

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Permasalahan

PT. Marelan Anugerah Perkasa merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perencanaan (*engineering*), konstruksi (*contruction*), pabrikasi baja (*steel manufacturing*), dan melayani transaksi penjualan untuk keperluan konstruksi. Setiap kegiatan produksi memerlukan material dalam pembuatan bahan baku yang akan dijual. Masalah yang terjadi adalah pengeluaran biaya material tidak sesuai dengan pemasukan keuntungan penjualan yang disebabkan karena biaya pengeluaran material yang tidak terkendali dengan baik, hal ini akan menyebabkan kemunduran perusahaan secara perlahan mengingat kebutuhan biaya operasional serta gaji para pegawai terus berjalan setiap bulan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah cara yang dapat membantu PT. Marelan Anugerah Perkasa untuk dapat mengendalikan biaya pengeluaran material.

Penggunaan komputer sudah membantu banyak orang dalam bidang pengelolaan data. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan sistem komputer untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat mengelola biaya pengeluaran material. Sistem yang dapat digunakan adalah sistem informasi. Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi

harian, mendukung operasi, bersifat manajerial yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. (Harumy, dkk, 2018: 64).

Akan tetapi untuk dapat menggunakan sistem informasi dengan pengolahan data yang tepat maka dibutuhkan sebuah metode yang tepat. 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.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode *full costing* untuk berbagai kasus pengolahan data maka peneliti menggunakan metode *full costing* untuk pengeluaran biaya material agar menjadi lebih efektif. *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).

Dengan adanya aplikasi sistem informasi pengeluaran biaya material menggunakan metode *full costing* maka dapat membantu PT. Marelan Anugrah Perkasa dalam mengatur pengeluaran biaya material. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis memutuskan untuk mengambil judul yaitu **“Sistem Informasi Perancangan Pengeluaran Biaya Material Berbasis Web Dengan Metode Full Costing (Studi Kasus: PT. Marelan Anugrah Perkasa)”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Biaya pengeluaran material yang tidak terkendali dengan baik karena tidak adanya pencatatan yang tepat.
2. Dibutuhkan metode yang dapat mengelola pengeluaran biaya material.
3. Dibutuhkan aplikasi yang dapat mengatur pengeluaran biaya material di PT. Marelan Anugrah Perkasa.

I.2.2. Rumusan Masalah

Dengan mengetahui identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana agar biaya pengeluaran material dapat terkendali dengan baik?
2. Bagaimana menerapkan metode *full costing* untuk pengeluaran biaya material?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi Pengeluaran Biaya Material Berbasis *Web*

Dengan Metode *Full Costing*?

I.2.3. Batasan Masalah

Dengan mengetahui permasalahan di atas, maka adapun beberapa batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data *Input* yang digunakan pada sistem informasi ini adalah data material, data produk dan data produksi.
2. Data *Output* yang digunakan pada sistem informasi ini adalah laporan pengeluaran biaya material.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sistem informasi tersebut adalah *PHP Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Hypertext Markup Language* (HTML, *Template* desain dalam program atau sistem tersebut menggunakan *Cascading Style Sheets* (CSS) beserta *Javascript* dan *Database* yang digunakan adalah *My Structure Query Language* (MySQL).
4. Pemodelan atau perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

I.3. Tujuan Penelitian

Dengan mengetahui rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Biaya pengeluaran material dapat terkendali dengan baik.
2. Menerapkan metode *full costing* untuk pengeluaran biaya material.
3. Menghasilkan aplikasi Pengeluaran Biaya Material Berbasis *Web* Dengan Metode *Full Costing* (Studi Kasus: PT. Marelan Anugrah Perkasa).

I.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu dalam mempermudah proses pada saat pengeluaran biaya dilakukan.
2. Memahami penggunaan metode *full costing* dalam pengeluaran biaya material.
3. Mendapatkan wawasan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi.

I.5. Metode Penelitian

I.5.1. Metode Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode studi yaitu:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan referensi yang diperlukan dalam penelitian, seperti mempelajari buku-buku referensi, artikel pada situs-situs yang relevan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman teori dan konsep tentang masalah yang diteliti.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting. Karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat, maka proses penelitian akan berlangsung sampai penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang telah ditetapkan.

