

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Berdasarkan hasil wawancara pada saat melaksanakan kerja praktek di PT. Bioli Lestari, secara garis besar permasalahan yang dialami langsung pada bagian produksi khususnya manager produksi adalah kendala penentuan harga jual barang produksi oleh PT. Bioli Lestari karena selama ini penentuan harga jual tidak terlepas dari cara hitung manual oleh manager produksi dan harus dilakukan setiap waktu karena dari segi harga bahan baku yang selalu berubah-ubah dan juga kebutuhan biaya pemakaian listrik dari mesin-mesin produksi juga tidak selalu tetap sehingga dengan adanya kendala tersebut pernah terjadi kerugian akibat kesalahan pengambilan keputusan harga jual oleh pihak manager.

Dalam kerja praktek ini berusaha menemukan solusi dari permasalahan tersebut dan berikut adalah langkah-langkah yang ditempuh:

- a. Menganalisa sistem
- b. Mendesain sistem
- c. Implementasi sistem

Ketiga langkah tersebut penting untuk dilakukan agar dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Untuk lebih lengkapnya akan dijelaskan pada subbab selanjutnya.

4.1. Menganalisa Sistem

Tahapan yang paling awal dilakukan adalah menganalisa sistem yang ada pada PT. Bioli Lestari yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara mengenai sistem yang sedang digunakan saat ini.

Setelah mendapatkan informasi tentang sistem yang ada maka diketahui bahwa permasalahannya adalah manager produksi sering menghitung secara garis besar saja tanpa mendetail dan selalu terpengaruh dengan harga jual dari pesaing-pesaingnya walaupun pihak manager memiliki *update* harga bahan baku dan biaya listrik tetapi hanya melakukan perhitungan mendetail dalam periode tertentu saja, hal tersebut sangat beresiko mengingat harga-harga tersebut sangat cepat mengalami perubahan sehingga sangat berpengaruh secara langsung terhadap penentuan harga jual dan juga keuntungan perusahaan.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut akan dibuatkan sebuah sistem aplikasi dimana manager bagian produksi dapat langsung memasukkan harga-harga terbaru yang diperoleh pada hari itu juga pada saat produksi barang dan juga memasukkan biaya listrik terbaru beserta berapa lama pemakaian mesin untuk mengolah bahan baku tersebut sehingga dapat memudahkan proses pengambilan keputusan oleh pihak manager. Dengan dibuatnya aplikasi ini, dapat memudahkan proses perhitungan mendetail dan dapat diketahui harga pokok produksi sehingga dapat dilakukan setiap saat ketika pihak manager membutuhkan bantuan untuk menentukan harga jual, tidak seperti sistem sebelumnya yang hanya dilakukan perhitungan mendetail dalam periode tertentu saja.

4.2. Mendesain Sistem

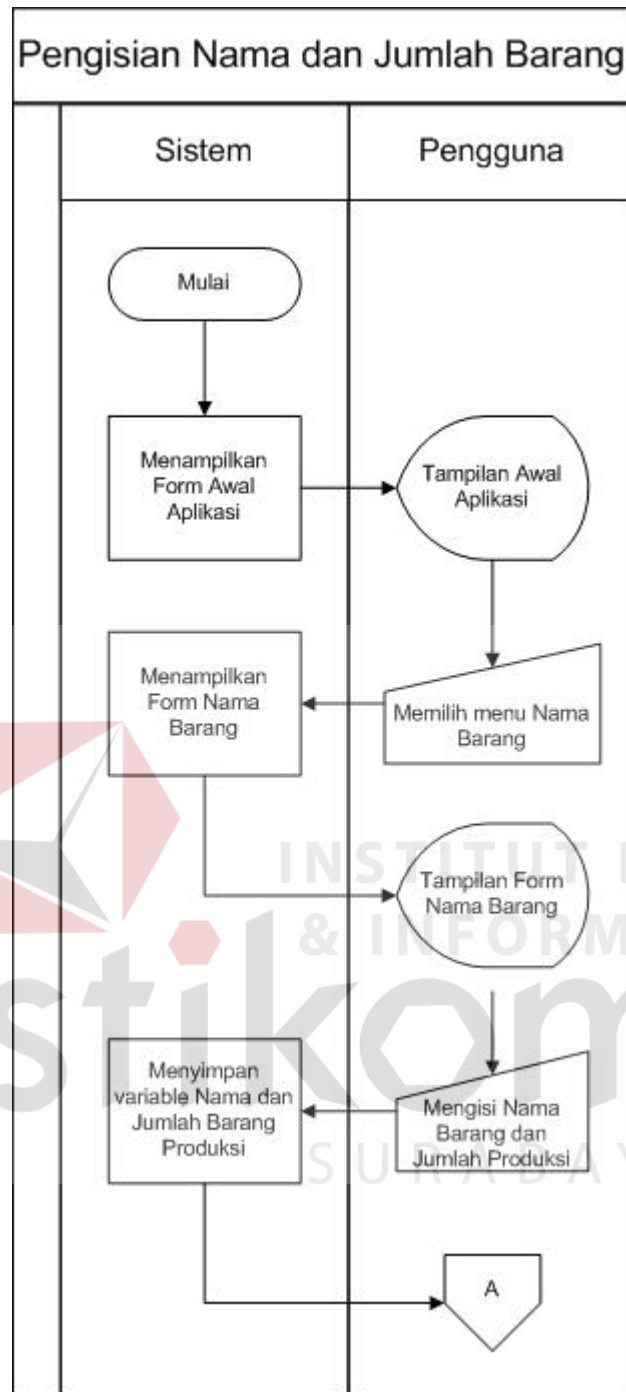
Setelah melakukan analisa sistem maka selanjutnya akan dilakukan proses desain sistem itu sendiri. Terdapat langkah-langkah dalam desain sistem ini, yaitu:

4.2.1. *System Flow*

System Flow adalah gambaran umum dari cara kerja suatu sistem yang menunjukkan alur jalannya sebuah program yang akan dirancang dan dibangun.

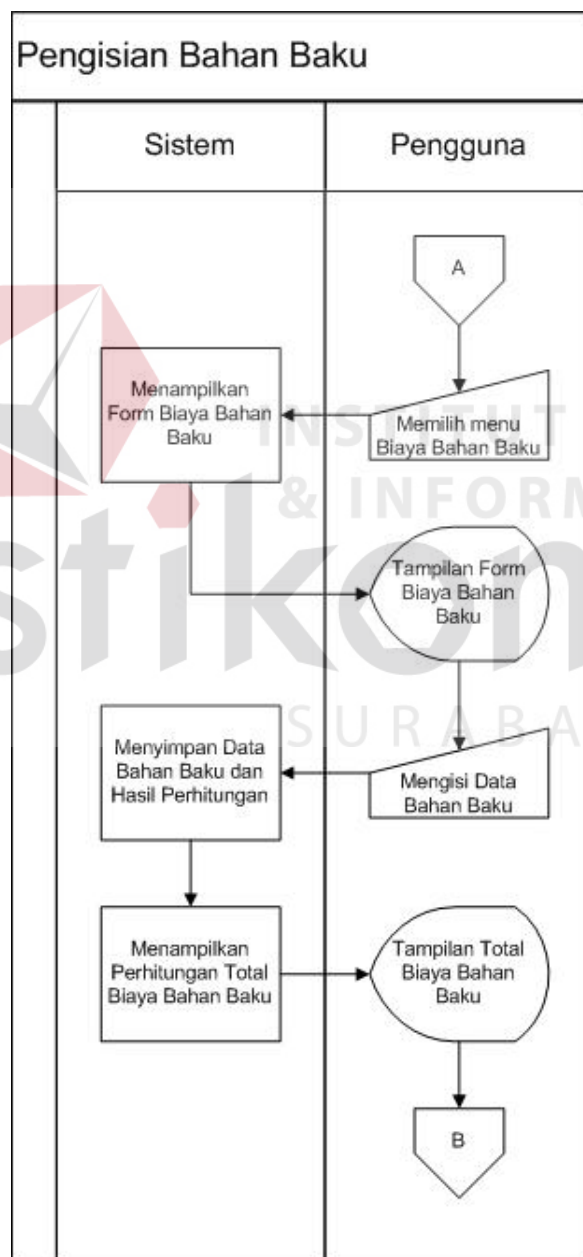
- a. *System Flow* Pengisian Nama dan Jumlah Barang. Pada alur ini terdapat interaksi sistem dan pengguna yaitu langkah awal yang dilakukan pada saat aplikasi baru berjalan dimana pengguna memilih tombol nama barang untuk kemudian memasukkan nama barang yang akan diproduksi beserta dengan jumlah yang ingin diproduksi. Gambar 4.1 merupakan gambaran alur sistem Pengisian Nama dan Jumlah Barang.





