

SISTEM INFORMASI PENENTUAN HARGA POKOK PRODUKSI MENGUNAKAN METODE FULL COSTING PADA CV NILA MAS

Nurhadi¹, Edi Supratman², Qoriani widayati³

^{1,2,3}Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

E-mail:¹nurhadi220715@gmail.com, ²edi_supratmani@binadarma.ac.id,

³qoriani_widayati@binadarma.ac.id

Abstract

Today's business development is progressing day by day. To maintain competition and develop business in CV Nila Mas, it must follow the existing technological developments. The stages carried out in the study consisted of communication, planning, modelling, construction and development. The method used for calculating cost of production is the full costing method and the system created using the waterfall method. The information system produced is an information system determining the price of production, which can calculate the cost of production at CV Nila Mas. With the existence of an information system to determine the price of this production, it is hoped that CV Nila Mas can calculate the cost of production at CV Nila Mas "information system for determining the cost of production using the full costing method at CV Nila Mas".

Keywords: Cost of Production, Full Costing, Waterfall

Abstrak

Perkembangan bisnis saat ini semakin maju dari hari ke hari. Untuk menjaga persaingan dan mengembangkan bisnis pada CV Nila Mas maka harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari communication, planning, modeling, contraction dan development. Metode yang dipakai untuk perhitungan harga pokok produksi adalah metode full costing dan sistem yang dibuat menerapkan metode waterfall. Sistem informasi yang dihasilkan adalah sistem informasi penentuan harga pokok produksi, yang dapat menghitung harga produksi, yang dapat menghitung harga pokok produksi pada CV Nila Mas. Dengan adanya sistem informasi penentuan harga pokok produksi ini diharapkan dapat membantu CV Nila Mas dalam melakukan perhitungan harga pokok produksi di CV Nila Mas "Sistem Informasi Penentuan Harga Pokok Produksi Menggunakan Metode Full Costing Pada CV Nila Mas".

Kata Kunci: Harga Pokok Produksi, Full Costing, Waterfall

1. Pendahuluan

Perkembangan bisnis saat ini semakin maju dari hari ke hari. Tidak hanya dalam dunia bisnis, namun persaingan dari para pesaing juga semakin ketat. Tak jarang pula kita mengalami kerugian atas hal tersebut. Ada banyak factor yang membuat kita gagal dalam berbisnis seperti teknologi system informasi. Kebutuhan informasi yang sangat tinggi mendorong perusahaan untuk membuat sistem pengolahan data yang dapat membuat perhitungan yang akurat dan terperinci dalam penentuan harga pokok produksi. Sistem ini juga diharapkan dapat membantu mengolah data dengan cepat dan membuat perusahaan puas akan perhitungan harga pokok produksi sehingga dapat menjadi acuan untuk menentukan harga jual agar tidak mengalami kerugian dalam menjual barang

Harga Pokok Penjualan (HPP) adalah biaya yang muncul dari barang yang diproduksi dan dijual dalam kegiatan bisnis. Harga Pokok Penjualan pada umumnya ada pada perusahaan dagang, karena kegiatan utama perusahaan dagang adalah memperjualbelikan barang dagangan. Harga Pokok Produksi memegang peranan yang sangat penting bagi perusahaan dagang untuk membantu dalam menentukan harga jual suatu produk, perusahaan terlebih dahulu harus menghitung harga pokok produksinya. Hal ini mengingat bahwa harga jual ditentukan dengan menjumlahkan harga pokok produksi per unit dengan tingkat laba yang diinginkan perusahaan sehingga tanpa adanya penentuan harga pokok produksi per unit perusahaan akan mengalami kesulitan dalam menentukan harga jual produk yang dihasilkan .

