

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sagai, dkk (2022) mengenai Analisis Biaya Menurut Metode *Full Costing* Untuk Pengambilan Keputusan Menerima Atau Menolak Pesanan Khusus Pada PT. Hasil Karya Sentra Pangan, disimpulkan bahwa Sagai, dkk menggunakan metode Full Costing untuk biaya dalam penerimaan atau menolak pesanan khusus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tiara dan Rukmini (2021) mengenai Penerapan Metode *Full Costing* Sebagai Alat Penentuan Biaya Produksi Dalam Penetapan Harga Sewa, disimpulkan bahwa Tiara dan Rukmini menggunakan metode Full Costing untuk penentuan biaya produksi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Martika, dkk (2022) mengenai Pelatihan Penerapan Metode Full Costing Dalam Perhitungan Harga Pokok Penjualan Untuk Penetapan Harga Jual Produk, disimpulkan bahwa Martika, dkk menggunakan metode Full Costing untuk menghitung harga pokok penjualan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nafisah, dkk (2022) mengenai Analisis Perhitungan Harga Pokok Produksi Dengan Metode Full Costing Dan Variable Costing Sebagai Dasar Penetapan Harga Jual Produk, disimpulkan bahwa

Nafisah, dkk menggunakan metode Full Costing untuk menghitung harga pokok produksi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiani, dkk (2021) mengenai Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi, disimpulkan bahwa Sulistiani, dkk menggunakan metode Full Costing untuk menghitung biaya produksi.

II.2. Landasan Teori

Berikut ini adalah landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang di ambil dari beberapa jurnal terkait penelitian :

II.2.1. Sistem

Pengertian sistem menurut para ahli, konsep dasar sistem:

1. Menurut Fat pengertian sistem adalah sebagai berikut: Sistem adalah suatu himpunan benda nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, ketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.
2. Pengertian sistem menurut Indrajit mengemukakan bahwa mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.
3. Pengertian sistem menurut Jogianto mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu ujuan

tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata adalah suatu obyek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Dengan demikian sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan di dalam sistem. Menurut Richard F. Neuschel suatu prosedur adalah suatu urutan operasi kelrikal (tulis-menulis), yang melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi. (Harumy, dkk, 2018: 64).

II.2.2. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimannya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. Informasi merupakan komoditas krusial bagi pengguna akhir.

Evaluasi terhadap kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat perlu dilakukan untuk menyikapi dan menangani masalah yang muncul. Dalam hal ini meningkatkan kualitas informasi tidak

dengan mudah menambah jumlah informasi, karena terlalu banyak informasi malah akan menimbulkan masalah baru. (Harumy, dkk, 2018: 64).

II.2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. (Harumy, dkk, 2018: 64).

II.2.4. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah alur atau proses aplikasi macam-macam teknik prinsip dengan tujuan pendefinisian suatu sistem, perangkat, atau proses detail yang mencukupi untuk memungkinkan pengaktualan fisiknya. (Saputri, 2020: 42).

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Pengertian perancangan menurut para ahli diantaranya adalah:

1. Menurut Varzello / John Reuter III perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembang sistem: Pendefinisian dari kebutuhankebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi: “Mengembangkan bagaimana suatu sistem dibentuk”.

2. Menurut John Buch & Gary Grudnitski perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
3. Menurut George M. Scott perancangan adalah menentukan bagaimana sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan ; tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. (Hidayatulloh, dkk, 2020: 20).

II.2.5. Pengeluaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) makna atau definisi pengeluaran adalah: Pengeluaran adalah *Expenditure* yaitu pembayaran yang dilakukan saat ini untuk kewajiban pada masa akan datang dalam rangka memperoleh beberapa keuntungan (untung), jika dilakukan untuk meningkatkan aktiva tetap, pengeluaran itu disebut pengeluaran modal, jika dilakukan untuk biaya operasi, pengeluaran itu disebut pengeluaran operasional, biaya tunai tersebut untuk mendapatkan barang, jasa, atau hasil usaha. (Firdaus, 2020: 113).

II.2.6. Biaya

Untuk menjalankan suatu usaha diperlukan sumber daya yang harus dikorbankan sebagai nilai pengganti untuk memperoleh keuntungan. Sumber daya ini pada umumnya di nilai dengan satuan uang. Dimana sumber daya yang dipergunakan seringkali disebut dengan biaya. Pengertian biaya menurut Mulyadi adalah Biaya adalah pengorbanan sumber ekonomi yang diukur dalam satuan uang, yang telah terjadi atau yang kemungkinan akan terjadi untuk tujuan tertentu. Terdapat empat unsur pokok dalam pengertian diatas, yaitu:

1. Biaya merupakan pengorbanan sumber ekonomi.
2. Diukur dalam satuan uang.
3. Yang telah terjadi atau yang secara potensial akan terjadi.
4. Pengorbanan tersebut untuk tujuan tertentu.