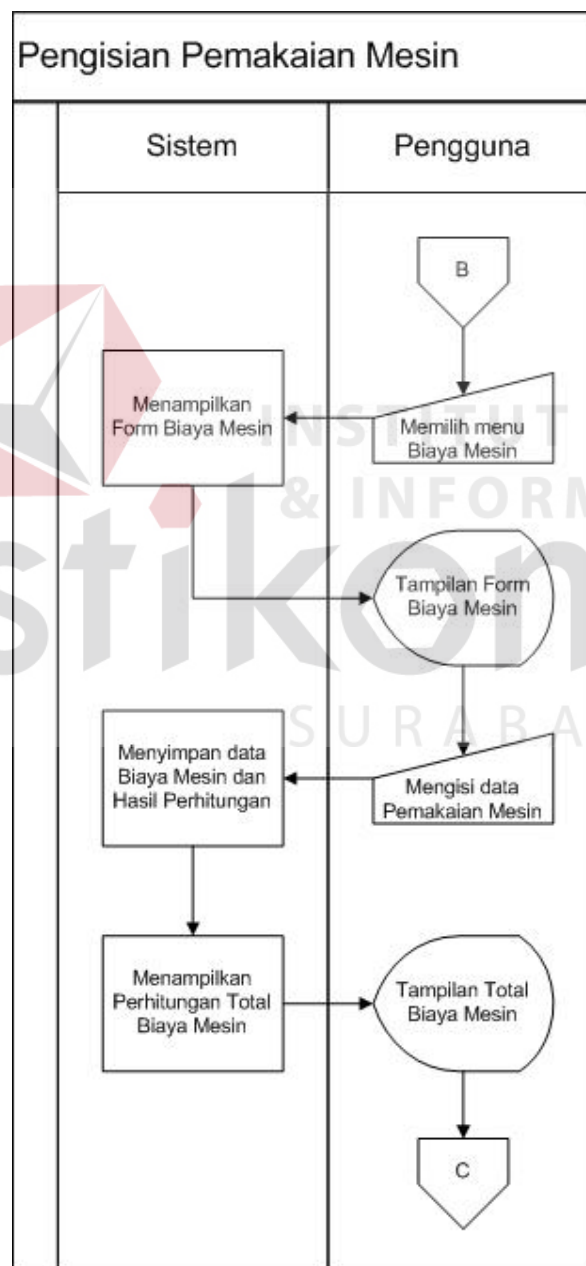
Gambar 4.1 *System Flow* Pengisian Nama dan Jumlah Barang

- b. *System Flow* Pengisian Bahan Baku. Pada alur ini terdapat interaksi sistem dan pengguna yaitu langkah selanjutnya yang dilakukan pada saat pengguna telah melewati alur sebelumnya maka akan dilanjutkan dengan memasukkan data-data bahan baku apa saja yang dibutuhkan untuk proses produksi beserta berapa banyak jumlahnya. Gambar 4.2 merupakan gambaran alur sistem Pengisian Bahan Baku.



Gambar 4.2 *System Flow* Pengisian Bahan Baku

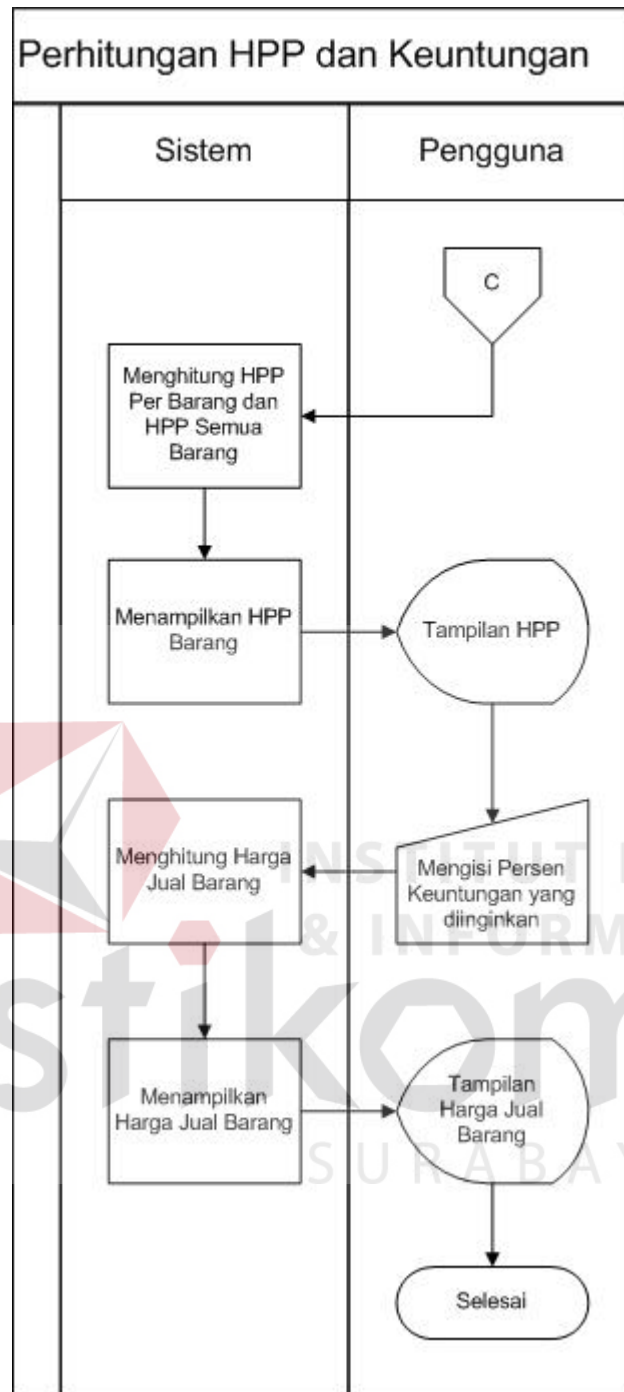
c. *System Flow* Pengisian Pemakaian Mesin. Pada alur ini terdapat interaksi sistem dan pengguna yaitu langkah selanjutnya yang dilakukan pada saat pengguna telah melewati alur sebelumnya dan pada alur ini pengguna diminta untuk memasukkan data biaya mesin yang dipakai beserta harga dan waktu pemakaian mesin. Gambar 4.3 merupakan gambaran alur sistem Pengisian Pemakaian Mesin.



Gambar 4.3 *System Flow* Pengisian Pemakaian Mesin

d. *System Flow* Perhitungan HPP dan Keuntungan. Pada alur ini terdapat interaksi sistem dan pengguna yang terakhir yaitu dimana pengguna mendapatkan informasi mengenai berapa HPP barang produksi dan pengguna dapat memasukkan angka sebagai persenan keuntungan yang akan dikalikan oleh total HPP barang sebelumnya dan aplikasi akan menampilkan harga jual yang harus di pakai untuk dapat mencapai persenan keuntungan itu, sehingga pengguna mendapatkan tampilan harga jual tanpa harus menghitung ulang lagi. Gambar 4.4 merupakan gambaran alur sistem Perhitungan HPP dan Keuntungan.





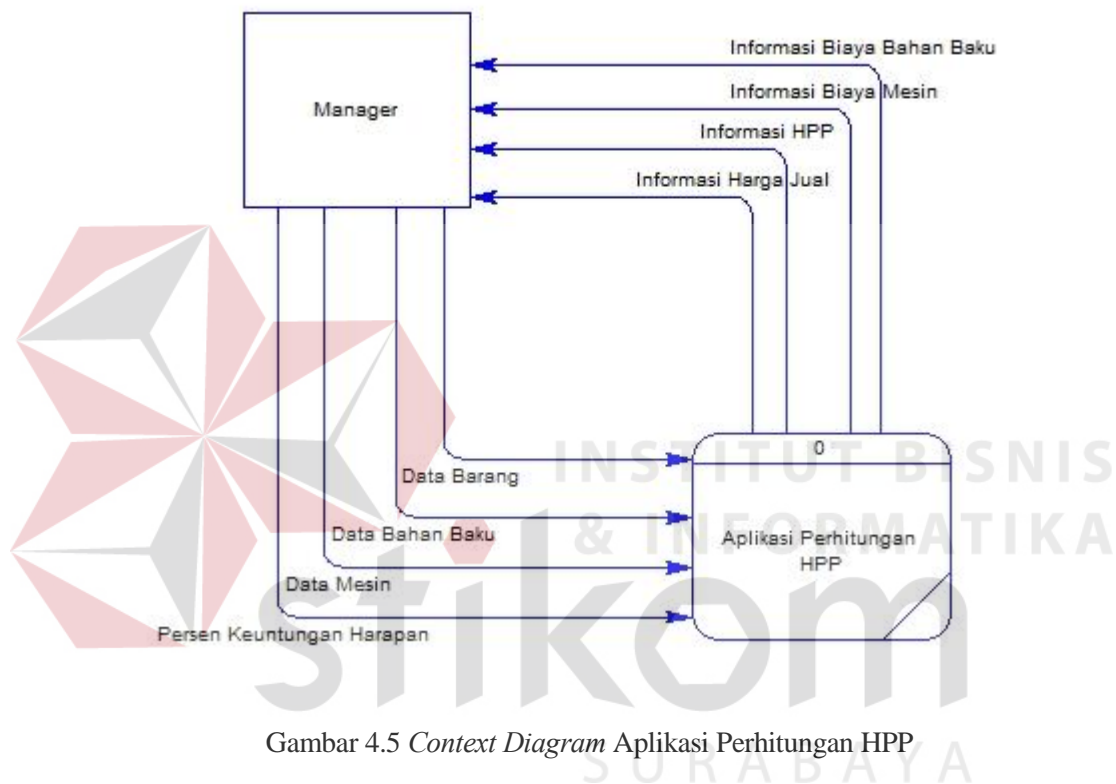
Gambar 4.4 *System Flow* Perhitungan HPP dan Keuntungan

