



Gambar 2. Use Case Sistem

3.5 Activity Diagram



Gambar 3. Rancangan Activity Diagram Login

4. Hasil dan Pembahasan

a. Tampilan Form Login

Tampilan form ini, berfungsi untuk keamanan data di mana administrator diminta untuk memasukan Nama User, dan password yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan form masuk pengguna dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Tampilan Form Login

b. Tampilan Form Utama

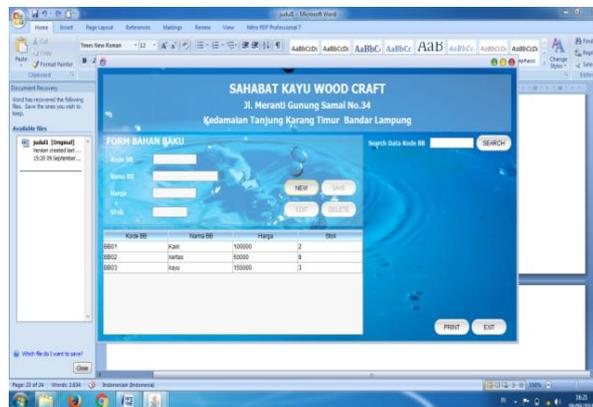
Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari Master, Transaksi, dan Laporan. Form Menu Utama dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Tampilan FormHalaman Utama

c. Tampilan Master Bahan

Master Bahan merupakan form yang berisikan tentang data Bahan Baku. Form ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menyimpan data Bahan Baku. Adapun data yang terdapat dalam Master Bahan Baku adalah Kode Bahan Baku, Nama Bahan Baku, Satuan, Harga dan Stok. Master Bahan Baku dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 6. Tampilan Master Bahan Baku

d. Tampilan Master BTKL

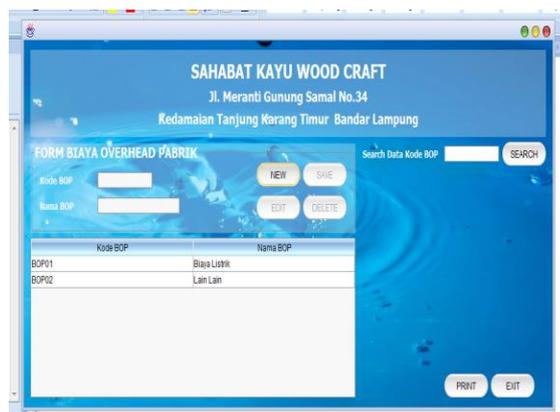
Master BTKL merupakan form yang berisikan tentang data tenaga kerja. Form ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menyimpan data tenaga kerja. Adapun data yang terdapat dalam Master BTKL adalah Kode BTKL, Nama, Jenis Kelamin, Jabatan, dan Upah. Master BTKL dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 7. Tampilan Master BTKL

e. Tampilan Master BOP

Master BOP merupakan form yang berisikan tentang data Overhead Pabrik. Form ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menyimpan data overhead. Adapun data yang terdapat dalam Master BOP adalah Kode BOP, dan Nama BOP. Master BOP dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 8. Tampilan Master BOP

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dibahas tentang Pembangunan Aplikasi Perhitungan Harga Pokok Pesanan Pada Sahabat Kayu Wood Craft Bandar Lampung maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Membangun Aplikasi Perhitungan Harga Pokok Pesanan Pada Sahabat Kayu Wood Craft Bandar Lampung sangat bermanfaat bagi perusahaan, dengan adanya aplikasi ini perusahaan dapat melakukan perhitungan Harga Pokok Pesanan secara terkomputerisasi.
- Dengan adanya aplikasi akuntansi ini kesalahan penginputan data barang pada Sahabat Kayu Wood Craft dapat diminimalisir dan dilakukan dengan mudah dan cepat.
- Aplikasi yang diusulkan dalam proses penyusunan laporan, harian, mingguan, bulanan dan tahunan pada Sahabat Kayu Wood Craft dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat.

Referensi

- [1] Ahmad, Firdaus dan Wasillah Abdullah, 2012, *Akuntansi Biaya*, Salemba Empat : Jakarta.
- [2] Buana, I Komang Setia, 2014, *Jago Pemograman PHP*, Dunia Komputer : Jakarta
- [3] Hizair, 2013, *Akuntansi Biaya*, Graha Ilmu: Yogyakarta.
- [4] Mulyadi, 2012, *Akuntansi Biaya*, STIE YPKPN : Yogyakarta.
- [5] Mulyadi, 2016, *Akuntansi Biaya*, UPP STIM YKPN : Yogyakarta.
- [6] R.A Sukamto dan M.Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak*, : Bandung