Ketepatan penentuan harga pokok produksi menjadi sangat penting bagi perusahaan, karena ketepatan penentuan harga pokok produksi mempengaruhi ketepatan harga jual yang diinformasikan. Harga pokok produksi yang tepat dapat diartikan bahwa harga pokok produksi tidak terlalu tinggi atau terlalu rendah. Oleh karena itu, harga pokok produksi harus dihitung dan ditetapkan secara tepat sehingga harga jualnya menjadi tepat pula.

Dalam menentukan harga pokok produksi CV Nila Mas hanya menghitung biaya bahan baku ditambah dengan biaya produksi yang perhitungannya belum secara rinci sedangkan dalam penentuan harga jual ditentukan sesuai dengan harga pokok produksi tentu hal ini belum sesuai dengan perhitungan metode full costing yang menghitung semua biaya secara rinci yaitu biaya bahan baku, biaya produksi dan biaya non produksi. Supaya keuntungannya sesuai dengan biaya yang terjadi sebenarnya maka untuk mencari harga jual yang sesuai untuk mampu bersaing di pasaran seharusnya menggunakan metode yang tepat dalam perhitungannya

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk perhitungan biaya produksi sehingga dapat membantu mengatasi masalah dalam penghitungan biaya produksi kapanpun dan dimanapun tanpa harus mencatat secara manual ataupun menggunakan Microsoft Excel yang belum tentu semua orang tau dengan rumus nya. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara kepada pimpinan perusahaan dan bagian keuangan mengenai proses produksi dan perhitungan harga pokok produksi, selain itu dengan cara observasi pada bagian produksi untuk mengetahui proses produksi pada CV.Nila Mas dan yang terakhir dengan cara studi pustaka yaitu dengan membaca buku-buku dan literatur lain yang mendukung proses penulisan yang bertujuan untuk penambahan pemahaman teori dan metode yang digunakan dalam perhitungan biaya produksi adalah metode *Full costing*. *Full costing* merupakan metode penentuan biaya produksi yang menghitung semua unsur biaya bahan baku , biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* baik yang berperilaku variable maupun tetap, Selain memperhitungkan biaya bahan baku, Tenaga kerja dan *overhead*,juga memperhitungkan biaya komersial seperti biaya administrasi dan umum serta biaya pemasaran untuk memperhitungkan total biaya produk

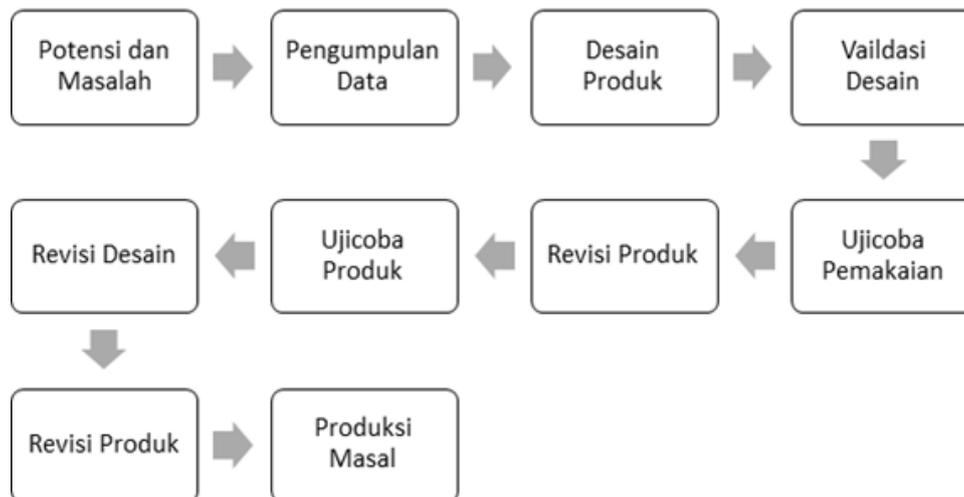
2. Metodologi Penelitian

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development*. Menurut Surgiyono (2016:297), Metode *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu,dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untukmenguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Potensi dan masalah, Penelitian selalu bermula dari adanya potensi dan masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang jika digunakan akan mempunyai nilai tambah. Masalah juga dapat diubah menjadi potensi, apabila peneliti bisa mendayagunakan masalah tersebut.
- b. Pengumpulan Data, Sesudah potensi dan masalah bisa ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang bisa dipakai sebagai bahan guna merencanakan produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut

- c. Desain Produk, Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian R&D ini ada banyak sekali jenisnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, maka haruslah dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga bisa ditemukan kelemahan terhadap sistem tersebut.
- d. Validasi Desain, Validasi desain merupakan suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.
- e. Perbaikan Desain, Sesudah desain produk jadi, divalidasi melalui diskusi bersama para pakar dan ahli lainnya. Maka akan bisa diketahui kelemahan-kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan jalan memperbaiki desain tersebut.
- f. Uji Coba Produk, Desain produk yang sudah dibuat tidak dapat langsung diujicobakan terlebih dahulu. Akan tetapi haruslah dibuat dahulu, hingga menghasilkan produk, dan produk itulah yang akan diujicobakan.
- g. Revisi Produk, Pengujian produk terhadap sampel yang terbatas tersebut dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik bila dibandingkan dengan sistem yang lama.
- h. Uji Coba Pemakaian, Setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses, dan mungkin ada revisi yang tidak begitu penting, maka langkah berikutnya yaitu produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diberlakukan atau diterapkan pada kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas.
- i. Revisi Produk, Revisi produk ini dilaksanakan, bila dalam perbaikan pada kondisi nyata terhadap kelebihan dan kekurangan dalam uji pemakaian produk, sebaiknya pembuat produk selaku peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja dari produknya dalam hal ini yaitu sistem kerja.
- j. Pembuatan Produk Masal, Pada tahap pembuatan produk masal ini dilaksanakan bila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif serta layak untuk diproduksi masal.



(Sumber :Sugiyono)

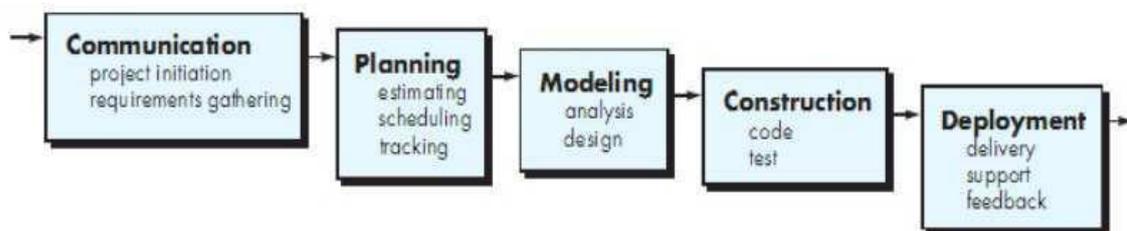
Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan metode R&D

2.2 Metode Pengembangan Sistem

model *waterfall* kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem atau perangkat lunak ke para pelanggan atau pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

- a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*, Pada tahap ini penulis akan berkomunikasi dengan *costumer* tentang permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data

- yang diperlukan untuk membantu mendefinisikan mengatasi masalah yang terjadi. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.
- Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*, Tahap ini penulis akan melakukan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas yang akan dilakukan, serta menjelaskan resiko yang akan terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam pembuatan sistem, produk yang kerja yang dihasilkan dan penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan.
 - Modelling (Analysis, & Design)*, Tahapan ini Penulis melakukan perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma pemrograman dengan tujuan untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan..
 - Construction (Code & Test)*, Tahapan ini penulis akan membuat kode atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat yang bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki
 - Deployment (Delivery, Support, Feedback)*, Dan pada tahap terakhir penulis mengimplementasikan *software* ke *customer*, melakukan pemeliharaan *software* secara berkala, melakukan perbaikan *software*, mengevaluasi *software*, dan mengembangkan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan sistem agar tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.