4.2.2. *Data Flow Diagram (DFD)*

DFD merupakan metodologi yang digunakan untuk pengembangan sistem yang terstruktur. *DFD* ini dapat menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem informasi perhitungan harga pokok produksi pada PT. Bioli Lestari.

a. *Context Diagram*

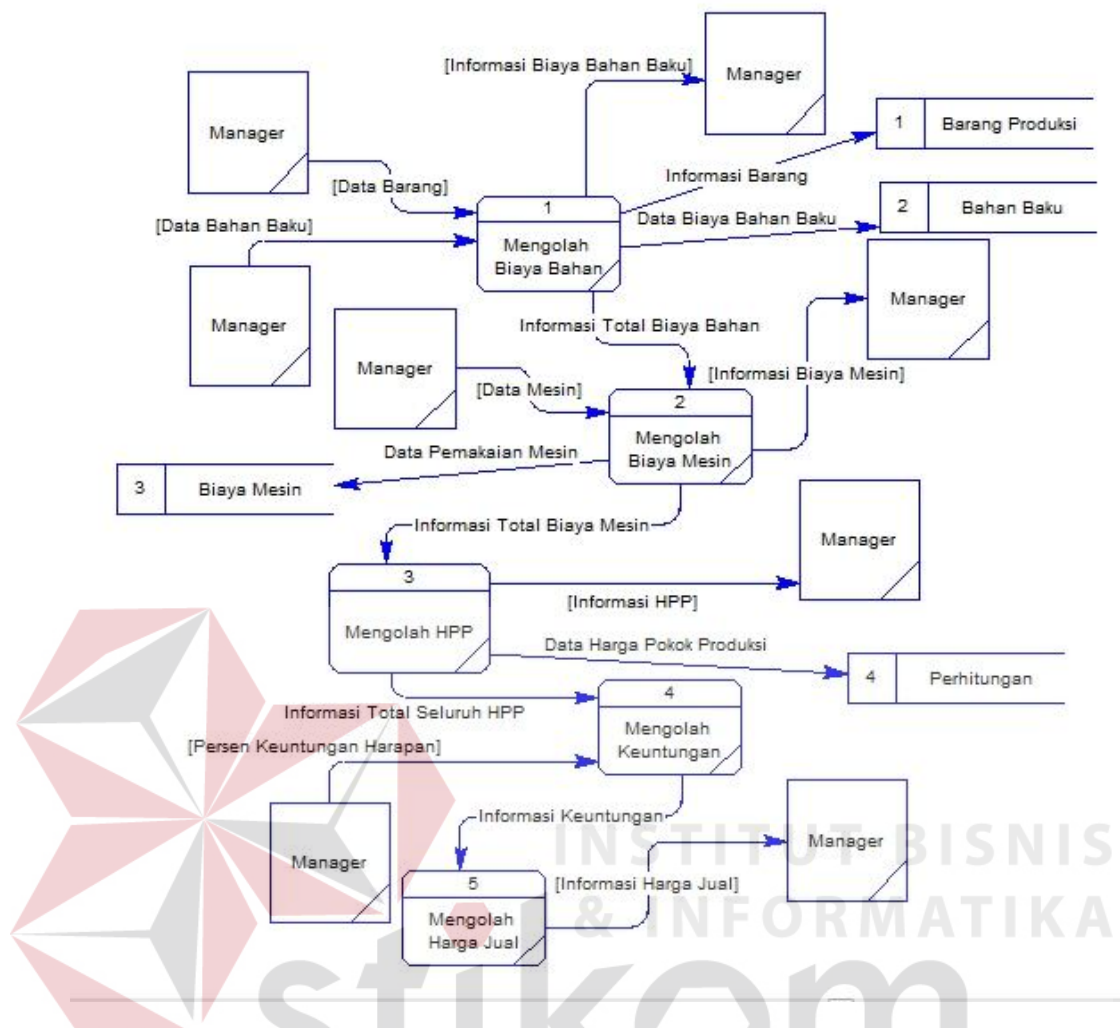
Context Diagram adalah suatu gambaran keseluruhan dari *DFD*. Di dalam *context diagram* terdapat satu entity yaitu manager. Gambar 4.5 berikut merupakan gambaran dari *context diagram* pada aplikasi perhitungan HPP.



Gambar 4.5 *Context Diagram* Aplikasi Perhitungan HPP

b. *DFD Level 0*

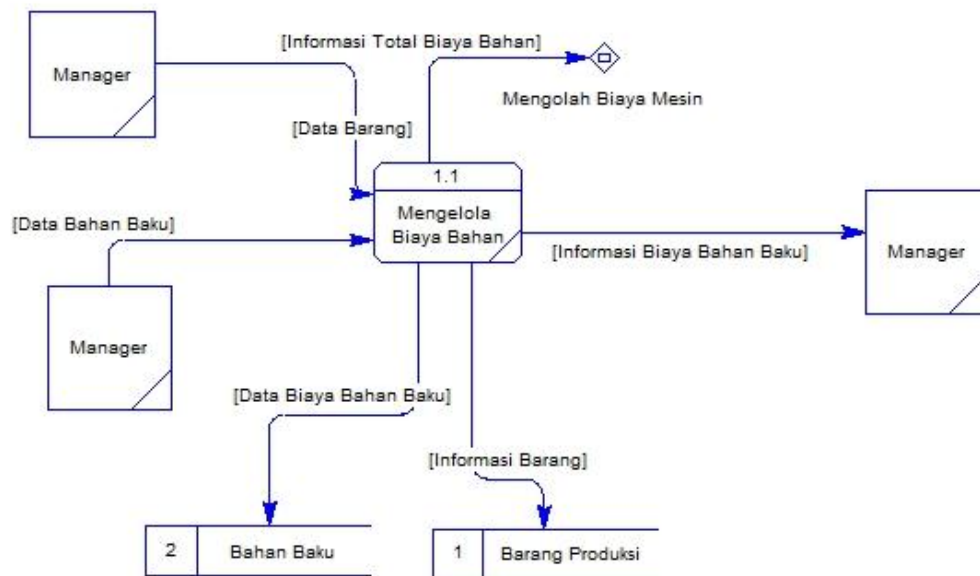
DFD yang ada pada aplikasi perhitungan HPP pada PT. Bioli Lestari ini terdapat 5 proses utama. Proses tersebut adalah mengolah biaya bahan, mengolah biaya mesin, mengolah harga pokok produksi, mengolah keuntungan dan mengolah harga jual. Gambar 4.6 berikut merupakan *DFD Level 0* dari aplikasi perhitungan HPP.



Gambar 4.6 DFD Level 0 Aplikasi Perhitungan HPP

c. DFD Level 1 Mengolah Biaya Bahan

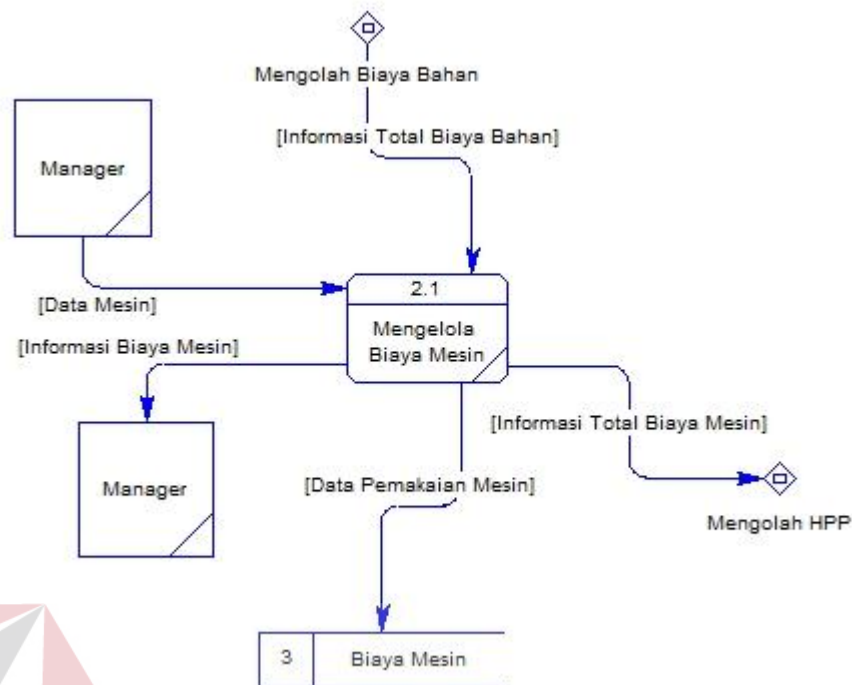
Pada DFD Level 1 ini merupakan lanjutan dari DFD Level 0 yaitu mengolah biaya bahan. Perluasan dari proses mengolah biaya bahan yaitu proses menghitung biaya bahan baku yang didapat dari masukkan pengguna pada proses awal aplikasi yang selanjutnya hasil perhitungan sementara disimpan dan dilanjutkan ke proses selanjutnya. Gambar 4.7 berikut merupakan DFD Level 1 mengolah biaya bahan.



