

## APLIKASI PENENTUAN HARGA POKOK PRODUKSI KARTU UNDANGAN DI TOKO MAS DED DESAIN

Dedy Setiawan<sup>1</sup> Nia Saurina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya,  
[dedysetiawan2498@gmail.com](mailto:dedysetiawan2498@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan bisnis kartu undangan saat ini terbilang cukup pesat. Bisnis percetakan kartu undangan mulai banyak diminati karena masyarakat mulai terbiasa menerima bahan langsung jadi sehingga menimbulkan persaingan bisnis antar pengusaha satu dengan lainnya. Semakin berkembangnya pengusaha percetakan kartu undangan timbul masalah dimana pengusaha mengalami kesulitan dalam proses penentuan harga pokok produksi sehingga proses bisnis tersebut tidak maksimal. Sebelum menentukan harga pokok produksi, maka diperlukan untuk menentukan jumlah produksi kartu undangan yang diambil dari persediaan bahan baku. Dengan metode perhitungan luas persegi panjang dan penentuan biaya produksi dengan metode *Variable Costing*, menggunakan sistem yang berbasis *web* diharapkan bagi bisnis tersebut berjalan secara maksimal. Disisi lain pengusaha bisa lebih mudah mengetahui total harga pokok produksi. pengusaha mengalami kesulitan dalam proses penentuan harga pokok produksi sehingga proses bisnis tersebut tidak maksimal. Sebelum menentukan harga pokok produksi, maka diperlukan untuk menentukan jumlah produksi kartu undangan yang diambil dari persediaan bahan baku.

**Kata Kunci:** Toko Mas Ded Desain, *Web*, *Variable Costing*, Harga Pokok Produksi.

### Abstract

*The development of the invitation card business is currently quite rapid. The invitation card printing business is starting to be in great demand because people are getting used to receiving direct materials so that it creates business competition between entrepreneurs with one another. With the development of invitation card printing entrepreneurs, problems arise where entrepreneurs experience difficulties in the process of determining the cost of production so that the business process is not optimal. Before determining the cost of goods manufactured, it is necessary to determine the production amount of invitation cards taken from the raw material inventory. By calculating rectangular area and determining production costs using the Variable Costing method, using a webbased system is expected for the business to run optimally. On the other hand, entrepreneurs can more easily find out the total cost of goods manufactured. entrepreneurs experience difficulties in the process of determining the cost of goods manufactured so that the business process is not optimal. Before determining the cost of goods manufactured, it is necessary to determine the production amount of invitation cards taken from the raw material inventory.*

**Keywords:** *Store Mas Ded Design, Web, Variable Costing, Cost of Production*

### I. PENDAHULUAN

Pada saat ini, aktifitas di perusahaan saat ini banyak menggunakan sistem yang terkomputerisasi untuk memudahkan karyawan dalam mengelola data. Sehingga banyak perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan menggunakan aplikasi atau Software untuk meningkatkan produktifitas, baik dalam memperoleh data mengolah dan menggunakan data tersebut terutama untuk kepentingan perusahaan.

Saat ini banyak perusahaan yang mengalami masalah dalam menangani transaksi penjualan di perusahaannya. Oleh karena itu diperlukan suatu alat bantu yang bisa digunakan untuk mempercepat proses pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang lebih akurat dan terpercaya sehingga bisa digunakan untuk pengambilan keputusan untuk pengembangan perusahaan di masa yang akan datang.

Model penentuan harga pokok produksi dan menentukan jumlah produksi kartu undangan yang diambil dari persediaan bahan baku dapat membantu pengusaha produk kartu undangan untuk menentukan unit biaya dari masing-masing produknya. Komponen harga pokok produksi yang terdiri atas bahan baku, tenaga kerja langsung dan *overhead* haruslah diperhatikan dan dihitung secara tepat dan seksama, agar memperoleh unit biaya atas suatu produk dengan akurat dan tidak terdistorsi. Setelah mengetahui perhitungan unit biaya, maka pengusaha produk turunan tape dapat menentukan harga yang kompetitif bahkan sampai dengan menganalisis titik impas atas suatu produk.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis membuat pengembangan model dan aplikasi penentuan harga pokok produksi kartu undangan, agar dapat digunakan pengusaha kartu undangan untuk menciptakan keunggulan bersaing khususnya dalam penentuan harga yang kompetitif. Maka penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul “APLIKASI PENENTUAN HARGA POKOK PRODUKSI KARTU UNDANGAN DI TOKO MAS DED DESAIN”.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan komponen berupa group apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain yang bertujuan untuk bekerja sama secara harmonis demi mencapai satu tujuan tertentu. Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem lebih menekankan pada pendefinisian prosedur sistem sebagai berikut ini: “Suatu Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama yang bertujuan untuk melakukan suatu kegiatan demi menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut ini : “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu” Kedua kelompok definisi tersebut adalah benar dan tidak bertentangan, yang berbeda adalah cara pendekatannya. Pendekatan sistem yang merupakan kumpulan komponen-komponen atau subsistem-subsystem merupakan definisi yang lebih luas. Definisi ini lebih banyak diterima, karena

kenyataannya suatu sistem dapat diartikan yang terdiri dari beberapa subsistem atau sistem bagian. Sebagai misal, sistem akuntansi dapat terdiri dari beberapa subsistem-subsystem, yaitu subsistem akuntansi penjualan, subsistem akuntansi pembelian, subsistem akuntansi penggajian, subsistem akuntansi biaya dan lain sebagainya. (Anang Kukuh Adisusilo, 2018)

