

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar

2.1.1 Aplikasi Berbasis Web

Secara umum aplikasi berbasis web dibentuk dari beberapa bentuk bahasa pemrograman, tergantung dari *programmer* yang membuat. Secara umum, *website* memakai bahasa pemrograman PHP, yang digabungkan dengan pemakaian HTML (*Hypertext Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheet*), serta Javascript.

Menurut (Elgamar, 2020:3), *website* dapat diartikan sebagai sebuah perangkat yang terbagi atas sejumlah halaman yang sama-sama berkaitan terhadap yang lain, yang fungsinya untuk menunjukkan sebuah informasi, berbentuk gambar, video, teks, suara, atau kombinasi dari kseseluruhannya. Pada pengaplikasiannya, situs bisa dioperasikan menggunakan jaringan lokal (*localhost*), mamupun menggunakan jaringan internet. Untuk mengaksesnya, dibutuhkan situs pencarian yang merupakan aplikasi tambahan dalam mengakses laman situs. Sebuah situs pastinya mempunyai *domain* dan *hosting* pada pengaplikasiannya. *Domain* memiliki fungsi menjadi (URL) dalam sebuah situ, sementara *hosting* memiliki fungsi menjadi sebuah sarana sebagai penyimpanan berbagai beerkas situs yang telah dibuat. Secara sederhana, *hosting* memiliki peran menjadi wadah maupun rumah dalam menyimpan seluruh data, serta *domain* menjadi alamat dari wadah yang digunakan.

Menurut (Wahyuni & Irawan, 2020:21) *web* ialah bagian dari suatu struktur yang saling berkaitan pada suatu file dalam format *hypertext* yang isinya mencakup

informasi, berupa tulisan, gambar, suara, video, serta info multimedia yang lain yang bisa diakses menggunakan *web browser*. Agar bisa menerjemahkan file dari *hypertext* menjadi file yang mudah dimengerti, sehingga *web browser* melalui *web client* akan membaca laman situs yang disimpan dalam suatu *web server* melalui protokol yang bernama htp atau *Hypertext Transfer Protocol*.

Dari uraian tersebut, maka penulis menyimpulkan teori dari (Wahyuni & Irawan, 2020:21). Dikarenakan penelitian yang sementara di bahas memiliki kemiripan pada teori tersebut.

2.1.2 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan bagian dari suatu bahasa pemrograman yang digunakan khusus dalam pengembangan aplikasi *web*. Masa sekarang, pemakaian bahasa pemrograman PHP untuk kepentingan pengerjaan situs telah banyak dilakukan. Bahasa pemrograman PHP begitu dikenal pada kalangan *programmer web*. Hal tersebut disebabkan sintaks pemrograman PHP bisa dimengerti, terutama apalagi bagi pemula yang tertarik untuk mengembangkan aplikasi berbasis *web*.

Menurut (Mubarak, 2019:20) PHP (*Hypertext Preprocessor*) dapat diartikan sebagai suatu bahasa pemrograman yang dijalankan pada suatu *web server* yang berguna untuk mengolah data dalam suatu *server*. Data yang dikirimkan dari *user client* kemudian dikelola dan disimpan dalam *database* web server dan bisa dimunculkan kembali jika web tersebut diakses. Agar bisa menggunakan setiap kode program PHP, file perlu di unggah dalam server. Unggah ialah mengirimkan data atau berkas dari komputer *client* ke *web server*.

Agar bisa membentuk situs yang aktif serta gampang diperbaharui kapan saja melalui *browser*, diperlukan suatu program yang bisa mengelola data dari komputer *client* atau komputer server itu sendiri yang menjadikan lebih gampang dan nyaman ditampilkan dalam *browser*. Contoh program yang bisa digunakan dalam server dan sangat handal ialah PHP.

Menurut (Purwasih, Putri, & Prima, 2017:251) PHP (*Hypertext Preprocessor*) ialah bagian dari bahasa pemrograman berbentuk situs yang mampu memproses data dengan aktif. Semua aplikasi yang dibuat dari PHP umumnya akan memberikan hasil untuk *web browser*, tetapi prosedur secara menyeluruh dikerjakan di server. PHP bisa dipakai secara gratis (*free*) dan sifatnya *Open Source*. Dari sejumlah keunggulan dari bahasa pemrograman PHP, hal ini bisa menunjang pengguna dalam memasang fitur pengolah data dengan cepat.

Dari penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Purwasih, Putri, & Prima, 2017:251). Dikarenakan penelitian yang sementara di bahas memiliki kemiripan pada teori tersebut.

2.1.3 MySQL Database

Database dapat diartikan sebagai gabungan data yang berkaitan dan terpadu secara baik dengan yang lainnya. *Database* terdapat gabungan data yang disimpan dengan sistematis. Pada dunia pemrograman, pemakaian *database* sangat dibutuhkan dikarenakan *database* akan dibentuk sebagai sebuah informasi.

Menurut (Wahyuni & Irawan, 2020:22) MySQL, pada umumnya suatu *software* sistem pengelolaan berbasis data SQL atau biasa disebut DBMS (*database*

management system), database ini *multithread*, *multi-user*. Sebagai *database server*, MySQL bisa dianggap lebih baik daripada *database server* yang lain, khususnya pada kecepatan.

Menurut (Musiafa, 2019:8) pada pengelolaan maupun membentuk *database*, dibutuhkan suatu perangkat lunak atau aplikasi pada pengerjaannya. *Software* tersebutnya umumnya dikatakan dengan DBMS (*Database Management System*). DBMS ialah sebuah perangkat lunak yang mengaruskan *user* dalam mengatur data, misalnya memberi tambahan, mengilangkan maupun mengganti semua substansi data yang ada pada *database*. Sehingga, DBMS ialah sebuah aplikasi yang bisa melaksanakan proses pengelolaan pada sistem *database*. Adanya DBMS menjadikan pengguna lebih mudah dan efektif pada pembuatan data yang ada dalam *database*.