Gambar 4.7 DFD Level 1 Mengolah Biaya Bahan

d. DFD Level 1 Mengolah Biaya Mesin

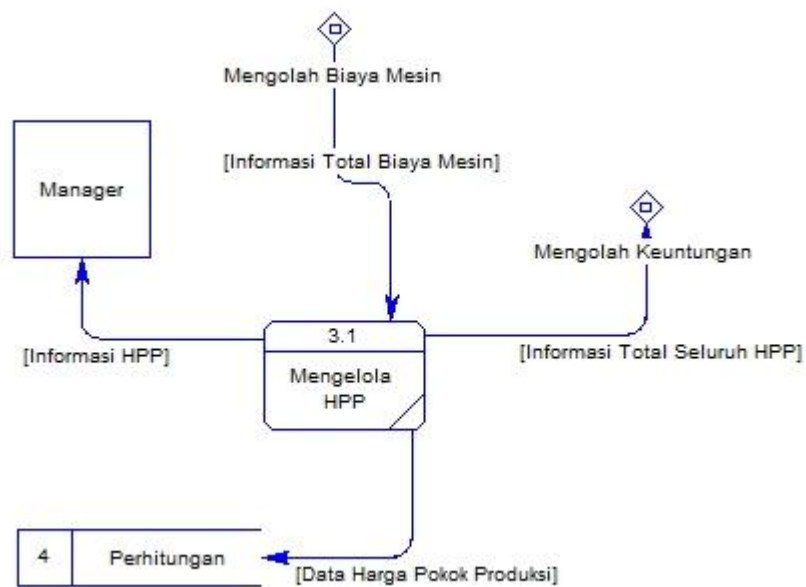
Pada DFD Level 1 ini merupakan lanjutan dari DFD Level 0 yaitu mengolah biaya mesin. Perluasan dari proses mengolah biaya mesin yaitu proses menghitung biaya mesin dari hasil masukkan pengguna aplikasi yang nantinya akan disimpan dalam aplikasi dan akan digunakan pada proses perhitungan selanjutnya. Gambar 4.8 berikut merupakan DFD Level 1 mengolah biaya mesin.



Gambar 4.8 DFD Level 1 Mengolah Biaya Mesin

e. DFD Level 1 Mengolah Biaya HPP

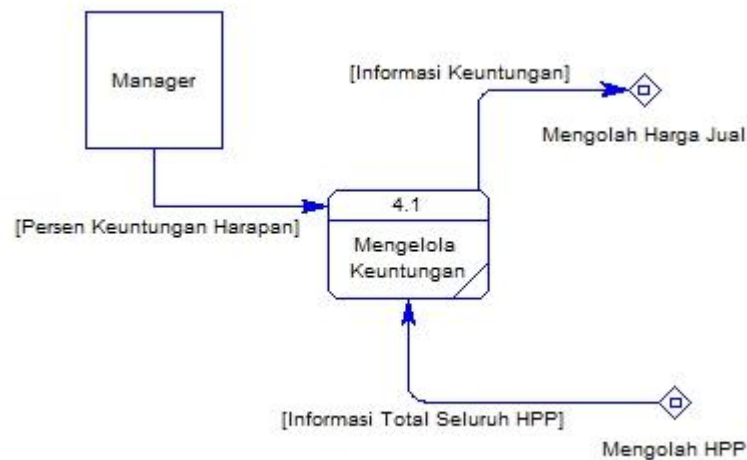
Pada DFD Level 1 ini merupakan lanjutan dari DFD Level 0 yaitu mengolah biaya HPP. Perluasan dari proses mengolah hasil perhitungan dari biaya-biaya bahan baku dari proses sebelumnya yang diproses dengan hasil perhitungan biaya mesin sehingga menghasilkan HPP. Gambar 4.9 berikut merupakan DFD Level 1 mengolah biaya HPP.



Gambar 4.9 *DFD Level 1* mengolah biaya HPP

f. *DFD Level 1* Mengolah Keuntungan

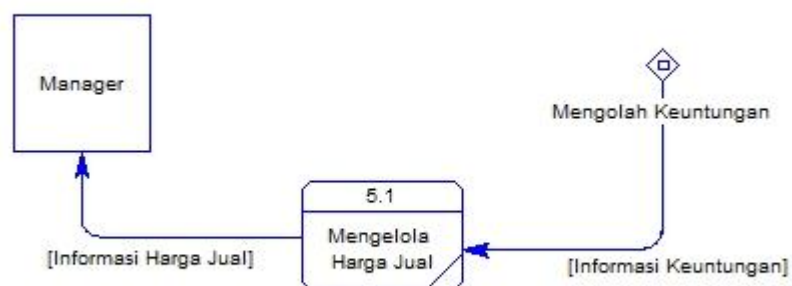
Pada *DFD Level 1* ini merupakan lanjutan dari *DFD Level 0* yaitu mengolah keuntungan. Perluasan dari proses mengolah keuntungan merupakan proses dari hasil perhitungan HPP yang selanjutnya di proses lagi dengan perhitungan persen keuntungan yang dikehendaki perusahaan sehingga didapatkan keuntungannya. Gambar 4.10 berikut merupakan *DFD Level 1* mengolah keuntungan.



Gambar 4.10 *DFD Level 1* Mengolah Keuntungan

g. *DFD Level 1* Mengolah Harga Jual

Pada *DFD Level 1* ini merupakan lanjutan dari *DFD Level 0* yaitu mengolah harga jual. Perluasan dari proses mengolah harga jual merupakan proses perhitungan yang didapatkan dari hasil perhitungan persen keuntungan yang dikehendaki perusahaan sehingga aplikasi dapat memberikan harga pasti untuk mendapatkan keuntungan sesuai yang dikehendaki sebelumnya. Gambar 4.11 berikut merupakan *DFD Level 1* mengolah harga jual.



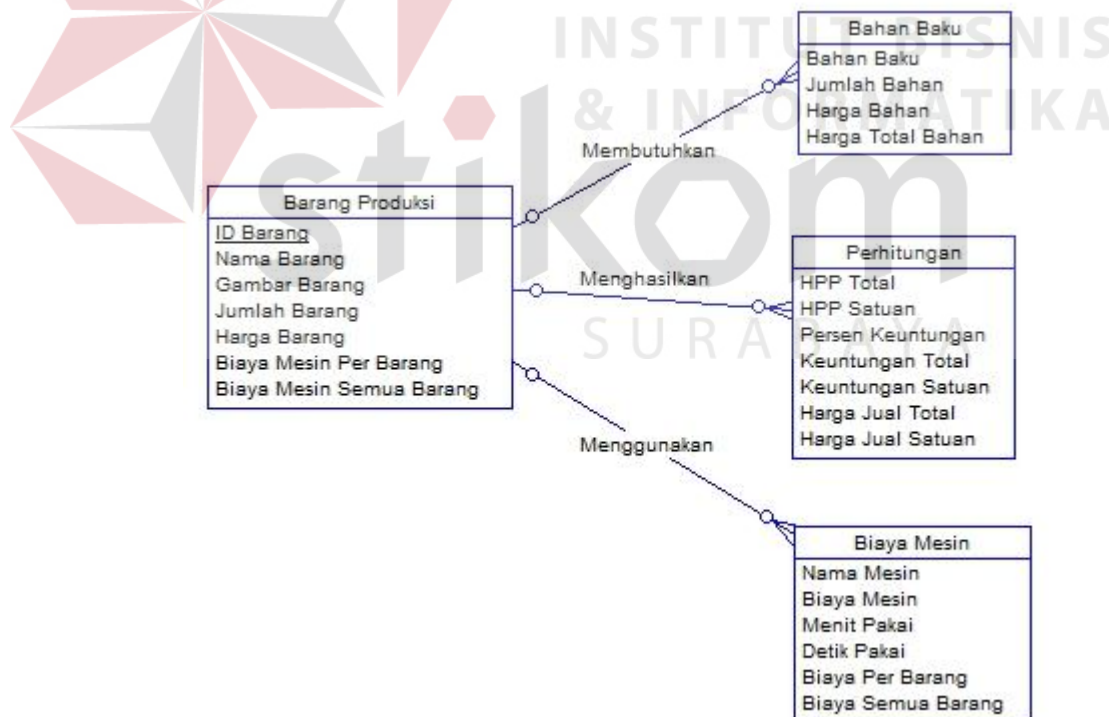
Gambar 4.11 *DFD Level 1* Mengolah Harga Jual

