

**IMPLEMENTASI ACTIVITY BASED COSTING
DALAM MENENTUKAN HARGA FURNITURE**

SKRIPSI



**Oleh :
David
170210006**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

IMPLEMENTASI ACTIVITY BASED COSTING DALAM MENENTUKAN HARGA FURNITURE

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh :
David
170210006**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : David

NPM : 170210006

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul :

Implementasi Activity Based Costing dalam Menentukan Harga Furniture

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 20 Juli 2021



DAVID
170210006

IMPLEMENTASI ACTIVITY BASED COSTING DALAM MENENTUKAN HARGA FURNITURE

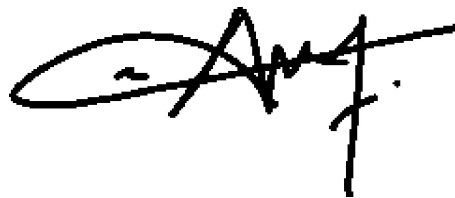
SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh :
David
170210006**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 20 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andi Maslan', with a stylized flourish at the end.

**Andi Maslan, S.T., M.SI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Activity Based Costing juga dapat diartikan sebagai sistem informasi biaya berbasis aktivitas yang didesain untuk memotivasi personel dalam melakukan pengurangan biaya dalam jangka panjang melalui pengelolaan aktivitas. *Activity Based Costing* juga sebagai pendekatan penentuan biaya produk yang membebaskan biaya ke produk atau jasa berdasarkan konsumsi sumber daya oleh aktivitas. *Furniture* saat ini dapat dikatakan sebagai bagian kebutuhan konsumtif untuk masyarakat umum. *Furniture* yang digunakan jenisnya ada beberapa seperti untuk perabot rumah tangga atau pun perabot kantor. Semua *furniture* tersebut berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja atau tempat menaruh barang di permukaannya. Web merupakan halaman informasi yang disampaikan oleh pemilik situs (admin) kepala pengunjung. Setiap web, halaman pertama disebut *front page* atau *home page*. Web juga merupakan sebuah sistem yang paling terkait dalam sebuah dokumen yang berformat *hypertext* yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat di akses melalui sebuah perangkat yang di sebut web *browser*. Tujuan penelitian yang akan dibahas peneliti yaitu : untuk mengimplementasikan *Activity Based Costing* Dalam Menentukan Harga *Furniture*. Metode Yang digunakan adalah metode *Activity Based Costing*. Hasil penelitian berupa *report* dalam bentuk pdf. Penggunaan sistem *Activity Based Costing* ini dapat membantu mempermudah bagi para karyawan yang ingin melakukan perhitungan harga pokok produksi, sehingga tidak terjadi ketidakakuratan dalam menentukan harga jual *furniture*. Perhitungan harga pokok produksi menggunakan metode *Activity Based Costing* berbasis web lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan perhitungan secara manual.

Kata Kunci : *Activity Based Costing, Furniture, Aplikasi Berbasis Web*

ABSTRACT

Activity Based Costing can define as cost information system basis on activity which design to motivated personnel in doing long term cost reduced through activity management. Activity Based Costing is also a determination of product costing approach which charge to products or services based on resource consumption activity. Nowadays, furniture have become consumptive need for public. There are several types of furniture, such as furniture for household and office furniture. All of furniture function as store goods, sit, sleep, also place to do something like a table or can be function as a place to put things on the surface too. Web is an information page provided by site owner (admin) to visitor. The first page of every page called front page or home page. Web is also a system that is most closely related to a document in hypertext format which contains variety of information whether in the form of text, images, sound, video, and other multimedia information and can be access through web browser on device. The research objectives that will be discussed by researchers is: to implement Activity Based Costing in determining furniture price. The method used is the Activity Based Costing method. Report in pdf format is result from the research. The use of Activity Based Costing system can help employees easier in calculate the cost of production, so there will be no inaccuracies in determining selling price of furniture. The calculation of the cost of production using web-based Activity Based Costing method is more effective than using manual calculations.