Gambar 2. Ilustrasi Model *Waterfall*

2.3 Harga Pokok Produksi

Harga pokok produksi yaitu harga pokok produksi dalam pembuatan produk terdapat dua kelompok biaya yaitu biaya produksi dan biaya non produksi. Biaya produksi merupakan biaya-biaya yang dikeluarkan dalam pengolahan bahan baku menjadi produk, sedangkan biaya non produksi merupakan biaya-biaya yang dikeluarkan untuk kegiatan non produksi seperti kegiatan pemasaran dan kegiatan administrasi umum. Biaya produksi membentuk harga pokok produksi, yang digunakan untuk menghitung harga produk yang pada akhir periode akutansi masih dalam proses. biaya non produksi ditambahkan pada harga pokok produksi untuk menghitung total harga pokok produksi. Unsur- unsur harga pokok produksi.

- Biaya bahan baku langsung (*Direct Material*), Biaya bahan baku langsung merupakan biaya perolehan dari seluruh bahan langsung yang menjadi bagian yang membentuk barang jadi (*finished goods*).
- Biaya tenaga kerja langsung (*direct labor cost*), Biaya tenaga kerja langsung merupakan upah dari semua tenaga kerja langsung secara fisik baik menggunakan tangan maupun mesin ikut dalam proses produksi untuk menghasilkan suatu produk barang jadi.
- Biaya *overhead* pabrik (*factory overhead*), Biaya *overhead* pabrik merupakan biaya untuk memproduksi suatu produk selain dari bahan langsung dan tenaga kerja langsung. unsur-unsur biaya *overhead* pabrik yaitu bahan tidak langsung, tenaga kerja tidak langsung dan biaya produksi tidak langsung lainnya seperti penyusutan peralatan pabrik dan gedung pabrik.

2.4 Full Costing

Full Costing merupakan metode biaya produksi yang diperhitungkan dalam penentuan kos produksi adalah biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik, baik yang berperilaku tetap maupun yang berperilaku variabel.

Tabel 2.1 Formula Metode *Full Costing*

Biaya Bahan Baku (BBB)	xxxx	
Biaya Tenaga Kerja Langusng(BTKL)	xxxx	
Biaya Overhead Pabrik Variabel (BOPT)	xxxx	
Biaya Overhead Pabrik Tetap (BOPT)	xxxx	
Harga Pokok Produksi		xxxx

3. Hasil dan Pembahasan

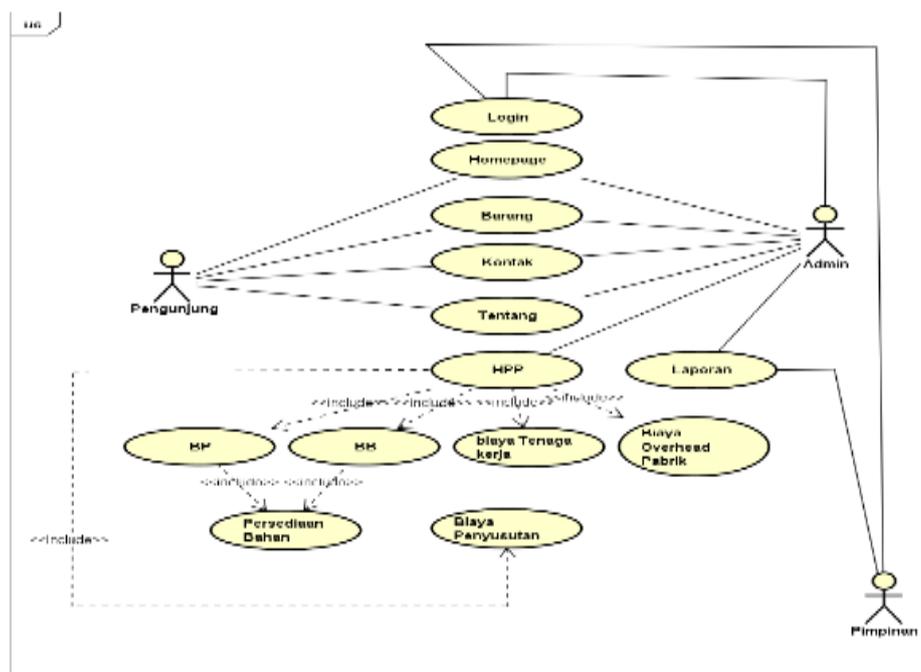
3.1 *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling language (UML) adalah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua perangkat lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