4.2.3. Perancangan Database

Pada langkah ini, akan dilakukan penyusunan dan perancangan *database* yang akan digunakan beserta strukturnya. Rancangan *database* sistem yang dibuat berupa *Entity Relational Diagram (ERD)*. *Entity* itu sendiri terdiri dari 2 bagian yaitu *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*

a. *Conceptual Data Model (CDM)*

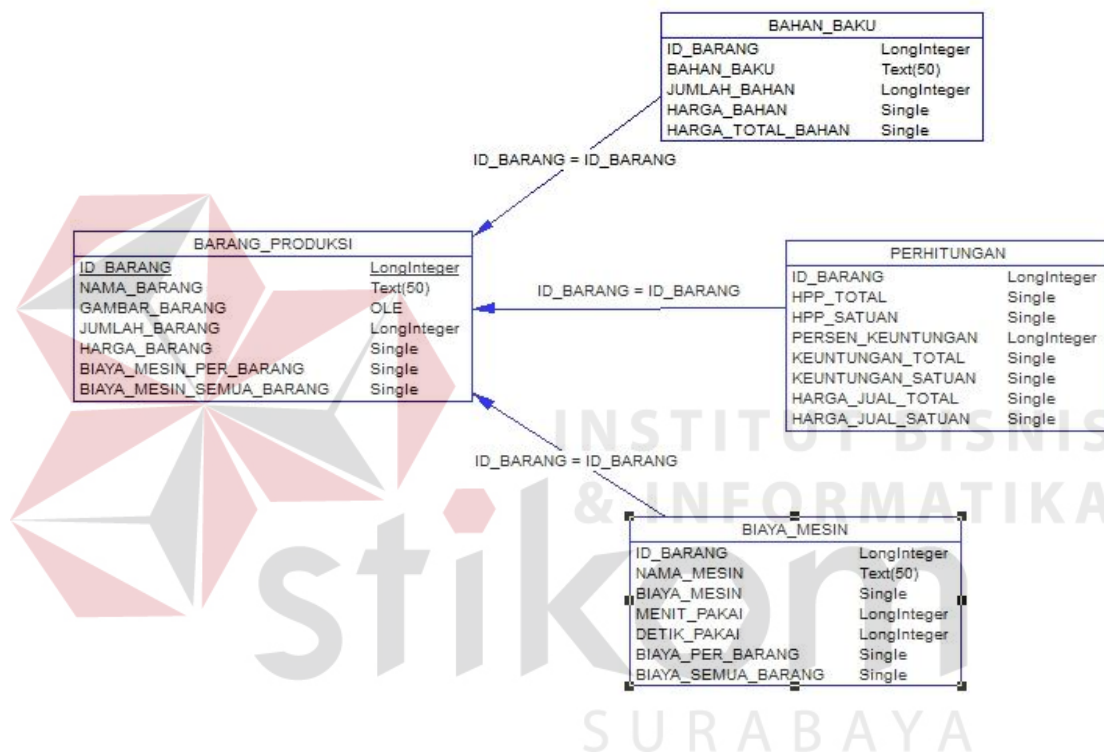
Pada sistem informasi perhitungan harga pokok produksi pada PT. Bioli Lestari terdapat 4 (empat) tabel yaitu tabel barang produksi, bahan baku, perhitungan dan biaya mesin. *Conceptual Data Model (CDM)* dari sistem informasi perhitungan harga pokok produksi dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 *Conceptual Data Model* Aplikasi Perhitungan HPP

b. *Physical Data Model (PDM)*

Pada sistem informasi perhitungan harga pokok produksi pada PT. Bioli Lestari terdapat 4 (empat) tabel yaitu tabel barang produksi, bahan baku, perhitungan dan biaya mesin. *Physical Data Model (PDM)* dari sistem informasi perhitungan harga pokok produksi dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Physical Data Model (PDM)* Aplikasi Perhitungan HPP

4.2.4. DBMS

Struktur tabel yang terdapat dalam aplikasi perhitungan harga pokok produksi pada PT. Bioli Lestari adalah sebagai berikut:

a. Tabel Barang Produksi

Primary Key : ID Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data barang yang ingin diproduksi

Tabel 4.1 Struktur Tabel Barang Produksi

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	<i>Description</i>
1	ID_Barang	<i>Integer</i>	-	ID Barang
2	Nama_Barang	<i>VarChar</i>	50	Nama Barang
3	Gambar_Barang	<i>Image</i>	-	Gambar Barang
4	Jumlah_Barang	<i>Integer</i>	-	Jumlah Barang
5	Harga_Barang	<i>Decimal</i>	18	Harga Barang

b. Tabel Bahan Baku

Primary Key : -

Foreign Key : ID Barang

Fungsi : Menyimpan data bahan baku yang dibutuhkan

Tabel 4.2 Struktur Tabel Bahan Baku

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	<i>Description</i>
1	ID_Barang	<i>Integer</i>	-	ID Barang
2	Bahan_Baku	<i>VarChar</i>	50	Bahan Baku
3	Jumlah_Bahan	<i>Integer</i>	-	Jumlah Bahan
4	Harga_Bahan	<i>Decimal</i>	18	Harga Bahan
5	Harga_Total_Bahan	<i>Decimal</i>	18	Harga Total Bahan

c. Tabel Biaya Mesin

Primary Key : -

Foreign Key : ID Barang

Fungsi : Menyimpan data mesin baku yang dipakai

Tabel 4.3 Struktur Tabel Biaya Mesin

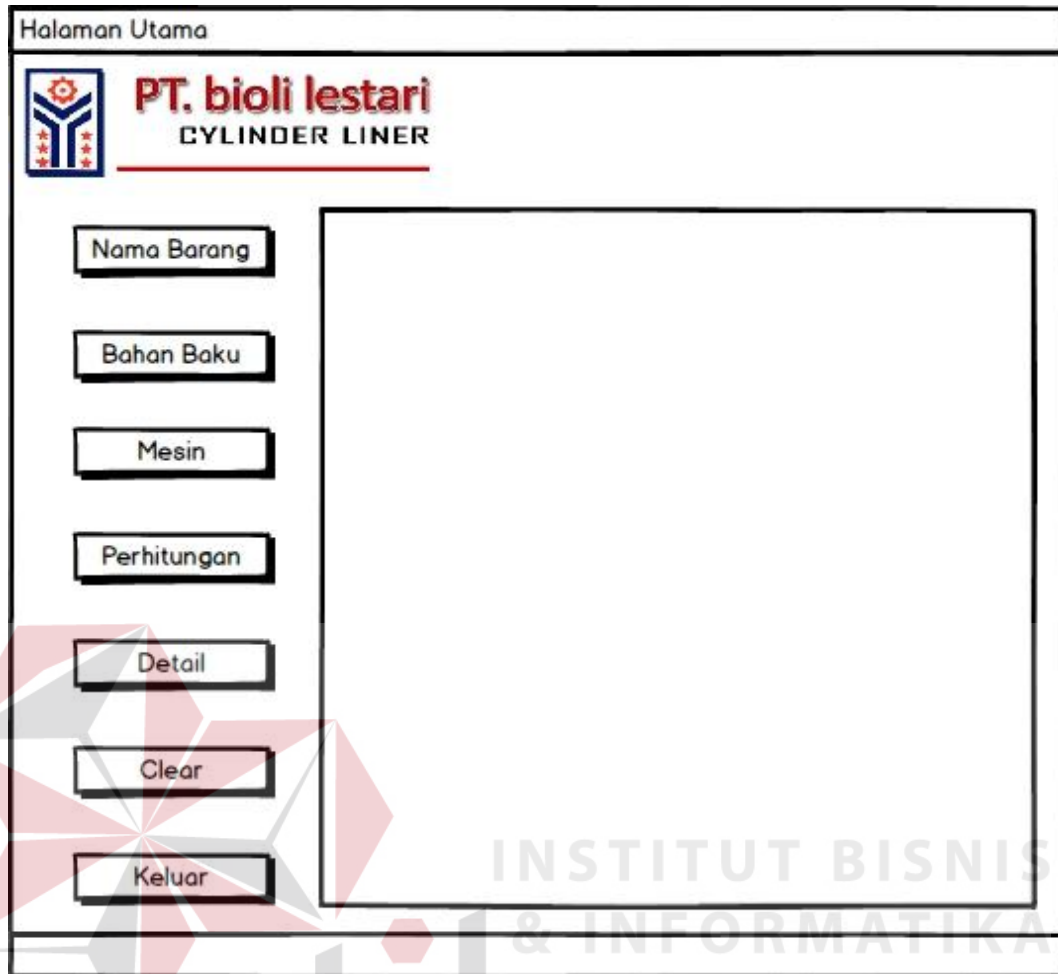
<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	<i>Description</i>
1	ID_Barang	<i>Integer</i>	-	ID Barang
2	Nama_Mesin	<i>VarChar</i>	50	Nama Mesin
3	Biaya_Mesin	<i>Decimal</i>	18	Biaya Mesin
4	Menit_Pakai	<i>Integer</i>	-	Menit Pakai
5	Detik_Pakai	<i>Integer</i>	18	Detik Pakai
6	Biaya_Per_Barang	<i>Decimal</i>	18	Biaya Semua Barang
7	Biaya_Semua_Barang	<i>Decimal</i>	18	Biaya Semua Barang

4.2.5. Desain User Interface

1. Tampilan awal aplikasi

Gambar 4.14 merupakan desain tampilan awal aplikasi saat dijalankan.

