BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Perusahaan

Didalam hasil penelitian ini ada beberapa gambara umum mengenai perusahaan.

4.1.1 Sejarah Perusahaan

Sejalan dengan perekonomian yang sangat pesat menimbulkan lapangan kerja semakin sempit karena efek globalisasi tidak dapat dihindarkan. Efek globalisasi ini banyak sekali mempengaruhi laju ekonomi Negara-negara yang berkembang, sebagai manusia yang melakukan kegiatan untuk menuntut kesanggunpan pemasok dengan cepat dan tepat untuk memenuhi setiap permintaan dari manapun asalnya.

ARENA EXPERIENCE adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam industri *fashion* local yang merupakan bagian dari usaha menegah kecil (UKM) yang beralamat di Jl. IR. H. Djuanda No 207 Bandung – Indonesia, telepon 022-2506444. ARENA EXPERIENCE diresmikan pada tanggal 1 Oktober 2002, yang didirikan oleh Dany Rachman Subagyo,ST, sebelumnya ARENA EXPERIENCE belum memiliki toko, mereka menjual produk nya melalui *hand to hand* atau dari mulut ke mulut. Namun dengan perkembangan zaman dan waktu ARENA EXPERIENCE sudah berani untuk membuka toko. pemunculan produk Arena Experience diawali dari baju-baju santai dan bermerek. ARENA EXPERIENCE ini berkembang diawali dari kesamaan penampilan (selera) dan kesamaan dalam

club (kelompok), ARENA EXPERIENCE memiliki jumlah 28 karyawan yang masing-masing berada dibagiannya. ARENA EXPERIENCE menyediakan barang-barang yang terkini (*up-to date*), bergaya *old-school* (jaman dulu) tetapi tidak merubah etika kesopanannya, Arena Experience pun memiliki 4 merek (label) yaitu ARENA, EAST, HELLO, AYM (arena *youth merch*).

1. ARENA: Merek arena ini mengeluarkan produk seperti baju, topi, dompet, kemeja, celana, dan merek ini lebih mengutamakan kasual dan bergaya nyaman.
2. EAST: Merek ini tidak jauh beda dengan ARENA dalam memproduksi barangnya tetapi merek ini memiliki ciri khas yaitu lebih *deluxe* dan *exclusively* serta warna nya lebih lebih bervariatif dan dominan merek ini diperuntungkan bagi para laki-laki.
3. HELLO: Merek hallo ini memiliki karakter *bright/* ceria kecantikan dan feminim. Dan juga koleksi secara teknis untuk wanita yang mapan (*humble*). Ada banyak barang cantik dari mulai lapisan hingga pernak pernik yang manis, tetapi kami selalu berfokus pada kualitas. Kami berusaha menyeimbangkan *East* dan Arena. Untuk menciptakan keharmonisan.
4. AYM (Arena *Youth Merch*): Merek ini hanya mengeluarkan produk kaos dan jaket saja. Arena *Youth Merch* diperuntungkan untuk anak muda yang mencari favorit local band *merchandise.*

ARENA EXPERIENCE pun memiliki visi dan misi untuk mensejahterakan karyawan dan memajukan perusahaannya.

A. Visi Perusahaan

Perusahaan dalam melakukan aktivitasnya mempunyai visi atau sasaran yaitu bermain dan berkreasi untuk mengambil kesenangan dari arti dan keindahan bagi kehidupan *Clothing* ARENA EXPERIENCE serta mengolah kepekaan desain agar membuat kota kami menjadi lebih baik bagi kami semua.

B. Misi Perusahaan

a) Mutu produk terbaik sesuai dengan standar relevan
b) Mutu pelayanan yang memuaskan pelanggan dan penyerahan barang tepat waktu
c) Mutu perniagaan dengan memberikan harga barang yang layak
d) Kecelakaan nihil atau *zero accident*
e) Membantu pemerintah dalam menanggulangi pengangguran.