### 2.2 Biaya Produksi

Biaya produksi pada dasarnya menunjukkan harga pokok produk (barang dan jasa) yang diproduksi dalam suatu periode akuntansi tertentu. Biaya produksi atau disebut harga pokok adalah pengobanan sumber ekonomi yang diukur dalam satuan uang yang telah terjadi atau kemungkinan terjadi untuk memperoleh penghasilan. (Mulyadi, 2009)

Mengklasifikasikan biaya produksi ke dalam tiga kelompok (Horngren, 2012), antara lain :

1. *Direct material costs*, biaya bahan yang menjadi bagian dari obyek biaya (barang dalam proses dan barang jadi) dan bisa ditelusuri dari obyek biaya secara mudah.
2. *Direct manufacturing labor costs*, kompensasi dari semua tenaga kerja produksi yang dapat ditelusuri secara mudah dari obyek biaya.
3. *Indirect manufacturing costs*, semua biaya produksi yang berhubungan dengan obyek biaya tetapi tidak dapat ditelusuri secara langsung dari obyek biaya - biaya ini biasa disebut sebagai *manufacturing overhead costs* atau *factory overhead costs* (biaya *overhead* pabrik).

### 2.3 Metode Penentuan Biaya Produksi

Metode penentuan biaya produksi adalah cara memperhitungkan unsur-unsur biaya ke dalam biaya produksi (Mulyadi, 2009). Dalam menghitung unsur-unsur biaya pada harga pokok produksi terdapat dua pendekatan yaitu metode *full costing* dan metode *variable costing* :

#### 1. *Full Costing*

*Full costing* merupakan metode penentuan cost produksi yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya *overhead* pabrik, baik yang berperilaku variabel maupun tetap. Metode *full costing* merupakan metode penentuan harga pokok yang memasukan biaya *overhead* pabrik baik yang berperilaku tetap maupun variabel,

dibebankan kepada produk yang diproduksi atas dasar tarif yang

ditentukan di muka pada biaya *overhead* sesungguhnya (Mulyadi, 2009). Dengan demikian harga pokok produksi menurut metode *full costing* sebagai berikut :

Biaya bahan baku	xxx
Biaya tenaga kerja langsung	xxx
Biaya <i>overhead</i> pabrik <i>variable</i>	xxx
Biaya <i>overhead</i> pabrik tetap	<u>xxx +</u>
Harga pokok produksi	xxx
Biaya Administrasi & Umum	xxx
Biaya Pemasaran	<u>xxx +</u>
Biaya Komersil	<u>xxx +</u>
Total Harga Pokok Produk	xxx

## 2. Variable Costing

*Variable costing* merupakan metode penentuan kos produksi yang memperhitungkan biaya produksi yang berperilaku variabel ke dalam kos produksi, yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik (Mulyadi, 2009). Dengan demikian harga pokok produksi menurut metode *variable costing* terdiri dari beberapa unsur biaya produksi berikut ini :

Biaya bahan baku	xxx
Biaya tenaga kerja langsung	xxx
Biaya <i>overhead</i> pabrik	<u>xxx +</u>
Total biaya produksi	xxx
Total biaya produksi	xxx
Kuantitas produk	<u>xxx :</u>
Total harga pokok produksi	xxx

Total biaya produksi yang dihitung dengan menggunakan pendekatan metode variabel *costing* terdiri dari unsur biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya *overhead* pabrik. Sedangkan untuk menentukan total harga pokok produksi yaitu memasukkan total biaya produksi dibagi dengan kuantitas produk yang akan dihasilkan.

## 2.4 Pengertian Website

Website merupakan kumpulan halamanhalaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks,

gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing terhubung dengan jaringan-jaringan halaman. (Bekti, 2015)

*Website* dibagi menjadi dua golongan. Dalam *website* dikenal dengan sebutan *website* dinamis dan *website* statis.

1. *Website* statis, adalah *website* yang mempunyai halaman konten yang tidak berubah-ubah atau bersifat tetap. Contohnya seperti blogger.
2. *Website* dinamis, merupakan *website* yang secara struktur ditujukan untuk *update* sesering mungkin. Contohnya *website Ecommerce*.

Dari uraian teori diatas penulis menarik kesimpulan *website* adalah kumpulan halamanhalaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. *Website* dibagi menjadi dua golongan yaitu *website* statis dan *website* dinamis. (Rahmadi, 2013)

## 2.5 Pengertian Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan sebuah perangkat lunak berbahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang atau membuat program sesuai keinginan dan kegunaan.

