

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang *furniture* dapat dikatakan sebagai bagian kebutuhan konsumtif masyarakat umum. *Furniture* yang digunakan jenisnya ada beberapa seperti untuk perabot rumah tangga atau pun perabot kantor. Semua *furniture* tersebut bisa dijadikan wadah menyimpan barang, tempat duduk, tempat tidur, tempat melakukan beberapa hal berupa meja atau wadah menyimpan barang di atasnya. Misalkan *furniture* yang digunakan untuk menyimpan barang umumnya memiliki pintu, laci dan rak, contohnya lemari pakaian, buku dan sebagainya. *Furniture* juga merupakan produk seni yang umumnya dibuat dari kayu berkualitas yang memiliki warna dan bentuk indah yang diselesaikan dengan pengerjaan terakhir yang halus.

Berdasarkan penelitian (Sembiring, Sapriadi, & Brahmana, 2016 : 22-23) Produk *furniture* dapat dikatakan sebagai produk yang dapat digunakan dirumah maupun di tempat kerja. Produk tersebut bisa dibuat dari bahan kayu, bambu, logam, serta plastik. Sejumlah produk *furniture* yang selalu ada di rumah dan ramai dicari oleh calon konsumen ialah: tempat tidur, jam hias, meja, dan kursi/sofa. Bukan hanya dirumah, produk *furniture* juga selalu kita jumpai dikantor seperti: meja kantor, kursi kantor, meja rapat, lemari dokumen, laci dokumen dan lain-lain. Sehingga, kesempatan yang sangat baik bagi suatu perusahaan menjual produk ini dengan harapan keuntungan penjualan yang besar.

Para produsen dituntut untuk bisa menjaga eksistensinya dalam bersaing di bidang usaha melalui peningkatan kualitas produk dan harga yang terjangkau untuk dapat menarik minat konsumen. Salah satunya di perusahaan di PT Kenji Global Furnitur harga jual cukup terjangkau apabila toko-toko yang lain mengambil *furniture* dari perusahaan tersebut seperti alat-alat kantor ataupun rumah, harga jual di perusahaan tersebut berbagai macam dari yang termurah sampai yang termahal. Untuk menarik perhatian konsumen tentunya perusahaan akan mengadakan *discount*. Selain itu *furniture* juga termasuk produk *job order*, sebab ukuran setiap *furniture* berbeda-beda tergantung permintaan konsumen. Dalam menetapkan harga pasaran dari furniture yang sudah jadi, PT Kenji Global Furnitur tidak mematok harga tetap yang diperkirakan secara detail sesuai dengan anggaran langsung dan tidak langsung yang sudah dihabiskan demi menyelesaikan *furniture* tersebut. Selama ini penetapan harga pokok produksi *furniture* pada PT Kenji Global Furnitur masih menggunakan sistem manual. Selain itu, Kurang optimalnya keuntungan PT Kenji Global Furnitur dikarenakan harga pokok produksi *furniture* tidak sesuai dengan anggaran produksi yang dikeluarkan, dan adanya pengaruh ketidakakuratan dalam menentukan harga pokok produksi *furniture*. Oleh karenanya kita tidak bisa mengetahui dengan jelas apakah harga tersebut sudah sebanding dengan anggaran pokok produksi.

Berdasarkan Penelitian (Martini, 2016 : 121) Harga ialah, bagian dari total uang ditambahkan dengan beberap produk jika memungkinkan yang diperlukan agar bisa memperoleh sejumlah gabungan dari produk dan jasanya. Harga termasuk komponen gabungan pemasaran yang sangat mudah disesuaikan, karakteristik

produk, metode penyaluran, sampai promosi yang memerlukan banyak waktu. Harga juga menghubungkan kedudukan nilai yang dimaksud oleh perusahaan tersebut di pasaran terkait produk serta merknya. Harga ialah sebuah metode untuk seorang pemasar dalam membedakan tawaran harga yang diberikan dengan kompetitor, sehingga penentuan harga bisa dianggap sebagai elemen dari tugas diferensiasi barang dalam penjualan. Pada dasarnya penjual memiliki bernagai target dalam menetapkan harga produknya.

Memproduksi suatu produk perusahaan harus memperhitungkan seluruh anggaran langsung dan tidak langsung. Anggaran produksi terbagi atas anggaran bahan pokok, biaya anggaran kerja langsung, dan anggaran tambahan pabrik. Metode yang bisa dipakai oleh perusahaan untuk memperkirakan harga pokok produksi ialah metode *Activity Based Costing*, yang bisa harga pokok produksi sebuah produk sesuai dengan kegiatan yang berjalan dalam perusahaan. Metode *Activity Based Costing* ini menghitung harga utama pembuatan melalui pembagian anggaran *overhead* ke dalam beberapa pusat kegiatan, sehingga *Activity Based Costing* berguna dalam mengurangi anggaran pokok produksi. *Activity Based Costing* juga menghitung anggaran produk sesuai dengan banyaknya kegiatan yang dilakukan saat membuat produk tersebut sehingga bisa sampai kepada pelanggan.