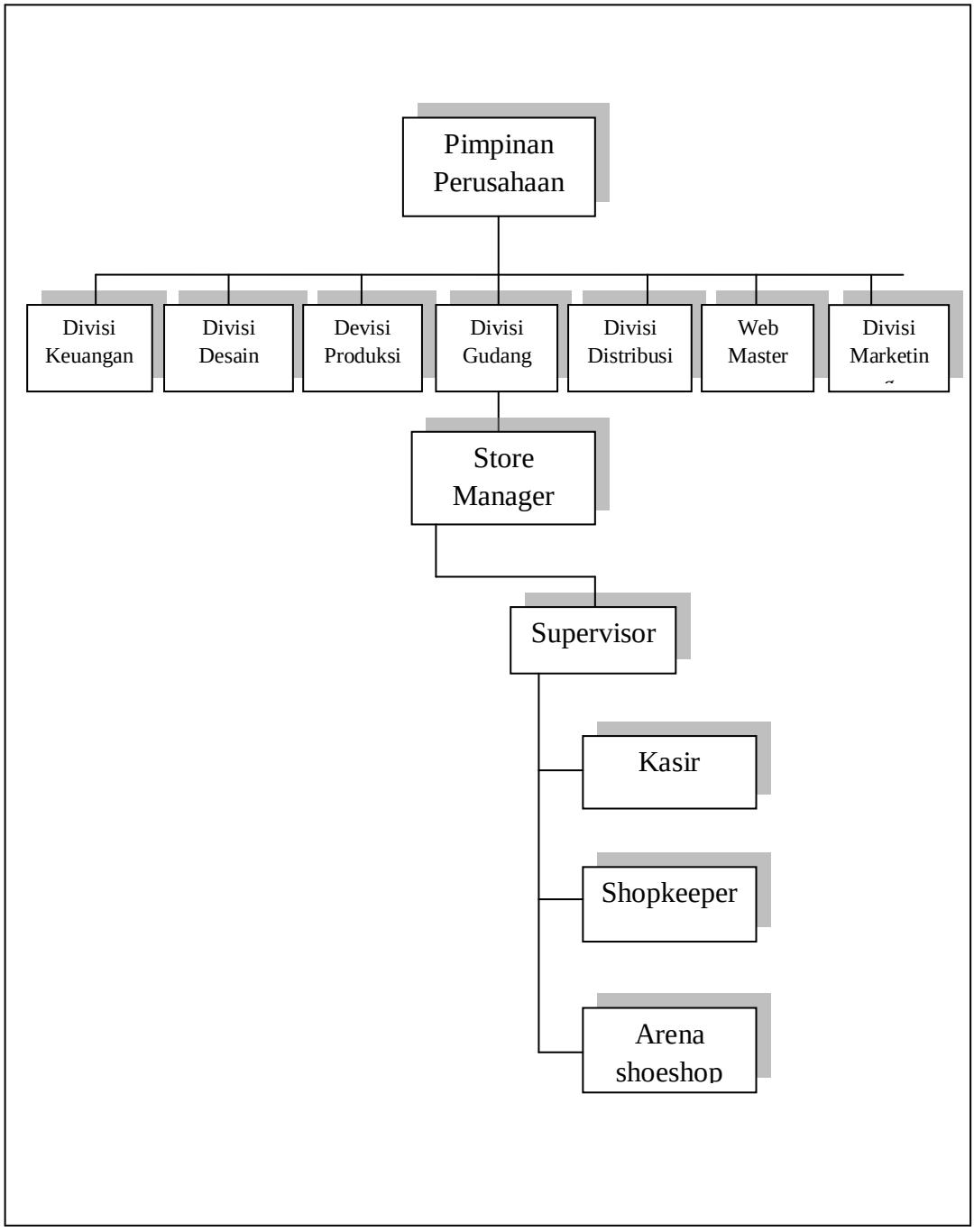
4.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan adalah suatu organisai dimana terdapat orang-orang yang melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan. Dalam organisasi, anggotanya harus bekerjasama untuk mencapai tujuan. Dalam organisasi, anggotanya harus bekerja sama satu sama lain dan menggabungkan diri pada berbagai kegiatan agar sasaran dan tujuan yang telah diterapkan dapat dicapai lebih mudah. Supaya setiap anggota organisasi tersebut dapat bekerjasama secara efektif, maka terlebih dahulu harus mengetahui seluruh kegiatan yang akan dikerjakan.

Hal ini yang menyebabkan harus dibuatnya struktur organisasi. Dalam struktur organisasi harus diutamakan hubungan yang harmonis antara semua

anggota dengan didasari pada kepentingan masing-masing yang diseimbangkan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk dapat bekerja secara efektif, suatu perusahaan perlu memiliki pemahaman yang jelas tentang struktur organisasi. Dengan melihat bagan organisasi dapat dilihat suatu susunan posisi, tugas dan garis wewenangan serta bagian –bagian yang dalam perusahaan. Struktur organisasi merupakan pola formal kegiatan dan hubungan antara berbagai sub unit organisasi.

ARENA EXPERIENCE memiliki struktur organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk dan pelayanan serta mengantisipasi tantangan dan peluang bisnis yang semakin kompetitif sehingga proses pencapaian tujuan perusahaan dapat terlaksana secara efektif.



Gambar 4.1

Struktur Organisasi CV. ARENA EXPERIENCE

4.1.3 *Job Descrption*

1. **Pimpinan Perusahaan**

   Sebagai pemimpin perusahaan dan bertanggung jawab langsung terhadap semua kegiatan perusahaan yang dipimpinnya. Pemimpin perusahaan memiliki wewenang sebagai pengambilan keputusan pada semua hal yang berkaitan dengan urusan perusahaan dan mengawasi semua kegiatan yang dilakukan pegawai secara keseluruhan. Selain itu juga mengevaluasi hasil produksi dan memimpin jalannya rapat.