### A. HTML (Hypertext Markup Language)

Pada umumnya HTML suatu bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML juga dikenal sebagai aplikasi yang memiliki kemampuan browser. HTML (Hypertext Markup Language) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. (Sutarman, 2007)

Hypertext Markup Language merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu naskah atau dokumen. (Larry, 2012)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis halaman web

dengan metode untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu dokumen.

## B. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Pada saat sekarang PHP lebih lebih dikenal dengan singkatan PHP *Hypertekt Preprocessor*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat *website* pribadi. PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan user untuk membangun sebuah web yang dapat digunakan secara gratis.

PHP dikenal sebagai bahasa pemrograman *script-script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di server web, dokumen HTML, yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML, yang dibuat dengan menggunakan *editor teks* atau editor HTML. Dikenal sebagai bahasa pemrograman *server side*. (Sidik, 2014)

PHP merupakan Bahasa pemrograman *script* yang diletakan dalam server yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi web yang bersifat dinamis. (Kadir, 2008)

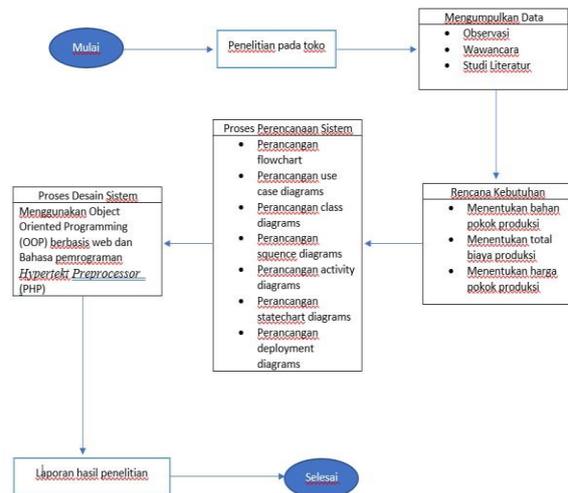
Berdasarkan dari pendapat diatas, penulis menyimpulkan PHP adalah bahasa pemrograman yang menggunakan *script*.

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1 Diagram Alir Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif *interpretif*. Penelitian ini mendeskripsikan dan mengembangkan model harga pokok produksi, serta pengembangan perangkat lunak.

Data penelitian ini adalah data primer. Sumber data yang digunakan berupa kuesioner dan wawancara yang dikumpulkan dari para responden. *Responden* adalah para pengusaha yang bergerak di bidang produk kartu undangan di Toko Mas Ded Desain.



Gambar 1.1 Diagram Alur Penelitian

### 3.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, analisis mencari dan mengumpulkan data-data yang akan dijadikan obyek pembuatan sistem berbasis web. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu :

**Observasi** - Pengamatan langsung terhadap proses percetakan kartu undangan.

**Wawancara** - Kegiatan wawancara atau tanya jawab langsung dengan pemilik toko.

**Studi Literatur** - Pengumpulan data dokumen secara langsung berupa pentuan harga pokok produksi kartu undangan.

### 3.3 Rencana Kebutuhan

Pada tahap rencana kebutuhan pada penelitian ini melakukan observasi langsung ke toko mas ded desain yang berada di daerah Benowo Tegal RT6 / RW2 No3, Kecamatan Pakal, Kota Surabaya. Di toko tersebut masih bingung tentang penentuan harga pokok produksi. Maka dari itu, dalam tugas akhir ini membuat aplikasi penentuan harga pokok produksi kartu undangan.

### 3.4 Perancangan Sistem

Pada tahap proses perancangan sistem ini, peneliti menggunakan software power designer untuk proses penggambaran sistem yang dibuat pada tugas akhir. Berikut adalah perancangan sistemnya :

#### 3.4.1 Perancangan Tutorial *Website*

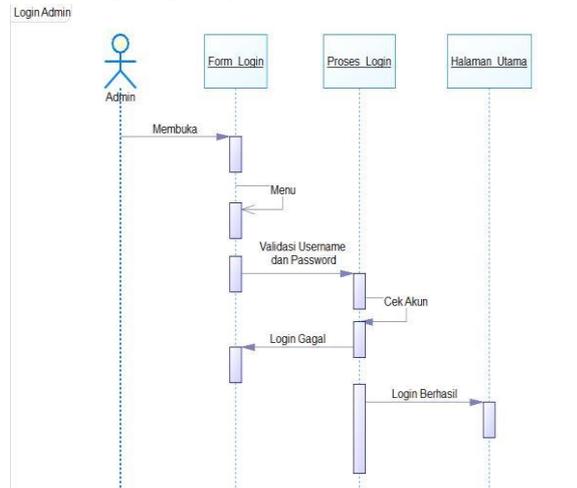
Pada konteks diagram sistem informasi administrasi lansia ini menggambarkan aliran proses secara umum dengan admin kelurahan, kader, dan puskesmas. Konteks diagram sistem ini akan di tampilkan pada gambar 1.2 berikut.



mendeskripsikan waktu hidup objek dengan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah macam-macam rangkaian kegiatan perancangan *sequence diagrams*.