Terdapat beberapa menu yang dapat dipilih yaitu : nama barang, bahan baku, mesin, perhitungan, detail, *clear* dan keluar.




Gambar 4.14 Desain Menu Utama Aplikasi

2. Desain Menu Nama Barang

Gambar 4.15 merupakan desain awal menu nama barang. Pada desain awal ini dimaksudkan untuk menjadi form nama barang dan jumlah barang yang akan diproduksi.

Halaman Utama



PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Nama Barang

Bahan Baku

Mesin

Perhitungan

Detail

Clear

Keluar

Nama Barang :

Jumlah Barang :


INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.15 Desain Menu Barang

3. Desain Menu Bahan Baku

Gambar 4.16 merupakan desain awal dari menu bahan baku. Pada form ini dimaksudkan untuk memasukkan bahan baku apa saja yang dibutuhkan untuk memproduksi barang yang akan dihitung harga pokok produksinya.

Halaman Utama

 **PT. bioli lestari**
CYLINDER LINER

Nama Barang

Bahan Baku

Mesin

Perhitungan

Detail

Clear

Keluar

Bahan Baku : 6 ▼ Memaki AS

1.	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
2.	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
3.	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
4.	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
5.	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
6.	<input type="text"/>	x	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

Total Harga Bahan Baku

Total per barang =


Total semua barang =

Gambar 4.16 Desain Bahan Baku

4. Desain Bahan Baku (AS)

Gambar 4.17 merupakan desain awal bahan baku (AS). Desain bahan baku terbagi menjadi 2 yaitu bahan baku dan bahan baku (AS) dimana AS itu sendiri merupakan bahan baku yang bisa dipakai untuk memproduksi lebih dari satu barang jadi dan form bahan baku (AS) dimaksudkan untuk memasukkan data AS.

Halaman Utama



PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Bahan Baku Memakai AS?

Nama	<input type="text"/>	Nama	<input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>	Harga	<input type="text"/>
Lonjor / Bahan	<input type="text"/>	Lonjor / Bahan	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>	Nama	<input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>	Harga	<input type="text"/>
Lonjor / Bahan	<input type="text"/>	Lonjor / Bahan	<input type="text"/>


INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.17 Desain Bahan Baku (AS)

5. Desain Menu Mesin

Gambar 4.18 merupakan desain awal menu mesin. Pada form menu mesin ini diharapkan menjadi tempat masukan data biaya dan waktu penggunaan mesin yang akan digunakan pada proses produksi.

Halaman Utama

 **PT. bioli lestari**
CYLINDER LINER

Jumlah Mesin ▼
 Nama Mesin : Waktu Detik :
 Biaya Mesin per Menit : Waktu Menit :
 Nama Mesin : Waktu Detik :
 Biaya Mesin per Menit : Waktu Menit :
 Nama Mesin : Waktu Detik :
 Biaya Mesin per Menit : Waktu Menit :


Total Biaya Mesin
 Total per barang =
 Total semua barang =

Gambar 4.18 Desain Menu Mesin

6. Desain Menu Perhitungan

Gambar 4.19 merupakan desain awal menu perhitungan. Pada form ini akan digunakan sebagai tampilan informasi dari hasil perhitungan yang telah dilakukan dari biaya bahan baku dan biaya pemakaian mesin.

Halaman Utama

 **PT. bioli lestari**
CYLINDER LINER

Nama Barang

Bahan Baku

Mesin

Perhitungan

Detail

Clear

Keluar

Harga Pokok Produksi

HPP Total :

HPP Satuan :

Persen keuntungan yang diinginkan

HPP + %

HPP Total :

HPP Satuan :

Harga Jual yang dibutuhkan

HPP Total :

HPP Satuan :

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.19 Desain Menu Perhitungan

7. Desain Menu Detail

Gambar 4.20 merupakan desain awal menu detail. Pada menu ini akan menampilkan seluruh detil hasil perhitungan agar dapat dicetak oleh pengguna.

Detail HPP

Nama Barang : xxx

Jumlah Produksi : xxx

CETAK

Kembali

Biaya Bahan Baku :

Nama Bahan	Harga Bahan	Jumlah	Total Biaya
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx

Biaya Pemakaian Mesin :

Nama Mesin	Harga per Menit	Waktu (detik)	Total Biaya
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx
xxx	xxx	xxx	xxx

HPP Total : xxx

HPP Satuan : xxx

HPP+ xxx%

Keuntungan Total : xxx

Keuntungan Satuan : xxx

Harga Jual Total : xxx

Harga Jual Satuan : xxx

Gambar 4.20 Desain Menu Detail

8. Desain Menu *Clear*

Gambar 4.21 merupakan menu desain awal menu *clear*. Pada menu ini dimaksudkan untuk membersihkan semua form kembali seperti awal agar dapat melakukan perhitungan barang produksi lainnya.

Halaman Utama

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Nama Barang

Bahan Baku

Mesin

Perhitungan

Detail

Clear

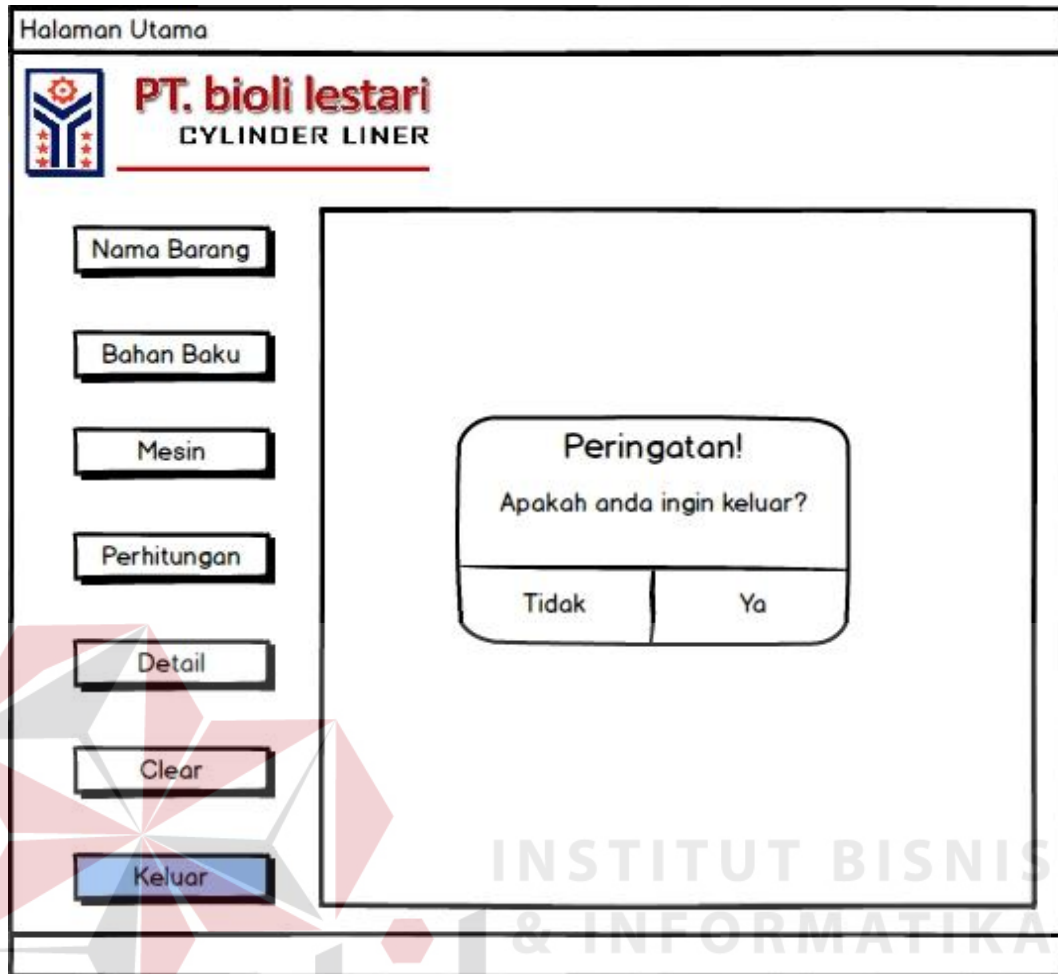
Keluar

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.21 Desain Menu *Clear*

9. Desain Menu Keluar

Gambar 4.22 merupakan desain awal menu keluar. Pada form ini akan digunakan untuk menutup aplikasi dan sebelumnya akan memberi pertanyaan apakah yakin ingin menutup program.



Gambar 4.22 Desain Menu Keluar

4.3. Implementasi Sistem

Pada langkah implementasi sistem ini agar aplikasi dapat digunakan, pastinya tidak lepas dari beberapa alat/aplikasi bantu lainnya yang dapat mendukung berjalannya aplikasi perhitungan harga pokok produksi ini.