2. **Divisi Keuangan**

   Bertanggung jawab atas penyimpanan keuangan dan kekayaan perusahaan, menyelenggarakan fungsi kebendaharaan atau penyusunan *cash flow*, pengelolaan keuangan serta mengurus hak dan kewajiban dari kegiatan tersebut serta memberikan nasehat dan masukan kepada pimpinan peusahaan dalam pengambilan keputusan dari sudut pandang keuangan perusahaan.

3. **Divisi Design**

   Membuat rancangan produk yang akan dijual meliputi bentuk berupa gambar dengan berbagai warna, model seta atribut lainnya. Serta melakukan perencanaan berdasarkan ide yang muncul dari bagian desain itu sendiri, tetapi juga menerima masukan dari divisi lain bahkan dari pihak luar seperti konsumen.

4. **Divisi Produksi**

   Menerima masukan atau permintaan divisi desain dan divisi pemasaran tentang suatu produk yang akan dijalankan, dan membuat jadwal produksi untuk kemudian diinstruksikan kepada bagian-bagian terkait.

5. **Divisi Gudang**

   Mengatur barang yang ada digudang, mengatur barang yang akan siap dijual serta memberikan suatu informasi kepada pihak yang membutuhkan tentang ada atau tidaknya suatu barang.

6. **Divisi distribusi**

   Divisi ini bertugas untuk mendistibusikan barang ke toko-toko yang sudah ditetapkan kemudian bertanggung jawab terhadap persediaan toko dank klien-klien konsinyasi (vendor dari pihak luar)

7. **Web Master**

   Bertugas sebagai mengelola situs perusahaan, melayani pembelian secara online dan bertanggung jawab situs terhadap perusahaan.

8. **Divis marketing**

   Divisi ini bertanggung jawab sepenuhnya terhadap toko, kebijakan toko dan sistem pemasaran ditoko. Memasarkan produk arena, membuat tinjauan umum tentang pasar dan memberikan analisisnya kepada divisi desain, dan divis produksi dan membuat strategi pemasaran dengan tujuan akhir semua produk laku terjual.

9. Store Manager

Merencanakan, mengendalikan, dan mengkoordinasikan pelkasanaan kegiatan manajemen dalam pengelolaan Dsitro Arena serta bertanggung jawab terhadap toko.

10. Supervisor

Bertugas mengkoordinasikan kinerja dan sistem termasuk *sales counter* anak buahnya, mengawasi kinerja dari pegawai toko serta mengevaluasi dan memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi kepada para pegawainya.

11. Kasir

Divisi ini bertugas untuk transaksi didalam penjualan yang ada ditoko sehingga tersusun secara baik ketika melakukan transaksi penjualan pembelanjaan

12. Shopkeeper

Melayani pelanggang yang akan datang ke toko, serta membereskan tanggung jawabnya terhadap barang yang ada ditoko dan merapihkan barang-barang yang ada di *display*

13. Arena Shoe Shop

Tugas ini tidak jauh beda dengan *shopkeeper*, tetapi di dibagian ini lebih diutamakan khusu terhadap barang-barang sepatu yang ada di toko

4.1.4 Aktifitas Perusahaan

Sebuah instasi mempunyai strategi melakukan dalam kegiatannya, strategi merupakan alat untuk mencapai tujuan instansi dengan merencanakan jangka panjang, program tindak lanjutan seta pemberdayaan sumber daya manusia untuk mencapai tujuan tersebut.

Demikian pula denga usaha kecil menegah (UKM) ARENA EXPERIENCE aktifitas pada usaha kecil menegah (UKM) mempunyai tugas pokok yaitu mewujudkan kesejahteraan kota Bandung melalui pengembangannya, UKM, perindustrian, dan perdagangan yang berkwalitas dan berwawasan dilingkungan menuju "Bandung Bermartabat". Tugas pokok itu yang nantinya akan menjadi acuan untuk membangun sumber daya manusia berupa lapangan pekerjaan yang nantinya akan menambah laju ekonomi kota Bandung tersebut. ARENA EXPERIENCE pun tidak luput dari aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh orang-orang yang berkreatifitas yang menyelenggarakan suatu *event* untuk menunjukan keoriginalitasan produk dalam negri terutama kota sendiri, contohnya ARENA EXPERIENCE ikut berperan dalam acara yang disebut *kickfest.* Acara ini bertemakan semua komunitas distro untuk memasarkan atau menjualkan barang-barang nya disuatu tempat tertentu bersamaan dengan waktu yang ditentukan, atau wadah untuk meningkatkan kreatifitas para pelaku disrto.

