

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penentuan harga jual merupakan hal penting dalam suatu perusahaan karena merupakan dasar dalam penentuan keuntungan yang diharapkan. Penentuan harga jual juga mempengaruhi kehidupan perusahaan. Penentuan harga jual yang terlalu tinggi akan menyebabkan konsumen beralih pada perusahaan pesaing yang menawarkan harga lebih murah dengan kualitas barang atau jasa yang relatif sama. Hal ini menyebabkan perusahaan memperoleh kerugian jangka panjang yaitu kehilangan konsumen yang secara otomatis akan mengurangi perolehan laba perusahaan. Sedangkan penentuan harga jual yang terlalu rendah menyebabkan perusahaan mengalami kerugian karena harga jual barang atau jasa tidak bisa menutupi seluruh biaya produksi.

Mengatasi masalah manajemen dalam penentuan harga dapat dibantu dengan metode *Activity-Based Costing* (ABC). Metode ini bertujuan untuk menentukan harga pokok produk yang menelusur pada biaya ke aktivitas, kemudian ke produk. Penerapan metode *Activity-Based Costing* (ABC) merupakan inovasi yang salah satunya mengurangi aktivitas yang tidak mempunyai nilai tambah, menambah nilai tambah kepada produk yang akan dihasilkan, dan mengeliminasi aktivitas-aktivitas yang tidak menciptakan nilai tambah.

Mengingat biaya produksi mempunyai peranan cukup penting dalam penentuan harga jual produk, maka Sola Fide Invitation memerlukan alat bantu

dalam pengambilan keputusan agar penetapan harga menjadi lebih efektif dan mempunyai daya saing. Alat bantu ini nantinya akan dinamakan Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Harga Undangan dengan Metode *Activity-Based Costing* (ABC).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Pendukung Pengambilan Keputusan Penentuan Harga Undangan pada Sola Fide Invitation dengan metode *Activity-Based Costing* (ABC)?”.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti membuat batasan masalah untuk mempermudah penelitian, meliputi:

1. Aplikasi hanya dapat melakukan perhitungan dengan metode *Activity-Based Costing* (ABC).
2. Proses perhitungan biaya overhead mengacu pada aktivitas pekerjaan yang ada pada Sola Fide Invitation.
3. Proses penentuan harga pokok produksi berpacu pada tiga parameter yaitu biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* produk.

4. Proses perhitungan harga jual maksimal hanya tiga produk, jika dilakukan secara bersamaan.
5. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP dan XHTML. Aplikasi pembangun server yaitu MySQL sebagai *database* dan Apache sebagai *web server*. CodeIgniter sebagai *framework* dalam pembangunan aplikasi. Adobe Photoshop dan Corel sebagai pengolah gambar.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Membantu menentukan harga *overhead* produk undangan Sola Fide Invitation dengan metode *Activity-Based Costing* (ABC).
2. Membantu menentukan harga pokok produksi dan harga jual produk undangan pada Sola Fide Invitation.
3. Membuat perangkat lunak untuk membantu Sola Fide Invitation dalam mengambil keputusan yang diharapkan bisa menghasilkan harga yang ideal dan mempunyai daya saing dengan Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan yang terkomputerisasi berdasarkan metode *Activity-Based Costing* (ABC).

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data, antara lain:

1. Metode Wawancara

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan pemilik dan karyawan di Sola Fide Invitation. Hasil yang diperoleh adalah data-data untuk membuat informasi pada aplikasi pendukung pengambilan keputusan harga undangan.

2. Metode Observasi

Peneliti mengadakan pengamatan langsung di Sola Fide Invitation.

3. Metode Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku dan sumber data lainnya yang berhubungan dengan permasalahan menentukan harga pokok produksi.

1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil observasi/pengamatan dan wawancara, maka peneliti menggunakan model analisis PIECES, kebutuhan aplikasi, dan kelayakan aplikasi. Guna mengetahui kelemahan, kebutuhan, dan kelayakan aplikasi yang nantinya akan berjalan, guna menentukan perancangan aplikasi yang akan dilakukan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan proses peneliti menggunakan pendekatan berorientasi objek, dimana penggambaran notasi menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). *Unified Modeling Language* (UML) digunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun rancangan aplikasi perangkat lunak. Di dalam *Unified Modeling Language* (UML) terdapat himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP).

Sedangkan, metode perancangan basis data peneliti menggunakan alokasi model *database relational*. Dalam *database relational*, data-data disimpan dalam bentuk tabel dimana baris-baris pada tabel menyatakan *record* dan kolom-kolom menyatakan *field-field*. Notasi dalam database relational tersebut kemudian digambarkan dengan *Entity Relationship Diagrams* (ERD).

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *waterfall*, yaitu dengan melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, perancangan, implementasi, *testing*, *debuging*. Dalam tahapan ini penulis melakukan pendefinisian kebutuhan sistem dan menggambarkan sistem yang akan dibuat.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas Sistem yang akan dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan, pembuatan sebuah aplikasi dan teori-teori yang berhubungan dengan metode *activity based costing*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang konsep analisis, rancangan basis data, rancangan model aplikasi, dan rancangan user interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil uji coba aplikasi, uji coba program, cara menggunakan program yang telah dibuat, memelihara aplikasi

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok pembahasan dari rumusan masalah. Saran merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber atau referensi yang digunakan penulis untuk keperluan penelitian.