### 3.4.4.1 Perancangan *Sequence Diagrams Login Admin*

Serangkaian kerja melakukan *login admin* dapat terlihat seperti pada gambar 1.5 berikut ini :

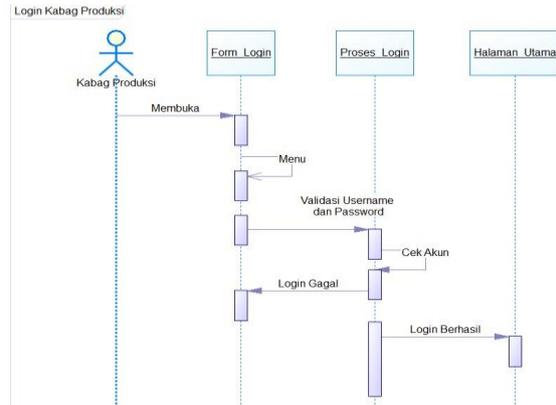


Gambar 1.5 Perancangan *Sequence Diagrams login admin*

Pada gambar 1.5, merupakan *sequence diagrams login admin* dari tugas akhir yang dibuat. Di mana dari gambar tersebut *actor admin* membuka halaman *login* dan proses tersebut menampilkan *form login*. Didalam *form login admin* *admin* input data yang selanjutnya akan di *validasi* oleh sistem apakah data yang dimasukkan benar atau salah. Jika salah maka dikembalikan ke *form login* dan jika benar maka masuk ke halaman utama *admin*.

### 3.4.4.2 Perancangan *Sequence Diagrams Login Kepala Bagian Produksi*

Serangkaian kerja melakukan *login kepala bagian produksi* dapat terlihat seperti pada gambar 1.6 berikut ini :



Gambar 1.6 Perancangan *Sequence Diagrams login Kepala Bagian Produksi*

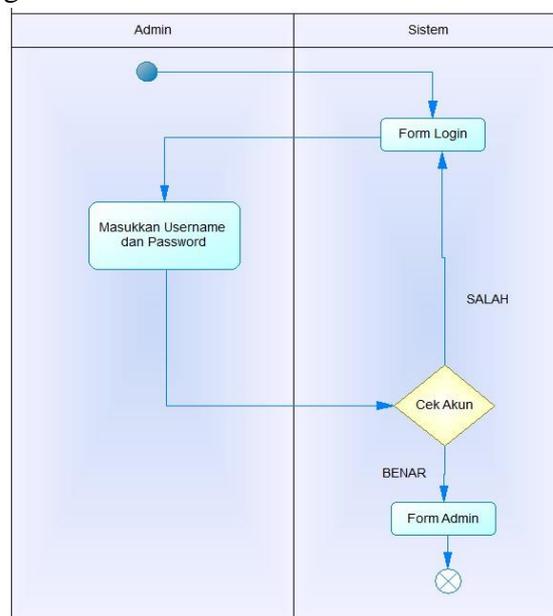
Pada gambar 1.6, merupakan *sequence diagrams login kepala bagian produksi* dari tugas akhir yang dibuat. Di mana dari gambar tersebut *actor kabag produksi* membuka halaman *login* dan proses tersebut menampilkan *form login*. Didalam *form login kepala bagian produksi* *input* data yang selanjutnya akan di *validasi* oleh sistem apakah data yang dimasukkan benar atau salah. Jika salah maka dikembalikan ke *form login* dan jika benar maka masuk ke halaman utama kepala bagian produksi.

### 3.4.5 Perancangan *Activity Diagrams*

Rangkaian kegiatan pada setiap sistem digambarkan pada *activity diagrams* berikut ini

#### 3.4.5.1 Perancangan *Activity Diagrams Login Admin*

Aktivitas yang dilakukan untuk melakukan *login admin* dapat dilihat seperti pada gambar 1.7 berikut ini :