Adapun strategi yang dilakukan ARENA EXPERIENCE dalam pengembangan usaha kecil menegah (UKM) untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat kota Bandung:

1. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada usaha menengah kecil

2. Meningkatkan penertiban pedagan kaki lima serta pedagang asongan
3. Meningkatkan peranan usaha mikro kecil menegah dalam perekonomian kota
4. Meningkatkan kemampuan teknologi, sistem produksi dan penguatan sentra industri
5. Meningkatkan pertumbuhan rill dan kontribusi sektor perekonomia kota
6. Membuka lapangan pekerjaan.

4.2 Hasil Analisis Deskriptif

4.2.1 Perhitungan Biaya Produksi Pada CV. ARENA EXPERIENCE

Seperti halnya telah dijelaskan sebelumnya bahwa CV. ARENA EXPERIENCE adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang *clothing company* ,bahwa perusahaan CV. ARENA EXPERIENCE memproduksi suatu barang mentah yang nantinya akan diproses kedalam barang jadi dan siap dijual, disini lah penulis berperan serta untuk mengetahui bagaimana cara perhitungan biaya produksi secara rinci. Dalam biaya produksi dapat dijabarkan menjadi :

a) Biaya bahan baku langsung
b) Biaya tenaga kerja langsung
c) Biaya *overhead* pabrik

   Biaya *overhead* pabrik dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

   a) Biaya tenaga kerja tidak langsung
   b) Biaya bahan baku langsung

1. Biaya Bahan Baku

Rincian bahan baku langsung membantu CV. ARENA EXPERIENCE untuk memproduksi barangnya dengan cermat dan dapat tersusun sesuai rencana yang diinginkan dari bahan baku langsung CV. ARENA EXPERIENCE megetahui bahan baku apa saja yang akan dibeli kemudian diproses menjadi bahan setengah jadi. Dibawah ini menunjukan rincian bahan bakunya sebagai berikut:

Tabel 4.1
Biaya Bahan Baku
CV. ARENA EXPERIENCE
Mei 2012

No	Uraian	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	Kaos *Catton Combat* 24's	Roll	2	Rp.1.250.000	Rp.2.500.000
TOTAL BIAYA BAHAN BAKU					Rp.2.500.000

Sumber: CV. ARENA EXPERIENCE

Jadi total biaya bahan baku produksi CV. ARENA EXPERIENCE adalah sebesar **Rp. 2.500.000**

2. Biaya Tenaga Kerja Langsung

Di dalam tenaga kerja langsung CV. ARENA EXPERIENCE memiliki jumlah karyawan yaitu 10 orang diantaranyanya, 4 orang tukang jait, 4 orang tukang sablon, dan 2 orang bagian packing

Tabel 4.2

Biaya Tenaga Kerja Langsung

CV. ARENA EXPERIENCE

Mei 2012

No	Bagian	Jenis upah	Kuantitas Kerja	Gaji	Jumlah
1	Tukang Sablon	Per bulan	30 hari	Rp.40.000	Rp.1.200.000
2	Jait	Per bulan	30 hari	Rp.35.000	Rp.1.050.000
TOTAL TENAGA KERJA LANGSUNG					Rp.2.250.000

Sumber: CV. ARENA EXPERIENCE

Jadi jumlah biaya tenaga kerja langsung pada CV. ARENA EXPERIENCE adalah **Rp. 2.250.000**

3. Biaya Overhead Pabrik

Biaya overhead pabrik dapat digolongkan menjadi 2 bagian yaitu:

a) Biaya tenaga kerja tidak langsung

b) Biaya bahan baku langsung (bahan penolong)

c) Biaya lain-lainnya.

CV. ARENA EXPERIENCE memiliki rincian untuk biaya tenaga kerja tidak langsung, ada beberapa bagian divis di CV. ARENA EXPERIENCE berikut adalah rincian nya:

Tabel 4.3

Biaya Tenaga Kerja Tidak Langsung

CV. ARENA EXPERIENCE

Mei 2012

No	Jabatan	Kuantitas kerja	Jumlah
1	Supervisor	30 hari	Rp. 1.500.000
TOTAL BIAYA TENAGA KERJA TIDAK LANGSUNG			Rp. 1.500.000

Sumber : CV. ARENA EXPERIENCE

Jadi total biaya tenaga kerja tidak langsung pada CV. ARENA EXPERIENCE adalah **Rp. 1.500.000**

Tabel 4.4

Biaya Bahan Penolong

CV. ARENA EXPERIENCE

Mei 2012

No	Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	Cat sablon	Kg	5	Rp.22.500	Rp.112.500
2	Screen sablon	Rim	3	Rp. 30.000	Rp.90.000
3	benang	lusin	3	Rp. 5.000	Rp. 15.000
TOTAL BIAYA BAHAN PENOLONG					Rp.627.500