Dalam dunia pemrograman, ada beberapa macam DBMS. Berikut adalah berbagai *software* DBMS yang biasa didapat atau dikenal pada kalangan programmer :

1. MySQL
2. Microsoft Access
3. Microsoft SQL Server
4. Oracle
5. PostgreSQL
6. MariaDB

DBMS yang lebih banyak dipakai pada dunia pemrograman yaitu MySQL. Pada pengaplikasian dan pemakaiannya, MySQL memakai sintaks dasar SQL

(*Structured Query Language*). Database MySQL memiliki sifat *open source*, yaitu bisa dipakai tanpa ada bayaran lisensi yang dimiliki, yang bisa digunakan untuk kebutuhan individu maupun komersial.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti menyimpulkan dari teori (Musiafa, 2019:8). Dikarenaka penelitian yang sementara di bahas memiliki kemiripan pada teori tersebut.

2.1.4 UML (*Unified Modeling Language*)

Yaitu bagian dari sebuah standarisasi pembentukan yang dipakai yang bertujuan dalam mendorong programmer untuk menggambarkan suatu aplikasi yang akan dibentuk.

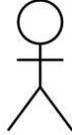
Menurut (Wazlawick, 2014: 3), *Unified Modeling Language* (Disingkat menjadi UML), ialah bagian dari bahasa spesifikasi patokan yang dipakai dalam mengumpulkan, merincikan, serta membentuk aplikasi, UML, metode atau pengetahuan yang dipakai dalam meningkatkan suatu sistem yang berfokus pada objek dan dipakai dalam meningkatkan sistem. UML dilandasi dari bagan yang menunjukkan dan mendokumentasikan, menrincikan, dan membuat suatu sitem yang berfokus pada objel dalam pengembangan aplikasi.

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 137) UML berbagai bentuk diagram. Masing-masing diagram memiliki model dan bentuk yang bervariasi juga. Berikut ialah bentuk-bentuk diagram yang ada dalam UML :

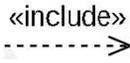
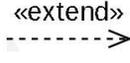
A. *Use Case* Diagram

Yaitu bagian dari teknologi yang dipakai dalam menguraikan hubungan yang terjadi antara “*actor*” yang berhubungan atau beroperasi dalam sistem. Sementara itu, *use case* diagram akan menguraikan bentuk-bentuk hubungan yang terjadi antara aktor sebagai pemakai sistem dan sistem yang sementara beroperasi. *Use case* diagram akan menunjukkan secara garis besar susunan proses yang akan beroperasi dalam sistem yang akan dibentuk. Proses yang dijelaskan ialah proses hubungan antara pemakain pada sistem. Dengan gambar dalam diagram ini, maka bisa dipahami peran apa saja yang tersedia pada sistem yang sedang dikerjakan. Pada *use case* diagram ada berbagai macam simbol atau bagian, berikut detailnya:

Tabel 2.1 *Use Case* Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Individu yang memiliki peranan terhadap sistem yang akan beroperasi
	<i>Use Case</i>	Sebuah wujud dari bayangan operasi sistem
	<i>Association</i>	Penyambung antara sistem dengan aktor
	Generalisasi	Komponen pengkhususan dari komponen yang lain

Lanjutan Tabel 2.1 Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Include</i>	Petunjuk jika sebuah use case semuanya termasuk fungsionalitas dari use case lainnya
	<i>Extend</i>	Petunjuk jika sebuah use case termasuk tambahan fungsionalitas dari use case yang lain jika situasi tertentu terlengkapi

Sumber : (Rosa & Shalahuddin, 2013: 137: 156-160)

B. Activity Diagram

Yaitu bagian dari diagram yang menunjukkan kegiatan yang berjalan pada disistem. Diagram aktivitas menunjukkan alur kerja sistem. *Activity* diagram akan menguraikan atau menampilkan rangkaian kegiatan yang terdapat dalam sistem dari pertama sampai selesai. Pada pembentukannya, diagram aktivitas dibentuk sesuai *use case* diagram. Pada diagram aktivitas ada berbagai macam simbol atau bagian, berikut detailnya :

Tabel 2.2 Activity Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Initial State/Status Awal</i>	Permulaan pada alur kerja
	<i>Activity/Aktivitas</i>	Sebuah wujud aktivitas yang dilaksanakan dalam alur kerja
	<i>Decision</i>	Sebuah wujud pembagian yang ada alternatif keadaan yang lebih satu

Lanjutan Tabel 2.2 *Activity Diagram*

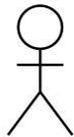
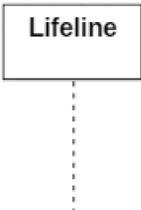
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Final State/Status Akhir</i>	Bentuk terakhir pada sebuah alur kerja
	<i>Transition</i>	Menjadi perantara dalam kegiatan sebelumnya dan kegiatan setelahnya

Sumber : (Rosa & Shalahuddin, 2013: 162-163)

C. *Sequence Diagram*

Yaitu bagian dari diagram yang menampilkan atau menguraikan terkait hubungan yang terdapat pada objek yang satu dengan objek lainnya dalam sistem. *Sequence* diagram memiliki fungsi dalam menunjukkan sekumpulan pesan yang beroperasi dalam sistem atau pesan antar objek yang sementara bekerja akan diperjelas dalam diagram ini. Berdasarkan namanya, pesan yang ditunjukkan akan ditampilkan dengan sistematis (*sequential*). Pada *sequence* diagram, ada berbagai macam simbol atau bagian, berikut detailnya:

Tabel 2.3 *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Individu yang memiliki peranan terhadap sistem yang akan beroperasi
	<i>Lifeline</i>	Mengaitkan <i>sequence</i> sepanjang objek (<i>Message</i> dikirim dan diterima serta aktivasinya.)

Lanjutan Tabel 2.3 *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Message</i>	Suatu pesan yang mendefinisikan komunikasi khusus di antara <i>Lifelines</i> dari suatu hubungan.
	<i>Reply Message</i>	Tipe pesan yang mengganti informasi yang dikirim ulang kepada pengirim pesan atas pesan sebelumnya
	<i>Include</i>	Tipe pesan yang mengganti permintaan pesan dari <i>Lifeline</i> yang serupa..