Pada tahap ini dapat dilakukan representasi visual dari *design* dan alur kerja terhadap pengguna. Kebutuhan dari pengguna atau aktor yang akan melakukan interaksi dengan sistem yaitu merancang antar muka masyarakat sebagai pelapor, petugas sebagai penerima laporan yang selanjutnya memberikan tanggapan terhadap laporan yang tela disampaikan oleh masyarakat. Design tersebut tertuang dalam diagram dan gambar berikut ini:

1. Use Case Diagram

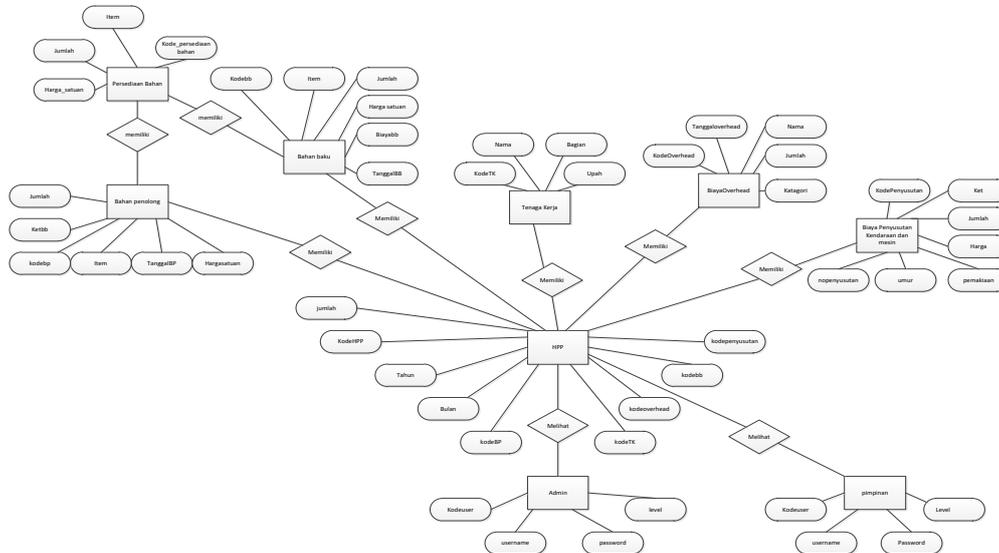
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem yang dibuat, *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.



Gambar 3 Use Case Diagram Aplikasi

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

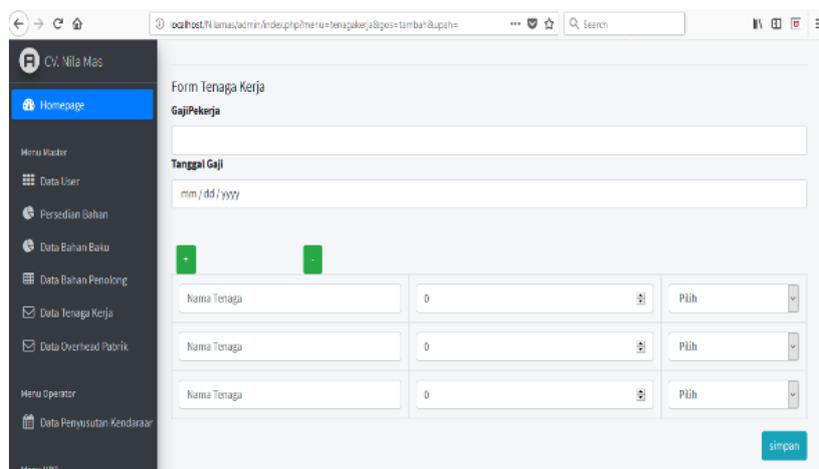
ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