Sumber: CV. ARENA EXPERIENCE

Jadi biaya bahan penolong pada CV. ARENA EXPERIENCE adalah **Rp.627.500**

Biaya lain-lain di perusahaan CV. ARENA EXPERIENCE juga terdapat rincian biayanya yang nantinya akan memepengaruhi kinerja perusahaan berikut rinciannya

Tabel 4.5

Biaya Lain-Lain

CV. ARENA EXPERIENCE

Mei 2012

No	Uraian	Jumlah
1	Biaya Listrik konfeksi	Rp. 750.000
2	Biaya air	Rp. 500.000
TOTAL BIAYA LAIN-LAIN		Rp. 1.350.000

Sumber: CV. ARENA EXPERIENCE

Jadi total biaya lain-lain pada CV. ARENA EXPERIENCE adalah **Rp.1.350.000**

Tabel 4.6

Biaya *Overhead* Pabrik

CV. ARENA EXPERIENCE

Mei 2012

No	Uraian	Jumlah
1	Biaya tenaga kerja tidak langsung	Rp. 1.500.000
2	Biaya bahan penolong	Rp. 627.500
3	Biaya lain-lain	Rp. 1.350.000
	JUMLAH	**Rp. 3.477.500**

Sumber: CV. ARENA EXPERIENCE

Pada CV. ARENA EXPERIENCE akan memproduksi produknya dengan rincian sebagai berikut:

Kaos : 200 pcs

produk jadi 150, serta 50 produk dalam proses akhir, dapat diklarifikasikan bahwa biaya bahan baku langsung 100%, biaya tenaga kerja langsung 50%, dan biaya *overhead* pabrik 40%.

Dari data diatas dapat dihitung unit ekuivalensinya sebagai berikut:

Unit ekuivalensi biaya bahan baku langsung:

150 + (100%x50) = 200

Unit ekuivalensi biaya tenaga kerja :

150 + (50%x50) = 175

Unit ekuvalensi *overhead* pabrik:

150+ (40%x50) = 170

Dari hasil unit ekuivalensi dapat dijabarkan dan diketahui harga pokok produksinya

PERHITUNGAN HARGA POKOK JADI DAN PERSEDIAAN:

Harga pokok produk jadi : 150 x Rp.45.800	= Rp.6.870.000
Harga pokok persediaan produk dalam proses :	
BBB : 100% x 50 x Rp.12.500 = Rp.625.000	
BTK : 50% x 50 x Rp.12.800 = Rp.320.000	
BOP : 40% x 50 x Rp.20.500 = Rp 410.000 +	
	=Rp.1.355.000 +
Jumlah biaya produksi bulan Mei 2012	=Rp.8.225.000

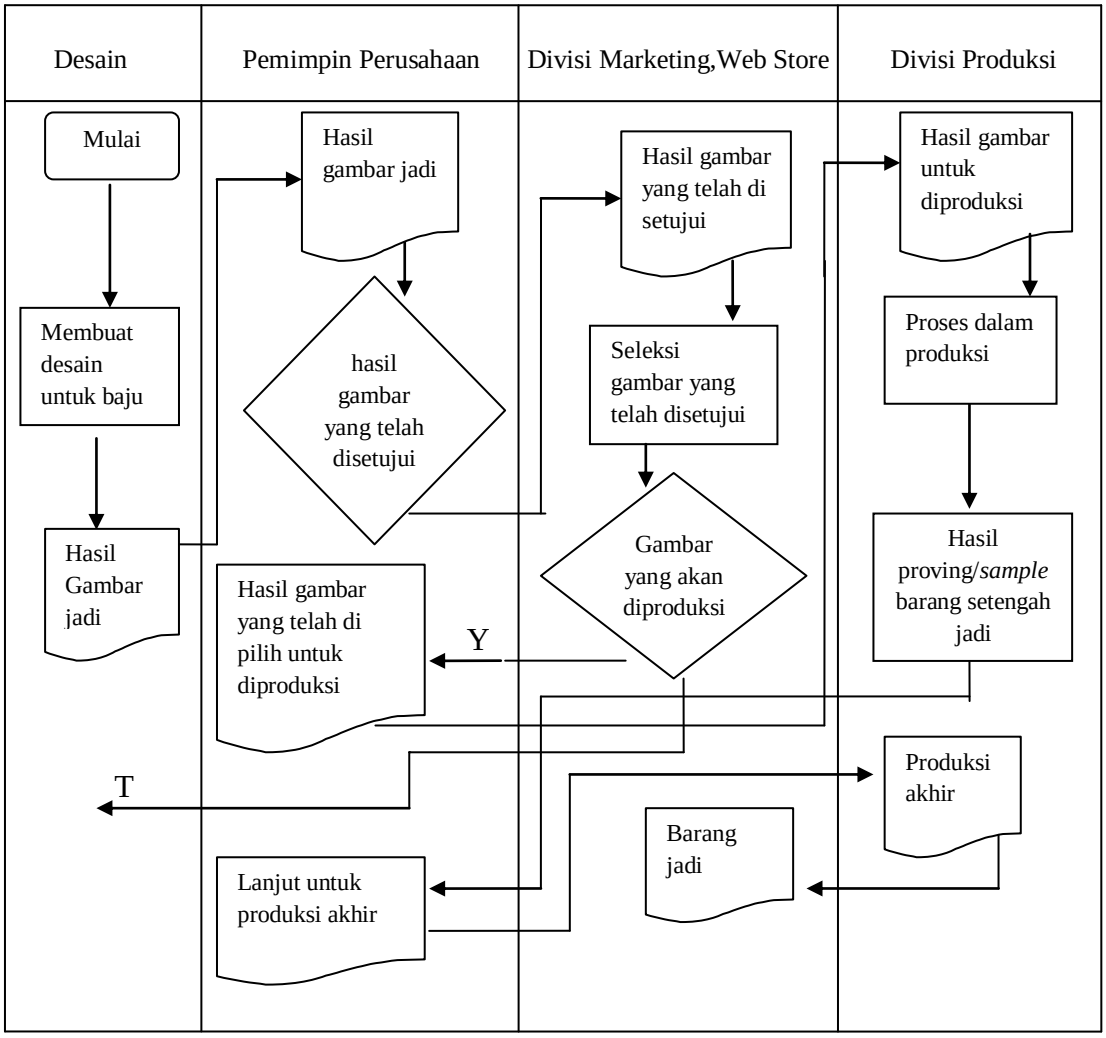
Tabel 4.7
Laporan Biaya Produksi
CV. ARENA EXPERIENCE
Mei 2012

