BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

V-Hotel sebagai suatu unit bisnis yang menawarkan jasa kamar, makanan dan minuman serta berbagai jasa lain yang keseluruhannya dimaksudkan untuk melayani tamu. Pendapatan pada jasa kamar memberikan kontribusi kurang lebih 65% dari total pendapatan hotel, dan pendapatan kedua terbesar adalah dari produksi makanan dan minuman yang memberikan kontribusi kurang lebih dari 35%. Oleh karena itu, pendapatan dari produksi makanan dan minuman sangat berdampak pada pendapatan yang diperoleh untuk menunjang keberhasilan V-Hotel itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Irfan Avriana selaku *Human Resources Coordinator* V-Hotel, dengan adanya perubahan harga bahan baku di pasaran membuat stabilitas harga bahan baku tidak stabil, sehingga mempengaruhi besar atau kecilnya biaya produksi makanan dan minuman, sehingga dirasa perlu diadakannya pengendalian dalam perencanaan biaya produksi makanan dan minuman, karena hal itu dapat berdampak sangat besar pada biaya operasional V-Hotel. Masalah tersebut berkaitan langsung dengan pendapatan perusahaan karena dengan adanya tertib administrasi pada pengendalian untuk merencanakan biaya produksi makanan dan minuman yang baik dengan prinsip-prinsip akuntansi serta pengelolahan data administrasi yang akurat akan mencegah terjadinya *lost costing* serta memperkecil tingkat kerugian pendapatan V-Hotel itu sendiri.

Selama ini, sistem yang sedang berjalan di V-Hotel untuk mengendalikan perencanaan biaya produksi makanan dan minuman adalah menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga dapat memakan waktu yang banyak untuk pengolahan dalam merencanakan biaya produksi suatu produk makanan dan minuman tersebut. Selain itu, yang lebih penting adalah keakuratan data dan informasi biaya produksi yang dapat dipertanggung jawabkan secara langsung ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait di V-Hotel.

Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini di V-Hotel, dibutuhkan sebuah sistem untuk mengendalikan perancanaan biaya produksi makanan dan minuman. Pembangunan dari sistem pengendalian biaya produksi makanan dan minuman ini diharapkan dapat membantu dalam merencanakan biaya produksi makanan dan minuman.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem pengendalian biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun Sistem Pengendalian Biaya Produksi Makanan dan Minuman di V-Hotel.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Dapat membantu *Executive Chef* dalam merencanakan biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel.
2. Mempermudah *F&B Manager* dalam mengetahui apakah biaya yang dikeluarkan untuk membuat suatu produk makanan dan minuman sesuai atau tidak dengan biaya standar yang telah ditetapkan V-Hotel.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil analisis diatas, penulis memberikan batasan pada penelitian ini supaya tidak keluar dari jalur dari yang sudah ditetapkan. Maka dalam penelitian ini, batasan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Data yang butuhkan berupa data bahan baku, dan data produk makanan dan minuman.

2. Proses yang dilibatkan yaitu pengolahan data mengenai bahan baku/resep yang akan digunakan untuk membuat suatu produk makanan atau minuman dalam porsi satuan atau lebih.
3. Keluaran dari sistem yang dibangun yaitu data dan informasi tentang rincian biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel.
4. Menggunakan metode *Standard Costing* yang hanya meliputi biaya bahan baku standar, tidak meliputi biaya tenaga kerja langsung standar maupun tarif biaya *overhead* pabrik standar.
5. Pendekatan analisis pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah pendekatan analisis terstruktur.
6. Sistem yang akan dibangun berupa aplikasi berbasis *website* dengan menggunakan jaringan internet.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian memiliki dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian dan referensi-referensi yang telah diperoleh. Cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

   Studi lapangan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan penelitian ke V-Hotel. Studi lapangan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

   a. Observasi

      Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil di V-Hotel.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan *Human Resources Coordinator* serta pihak-pihak yang terkait di V-Hotel.

2. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan *waterfall* seperti pada Gambar 1.1 Model ini melibatkan 5 tahapan, dimana setiap tahapan selalu melakukan verifikasi dan *testing*. Adapun tahapan-tahapan yang ada yaitu :

1. Communication

Tahap ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *Human Resources Coordinator* yaitu Bapak Irfan Avriana di V-Hotel dan mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet yang berkaitan dengan pengendalian biaya produksi makanan dan minuman.

2. *Planning*

Tahap *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement).* Tahapan ini akan menghasilkan data yang berhubungan dengan kebutuhan penggna disistem dalam pembuatan *software,* termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Modeling

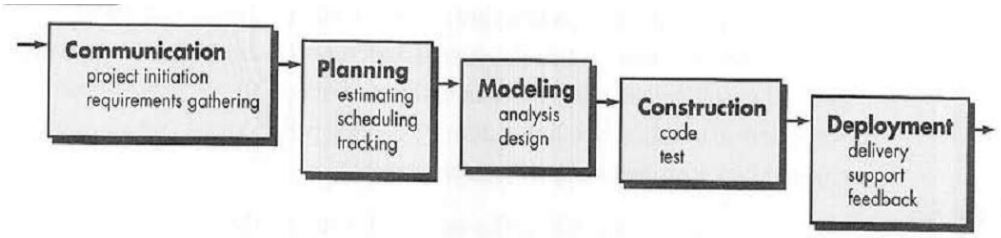
Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software,* representasi *interface,* dan detail (algoritma) prosedural.

4. *Construction*

Tahap *Construction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut, yang kemudian kesalahan-kesalahan tersebut dapat diperbaiki.

5. *Deployment*

Tahap ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna.



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak [8]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, penulis menguraikan tentang secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan disusunnya penulisan tugas akhir ini serta batasan-batasan yang digunakan untuk

menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Serta menguraikan pula tentang metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai profil perusahaan mulai dari sejarah, struktur organisasi dan juga membahas konsep dasar, teori-teori singkat sebagai landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembangunan sistem pengendalian biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan sistem untuk membuat sistem pengendalian biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang penerapan proses implementasi dari sistem pengendalian biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel yang telah dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi, kemudian dilakukan pengujian perangkat lunak agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang penulisan tugas akhir dari pembahasan masalah dan juga berisi saran untuk pengembangan dan penyempurnaan sistem pengendalian biaya produksi makanan dan minuman di V-Hotel.