3.2 Hasil Pengembangan

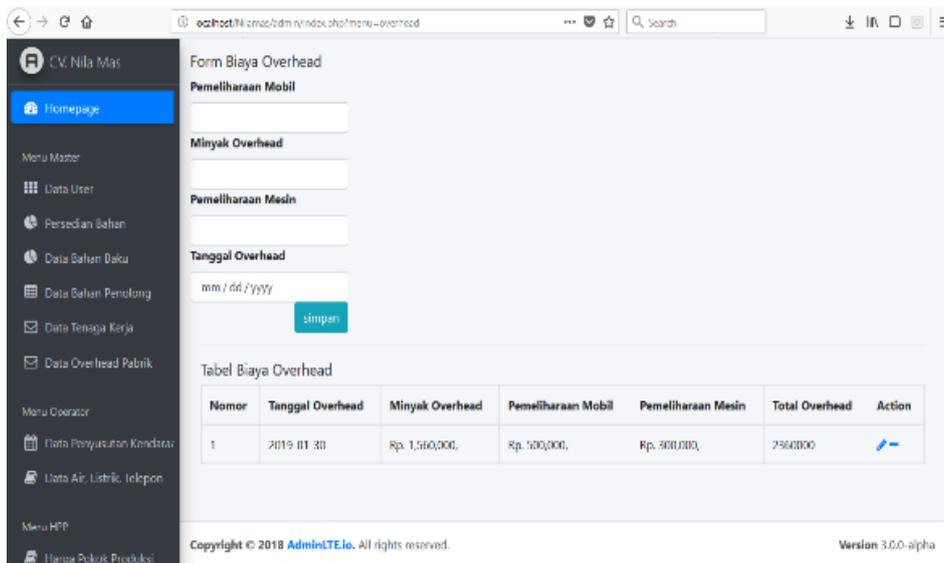
Halaman ini merupakan tampilan halaman untuk menginput biaya tenaga kerja, klik icon + untuk menambah data tenaga kerja, klik icon – untuk menghapus data yang sudah ada klik icon pensil untuk mengedit data yang ada dan klik icon print untuk mencetak data tenaga kerja.



Gambar 7 Halaman Biaya Tenaga Kerja

3.2.1 Halaman Biaya Bahan Overhead Pabrik

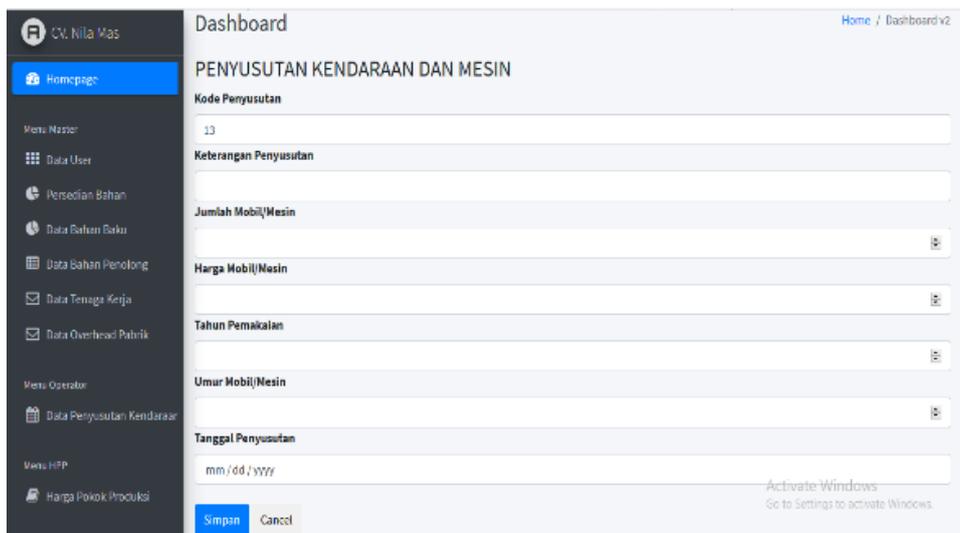
Halaman ini merupakan tampilan halaman untuk menginput biaya overhead pabrik, klik simpan untuk menyimpan data yang sudah di input, klik icon – untuk menghapus data yang sudah ada dan klik icon pensil untuk mengedit data yang sudah ada.