Laporan Biaya Produksi CV. ARENA EXPERIENCE
Bulan Mei 2012

Data penolong		
Produk jadi		150pcs
Produk dalam proses akhir		50pcs
Jumlah yang dihasilkan		200pcs
Biaya yang dibebankan		
	Total	Per satuan
Biaya bahan baku	2.500.000	12.500
Biaya tenaga kerja langsung	1.500.000	12.800
Biaya overhead pabrik	3.477.500	20.500
Jumlah	7.477.500	45.800
Perhitungan Biaya:		
Harga Pokok Produk		
150 x 45.800		6.870.000
Harga pokok persediaan dalam proses akhir		
Biaya bahan baku	625.000	
Biaya tenaga kerja	320.000	
Biaya overhead pabrik	410.000	
		1.355.000
Jumlah biaya produksi yang dibebankan		8.225.000

4.2.2 Prosedur Mekanisme Produksi Pada CV. ARENA EXPERIENCE

Pada setiap perusahaan pasti memiliki mekanisme atau prosedur bagaimana cara membuat suatu barang dari bahan mentah menjadi bahan jadi. Di dalam CV. ARENA EXPERIENCE pun terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan produksi dari bahan mentah menjadi bahan jadi.



Gambar 4.2

Prosedur Mekanisme Produksi CV. ARENA EXPERIENCE

1. Pertama dibagian divisi desain mereka membuat beberapa gambar yang nantinya akan diproduksi oleh CV. ARENA EXPERIENCE lalu setelah gambar itu selesai maka divisi desain memberikan gambar itu kepada pemimpin perusahaan untuk menilai apakah gambar itu layak di buat atau tidak,

2. Setelah gambar itu di setujui oleh pemimpin perusahaan maka gambar di berikan kepada bagian marketing, web store, dan divis produksi untuk dipilah desain mana yang akan di produksi.
3. Kemudian setelah dipilih desain mana yang akan diproduksi lalu gambar itu diberikan kepada pemimpin perusahaan untuk memberikan informasi bahwa gambar telah di pilih dan layak untuk diproduski.
4. Setelah itu pemimpin perusahaan memerintahkan kepada divisi produksi untuk membuat barang yang telah ditentukan. Dan nantinya setelah barang setengah jadi maka akan ada *proving* atau contoh sampel barang yang telah di samblon, apabila barang telah sesuai dengan keinginan pemimpin perusahaan maka produksi akan dilanjtkan ke tahap berikutnya.

4.2.3 Kendala-Kendala Dalam perhitungan dan penyusunan Biaya Produksi pada CV. ARENA EXPERIENCE

Suatu peursahaan pasti memiliki kendala *internal* atau pun *external* dalam setiap melakukan suatu aktifitas kerjanya, baik itu diperusahaan dagang, jasa ataupun perusahaan manufaktur. Didalam CV. ARENA EXPERIENCE pun terdapat beberapa kendala dalam menjalankan aktifitas produksininya diantaranya adalah:

1. Kesulitannya memperoleh bahan baku, baik bahan baku material pokok ataupun bahan baku penujang nya, itu karena diakibitakan kondisi perekonomian yang kurang stabil contohnya kenaikan harga yang tidak menentu, atau barang baku yang diproduksi dari pabriknya tidak

mempunyai stock dari luar untuk memproduksi barang menjadi kain yang dibutuhkan untuk para pelaku produksi barang.