Sumber : (Rosa & Shalahuddin, 2013:165-167)

D. *Class Diagram*

Biasa juga dinamakan sebagai diagram kelas menampilkan struktur sistem berdasarkan definisi kelas-kelas yang akan digunakan dalam membentuk sistem. *Class diagram* menampilkan struktur dan gambaran *class* serta hubungan di antara setiap kelas. Diagram *class* akan memetakan bagaimana struktur dari sistem yang sedang dibuat, dengan memvisualisasikan hubungan antar objek dengan memodelkan kelas dan segala atribut yang ada didalamnya. Berikut merupakan komponen yang terdapat didalam *class diagram* :

Tabel 2.4 *Class Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Interaksi mana objek anak (<i>descendent</i>) beberapa tindakan dan susunan data dari objek yang terdapat di atas objek induk (<i>ancestor</i>)
	<i>Nary Association</i>	Usaha dalam menghindari dari gabungan yang melebihi dua objek

Lanjutan Tabel 2.4 Class Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Class</i>	Kumpulan dari semua objek yang memberi bagian dan fungsional yang sama
	<i>Collaboration</i>	Gambaran urutan dari semua aktivitas yang ditunjukkan oleh sistem yang memperoleh sebuah hasil yang ternilai untuk sebuah <i>actor</i>
	<i>Realization</i>	Fungsional yang betul-betul dilaksanakan oleh sebuah objek
	<i>Dependency</i>	Interaksi yang mana perubahan yang dialami oleh komponen sendiri (<i>independent</i>) akan berpengaruh pada komponen yang berhubungan pada komponen yang tidak sendiri
	<i>Association</i>	Apa yang mengaitkan terhadap objek satu dengan objek yang lainnya.

Sumber : (Rosa & Shalahuddin, 2013: 143-147)

2.1.5 Sublime Text

Merupakan bagian dari suatu aplikasi yang memiliki fungsi menjadi *text editor*. Pada dunia pemrograman, *software* telah banya didapatkan. Hal tersebut disebabkan *software* ini cukup handal apabila dipakai untuk mengerjakan suatu program (*coding*). *Software* tersebut juga bisa dipakai dalam beragam jenis bahasa pemrograman, contohnya ialah PHP. Disamping itu, *software* tersebut mengharuskan kita dalam menentukan topik berdasarkan keinginan kita. Hal tersebut tentunya memberikan perhatian pada pemakaian *software* ini dalam mengerjakan program.

Menurut (Pasaribu, 2017:158) *Sublime Text* yaitu *software editor text* bagi beragam jenis bahasa pemrograman salah satunya pemrograman PHP. *Sublime Text* bagian dari *editor text* lintas platform dengan *Python Application Programming Interface (API)*. *Sublime Text* didukung pula oleh beragam bahasa pemrograman dan bahasa *markup*, yang kegunaannya bisa ditambahkan dengan *plugin*.

Menurut (Yanuardi & Permana, 2018:4) *Sublime Text* merupakan bagian dari *software editor* bagi kode dan teks yang bisa dijalankan di beberapa *platform operating system* melalui teknologi *Python*. Terbentuknya *software* memberi kemudahan dan *powerfull*. Fungsi dari *software* tersebut bisa ditingkatkan melalui *sublime-packages*. *Sublime Text* tidak termasuk sebagai *software open source*, maksudnya *software* tersebut memerlukan lisensi yang harus dibayar. Namun sejumlah fitur pengembangan fungsi dari aplikasi tersebut adalah hasil dari kreasi yang menerima dorongan secara menyeluruh dari organisasi dan mempunyai lisensi aplikasi gratis.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti menyimpulkan dari teori (Yanuardi & Permana, 2018:4). Dikarenaka penelitian yang sementara di bahas memiliki kemiripan pada teori tersebut.

Gambar 2.1 *Sublime Text*

Sumber : Data Penelitian (2021)

2.1.6 XAMPP

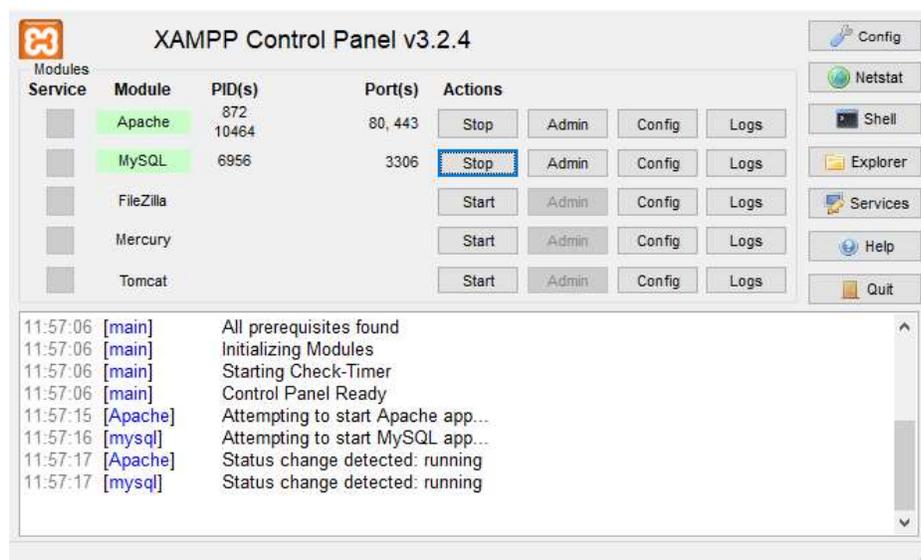
Pada kalangan *programmer* web, XAMPP sangat dikenal dan seringkali dipakai, dikarenakan sifatnya tanpa ada bayaran dan mudah dijalankan. Sementara itu, XAMPP bisa dijalankan di sistem operasi *cross platform*. Yang berarti, *software* ini bisa dijalankan di semua sistem operasi, baik itu Windows, Linux, maupun MacOS. XAMPP meliputi seluruh *software* yang berfungsi untuk membentuk sebuah situs, misalnya Apache, MYSQL/MariaDB, PHP, dan Perl.