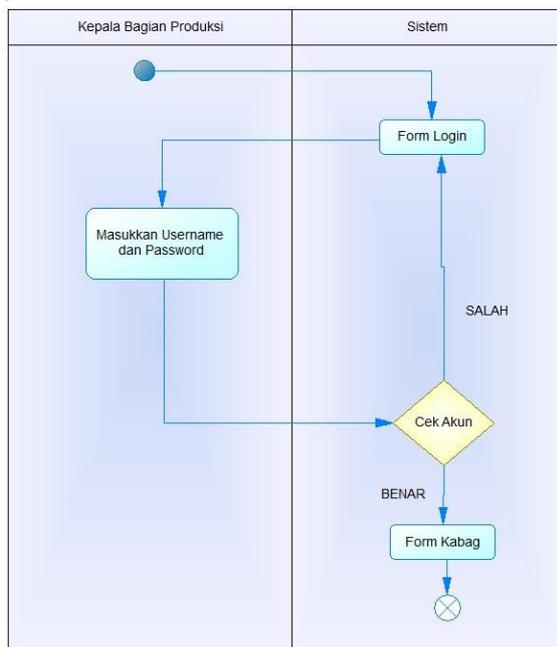


**Gambar 1.7** Perancangan *Activity Diagrams Login Admin*

Pada gambar 1.7, merupakan perancangan *activity diagrams login admin* dari tugas akhir yang dibuat. Di mana dari gambar tersebut terdapat dua bagian yang berbeda dalam sebuah proses bisnis. Bagian pertama adalah *admin*, dan bagian kedua adalah sistem. *Admin* melakukan aktifitas akses ke *form login, form login* merupakan bagian dari proses bisnis sistem yang telah dibuat. Selanjutnya *admin* melakukan aktivitas memasukan *username* dan *password* yang ada pada *form login*, setelah memasukan *username* dan *password* didalam proses bisnis sistem terjadi *decision* apakah data yang di masukan *admin* benar atau salah. Jika data yang dimasukkan salah maka *user interface* dikembalikan ke *form login* dan memasukan ulang *username* dan *password*, dan jika data yang dimasukkan benar maka *admin* berhasil *login* dan masuk ke halaman utama.

### 3.4.5.2 Perancangan *Activity Diagrams Login Kepala Bagian Produksi*

Aktivitas yang dilakukan untuk melakukan *login* kepala bagian produksi dapat dilihat seperti pada gambar 1.8 berikut ini

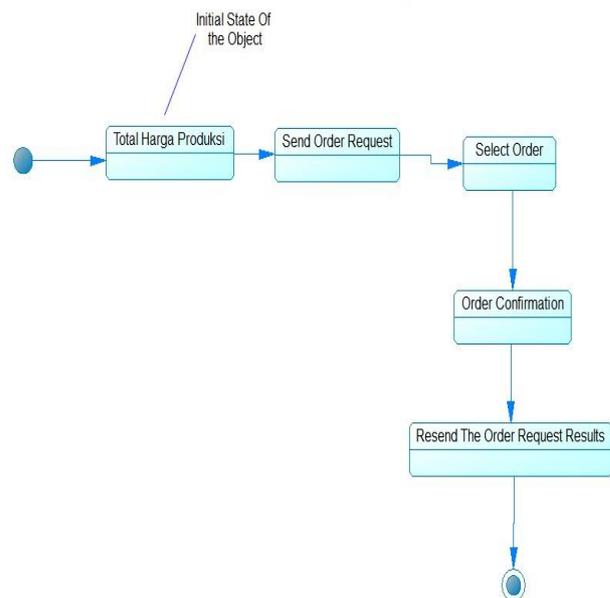


**Gambar 1.8** Perancangan *Activity Diagrams Login Kepala Bagian Produksi*

Pada gambar 1.8, merupakan *activity diagrams form Login* kepala bagian produksi (Kabag) dari tugas akhir yang dibuat. Di mana dari gambar tersebut terdapat dua bagian yang berbeda dalam sebuah proses bisnis. Bagian pertama adalah kepala bagian produksi, dan bagian kedua adalah sistem. Kepala bagian produksi melakukan aktifitas akses ke *form login, form login* merupakan bagian dari proses bisnis sistem yang telah dibuat. Selanjutnya kepala bagian produksi melakukan aktivitas memasukan *username* dan *password* yang ada pada *form login*, setelah memasukan *username* dan *password* didalam proses bisnis sistem terjadi *decision* apakah data yang di masukan *admin* benar atau salah. Jika data yang dimasukkan salah maka *user interface* dikembalikan ke *form login* dan memasukan ulang *username* dan *password*, dan jika data yang dimasukkan benar maka kepala bagian produksi berhasil *login* dan masuk ke halaman utama.

### 3.4.6 Perancangan *Statechart Diagrams Prosedur Pemesanan*

Rangkaian kegiatan proses prosedur pemesanan sistem digambarkan pada *statechart diagram* berikut :



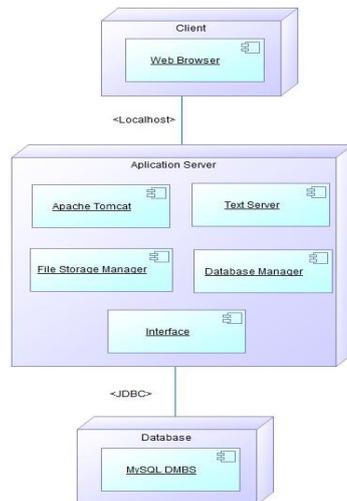
**Gambar 1.9** Perancangan *Statechart Diagrams Prosedur Pemesanan*

Pada gambar 1.9, merupakan *Statechart Diagrams* prosedur pemesanan dari tugas akhir yang dibuat. Di mana dari gambar tersebut setelah melakukan proses

pencarian data, maka data yang dicari akan di periksa oleh sistem apakah data tersebut tersedia atau tidak. Jika data tidak ditemukan maka *form* perhitungan tidak terisi. Jika data yang dicari ditemukan maka *form* perhitungan terisi dan menampilkan hasil perhitungan.