2. Modal kerja pun menjadi salah satu penyebab kesulitan dalam memproduksi suatu barang, kebanyakan pelaku UKM mengandalakan modal kerja dari pinjaman suatu bank atau pun dari koperasi, bagi mereka yang belum bisa mengatur modal awal itu memang sangat sulit tekadang mereka haya bisa menyatukan uang modal produksi dengan kebutuhan sehari-hari, tetapi kalau dilihat dari akuntansi hal itu tidak boleh dilakukan, awalnya di CV. ARENA EXPERIENCE pengaturan uang modal untuk produksi dan uang untuk non produksi masih menyatu, tetapi seiring perkembangan waktu sedikit demi sedikit CV. ARENA EXPERIENCE sudah mulai bisa mengatur keuangannya baik biaya produksi maupun non produksi. Meskipun masih belum sempurna secara akuntansi.
3. Sulitnya memperoleh sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas untuk bagian produksi, pada CV. ARENA EXPERIENCE ini terutama dibagian produksi barang , meskipun tidak semua orang, mereka masih belum bisa melakukan kegiatan produksinya sendiri dan harus di arahkan oleh salah satu orang yang ahlinya,

4.2.4 Solusi Mengatasi Kendala Dalam Perhitungan dan Penyusuna Biaya Produksi pada CV. ARENA EXPERIENCE

Dari uraian kendala-kendala dalam proses produski pada CV. ARENA EXPERIENCE diatas dapat ditemukan beberapa solusi untuk mengatasi kendala tersebut diataranya:

1. Untuk kesulitan bahan baku pada CV. ARENA EXPERIENCE mungkin mereka bisa menstock barang tersebut, jadi ketika pasar mulai kesulitan menyediakan barang baku yang pasar inginkan, CV. ARENA EXPERIENCE bisa bernafas lega karena memiliki stock bahan yang masih bisa di jalankan untuk membuat suatu barang.
2. Kemudian solusi untuk kesulitan sumber daya manusia yang memnag berprofesi untuk bisa memproduksi suatu barang adalah, CV. ARENA EXPERIENCE harus bisa memilih pekerja lebih selektif lagi agar hasil nya bisa lebih maksimal.
3. Modal kerja yang menjadi hambatan dalam CV. ARENA EXPERIENCE ini kurang nya memahai dalam segi akuntansi karena dengan mereka memiliki modal kerja untuk memproduksi barangnya maka mereka harus bisa mengatur mana uang untuk produksi dan keuntungan yang didapat harus bisa dipilah untuk membayar beban yang lain mapun untuk keuntungan intern jadi perusahaan harus bisa memahami peran dari akuntansinya untuk bisa mengatur uang masukan dan keluaran agar rencana untuk

memproduksi suatu bang dapat dijalankan dengan mudah dan memberikan kesejahteraan untuk perusahaannya.

4.3 Hasil Implementasi Model

Pada point ini penulis akan membahas mengenai bagaimana penyusunan biaya produksi dan solusi mengatasinya pada CV. ARENA EXPERIENCE.

4.3.1 Analisis Perhitungan Biaya Produksi Pada CV. ARENA EXPERIENCE

Pada penyusuna laporan harga pokok produksi di CV. ARENA EXPERIENCE ini telah memiliki penyusunan yang sesuai dengan klasifikasi biaya produksi seperti :

a) Biaya bahan baku langsung
b) Biaya tenaga kerja langsung
c) Biaya *overhead* pabrik

Dalam pembuatan produk di CV. ARENA EXPERIENCE ini terdapat dua kelompok biaya, biaya produksi dan biaya non produksi. Biaya produksi merupakan biaya-biaya yang dikeluarkan dalam pengolahan bahan baku menjadi produk, sedangkan biaya non produksi merupakan biaya-biaya yang dikeluarkan untuk kegiatan non produksi, seperti kegiatan pemasaran dan kegiatan administrasi dan umum. di dalam proses peroduskinya CV. ARENA EXPERIENCE ini memiliki klasifikasi biaya yang telah tersusun untuk membuat suatu barangnya, penyusunan biaya produksi di CV. ARENA EXPERIENCE

Didalam Penentuan harga pokok produksi CV. ARENA EXPERIENCE telah membuat laporan yang secara rinci atau dalam penyusunan laporan nya CV. ARENA EXPERIENCE menggunakan metode *varibel costing* yaitu dengan memperhitungkan seluruh unsur biaya produsi kedalam proses produksinya. Hal ini diperkuat oleh teori dari **Mulyadi (2009:17)** yang menyatakan bahwa

> **"***variabel costing* merupakan metode penentuan kos produksi yang hanya memeprhitungkan biaya produksi yang berprilaku variabel ke dalam kos produksi, yang terdiri dari biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik.