Gambar 8. Halaman Biaya Overhead pabrik

3.2.2 Halaman Biaya Penyusutan kendaraan dan Mesin

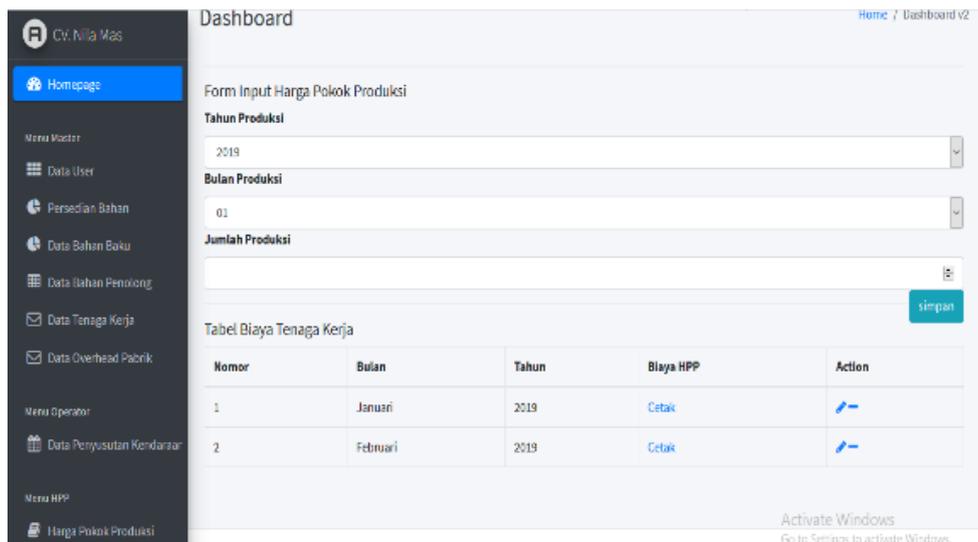
Halaman ini merupakan tampilan halaman untuk menginputkan biaya penyusutan kendaraan dan mesin, klik simpan untuk menyimpan data yang sudah di inputkan, klik icon – untuk menghapus data yang sudah ada, klik icon pensil untuk mengedit data yang ada dan klik icon print untuk mencetak data yang ada.