Dalam akuntansi, biaya diklarifikasikan dengan berbagai cara, umumnya pengklasifikasian atas dasar tujuan yang hendak dicapai dengan pengklasifikasian tersebut. Menurut Mulyadi biaya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Objek pengeluaran Dalam penggolongan objek pengeluaran ini merupakan dasar penggolongan biaya, misalnya nama objek pengeluaran “depresiasi mesin”, maka semua objek pengeluaran yang berhubungan dengan depresiasi mesin disebut “biaya depresiasi mesin”.
2. Fungsi pokok dalam perusahaan
Biaya produksi, merupakan biaya yang terjadi untuk mengolah bahan baku menjadi produk jadi yang siap jual.

- a. Biaya pemasaran, merupakan biaya-biaya yang terjadi untuk melaksanakan kegiatan pemasaran produk.
 - b. Biaya administrasi, merupakan biaya untuk mengkoordinasi kegiatan produksi dan pemasaran produk.
- 3. Hubungan biaya dengan sesuatu yang dibiayai
 - a. Biaya langsung adalah biaya yang terjadi dimana penyebab satu-satunya adalah karena adanya sesuatu yang dibiayai.
 - b. Biaya tidak langsung adalah biaya yang terjadinya tidak hanya disebabkan oleh sesuatu yang dibiayai.
- 4. Perilaku biaya dalam hubungannya dengan perubahan volume kegiatan
 - a. Biaya variabel adalah biaya yang jumlah totalnya berubah. Sebanding dengan perubahan volume kegiatan.
 - b. Biaya semi variabel adalah biaya yang berubah tidak sebanding dengan perubahan volume kegiatan.
 - c. Biaya tetap adalah biaya yang jumlah totalnya tetap dalam kisaran volume kegiatan tertentu.
- 5. Jangka waktu manfaatnya
 - a. Pengeluaran modal (*capital expenditure*) adalah biaya yang mempunyai manfaat lebih dari satu periode akuntansi. Pada saat terjadi dibebankan sebagai harga pokok aktiva dan dibebankan dalam tahun pelaksanaannya.
 - b. Pengeluaran pendapatan (*revenue expense*) adalah biaya yang hanya mempunyai manfaat dalam periode akuntansi untuk terjadinya pengeluaran

tersebut. Pada saat terjadinya pengeluaran pendapatan ini dibebankan sebagai biaya yang diperoleh dari pengeluaran biaya.

6. Biaya Operasional

Pengertian biaya operasional Pengertian biaya operasional yang dikemukakan oleh Rudianto adalah “biaya yang berkaitan dengan operasi perusahaan di luar biaya produksi”.

Sedangkan menurut Jusuf adalah sebagai berikut: “Biaya operasional atau biaya operasi adalah biaya-biaya yang tidak berhubungan langsung dengan produk perusahaan tetapi berkaitan dengan aktivitas operasional perusahaan sehari-hari”.(Rudianto, Akuntansi Manajemen. (Firdaus, 2020: 114).

II.2.7. Material

Menurut Wikipedia bahasa indonesia, Material adalah sebuah benda yang dari mana dapat di buat darinya atau barang yang di butuhkan untuk membuat sesuatu. material seringkali adalah bahan mentah yang belum di proses, tetapi kadang kala telah diproses sebelum di gunakan untuk proses produksi lebih lanjut. Umumnya, dalam masyarakat teknologi maju, material adalah bahan konsumen yang belum selesai. Beberapa contohnya adalah kertas dan sutra. (Rakhman, 2019: 2752).

II.2.8. *Web*

Web merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan layanan informasi. *Web server* merupakan sebuah perangkat lunak dalam *server* yang berfungsi menerima permintaan (*request*) berupa halaman *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali (*response*) hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Salah satu perangkat lunak *web server* yang biasa digunakan adalah *apache web server*. Apache ini bersifat *open source* yang berarti gratis dan bisa diedit oleh penggunanya. Tugas utama *apache* adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada *client* berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat halaman web. Secara otomatis *apache* akan menjalankan file *index.html* (halaman utamanya) untuk ditampilkan secara otomatis pada *client*. Jika diperlukan juga berdasarkan kode PHP yang dituliskan, maka dapat saja suatu *database* diakses terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman *web* yang dihasilkan. (Choiri, dkk, 2021: 198).