Menurut (Musiafa, 2019:8) XAMPP, suatu aplikasi (*software*) yang pada umumnya dipakai menjadi server dalam melaksanakan gabungan dari *software* web. XAMPP bagian dari aplikasi (*software*) yang sifatnya tanpa bayar dan bisa dipakai siapapun tanpa perlu membeli lisensi (*freeware*). XAMPP setelahnya akan difungsikan menjadi *server standalone (localhost)* ketika akan mengerjakan suatu program. Yang berarti, ketika mengerjakan suatu aplikasi secara web, masing-

masing *programmer* perlu mempunyai *software* yang mengoperasikan *web server*, sehingga *programmer* bisa melaksanakan percobaan sistem secara lokal (*offline*).

Menurut (Bahri & Franto, 2016:129) XAMPP merupakan bagian dari suatu aplikasi *web server apache* yang telah menyediakan database server MySQL serta bisa menunjang pemrograman PHP. XAMPP dapat dikatakan sebagai aplikasi yang gampang dipakai, tanpa bayar serta menunjang instalasi di Linux dan Windows. Keunggulan ialah hanya dengan sekali instal telah terdapat Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) serta sejumlah modul yang lain.

Pembahasan yang digunakan peneliti adalah (Bahri & Franto, 2016:129) untuk sebagai materi berkaitan pada XAMPP.



Gambar 2.2 XAMPP Control Panel

Sumber : Data Penelitian (2021)

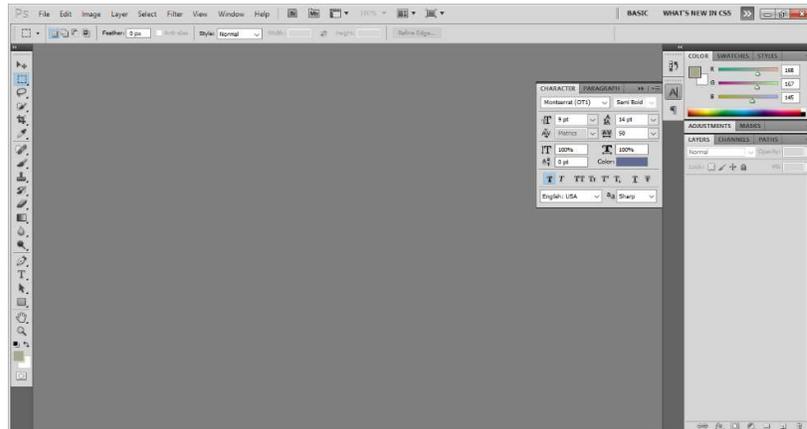
2.1.7 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa dikenal dengan Photoshop, yaitu sebuah *software* pada desain grafis. Photoshop bagian dari *software* pengeditan yang sangat kuat untuk mengedit gambar. Banyak fungsi yang bisa dipakai di dalamnya. *Software* ini biasa dipakai pada bidang pengeditan dikarenakan sudah membuktikan memperoleh hasil gambar yang sangat menarik. *Software* ini tentu saja memiliki kaitan dengan pembentukan situs. *Software* ini dipakai dalam merancang maupun pengeditan yang berkaitan dengan objek gambar yang selanjutnya akan diinput pada situs yang dibentuk.

Menurut (Smith, Jennifer; Smith, Christopher; DeHaan, Jen; Gerantabee, 2013: 11) *Photoshop* bagian dari aplikasi standar industri untuk desainer web, profesional video, serta fotografer yang membutuhkan memproses gambar *bitmap*. Dengan memakai *Photoshop*, pengguna dapat mengatur dan menyunting gambar dengan mengubah warna, menyunting foto secara manual, serta menyatukan berbagai foto dalam menciptakan efek yang menarik dan unik. Sebagai pilihan, *user* bisa menciptakan gambar dan bagan dengan kreatif.

Menurut (Malley, 2017: 1-2) *adobe photoshop* dapat diartikan sebagai hubungan yang sempurna pada sebagian orang yang memiliki kreativitas tanpa batas. Sehingga pengguna bisa menyatukan gambar yang bervariasi secara simultan dalam membentuk hal baru secara nyata atau secara berbeda. *Photoshop* bertujuan dalam mengontol kreativitas dan memotivasi pengguna dalam melaksanakan hal utama dan sementara memberikan alat, teknik, serta pedoman dalam menyisihkan yang kedua.

Dari uraian diatas, peneliti memakai (Smith, Jennifer; Smith, Christopher; DeHaan, Jen; Gerantabee, 2013: 11) sebagai referensi.



Gambar 2.3 Photoshop CS5

Sumber : Data Penelitian (2021)

2.1.8 Google Chrome

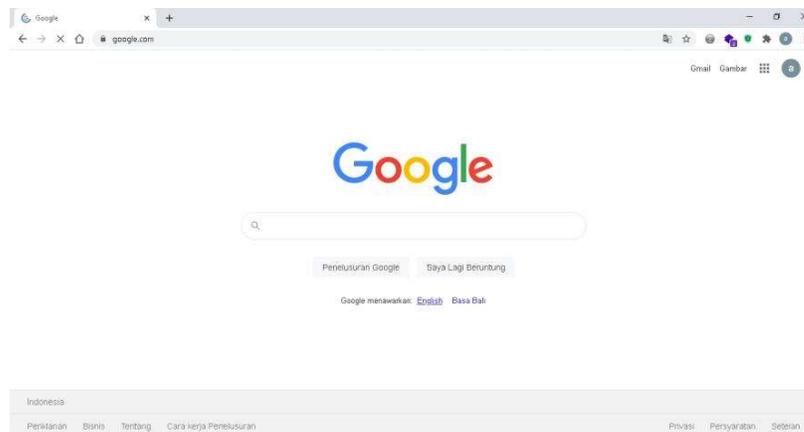
Google Chrome termasuk bagian dari salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan oleh sebuah perusahaan teknologi yang memiliki nama besar didunia, yakni Google. *Software* tersebut tergolong bentuk *software web browser* yang dipakai dalam keperluan pemakai untuk melaksanakan pencarian atau menjelajah dalam dunia maya. *Software* tersebut sama dengan *software* situs pencarian secara umum, yakni berperan dalam menunjukkan susunan laman situs. Tetapi, pada masa sekarang Google Chrome juga memiliki fungsi lain bukan hanya memperlihatkan laman situs saja.