4.3.1. Perlengkapan yang dibutuhkan

Ada beberapa persyaratan minimum untuk dapat menjalankan aplikasi perhitungan harga pokok produksi ini sehingga dibutuhkan beberapa *software* dan *hardware* pendukung, antara lain adalah:

- a. Spesifikasi *Hardware* minimal:
1. Prosesor Pentium Dual-Core atau di atasnya.
 2. 512 MB RAM atau di atasnya.
 3. Harddisk minimal 1 GB.
- b. Spesifikasi *Software* yang dibutuhkan:
1. Sistem Operasi Microsoft Windows XP/Vista/7/8.
 2. Java versi terakhir.
 3. NET Framework 3.0 atau di atasnya.
 4. SQL Server 2008 R2 S1.

4.3.2. Cara Instalasi Program

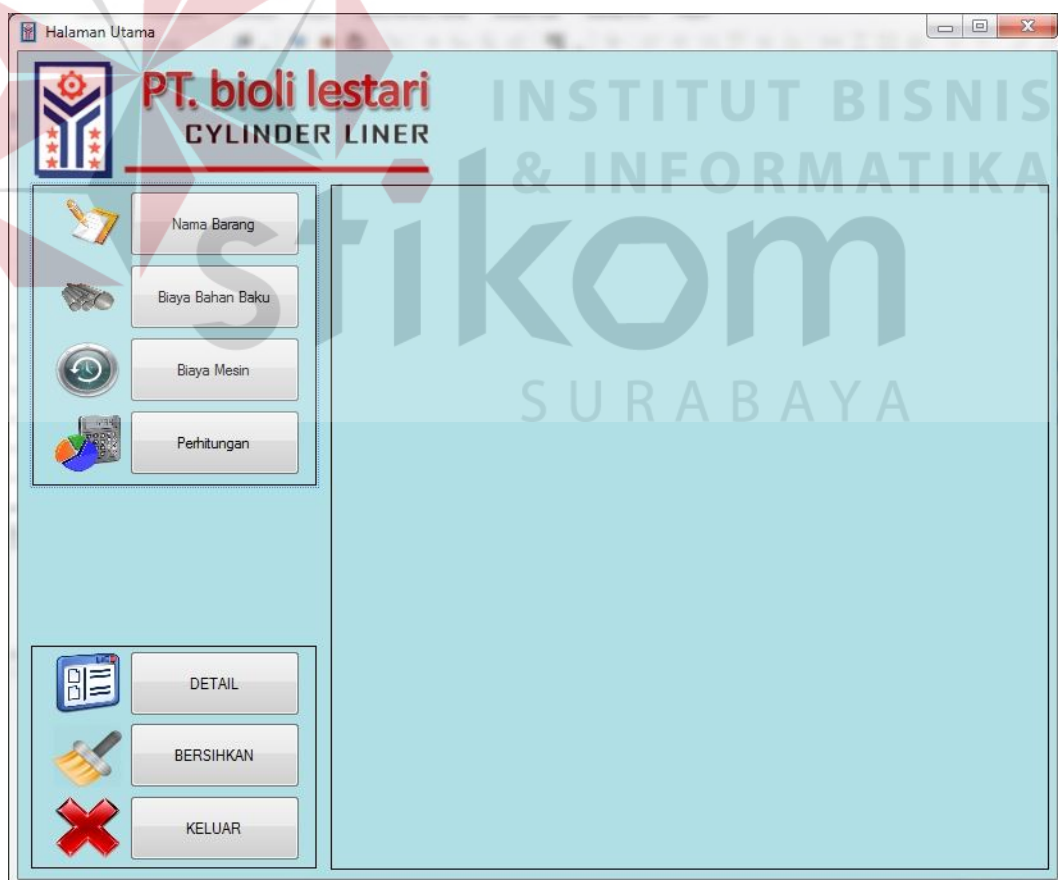
Untuk proses instalasi aplikasi perhitungan harga pokok produksi ini sebenarnya tidak ada hal khusus untuk dilakukan karena aplikasi ini bersifat *standalone* yang dimana maksudnya adalah aplikasi ini dapat berjalan tanpa harus menginstal aplikasi lain. Tetapi untuk memastikan aplikasi dapat berjalan tanpa masalah, ada baiknya kita melakukan instalasi Java versi terakhir dan .Net Framework versi 3.0 atau yang terbaru. Kedua program tersebut tidak ada hubungannya dengan aplikasi ini, hanya saja untuk memastikan sehingga tidak ada masalah dikemudian hari. Berikutnya dapat langsung melakukan instalasi aplikasi perhitungan harga poko produksi ini. Langkah pertama adalah mencari *setup* file untuk melakukan instalasi yang dapat ditemukan didalam *compact disc* yang telah tersedia. Langkah kedua adalah memilih lokasi dimana aplikasi akan di pasang. Langkah ketiga setelah aplikasi berhasil terpasang pada perangkat, dapat

dilihat *shortcut* yang ada pada *desktop* dan langsung dapat digunakan dengan cara menjalankan *shortcut* tersebut.

4.3.3. Hasil Implementasi

1. Tampilan awal aplikasi

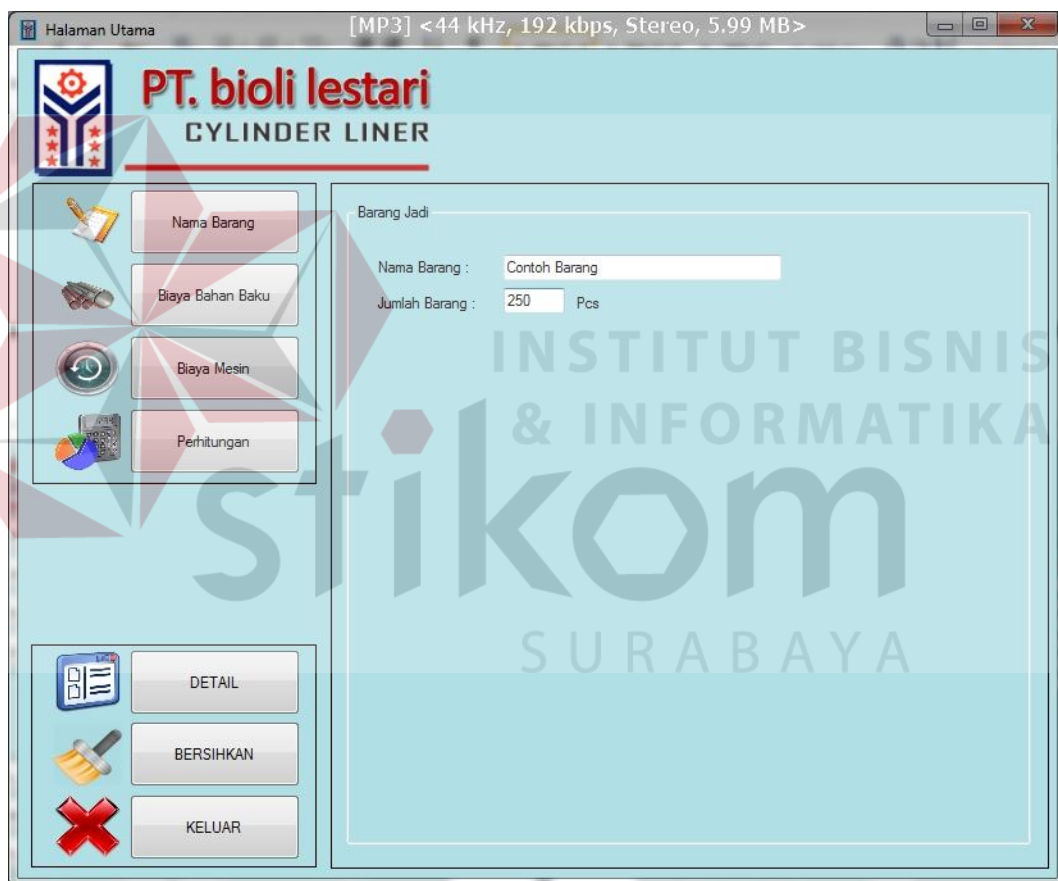
Gambar 4.23 merupakan tampilan awal pada saat aplikasi perhitungan harga pokok produksi dijalankan. Terlihat dalam halaman utama aplikasi ini terdapat 4 menu utama yaitu menu nama barang, biaya bahan baku, biaya mesin dan perhitungan. Keempat menu ini harus dijalankan secara berurutan dari atas ke bawah agar fungsi aplikasi dapat berjalan maksimal seperti yang diharapkan.



Gambar 4.23 Tampilan Awal Aplikasi

2. Tampilan menu Nama Barang

Gambar 4.24 merupakan tampilan menu nama barang dimana pada menu ini merupakan langkah awal yang dibutuhkan pada perhitungan harga pokok produksi suatu barang. Pada tampilan tersebut terdapat 2 *textbox* yang harus diisi yaitu nama barang dan jumlah barang. Jumlah barang di sini sangat dibutuhkan untuk dapat melanjutkan perhitungan selanjutnya yang terdapat pada menu biaya bahan baku.