Keywords : *Activity Based Costing, Furniture, Web Based Applications*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer;
3. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Ibu Nia Ekawati, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
5. Ibu Alfannisa Annurrullah Fajrin, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Akademik pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
6. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
7. Semua anggota keluarga yang telah banyak memberikan dukungan dan kontribusi kepada penulis;
8. Semua rekan-rekan kelas IT Nagoya angkatan 2017;

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 20 Juli 2021



Penulis (David)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Dasar	8
2.1.1 Aplikasi Berbasis Web	8
2.1.2 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	9
2.1.3 <i>MYSQL Database</i>	10
2.1.4 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	12
2.1.5 <i>Sublime Text</i>	17
2.1.6 <i>XAMPP</i>	19
2.1.7 <i>Adobe Photoshop</i>	21
2.1.8 <i>Google Chrome</i>	22
2.2 Teori Khusus.....	24
2.2.1 Pengertian Harga Pokok Produksi	24
2.2.2 Pengertian Biaya.....	25
2.2.3 Komponen Harga Pokok Produksi	26
2.2.4 Pengertian <i>Activity Based Costing</i>	30
2.3 Penelitian Terdahulu.....	31
2.4 Kerangka Pemikiran	37
BAB III	38
METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Alur atau Proses Perancangan Sistem	41

3.2.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	41
3.2.2 Desain <i>User Interface</i>	58
3.3 Metode Pengujian Sistem	64
3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	64
BAB IV	66
HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Halaman <i>User</i>	66
4.1.2 Halaman Admin.....	73
4.2 Pembahasan	76
4.2.1 Pengujian	76
4.2.2 Hasil pengujian	89
BAB V	91
SIMPULAN DAN SARAN	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	96
Lampiran 1. Pendukung Penelitian	96
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....	104
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	105
Lampiran 4. Hasil Turnitin Skripsi	107

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Sublime Text</i>	19
Gambar 2.2 <i>XAMPP Control Panel</i>	20
Gambar 2.3 <i>Photoshop CS5</i>	22
Gambar 2.4 <i>Google Chrome</i>	23
Gambar 2.5 <i>Kerangka Pemikiran</i>	37
Gambar 3.1 <i>Desain Penelitian</i>	38
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	41
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram Login User dan Admin</i>	42
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram User Input Bahan Baku</i>	43
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram User Edit Bahan Baku</i>	43
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram User Hapus Bahan Baku</i>	44
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram User Input Master Overhead</i>	45
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram User Hapus Master Overhead</i>	45
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram User Input Master Furniture</i>	46
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram User Edit Master Furniture</i>	47
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram User Download Report</i>	47
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Admin Tambah User Baru</i>	48
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Admin Hapus User</i>	49
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Admin Reset Password</i>	49
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram User dan Admin Change Password</i>	50
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram Admin dan User Login</i>	51
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram User Input Bahan Baku</i>	51
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram User Edit Bahan Baku</i>	52
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram User Hapus Bahan Baku</i>	52
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram User Input Master Overhead</i>	53
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram User Hapus Master Overhead</i>	53
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram User Input Master Furniture</i>	54
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram User Edit Master Furniture</i>	54
Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram User Download Report</i>	55
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram Admin Tambah User</i>	55
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram Admin Hapus User</i>	56
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram Admin Reset Password</i>	56
Gambar 3.28 <i>Sequence Diagram User dan Admin Change Password</i>	57
Gambar 3.29 <i>Class Diagram</i>	57
Gambar 3.30 <i>Desain UI Form Login</i>	58
Gambar 3.31 <i>Desain UI Dashboard User</i>	58
Gambar 3.32 <i>Desain UI Input Bahan Baku User</i>	59
Gambar 3.33 <i>Desain UI Edit Bahan Baku User</i>	59
Gambar 3.34 <i>Desain UI Input Master Overhead User</i>	60
Gambar 3.35 <i>Desain UI Input Master Furniture User</i>	60
Gambar 3.36 <i>Desain UI Edit Master Furniture User</i>	61
Gambar 3.37 <i>Desain UI Download Report User</i>	61
Gambar 3.38 <i>Desain UI Dashboard Admin</i>	62
Gambar 3.39 <i>Desain UI Input User Baru Admin</i>	62