Menurut (Malley, 2017: 10-11) Google Chrome juga bisa dipakai dalam menunjukkan berbagai bentuk berkas yang terdapat di komputer, contohnya berkas PDF, berkas foto, dan lainnya. Sekarang Google Chrome telah banyak dipakai

didunia, tidak hanya gratis, *software* ini juga dikatakan sangat gampang dalam penggunaannya, serta terdapat dalam berbagai bentuk *platform*.

Menurut (McFedries, 2010:2) Google Chrome dapat dikatakan sebagai mesin pencarian yang bisa menjalankan penelusuran dalam waktu singkat melalui aplikasi yang telah diinstal dalam Sistem Operasi *windows* untuk memberi pengguna aksesoris penunjang misalnya mediator layanan *browser*, *file manager*, *downloader* dan lainnya. Gabungan tampilan teknologi canggih menjadikan Google Chrome sangat digemari oleh pengguna sebagai browser canggih yang bermanfaat hingga sekarang.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menggunakan (Malley, 2017: 10-11) sebagai referensi.



Gambar 2.4 Google Chrome

Sumber : Data Penelitian (2021)

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian Harga Pokok Produksi

Saat perusahaan menetapkan harga pasaran suatu produk maka perusahaan akan melaksanakan perhitungan pada harga pokok produksi semua barang/jasa. Harga pokok produksi yang dimaksud ialah dedikasi sumber ekonomi yang dinilai dalam satuan uang yang sudah terjadi atau yang mungkin terjadi demi mendapatkan penghasilan.

Menurut (Dewi, Kristanto, & Dermawan, 2015: 21) Harga pokok produksi merupakan komponen dari anggaran barang yang dibelanjakan untuk diproses hingga selesai, baik sebelum ataupun selama masa akuntansi berlangsung. Seluruh anggaran tersebut merupakan anggaran persediaan. Anggaran persediaan ialah seluruh anggaran produk yang dihitung sebagai aktiva dalam neraca saat kejadian dan kemudian menjadi harga pokok pemasaran saat produk tersebut dipasarkan. Harga pokok pemasaran meliputi seluruh anggaran produksi yang terjadi agar barang bisa terjual.

Menurut (Suwirmayati & Yudiasra, 2018:35-36) Dalam menetapkan harga pasar produknya semua perusahaan juga akan menghitung berapa harga pokok produksi (HPP) seluruh barangnya. Harga pokok produksi ialah harga pokok yang dibebankan pada sebuah barang dampak dari proses produksi. Harga pokok produksi ialah dedikasi sumber ekonomi yang diukur pada satuan uang yang sudah terjadi atau yang mungkin terjadi agar bisa mendapatkan penghasilan. Didefinisikan sebagai aktiva atau jasa yang diserahkan dalam proses produksi yang mencakup anggaran bahan baku, anggaran tenaga kerja, anggaran *overhead* pabrik serta

anggaran produksi. Seluruh anggaran yang dikeluarkan selama proses produksi tersebut harus bisa dihitung dengan benar oleh semua perusahaan dan membaginya pada masing-masing hasil produksi sehingga HPP setiap macam produknya juga akan bertambah akurat. Dengan demikian akan mudah untuk pihak penjual dalam menetapkan harga jualnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Suwirmayati & Yudiastra, 2018:35-36). Karena penelitian yang sedang dibahas lebih mendekati teori tersebut.

2.2.2 Pengertian Biaya

Biaya bisa didefinisikan sebagai sebuah pengorbanan yang perlu dilakukan agar bisa menjalankan sebuah proses produksi yang dinyatakan dengan satuan uang berdasarkan harga jual yang berlaku, baik yang telah terjadi atau yang nantinya terjadi. Dengan mudah pada proses perdagangan atau transaksi, biaya ialah sejumlah uang yang dihabiskan oleh suatu perusahaan atau perorangan agar bisa menciptakan suatu produk atau jasa. Itu semua menyangkut hal yang mempunyai nilai contohnya biaya produksi, perawatan dan lainnya. Sehingga biaya ini akan menjadi pertimbangan dalam menetapkan harga pasaran produk tersebut.

Menurut (Lambajang, 2019:675) biaya termasuk sebuah pengorbanan sumber ekonomi yang dihitung dengan satuan uang, agar bisa memperoleh barang atau jasa yang diharapkan bisa memberi keuntungan atau manfaat untuk saat ini atau masa mendatang. Berdasarkan definisi tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa biaya ialah sebuah dedikasi sumber daya ekonomi guna mewujudkan target tertentu yang

berguna untuk masa sekarang atau masa mendatang. Semua biaya dari sebuah dedikasi dibangun oleh nilai dari jumlah kapasitas produksi yang dibutuhkan dalam memproduksi barang.

Menurut (Sinurat, Siahaan, Doloksaribu, & Sihombing, 2013: 11) Biaya (*cost*) merupakan bagian dari sebuah dedikasi sumber ekonomi yang dihitung dalam satuan uang, demi menghasilkan barang atau jasa yang diharapkan bisa memberi keuntungan/ manfaat untuk masa sekarang atau masa mendatang. Biaya terdiri dari biaya (*cost*) dan beban (*expense*). Biaya (*cost*) ialah dedikasi sumber ekonomi dalam menghasilkan aktiva. Beban (*expenses*) ialah dedikasi sumber ekonomi yang bertujuan untuk mendapatkan penghasilan pada masa dimana beban itu terjadi. Beban (*expenses*) termasuk komponen dari *cost* yang dipakai agar bisa mendapatkan penghasilan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Sinurat, Siahaan, Doloksaribu, & Sihombing, 2013: 11). Karena penelitian yang sedang dibahas lebih mendekati teori tersebut.