### 3.4.7 Perancangan *Deployment Diagrams*

Rangkaian kegiatan pada sistem digambarkan pada *deployment diagrams* berikut ini :



Gambar 1.10 Perancangan *Deployment Diagrams*

Pada gambar 1.10, merupakan *Deployment Diagrams* dari tugas akhir yang dibuat. Di mana dari gambar tersebut terdapat tiga *package*. *Package* pertama adalah *package application server*. Didalam *package application server* terdapat komponen sistem antara lain seperti *apache tomcat*, *text server*, *file storage manager*, *database manager*, dan *interface*. *Package* kedua adalah *package database*. Didalam *package database* terdapat komponen *MySql DMBS*. *Package* satu dan dua saling terhubung pemrograman *java database connectivity*. *Package* ketiga adalah *package client*. Didalam *package client* terdapat komponen *web browser*. *Package* satu dan tiga saling terhubung dengan domain *localhost*.

## IV. IMPLEMENTASI DAN UJICOB

### 4.1 Halaman *Login*

Halaman login merupakan halaman yang dibuat untuk memberikan akses kepada *user* agar bisa menikmati fitur/layanan pada *website* tersebut, halaman *login* dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 1.11 Halaman *Login*

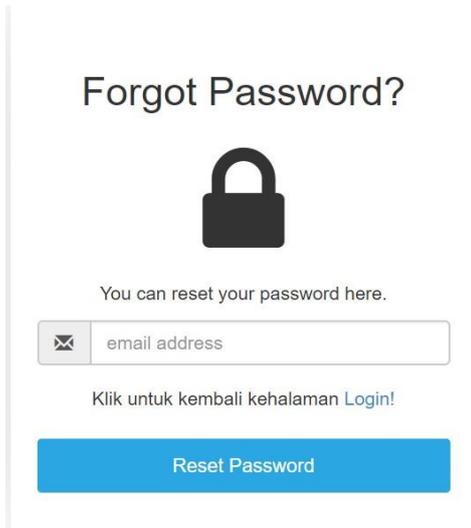
### 4.2 Halaman *Registrasi*

Halaman *registrasi* atau pendaftaran akun. Artinya, Pengguna dapat mendaftarkan akunnya sendiri melalui halaman khusus yang dibuat secara otomatis oleh *PHPMaker*. Halaman *registrasi* dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 1.12 Halaman *Registrasi*

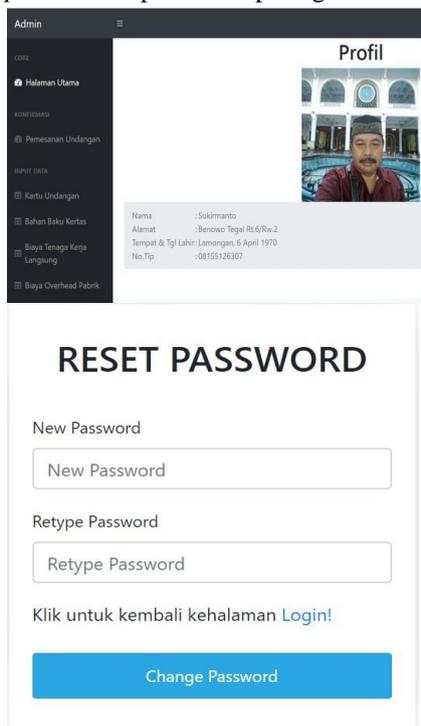
### 4.3 Halaman *Forgot Password*

Halaman *forgot password* atau tidak ingat kata sandi. Artinya, bila pengguna tidak ingat kata sandi maka pengguna dapat memasukkan *email* yang sudah terdaftar untuk menerima kode verifikasi untuk *reset* ulang kata sandi. Halaman *forgot password* dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 1.13 Halaman *Forgot Password*

#### 4.4 Halaman *Reset Password*

Halaman *reset password* atau ganti kata sandi. Artinya, pengguna wajib memasukan kata sandi baru agar bisa login ke halaman yang dituju. Halaman *reset password* dapat dilihat pada gambar berikut ini :



tambah data, *edit* data, dan *delete* data. Halaman bahan baku kertas dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 1.14 Halaman *Reset Password*

#### 4.5 Halaman *Admin*

Halaman *admin*, merupakan halaman yang berisi memiliki hak akses penuh dalam sebuah data, contohnya seperti *insert, edit, dan delete* data.