Gambar 3.40 Desain UI Hapus <i>User Admin</i>	63
Gambar 3.41 Desain UI <i>Reset Password Admin</i>	63
Gambar 3.42 Desain UI <i>Form Change Password</i>	64
Gambar 4.1 Menu <i>Login User</i>	66
Gambar 4.2 Menu <i>Dashboard User</i>	67
Gambar 4.3 Menu <i>Input Bahan Baku User</i>	67
Gambar 4.4 Menu <i>Edit Bahan Baku User</i>	68
Gambar 4.5 <i>Form Edit Bahan Baku User</i>	68
Gambar 4.6 Menu <i>Input Master Overhead User</i>	69
Gambar 4.7 Menu <i>Input Master Furniture User</i>	69
Gambar 4.8 Menu Lihat Data Master <i>Furniture User</i>	70
Gambar 4.9 Menu <i>Input Biaya yang diperlukan per Produk User</i>	71
Gambar 4.10 Menu <i>Edit Master Furniture User</i>	71
Gambar 4.11 <i>Form Edit Master Furniture User</i>	72
Gambar 4.12 Menu <i>Download Report User</i>	72
Gambar 4.13 Contoh Hasil <i>Report</i>	73
Gambar 4.14 Menu <i>Dashboard Admin</i>	74
Gambar 4.15 Menu Tambah <i>User Baru Admin</i>	74
Gambar 4.16 Menu Hapus <i>User Admin</i>	75
Gambar 4.17 Menu <i>Reset Password User Admin</i>	75
Gambar 4.18 Percobaan <i>User Melakukan Input Bahan Baku</i>	76
Gambar 4.19 Pesan Berhasil Menyimpan Bahan Baku.....	77
Gambar 4.20 Tampilan Bahan Baku yang Telah diinput <i>User</i>	77
Gambar 4.21 Percobaan <i>User dalam Mengganti Informasi Bahan Baku</i>	78
Gambar 4.22 Pesan Sukses Rubah Bahan Baku.....	78
Gambar 4.23 Tampilan Bahan Baku yang Telah dirubah <i>User</i>	79
Gambar 4.24 Percobaan <i>User dalam Menginput Data Master Overhead</i>	79
Gambar 4.25 Tampilan <i>Overhead yang Telah diinput User</i>	80
Gambar 4.26 Percobaan <i>User dalam Menginput Master Furniture</i>	80
Gambar 4.27 Pesan Berhasil Simpan Data Master <i>Furniture</i>	81
Gambar 4.28 Tampilan Data <i>Furniture yang Telah diinput User</i>	81
Gambar 4.29 Percobaan <i>User dalam Mengedit Data Furniture</i>	82
Gambar 4.30 Pesan Berhasil Rubah Data <i>Furniture</i>	82
Gambar 4.31 Tampilan Data <i>Furniture yang Berhasil dirubah</i>	82
Gambar 4.32 Tampilan Data <i>Furniture Apabila Biaya Belum Terinput</i>	83
Gambar 4.33 Percobaan <i>User dalam Menginput Biaya yang diperlukan</i>	84
Gambar 4.34 Tampilan Data <i>Furniture Apabila Biaya Sudah Terinput</i>	84
Gambar 4.35 Percobaan <i>User dalam Pengunduhan Report</i>	85
Gambar 4.36 Hasil <i>Download Report</i>	85
Gambar 4.37 Percobaan Admin dalam Menambahkan <i>User Baru</i>	86
Gambar 4.38 Pesan Berhasil Menambahkan <i>User Baru</i>	86
Gambar 4.39 Tampilan <i>List User Baru yang Berhasil ditambahkan</i>	86
Gambar 4.40 Tampilan <i>List User Sebelum dihapus</i>	87
Gambar 4.41 Tampilan <i>List User Setelah dihapus</i>	87
Gambar 4.42 Tampilan <i>List User Sebelum Reset Password</i>	88
Gambar 4.43 Percobaan Admin dalam Melakukan <i>Reset Password</i>	88

Gambar 4.44 Pesan Berhasil <i>Reset Password</i>	89
Gambar 4.45 Tampilan <i>List User</i> Setelah <i>Reset Password</i>	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Use Case</i> Diagram.....	13
Tabel 2.2 <i>Activity</i> Diagram.....	14
Tabel 2.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	15
Tabel 2.4 <i>Class</i> Diagram.....	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	65
Tabel 4.1 Pengujian Sistem.....	89