2.2.3 Komponen Harga Pokok Produksi

Harga pokok produksi terbagi atas tiga komponen biaya produk yakni Biaya Bahan Baku, Tenaga Kerja Langsung, serta *Overhead* Pabrik. Harga pokok produksi dihitung berdasarkan biaya produksi yang berkaitan dengan produk yang sudah selesai pada masa tertentu. Barang pada prosedur awal perlu ditambahkan pada biaya produksi periode tersebut dan barang dalam persediaan akhir dalam

proses harus dikurang agar bisa mendapatkan harga pokok produksi. Ketiga komponen biaya produk sebagai pembentuk harga pokok produksi ialah:

1. Biaya Bahan Baku

Merupakan bagian dari uang yang dipakai dalam menghasilkan seluruh bahan baku yang akan dipakai pada proses produksi dan bisa dirincikan langsung ke dalam biaya produksi. Biaya bahan baku juga merupakan komponen dari bahan yang termasuk dari produk jadi dan bisa ditelusuri secara fisik dan mudah ke produk tersebut. Banyaknya biaya bahan baku bergantung pada biaya penghasilan yakni dari pembelian hingga biaya yang bisa dipakai dalam proses produksi.

Menurut (Dewi et al., 2015: 21) Biaya bahan baku merupakan bagian dari biaya pendapatan seluruh bahan yang nantinya akan jadi bagian dari objek biaya (barang dalam proses dan selanjutnya barang jadi) dan yang bisa ditelusuri ke objek biaya melalui metode yang ekonomis. seperti penggunaan bahan dalam bentuk kulit, benang, paku, lem dan cat pada perusahaan sepatu yang merupakan elemen pokok produk, bisa ditelusuri secara langsung tanpa harus alokasi serta sifatnya variabel.

Menurut (Prमितasari, 2019:120) Biaya bahan baku bisa didefinisikan sebagai bahan pokok yang membangun suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dari produk jadi. Harga bahan baku terbagi atas harga beli ditambahkan dengan semua pembelian serta biaya yang dihabiskan saat mengadakan bahan baku tersebut dalam kondisi siap untuk dikelah. Biaya bahan baku langsung ialah seluruh biaya bahan yang membangun bagian integral dari barang jadi yang bisa dimasukkan langsung pada perhitungan biaya produk.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Prमितasari, 2019:120). Karena penelitian yang sedang dibahas lebih mendekati teori tersebut.

2. Biaya Tenaga Kerja Langsung

Dibagi menjadi dua yakni biaya tenaga kerja langsung dan tidak langsung. Biaya tenaga kerja langsung ialah imbalan yang diberikan pada pegawai pabrik yang manfaatnya bisa diidentifikasi atau diikuti jejaknya pada produk tertentu yang dibuat oleh perusahaan. Sementara biaya tenaga kerja tidak langsung ialah imbalan yang diberikan pada pegawai pabrik, namun manfaatnya tidak bisa diidentifikasi atau diikuti jejaknya pada produk tertentu yang dibuat perusahaan.

Menurut (Dewi et al., 2015: 21) Tenaga kerja langsung bisa didefinisikan sebagai biaya yang diberikan untuk tenaga kerja langsung. Kata tenaga kerja langsung merujuk pada pegawai (buruh) yang secara langsung ikut mengolah bahan baku hingga jadi sebuah produk. Biaya tenaga kerja langsung diantaranya ialah imbalan untuk semua tenaga kerja manufaktur yang bisa ditelusuri ke objek biaya (barang dalam proses dan berikutnya barang jadi) melalui metode yang ekonomis.

Menurut (Prमितasari, 2019:121) Biaya tenaga kerja langsung dapat diartikan sebagai gaji pegawai pabrik yang secara fisik mudah ditelusuri dalam dedikasi bahan baku menjadi produk siap pakai. Biaya tenaga kerja juga merupakan harga yang dibayarkan untuk memperkerjakan pegawai. Jadi bisa disimpulkan jika biaya tenaga kerja ialah biaya yang muncul karena menggunakan tenaga kerja manusia dalam mengolah produk.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Dewi et al., 2015: 21). Karena penelitian yang sedang dibahas lebih mendekati teori tersebut.

3. Biaya *Overhead* Pabrik

Merupakan bagian dari biaya yang tidak dapat dihubungkan secara langsung dengan produksi sebuah produk atau jasa. Biaya overhead termasuk tipe pengeluaran yang banyak dipakai oleh perusahaan. Biaya tersebut berperan penting dalam keberlangsungan hidup bisnis atau perusahaan. Biaya overhead bisa pula didefinisikan sebagai biaya yang terdapat dalam Laporan Laba Rugi perusahaan yang berada di luar kegiatan produksi perusahaan. Gambaran singkatnya, pembelian persediaan tidak dimasukkan dalam pada overhead. Karena, biaya tersebut berhubungan dengan kegiatan produksi perusahaan secara langsung.

Menurut (Dewi et al., 2015: 21) Biaya *overhead* pabrik (*factory overhead cost*) merupakan bagian dari semua anggaran manufaktur yang berkaitan dengan objek biaya tetapi tidak bisa ditelusuri ke objek biaya (barang dalam proses dan selanjutnya barang jadi) melalui metode yang ekonomis.

Menurut (Pramitasari, 2019:121) Biaya *overhead* pabrik dapat diartikan sebagai setiap biaya yang secara tidak langsung berhubungan dengan pengelolaan produk jadi. Biaya overhead pabrik diantaranya ialah: biaya bahan baku penolong, pekerja tidak langsung, penyusutan pabrik dan mesin, asuransi, pajak, serta biaya perawatan sarana pabrik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Pramitasari, 2019:121). Karena penelitian yang sedang dibahas lebih mendekati teori tersebut.

2.2.4 Pengertian *Activity Based Costing*

Activity Based Costing juga dapat diartikan sebagai struktur informasi biaya dengan basis aktivitas yang dibuat agar bisa mendorong anggota mengurangi biaya dalam jangka panjang dengan mengelola aktivitas. *Activity Based Costing* merupakan komponen dari metode akuntansi yang berfokus pada kegiatan yang dilaksanakan agar bisa memperoleh barang atau jasa. *Activity Based Costing* menyajikan informasi terkait kegiatan-kegiatan dan sumber daya yang diperlukan dalam menjalankan kegiatan-kegiatan tersebut.