Halaman *admin* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

#### 4.6 Halaman *Kartu Undangan*

Halaman kartu undangan, merupakan halaman yang berisi tampilan data pada *database* blangko undangan, yang didalamnya terdapat aksi tambah data, *edit* data, dan *delete* data. Halaman kartu undangan dapat dilihat pada gambar berikut ini :

-Tambah Data-

**Data Kartu Undangan**

KODE	Panjang	Lebar	Tipe	Jenis Kertas	Harga/Pcs	Aksi
1001	19 cm	22 cm	Soft Cover	Linen	Rp. 1400	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
1002	20 cm	30 cm	Soft Cover	Linen	Rp. 1700	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
1003	26 cm	18 cm	Soft Cover	Linen	Rp. 1600	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
1004	30 cm	20 cm	Soft Cover	Jasmin	Rp. 2000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
1005	20 cm	30 cm	Soft Cover	Linen	Rp. 1500	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Previous Next

Gambar 1.16 Halaman *Kartu Undangan*

#### 4.7 Halaman *Bahan Baku Kertas*

Halaman bahan baku kertas, merupakan halaman yang berisi tampilan data pada *database* bahan baku kertas, yang didalamnya terdapat aksi

--Tambah Data--

**Data Bahan Baku Kertas**

KODE	Panjang	Lebar	Tipe	Jenis Kertas	Harga/Pcs	Harga/Rol	Aksi
2001	84.1 cm	59.4 cm	A1	Linen 210gr	Rp. 1000	Rp. 500000	Edit    hapus
2002	59.4 cm	42 cm	A2	Linen 210gr	Rp. 900	Rp. 450000	Edit    hapus
2003	42 cm	29.7 cm	A3	Linen 210gr	Rp. 800	Rp. 400000	Edit    hapus
2004	29.7 cm	21 cm	A4	Linen 210gr	Rp. 700	Rp. 350000	Edit    hapus
2005	21 cm	14.8 cm	A5	Linen 210gr	Rp. 300	Rp. 150000	Edit    hapus
2006	33 cm	21.5 cm	F4	Linen 210gr	Rp. 640	Rp. 370000	Edit    hapus

Previous Next

#### 4.8 Halaman Biaya Tenaga Kerja Langsung

Halaman biaya tenaga kerja langsung, merupakan halaman yang berisi tampilan data pada database biaya tenaga kerja langsung, yang didalamnya terdapat aksi tambah data, edit data, dan delete data. Halaman biaya tenaga kerja langsung dapat dilihat pada gambar berikut ini :

--Tambah Data--

**Data Biaya Tenaga Kerja Langsung**

NIP	Nama Pegawai	Bagian	Gaji / Bln	Tanggal	Aksi
3001	Dedy Setiawan	Operator Cetak	Rp. 500000	14 Mei 2020	Edit    hapus
3002	Dywantri Inrasari	Packing	Rp. 200000	01 Mei 2020	Edit    hapus
3004	Budi Dermawan	Kurir	Rp. 300000	01 Mei 2020	Edit    hapus

Previous Next

**Gambar 1.18** Halaman Biaya Tenaga Kerja Langsung

#### 4.9 Halaman Biaya Overhead Pabrik

Halaman biaya overhead pabrik, merupakan halaman yang berisi tampilan data pada database tabel biaya overhead pabrik, yang didalamnya terdapat aksi tambah data, edit data, dan delete data. Halaman biaya overhead pabrik dapat dilihat pada gambar berikut ini :

--Tambah Data--

**Data Biaya Overhead Pabrik**

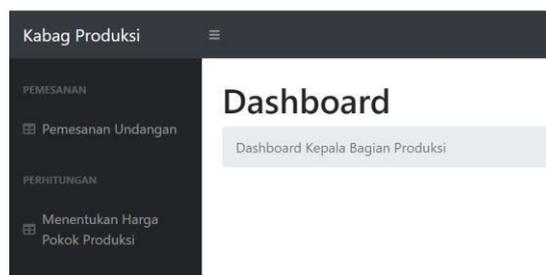
ID	Nama	Biaya / Bln	Tanggal	Aksi
4001	Listrik	Rp. 200000	01 Mei 2020	Edit    hapus
4002	Perbaikan Printer	Rp. 300000	01 Mei 2020	Edit    hapus
4003	Tinta	Rp. 75000	01 Mei 2020	Edit    hapus

Previous Next

**Gambar 1.19** Halaman Biaya Overhead Pabrik

#### 4.10 Halaman Kepala Bagian Produksi

Halaman kepala bagian produksi, merupakan halaman yang berisi memiliki hak akses penggunaan sebuah data untuk melakukan perhitungan, contohnya seperti searching data. Halaman kepala bagian produksi dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 1.20** Halaman Kepala Bagian Produksi

#### 4.11 Halaman Menentukan Bahan Pokok Produksi

Halaman menentukan bahan pokok produksi, merupakan halaman yang berisi proses searching data untuk proses perhitungan. Halaman menentukan bahan pokok produksi dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Menentukan Bahan Pokok Produksi

Pilih Data    Panjang    Lebar    Harga / Pcs

Jenis Kertas	- Pilih Kode - *	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jenis Undangan	- Pilih Kode - *	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Proses Data"/>				