3. Perancangan Sistem

Merancang sistem sesuai dengan rencana yang telah ditentukan, yaitu meliputi perancangan desain awal berdasarkan batasan penelitian dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini pembuatan aplikasi telah selesai dilaksanakan dan diterapkan pada kasus yang sebenarnya.

5. Pengujian sistem

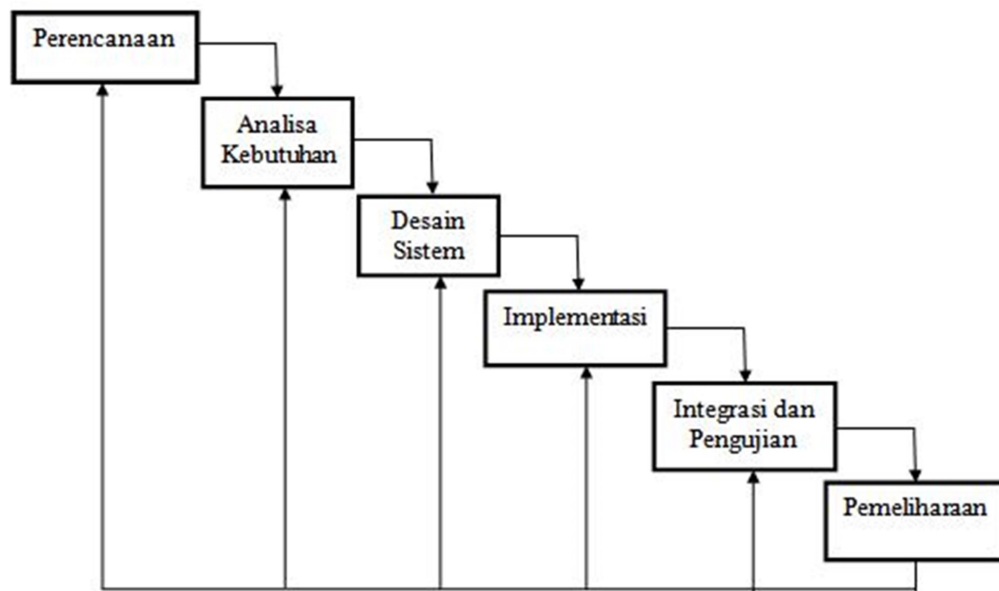
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan.

6. Dokumentasi Sistem

Melakukan pembuatan dokumentasi sistem mulai dari tahap awal hingga pengujian sistem, untuk selanjutnya dibuat dalam bentuk laporan penelitian (skripsi).

I.5.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini, metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah *waterfall*. Metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Pengembangan sistem pada penelitian ini digambarkan dalam bentuk diagram *waterfall* seperti pada gambar I.1 berikut:



Gambar I.1 Diagram *Waterfall* Pengembangan Sistem

(Sumber: [HTTP://blog.microtrafh.com](http://blog.microtrafh.com))

Pengembangan sistem menggunakan *waterfall* diagram dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada sistem ini diperlukan untuk kedepannya agar sistem yang dibuat tidak lagi memikirkan hal yang belum jelas. Hal ini bertujuan agar kita dapat memahami alur sistem yang kita buat dan akan digunakan dengan baik dan benar.

2. Analisa Kebutuhan

Tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau *survey* langsung.

3. Desain Sistem

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan diprogram kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

5. Integrasi dan Pengujian

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

6. Pemeliharaan

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

I.6. Kontribusi Penelitian

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan beberapa kontribusi penelitian yaitu:

1. Memberikan suatu sistem informasi yang komputerisasi sehingga lebih efisien dan akurat.

2. Mempermudah penyampaian informasi bagi semua pihak yang membutuhkan.
3. Menghasilkan suatu situs *web* dinamis yang dapat menyajikan informasi-informasi mengenai sistem informasi keuangan.
4. Mampu membuka wawasan para pengguna sistem informasi untuk dapat memanfaatkan sumber daya komputer yang ada.

I.7. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di PT. Marelan Anugrah Perkasa yang beralamat di Jl. Kapten Rahmad Buddin, LK. I. NO.02, Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20250.

I.8. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Metode Pengumpulan Data, Metode Penelitian, Metode Pengembangan Perangkat Lunak, Kontribusi Penelitian, Lokasi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem informasi biaya, penerapan metode *full costing* dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam melakukan perancangan dan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang sedang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan dimasa yang akan datang untuk sistem