Menurut (Suwirmayati & Yudiastra, 2018:36) *Activity Based Costing* sebagai pendekatan penetapan harga produk yang melimpahkan biaya ke produk atau jasa sesuai dengan konsumsi sumber daya oleh aktivitas. Dasar pikiran pendekatan penetapan harga ini ialah bahwa produk atau jasa perusahaan dilaksanakan oleh aktivitas, dan aktivitas yang diperlukan tersebut memakai sumber daya sehingga menimbulkan biaya. Sumber daya dilimpahkan ke aktivitas, lalu aktivitas dilimpahkan ke objek biaya sesuai dengan pemanfaatannya.

Menurut (Yulianti, 2016:89) *Activity Based Costing* dapat diartikan sebagai sistem yang mana tempat penyimpanan biaya *overhead* yang jumlahnya lebih dari satu didistribusikan dengan dasar yang memasukkan satu atau lebih faktor yang tidak berhubungan dengan volume. Selain itu, *Activity Based Costing* sebagai

pendekatan penetapan harga produk yang melimpahkan biaya ke barang atau jasa sesuai dengan konsumsi sumber daya yang disebabkan karena aktivitas. *Activity Based Costing* juga sebagai sistem informasi biaya dengan basis aktivitas yang dibentuk agar bisa mendorong anggota untuk mengurangi biaya jangka panjang dengan mengelola aktivitas.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengambil kesimpulan dari teori (Yulianti, 2016:89). Karena penelitian yang sedang dibahas lebih mendekati teori tersebut.

2.3 Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa topik yang berhubungan dengan judul penelitian yang selanjutnya akan peneliti gunakan sebagai bahan referensi dalam penulisan skripsi yaitu:

1. Berdasarkan penelitian (Suwirmayati & Yudiastra, 2018: 34-44) yang berjudul **“Penerapan Metode *Activity Based Costing* Untuk Penentuan Harga Pokok Produksi”** VOL.12 NO.1 ISSN 1858-4731. Dalam penelitian ini masalah yang dihadapi oleh perusahaan adalah penentuan harga pokok produksi kurang mengoptimalkan keuntungan bagi perusahaan. Maka peneliti merancang sistem dengan memakai suatu metode perhitungan harga pokok produksi melalui pendekatan *Activity Based Costing* untuk membantu perusahaan dalam mengalokasikan biaya secara akurat. Hasil penelitian ini untuk mengoptimalkan keuntungan perusahaan.

2. Berdasarkan penelitian (Gunawan & Aklani, 2021: 1-19) yang berjudul **“Perancangan Dan Implementasi Sistem Penentuan Modal Harga Produk *Control Valve* Dengan Metode *Full Costing*”** VOL.02 NO.01 ISSN 2775-0272. Dalam penelitian ini masalah yang dihadapi oleh perusahaan ialah lambatnya prosedur penetapan modal harga suatu produk pesanan dan ketepatan dari harga yang ditetapkan tersebut. Maka peneliti memilih mengembangkan suatu sistem yang bisa membantu proses tersebut sehingga penetapan modal harga lebih cepat dan teliti. Metode yang dipakai ialah *Full Costing* sebagai salah satu metode dalam menetapkan modal harga suatu produk. Hasil penelitian ini dilaksanakan peneliti dengan memakai *WPF* dan bahasa pemrograman *C#, XAML*.
3. Berdasarkan penelitian (Putri, Saifi, & Hidayat, 2016: 18-27) yang berjudul **“Penerapan Sistem ABC (*Activity Based Costing System*) Sebagai Alternatif Dasar Pembebanan Biaya *Overhead* Pabrik (Studi Kasus pada PT. Wonojati Wijoyo Kediri Jawa Timur)”** VOL.35 NO.1 ISSN 1338-5514. Masalah yang terjadi dalam kasus ini adalah perusahaan sering menyajikan informasi yang kurang efektif kepada manajemen dalam menetapkan biaya *overhead* pabrik yang disebabkan oleh distorsi biaya. Maka peneliti menerapkan sistem *Activity Based Costing* sebagai pilihan dasar pembebanan biaya *overhead* pabrik. Penelitian ini dilakukan agar bisa mengetahui pembebanan biaya *overhead* pabrik pada perusahaan serta pembebanan biaya *overhead* pabrik.

4. Berdasarkan penelitian (Rizky et al., 2017: 239-251) yang berjudul **“Implementasi Metode *Activity Based Costing* (ABC) Dalam Estimasi Tarif Uang Kuliah Disetiap Tahun Ajaran (Studi Kasus Di Stmik Triguna Dharma)”** VOL.16 NO.3 ISSN 1978-6603. Masalah yang terjadi dalam kasus ini adalah pihak universitas selalu kesulitan untuk menetapkan biaya kuliah terutama di STMIK Triguna Dharma. Agar bisa menyelesaikan persoalan tersebut diperlukan sebuah metode yang tepat sehingga bisa mempermudah pihak yayasan dalam menetapkan biaya kuliah. Salah satu metode yang bisa dipakai untuk menetapkan harga pokok sebuah produk atau jasa ialah metode *Activity Based Costing*. Hasil yang diperoleh peneliti bisa mempermudah pihak yayasan untuk menetapkan tarif biaya kuliah.
5. Berdasarkan penelitian (Rohani, Azman, & Zakaria, 2018: 44-52) dengan judul **“*Development of Activity Based Costing in Fabrication Company: A Case Study*”** VOL.38 NO.1 ISSN 2289-3783.

“A case study was conducted to compare the benefits, advantages and disadvantages of both costing method. Step by step calculation for both traditional and ABC method was analyzed by choosing three selected products from the case study. The products selected were based from low, medium and high range of its product value. The overhead cost performance for three products were determined using ABC costing and the results were compared with traditional costing method.”

Masalah yang terjadi dalam kasus ini ialah penetapan harga pokok produksi masih memakai sistem konvensional, yang mempunyai banyak kekurangan kelemahan antara lain ialah sistem konvensional terlalu menfokuskan pada tujuan penetapan harga pokok persediaan dan harga pokok produk yang dipasarkan, sehingga sistem ini hanya menyajikan informasi yang relatif sedikit untuk membawa perusahaan dalam kompetisi global. Agar bisa menagani kekurangan dari sistem tersebut maka harus digunakan metode yang lebih akurat salah ialah metode *Activity Based Costing*. Hasil dari penelitian ini untuk mengetahui keakuratan dalam penggunaan metode *Activity Based Costing*.