Berdasarkan penelitian (Suwirmayati & Yudiastra, 2018:36) *Activity Based Costing* bagian dari pendekatan penetapan anggaran produk yang menimpakan anggaran pada barang atau layanan sesuai dengan penggunaan sumber daya oleh kegiatan. Pokok pikiran program anggaran ini ialah bahwa barang atau layanan

perusahaan dikerjakan oleh kegiatan yang membutuhkan sumber daya sehingga timbul anggaran. Sumber daya ditimpakan pada aktivitas, lalu aktivitas ditimpakan pada anggaran objek anggaran sesuai dengan pemanfaatannya. Metode *Activity Based Costing* dipakai agar bisa menambah kejelian pembebanan anggaran tetapi juga mempersiapkan informasi terkait anggaran sejumlah kegiatan sehingga mengharuskan manajemen untuk fokus dalam kegiatan-kegiatan yang mempunyai peluang untuk menghemat anggaran.

Penggunaan *website* telah diminati banyak orang, dari kalangan pengusaha, akademisi, pemasaran, praktisi media massa, perusahaan, bahkan instansi pemerintah. Situs tersebut biasanya digunakan untuk promosi, media penjualan, hingga menyampaikan informasi terkait gambaran detail sebuah instansi atau organisasi. Kehadiran *website* membuat orang-orang saling bersaing untuk bisa mempromosikan perusahaannya. Hal itu bisa dilihat dari bermunculannya situs atau *website* yang menyediakan sarana untuk bisa terhubung dengan khalayak, contohnya *facebook*, *instagram*, *twitter* dan lain-lain.

Berdasarkan penelitian (Wahyuni & Irawan, 2020 : 21-22) *website* atau situs bagian dari halaman informasi yang dipublikasikan oleh pembuat situs (admin) untuk pengguna *website*. Halaman awal dalam web dinamakan *front page* atau *home page*. Web juga termasuk suatu sistem yang sangat berkaitan dengan file dalam bentuk format *hypertext* yang isinya mencakup berbagai informasi, berbentuk tulisan, gambar, suara, video, serta info multimedia yang lain dan bisa diakses menggunakan perangkat web *browser*. Agar bisa menerjemahkan file berupa *hypertext* menjadi file yang mudah dimengerti, maka situs pencarian melalui

web client akan membaca halaman situs yang disimpan pada *web server* melalui protokol yang dinamakan *Hypertext Transfer Protocol*.

Dari penjelasan tersebut, maka peneliti berkeinginan melaksanakan penelitian dengan judul **“IMPLEMENTASI *ACTIVITY BASED COSTING* DALAM MENENTUKAN HARGA *FURNITURE*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan tersebut, berikut termasuk identifikasi permasalahan yang didapatkan dari penjelasan tersebut :

1. Perhitungan harga pokok produksi *furniture* pada PT Kenji Global Furnitur masih menggunakan sistem manual.
2. Kurang optimalnya keuntungan PT Kenji Global Furnitur dikarenakan harga pokok produksi *furniture* tidak sebanding dengan biaya produksi yang diberikan.
3. Adanya pengaruh ketidakakuratan dalam menentukan harga pokok produksi *furniture*.
4. Tidak bisa diketahui secara jelas apakah harga tersebut sesuai dengan biaya pokok produksi.

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah pada penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Objek Penelitian dilakukan pada PT Kenji Global Furnitur.
2. Sistem ini dirancang berbasis web.

3. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti bisa menerangkan permasalahan yang terdapat yakni : Bagaimana implementasi *Activity Based Costing* Dalam Menentukan Harga *Furniture*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang bisa peneliti simpulkan dari penelitian ini ialah : Untuk mengimplementasikan *Activity Based Costing* Dalam Menentukan Harga *Furniture*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang bisa diperoleh pada penelitian yang dilakukan ialah seperti berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ialah manfaat yang diperoleh dari segi aspek ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan ialah:

1. Memperluas pengetahuan mengenai implementasi sistem *Activity Based Costing* untuk menentukan harga pokok produksi *furniture* berbasis web.

2. Mengembangkan pengetahuan terkait pengerjaan *software via web*.
3. Menjadi bahan acuan pada pembuatan karya lain berdasarkan pada penelitian yang dilakukan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis ialah manfaat yang diperoleh dari segi aspek pelaksanaannya di lapangan. Manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan ialah :

1. Penerapan sistem yang dihasilkan bisa diterapkan secara langsung oleh karyawan PT Kenji Global Furnitur yang merupakan terobosan baru untuk melaksanakan penentuan harga jual *furniture*.
2. Penerapan sistem yang dihasilkan diharapkan bisa memudahkan mempermudah karyawan dalam menentukan harga jual *furniture*.
3. Hasil penerapan sistem ini diharapkan mampu meminimalisir resiko ketidaktepatan dalam menetapkan harga *furniture*.