**Gambar 1.21** Halaman Menentukan Bahan Pokok Produksi

#### 4.12 Halaman Perhitungan Bahan Pokok Produksi

Halaman perhitungan bahan pokok produksi, merupakan halaman yang berisi tampilan hasil perhitungan data dari proses menentukan bahan baku dan input data kuantitas produk yang akan dihasilkan. Halaman perhitungan bahan pokok produksi dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Perhitungan Bahan Pokok Produksi

Kode Kertas	2212
Harga Kertas / Pcs	900
Total Luas Kertas	4956
Kode Undangan	1123
Harga Undangan / Pcs	1000
Total Luas Undangan	100
Hasil Hitung / Pcs Kertas	50
Jumlah Undangan Yang Di Pesan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Proses Data"/>	

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows

**Gambar 1.22** Halaman Perhitungan Bahan Pokok Produksi

#### 4.13 Halaman Perhitungan Harga Pokok Produksi

Halaman perhitungan harga pokok produksi, merupakan halaman yang berisi tampilan semua data dari proses menentukan bahan baku sampai keluar hasil perhitungan harga pokok produksi. Halaman perhitungan harga pokok produksi dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Perhitungan Harga Pokok Produksi

Kode Kertas	2212
Harga Kertas / Pcs	900
Total Luas Kertas	4956
Kode Undangan	1123
Harga Undangan / Pcs	1000
Total Luas Undangan	100
Hasil Hitung / Pcs Kertas	18000
Jumlah Undangan Yang Di Pesan	1000
Hasil Total Bahan Baku Yang Di Pakai	20
Hasil Total Biaya Undangan	1000000
Hasil Total Biaya Produksi Pemesanan	1018000
Hasil Total Biaya Bahan Baku	2018000
Hasil Total Biaya Tenaga Kerja Langsung	800000
Hasil Total Biaya Overhead Pabrik	400000
Hasil Total Biaya Produksi	3218000
Hasil Total Harga Pokok Produksi	Rp. 3.218

**Gambar 1.23** Halaman Perhitungan Harga Pokok Produksi

#### 4.14 Halaman Produksi Tambah Data Pemesanan

Halaman produksi tambah data pemesanan, merupakan halaman yang berisi *form input* data pemesanan. Halaman produk

#### Konfirmasi Pemesanan

ID	Nama Pemesan	Kode Undangan	Jumlah Pesanan	Tanggal Pemesanan	Status Pemesanan	Harga Pokok Produksi	Aksi
12345	rena	1123	1000	01 Agustus 2020	Menunggu	3000	KONFIRMASI DITOLAK

**Gambar 1.25** Halaman Produksi Tambah Data Pemesanan

## V. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Sistem Aplikasi Penentuan Harga Pokok Produksi Kartu Undangan adalah:

1. Admin dapat mengetahui hasil total harga produksi dari setiap data pemesanan.
2. Admin memiliki hak akses persetujuan atas data pemesanan yang telah dikirim oleh kepala bagian produksi.
3. Kepala bagian produksi memiliki hak akses penggunaan sebuah data untuk melakukan perhitungan, contohnya seperti *searching* data.

### 5.2. Saran

Adapun sistem yang dibuat masih terdapat banyak kekurangan, jadi penulis menyadari sistem ini perlu pengembangan yang lebih lanjut agar sistem ini benar-benar menjadi sistem yang mempermudah pengguna. Bagi yang akan mengembangkan *website* ini saran dari penulis adalah: diharapkan sistem ini mampu dikembangkan menjadi sistem yang dapat di gunakan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan sistem, dianjurkan untuk melatih dan membimbing user atau pelatih maupun pengurus. Perlunya peningkatan sistem yang sudah ada sampai memenuhi kebutuhan yang diperlukan. *Desain interface* sistem yang menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adies. (2016, september 13). <http://phpdanmysql.com/author/adies/>. Retrieved januari 12, 2016, from KTZ Freaky: <http://phpdanmysql.com/pengertiansistem-informasi-berbasis-website/>
- [2] Agus Eka, Pratama. 2014. Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung: Informatika Bandung.
- [3] Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis & Perancangan sistem. Andi. Yogyakarta.
- [4] Anang Kukuh Adisusilo, W. A. (2018).

SISTEM INFORMASI BOOKING EVENT  
DI MONUMEN KAPAL SELAM  
BERBASIS WEBSITE. *JURNAL  
ILMIAH TIK*, 14.

- [5] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- [6] Assauri, sofjan. 2016. *Manajemen Operasi Produksi Pencapaian Sasaran Organisasi Berkesinambungan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- [7] Bock, Heiko. “ The Definitive Guide to NetBeans Platfotm “. Academic PRESS. 1-14, 2009.
- [8] Faizal, Edi dan Irnawati. 2015. *Pemrograman Java Web (JSP, JSTL, &SERVLET) tentang Pembuatan Sistem Informasi Klinik Dimplementasikan dengan Netbeans IDE 7.2 dan MySQL*. Yogyakarta : Gava Media.