II.2.9. *Full Costing*

Full costing merupakan metode penentuan kos produksi yang memperhitungkan semua unsur biaya produksi kedalam kos produksi, yang terjadi dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik, baik yang berperilaku variabel maupun tetap. (Tiara dan Rukmini, 2021: 98).

Metode *full costing* adalah metode penentuan harga pokok produksi kedalam harga pokok produksi, yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik, baik yang berperilaku variabel maupun tetap, dengan demikian harga pokok produksi menurut *full costing* terdiri dari unsur biaya produksi. (Sagai, dkk, 2022: 140).

Dalam menentukan pengeluaran biaya maka persamaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$B = HJ - (HJ * \text{Laba})$$

$$P = B * Jp$$

Keterangan:

B : Biaya

HJ : Harga Jual

Laba : Keuntungan

PM : Pengeluaran

Jp : Jumlah Produksi.

II.2.10. *Hyper Text Markup Language* (HTML)

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML memungkinkan seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, *heading*, *link* atau tautan, dan *blockquote* untuk halaman *web* dan aplikasi. HTML bukanlah bahasa pemrograman, dan itu berarti HTML tidak punya kemampuan untuk membuat fungsionalitas yang dinamis. Sebagai gantinya, HTML memungkinkan user

untuk mengorganisir dan memformat dokumen, sama seperti Microsoft Word. (Sugijanto, dkk, 2020: 2).

HTML ialah kepanjangan dari *Hypertext Markup Language*. Definisi HTML adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. fungsi utama HTML ialah memberi perintah pada *browser* untuk melakukan manipulasi tampilan melalui tag-tag yang ditulis dalam HTML. (Rahmasari, 2019: 415).

II.2.11. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP merupakan singkatan dari “*Hypertext Preprocessor*”. PHP adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaknya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, ASP dan Perl ditambah beberapa fungsi PHP yang Spesifik dan mudah dimengerti. PHP digunakan untuk membuat tampilan *web* menjadi lebih dinamis, dengan PHP anda bisa menampilkan atau menjalankan beberapa *file* dalam 1 *file* dengan cara di *include* dan *require*. PHP itu sendiri sudah dapat berinteraksi dengan beberapa *database* walaupun dengan kelengkapan yang berbeda yaitu seperti DBM, MySQL, Oracle. (Rahmasari, 2019: 415).

PHP adalah bahasa pemrograman yang sering disisipkan ke dalam HTML. PHP sendiri berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*. Sejarah PHP pada awalnya merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama *Form Interpreted* (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan

untuk mengolah data formulir dari *web*. Bahasa pemrograman ini menggunakan sistem *server-side*. *Server-side programming* adalah jenis bahasa pemrograman yang nantinya *script*/program tersebut akan dijalankan/diproses oleh *server*. Kelebihannya adalah mudah digunakan, sederhana, dan mudah untuk dimengerti dan dipelajari. (Sugijanto, dkk, 2020: 2).

II.2.12. MySQL

MySQL adalah *Relational Databases Manajemen System* (RDBMS) yang didistribusikan gratis dibawah lisensi *General Public Licence* (GPL). MySQL sendiri merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama yaitu *Structured Query Language* (SQL), SQL merupakan suatu Bahasa yang dipakai didalam pengambilan data pada *relational database* atau basis data yang terstruktur. Jadi MySQL adalah *database management system* yang menggunakan Bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan *database server*. Keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. (Solli dan Somprrie, 2021: 537).

II.2.10. *Unified Modelling Language (UML)*

UML yaitu satu kumpulan konvensi permodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak yang terkait dengan objek. UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan system yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan. (Andikos, 2019: 39).

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case diagram* dapat digambarkan dengan sumber-sumber pada Tabel II.1.

Tabel II.1. Simbol *Use Case*

	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
		elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .

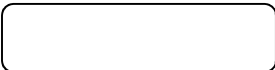
(Sumber: Andikos, 2019: 39)

2. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan

proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* dapat digambarkan dengan simbol-simbol seperti pada tabel II.2.

Tabel II.2. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

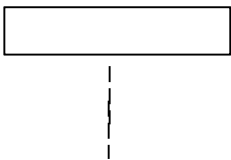
(Sumber: Andikos, 2019: 39)

3. Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang

digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* dapat digambarkan dengan simbol-simbol seperti pada Tabel II.3.

Tabel II.3. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Lifeline</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

(Sumber: Andikos, 2019: 39)

4. *Class Diagram* (Diagram Kelas)

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class diagram* dapat digambarkan dengan simbol-simbol seperti pada Tabel II.4.

Tabel II.4. *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Depedency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Assocation</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

(Sumber: Andikos, 2019: 39)