Gambar 9. Halaman Biaya Penyusutan Kendaraan dan Mesin

3.2.3 Halaman Harga Pokok Produksi

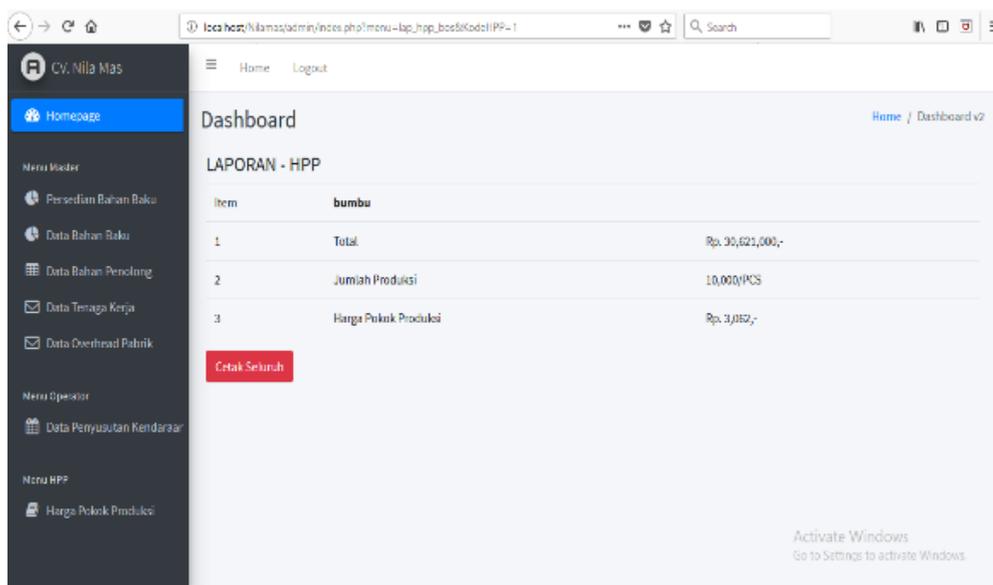
Halaman ini merupakan tampilan halaman untuk menginput biaya pokok produksi, klik simpan untuk menyimpan data yang sudah di input, klik icon – untuk menghapus data yang ada, klik icon pensil untuk mengubah data yang ada dan klik cetak untuk mencetak data yang ada.



Gambar 10. Halaman Harga Pokok Produksi

3.2.4 Halaman Laporan Pimpinan

Halaman ini merupakan tampilan laporan untuk pimpinan apabila pimpinan mau melihat harga pokok produksi yang sudah dilakukan. Pimpinan juga bisa melihat seluruh harga yang ada di harga pokok produksi dengan meng klik cetak.



Gambar 11. Halaman Laporan Pimpinan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada implementasi sistem infotmasi penentuan harga pokok produksi menggunakan metode full costing ini maka dapat ditarik kesimpulan: dari pengujian black box yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi ini dapat berjalan dengan baik dan tidak ada permasalahan. Sistem informasi ini juga dapat berfungsi sebagai web promosi untuk CV Nila Mas dalam mengembangkan bisnis nya . sistem informasi ini dapat mempermudah dalam menentukan harga pokok produksi yang nanti nya dapat membantu perusahaan dalam mengambil keputusan dalam menentukan langkah selanjutnya terhadap barang yang sudah diproduksi.

Daftar Pustaka

- [1] Drs.Mulyadi, M.Se.,(2005). *Akutansi biaya* (Universitas Gadjadarmada jogjakarta)
- [2] Dr. Widodo Budiharto (2013.). *Web Programing Membangun Aplikasi Web Handal dengan J2EE dan MVC*.
- [3] Herlawati dan Widodo. 2011. *Menggunakan UML 5*. Bandung : Informatika.
- [4] Betha Sidik.2012” *Pemograman web Dengan PHP*.Informatika.
- [5] Pressman, Roger S. 2012. “*Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*”. Yogyakarta: Andi.
- [6] Rosa, A.S., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit Modula
- [7] Nugroho, Bunafit (2013). *Dasar Pemograman Web PHP-MySQL Dengan Dreamweaver*, Yogyakarta: Gaya Media,
- [8] Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : ALFABET
- [9] W.J.S.Poerwadarminta, (1985). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka.
- [10] Wicaksono Yogi, (2008). *Membangun Bisnis Online Dengan Mambo*, Jakarta: PT Media Komputindo.
- [11] Prof.Dr.Suryana,M.SI, (2010). *Metode Penelitian.: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*,
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/23731890cdc8189968cf15105c651573.pdf