4.3.2 Analisis Prosedur Mekanisme Produksi Pada CV. ARENA EXPERIENCE

Dalam prosedur pembuatan barangnya CV. ARENA EXPERIENCE memiliki beberapa tahapan yang sudah menjadi standar prosedur di dalam perusahaannya, dimulai dari pembuatan gambar lalu gambar tersebut diberkan kepada pemimpin perusahaan untuk di setujui, setelah disetujui gambar yang akan diproduksi diberikan kepada divisi marketing untuk di pilih kembali, setelah gambar sesuai dengan permintaan pasar maka gambar diberikan kembali kepada pemimpin untuk di setujui, lalu kemudian gambar yang telah dipilih diberikan ke divisi produksi untuk menjalani produknya, disini lah divisi produksi berperan untuk menghasilkan barang jadi yang berkualitas demi kepuasan pelanggannya. Artinya prosedur tersebut bila dikaitkan dengan akuntansi maka proses dari input ke output yang nantinya akan menghasilkan suatu barang yang siap untuk dijual, hal ini diperkuat oleh teori dari Prof. Dr. Dra. Trenggonowati, MS. (2011:103) yang isi teorinya

"menunjukan hubungan antara faktor produksi yang digunakan (input) dalam proses produksi dengan hasil (output) pada proses produksi perusahaan menggunakan input (faktor produksi) berupa pemanfaatan tenaga kerja, sumber daya manusia, kemudian faktor produksi akan menghasilkan barang dan jasa yang siap dijual".

4.3.3 Kendala-Kendala Dalam Perhitungan dan penyusunan Biaya Produksi pada CV. ARENA EXPERIENCE

Kendala yang dihadapi oleh CV. ARENA EXPERIENCE dalam penyusunan dan proses produksi adalah :

Kesulitannya memperoleh bahan baku, baik bahan baku material pokok ataupun bahan baku penujang nya, itu karena diakibatkan kondisi perekonomian yang kurang stabil contohnya kenaikan harga yang tidak menentu, yang dampak nya perusahaan pun harus menaikan biaya produksi dan harga jualnya.

Modal kerja pun menjadi salah satu penyebab kesulitan dalam memproduksi suatu barang, kebanyakan pelaku UKM mengandalakan modal kerja dari pinjaman suatu bank atau pun dari koperasi, bagi mereka yang belum bisa mengatur modal awal, memang sangat sulit tekadang mereka haya bisa menyatukan uang modal produksi dengan kebutuhan sehari-hari, tetapi kalau dilihat dari akuntansi hal itu tidak boleh dilakukan, awalnya di CV. ARENA EXPERIENCE pengaturan uang modal untuk produksi dan uang untuk non produksi masih menyatu, tetapi seiring perkembangan waktu sedikit demi sedikit CV. ARENA EXPERIENCE sudah mulai bisa mengatur keuangannya baik biaya

produksi maupun non produksi. Meskipun masih belum sempurna secara akuntansi.

Sulitnya memperoleh sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas untuk bagian produksi, pada CV. ARENA EXPERIENCE ini terutama dibagian produksi barang, meskipun tidak semua orang, mereka masih belum bisa melakukan kegiatan produksinya sendiri dan harus di arahkan oleh salah satu orang yang ahlinya, hal ini diperkuat oleh

4.3.3 Solusi Mengatasi Kendala Dalam Perhitungan dan penyusunan Biaya Produksi pada CV. ARENA EXPERIENCE

Solusi mengatasi yang ada di CV. ARENA EXPERIENCE ini adalah :

Untuk kesulitan bahan baku pada CV. ARENA EXPERIENCE mungkin mereka bisa menstock barang tersebut, jadi ketika pasar mulai kesulitan menyediakan barang baku yang pasar inginkan, CV. ARENA EXPERIENCE bisa bernafas lega karena memiliki stock bahan yang masih bisa di jalankan untuk membuat suatu barang.

Kemudian solusi untuk kesulitan sumber daya manusia yang memang berprofesi untuk bisa memproduksi suatu barang adalah, CV. ARENA EXPERIENCE harus bisa memilih pekerja lebih selektif lagi agar hasil nya bisa lebih maksimal.

Modal kerja yang menjadi hambatan dalam CV. ARENA EXPERIENCE ini kurang nya memahai dalam segi akuntansi karena dengan mereka memiliki modal kerja untuk memproduksi barangnya maka mereka harus bisa mengatur

mana uang untuk produksi dan keuntungan yang didapat harus bisa dipilah untuk membayar beban yang lain mapun untuk keuntungan intern jadi perusahaan harus bisa memahami peran dari akuntansinya untuk bisa memenej uang masukan dan keluaran agar rencana untuk memproduksi suatu bang dapat dijalankan dengan mudah dan memberikan kesejahteraan untuk perusahaannya.