6. Berdasarkan penelitian (Fauzi et al., 2020: 3005-3014) yang berjudul **“Activity Based Costing : Metode Dalam Perhitungan Harga Pokok Produksi”** VOL.14 NO.8 ISSN 2615-3505. Masalah yang terjadi dalam kasus ini adalah Thania Bakery dalam menentukan harga jual roti tawar atau roti manis masih merujuk pada harga jual yang ada di pasaran atau harga jual para pesaing sehingga harga jual roti yang ditentukan oleh Thania Bakery terlalu kurang dan terlalu banyak, sehingga bisa menyebabkan distorsi biaya. Agar bisa menanganai persoalan tersebut, maka Thania Bakery harus memakai metode yang benar dalam menghitung harga pokok produksi yakni metode *Activity Based Costing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan HPP roti baik itu untuk roti manis atau roti tawar pada Thania Bakery tahun 2018.

7. Berdasarkan penelitian (Astuti & Slamet, 2016: 212-218) yang berjudul **“Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Sistem *Activity Based Costing* Pada Perusahaan Muebel PT. WOOD”** VOL.4 NO.3 ISSN 2252-6552. Masalah yang terjadi dalam kasus ini adalah munculnya kesenjangan diantara teori dan fakta sebenarnya di lapangan yakni sistem *full costing* semestinya tidak bisa dipakai dalam menetapkan harga produksi secara akurat sebab sistem *full costing* tidak sesuai untuk produk lebih dari satu macam. Sebab bisa menyebabkan harga pokok produksi menjadi tidak akurat. Peneliti memakai sistem agar bisa lebih mudah memperoleh HPP yang akurat. Metode yang dipakai ialah metode *Activity Based Costing* dalam pembuatan sistem.
8. Berdasarkan penelitian (Ratnawati, Rispantyo, & Astuti, 2016: 57-65) dengan judul **“Analisis Harga Pokok Produksi Berdasarkan *Activity Based Costing* CV Putra Jaya Rotan”** VOL.12 NO.1 ISSN 1216-4232. Masalah yang terjadi dalam kasus ini adalah Usaha CV Putra Jaya Rotan yang masih memakai sistem tradisional untuk menentukan harga pokok produksi dengan output lebih dari satu produk menyebabkan tidak akuratnya perhitungan harga pokok produksi. Agar bisa menangani persoalan tersebut maka perlu digunakan sistem yang lebih akurat salah satunya melalui metode *Activity Based Costing*. Hasil dari penelitian ini untuk mengetahui keakuratan dalam penggunaan metode *Activity Based Costing*.
9. Berdasarkan penelitian (Pratiwi & Saifudin, 2021: 60-75) dengan judul **“Penerapan Metode Analisis ABC Dalam Pengendalian Persediaan**

Bahan Baku Pada PT. Dyriana (Cabang Gatot Subroto)” VOL.19 NO.1
ISSN 2716-2532. Permasalahan yang terjadi dalam kasus ini ialah sistem yang sudah ditetapkan oleh perusahaan tersebut hanya untuk mencatat persediaan barang masuk dan barang yang keluar dari gudang saja sehingga tidak bisa memberi informasi terkait barang yang sangat dibutuhkan, dan yang tidak dibutuhkan, padahal informasi tersebut sangat penting bagi perusahaan. Peneliti akan menerapkan sistem untuk menentukan ketersediaan barang yang ada di gudang. Hasil penelitian ini memakai metode *Activity Based Costing*.

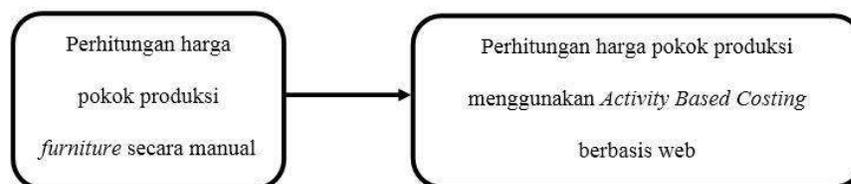
10. Berdasarkan penelitian (Subiantoro & Sardiarinto, 2018 : 184-189) dengan judul **“Perancangan Sistem Absensi Pegawai Berbasis Web Studi Kasus : Kantor Kecamatan Purwodadi”** VOL.6 NO.2 ISSN 2549-5178. Permasalahan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah masih digunakannya absensi secara manual pada kantor kecamatan Purwodadi. Absensi dilakukan dengan mengisi buku harian. Hal tersebut tentu akan berpengaruh pada efisiensi dan efektifitas pendataan, penelusuran data, dan pengolahan data absen akan memakan waktu yang cukup lama. Selain itu, kemungkinan terjadinya kekeliruan dan kehilangan data juga bertambah besar. Dengan hadirnya sistem absensi ini, tentu akan memberikan kemudahan pada sisi pegawai dalam melakukan absensi, serta kemudahan pada sisi admin dalam mendapatkan laporan.

2.4 Kerangka Pemikiran

Merupakan sebuah diagram yang menggambarkan garis besar alur pemikiran yang berjalan dalam suatu penelitian.

Berdasarkan masalah pada pembahasan BAB I, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan timbul: (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 relevan dengan anggaran produksi yang dikeluarkan; (3) Adanya pengaruh ketidakakuratan dalam menentukan harga pokok produksi *furniture*; (4) Tidak bisa diketahui dengan jelas apakah harga tersebut sesuai dengan anggaran pokok produksi.

Berikut ini kerangka pemikiran berdasarkan masalah yang terjadi:



Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran

Sumber : Data Penelitian (2021)

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut bisa ditarik kesimpulan jika dalam perhitungan harga pokok produksi *furniture* secara manual ini terdapat ketidakakuratan dalam menetapkan harga pokok produksi *furniture*, setelah menggunakan perhitungan harga pokok produksi *furniture* melalui metode *Activity Based Costing* berbasis web ini maka akan didapatkan harga pokok produksi *furniture* yang akurat dan tepat untuk memberikan harga jual ke pelanggan.