

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perangkat lunak, adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak kini sudah menjadi kekuatan yang menentukan. Perangkat lunak menjadi mesin yang mengendalikan pengambilan keputusan di dalam dunia bisnis.

Outlet Umega Fashion merupakan industri yang bergerak di bidang *clothing* yaitu menyediakan produk kaos dengan segala bentuk dan model sesuai dengan keinginan pelanggan. Kegiatan dan frekuensi produksi yang semakin tinggi akibat dari semakin banyaknya pesanan produk dari pelanggan menyebabkan pengelola merasa kesulitan dalam melakukan kontrol terhadap bentuk pelaporan kegiatan produksi. Sehingga dari kasus tersebut pentingnya software dibuat adalah dimana software tersebut harus dapat mengatasi permasalahan didalam industri *clothing* yaitu mengatasi permasalahan pada perancangan maupun proses penghitungan biaya produksi, sehingga dalam memenuhi keinginan pelanggan dan frekuensi produksi dapat dilaksanakan sesuai jadwal serta selesai tepat waktu.

Pentingnya sebuah perangkat lunak untuk membantu penetapan biaya pokok, biaya bahan baku dalam penetapan biaya produksi dan mempermudah kinerja pegawai. Kendala-kendala yang muncul antara lain:

- a. Proses penentuan harga pokok (meliputi harga kaos, sablon, kebutuhan bahan sablon) tidak bisa bekerja secara otomatis jika dihitung secara manual (kalkulator).
- b. Bagian produksi masih banyak melakukan kesalahan dalam mengolah data biaya proses yang dilakukan dengan cara sederhana hal ini disebabkan beban kerja yang tinggi.
- c. Pengarsipan masih secara manual dan dalam pencatatan masih terjadi kesalahan, serta data-data yang disimpan sering hilang.

Dari permasalahan diatas, penulis mengambil judul “ **Rekayasa Perangkat Lunak Perhitungan Biaya Produksi Pada Umega Fashion Semarang**”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu, Bagaimana merancang perangkat lunak untuk menghitung biaya produksi di Outlet Umega Fashion, yang sesuai, cepat, tepat, akurat dan relevan. Sehingga mampu mengatasi permasalahan penghitungan biaya produksi.

1.3 Batasan Masalah

Sistem yang akan dibahas hanya dibatasi pada permasalahan terhadap penghitungan biaya produksi pada Outlet Umega Fashion. Program aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan database Access.

1.4 Tujuan Masalah

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan perangkat lunak perhitungan biaya produksi Outlet Umega fashion sehingga mampu menghasilkan sistem yang baru, yang dapat mengatasi permasalahan pada perencanaan dan proses penghitungan biaya produksi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulis dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

1. Bagi Penulis
Menambah pengetahuan tentang masalah sistem penghitungan biaya produksi pada Umega fashion dan mengaplikasikan teori yang selama ini didapat dari kuliah.
2. Bagi Pegawai / Pengurus Perpustakaan
Sebagai bahan masukan dan bahan perbandingan untuk mengambil keputusan dan kebijakan perusahaan, efisiensi waktu, biaya serta tenaga kerja karyawan.

3. **Bagi Akademik**

Bermanfaat meningkatkan mutu pengajaran, memperluas bidang kajian yang akan diajarkan serta memperlancar kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)

4. **Bagi Pembaca**

Bermanfaat mencari buku-buku yang dibutuhkan, serta meningkatkan mutu, minat baca dan wawasan yang lebih luas bagi para siswa-siswinya.