Gambar 4.24 Tampilan Menu Barang

3. Tampilan Biaya Bahan Baku (Awal)

Gambar 4.25 merupakan tampilan selanjutnya yaitu menu awal biaya bahan baku. Pada menu ini terdapat *combo box* yang digunakan untuk memilih

berapa banyak bahan baku yang akan digunakan. Dalam kasus PT. Bioli Lestari ini maksimal bahan baku yang digunakan adalah 7 macam.

The screenshot shows a web-based application window titled "Halaman Utama" for "PT. bioli lestari CYLINDER LINER". On the left, there is a vertical menu with icons and buttons for "Nama Barang", "Biaya Bahan Baku", "Biaya Mesin", and "Perhitungan". The main content area is titled "Bahan Baku / Kelengkapan Barang" and contains a dropdown for "Jumlah Bahan Baku", a checkbox for "AS", and a label for "Harga Bahan Baku Satuan :". Below this, there are summary fields: "Total Harga Bahan Baku :", "Total Harga Bahan Baku Per Barang : Rp", and "Total Harga Bahan Baku untuk Pcs : Rp". At the bottom left, there is another menu with buttons for "DETAIL", "BERSIHKAN", and "KELUAR". A large watermark for "INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA SIKOM SURABAYA" is overlaid on the image.

Gambar 4.25 Tampilan Biaya Bahan Baku (Awal)

4. Tampilan Biaya Bahan Baku (AS)

Gambar 4.26 merupakan tampilan biaya bahan baku (AS). Tampilan ini dimaksudkan untuk memisahkan bahan baku yang beda dari bahan baku biasanya yaitu AS, dimana AS hanya dapat dibeli per lonjor yang dapat dipotong-potong dan dapat digunakan untuk beberapa barang sehingga perlu dibuatkan menu khusus.

Halaman Utama

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Bahan Baku / Kelengkapan Barang

Jumlah Bahan Baku : AS Harga Bahan Baku Satuan :

1. AS Diameter 30	3. <input type="text"/>
Harga : Rp 30000	Harga : Rp <input type="text"/>
Hasil / Lonjor / Bahan : 8 Pcs	Hasil / Lonjor / Bahan : <input type="text"/> Pcs
2. <input type="text"/>	4. <input type="text"/>
Harga : Rp <input type="text"/>	Harga : Rp <input type="text"/>
Hasil / Lonjor / Bahan : <input type="text"/> Pcs	Hasil / Lonjor / Bahan : <input type="text"/> Pcs

Total Harga Bahan Baku :

Total Harga Bahan Baku Per Barang : Rp

Total Harga Bahan Baku untuk Pcs : Rp

DETAIL

BERSIHKAN

KELUAR

Gambar 4.26 Tampilan Biaya Bahan Baku (AS)

5. Tampilan Biaya Bahan Baku (Hitung)

Gambar 4.27 merupakan tampilan biaya bahan baku (hitung). Tampilan ini merupakan tampilan awal biaya bahan baku tetapi jika semua bahan telah dimasukkan, maka aplikasi akan secara otomatis menghitungnya berdasarkan total harga bahan baku per barang dan semua barang. Perhitungan tersebut terdapat pada *textbox* di paling bawah pada halaman biaya bahan baku.

Halaman Utama

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Bahan Baku / Kelengkapan Barang

Jumlah Bahan Baku : 7 AS Harga Bahan Baku Satuan :

1.	AS Diameter 30	2	Pcs x Rp	3,750.00
2.	Mur A1	2	Pcs x Rp	500
3.	Dus	1	Pcs x Rp	1000
4.	Lain Lain	1	Pcs x Rp	1250
5.			Pcs x Rp	
6.			Pcs x Rp	
7.			Pcs x Rp	

Total Harga Bahan Baku :

Total Harga Bahan Baku Per Barang : Rp 10,750.00

Total Harga Bahan Baku untuk 250 Pcs : Rp 2,687,500.00

DETAIL

BERSIHKAN

KELUAR

Gambar 4.27 Tampilan Biaya Bahan Baku (Hitung)

6. Tampilan Biaya Mesin

Gambar 4.28 merupakan tampilan dari halaman biaya mesin. Pada halaman ini pengguna harus mengisikan berapa banyak mesin yang akan dipakai dalam proses produksi suatu barang tersebut dan juga harga per mesin tiap menitnya serta berapa lama waktu yang dibutuhkan sehingga dapat dihitung pada tahap selanjutnya.

Halaman Utama

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Biaya Mesin

Jumlah Mesin : 3

Biaya Mesin per Menit : Biaya Machining :

Nama Mesin 1 : Mesin 1 :
Biaya Mesin : Rp Per Menit Waktu Pemakaian : Menit, Detik
Biaya Pemakaian Per Barang : Rp 0.00
Biaya untuk 250 Pcs : Rp 0.00

Nama Mesin 2 : Mesin 2 :
Biaya Mesin : Rp Per Menit Waktu Pemakaian : Menit, Detik
Biaya Pemakaian Per Barang : Rp 0.00
Biaya untuk 250 Pcs : Rp 0.00

Nama Mesin 3 : Mesin 3 :
Biaya Mesin : Rp Per Menit Waktu Pemakaian : Menit, Detik
Biaya Pemakaian Per Barang : Rp 0.00
Biaya untuk 250 Pcs : Rp 0.00

Total Biaya Mesin Per Barang : Rp 0.00
Total Biaya Mesin untuk 250 Pcs : Rp 0.00

DETAIL
BERSIHKAN
KELUAR

Gambar 4.28 Tampilan Biaya Mesin

7. Tampilan Biaya Mesin (Hitung)

Gambar 4.29 merupakan tampilan biaya mesin (hitung). Tampilan ini masih terdapat dalam halaman biaya mesin. Jika semua kebutuhan akan mesin telah diinputkan, maka pada *textbox* di paling bawah akan langsung menghitung secara otomatis berapa total biaya mesin per barang dan semua barang tanpa harus menekan tombol apapun.

Halaman Utama

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

Biaya Mesin
 Jumlah Mesin : 3

Biaya Mesin per Menit :
 Nama Mesin 1 : Bubut
 Biaya Mesin : Rp 2500 Per Menit

Biaya Machining :
 Mesin 1 : Bubut
 Waktu Pemakaian : 2 Menit, 15 Detik
 Biaya Pemakaian Per Barang : Rp 5,625.00
 Biaya untuk 250 Pcs : Rp 1,406,250.00

Nama Mesin 2 : Mesin
 Biaya Mesin : Rp 1500 Per Menit

Mesin 2 : Mesin
 Waktu Pemakaian : 3 Menit, 20 Detik
 Biaya Pemakaian Per Barang : Rp 5,000.00
 Biaya untuk 250 Pcs : Rp 1,250,000.00

Nama Mesin 3 :
 Biaya Mesin : Rp Per Menit

Mesin 3 :
 Waktu Pemakaian : Menit, Detik
 Biaya Pemakaian Per Barang : Rp 0.00
 Biaya untuk 250 Pcs : Rp 0.00

Total Biaya Mesin Per Barang : Rp 10,625.00
 Total Biaya Mesin untuk 250 Pcs : Rp 2,656,250.00

Gambar 4.29 Tampilan Biaya Mesin (Hitung)

8. Tampilan Perhitungan (Awal)

Gambar 4.30 merupakan tampilan perhitungan (awal). Pada halaman ini akan ditampilkan hasil perhitungan hpp tiap produk dan semua produk. Hasil perhitungan ini didapatkan dari hasil pengolahan data-data yang dimasukkan sebelumnya oleh pengguna yaitu harga seluruh bahan baku dan biaya mesin serta jumlah barang yang akan diproduksi.

Halaman Utama [MP3] <44 kHz, 320 kbps, Stereo, 6.58 MB>

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

HPP. Harga Jual dan Keuntungan

HPP Total : Contoh Barang
HPP Pcs : Rp
HPP Satuan : Rp

Persen keuntungan yang diinginkan :

HPP + %
Keuntungan Pcs : Rp
Keuntungan Satuan : Rp

Harga Jual yang dibutuhkan :

Harga Jual Pcs : Rp
Harga Jual Satuan : Rp

Gambar 4.30 Tampilan Perhitungan (Awal)

9. Tampilan Perhitungan Keuntungan

Gambar 4.31 merupakan tampilan perhitungan keuntungan. Pada halaman perhitungan seperti yang sebelumnya, terdapat *textbox* untuk mengisi angka persen keuntungan yang diinginkan dari total harga pokok produksi suatu barang. Ketika pengguna memasukkan angka tersebut, maka aplikasi secara otomatis akan menghitung keuntungan per barang dan seluruh barang sesuai dengan persen keuntungan yang diinginkan pengguna serta berapa harga jual yang dibutuhkan untuk menjual barang agar dapat mendapatkan keuntungan yang diinginkan.

Halaman Utama

PT. bioli lestari
CYLINDER LINER

HPP, Harga Jual dan Keuntungan

HPP Total : Contoh Barang
 HPP Pcs : Rp
 HPP Satuan : Rp

Persen keuntungan yang diinginkan :

HPP + %
 Keuntungan Pcs : Rp
 Keuntungan Satuan : Rp

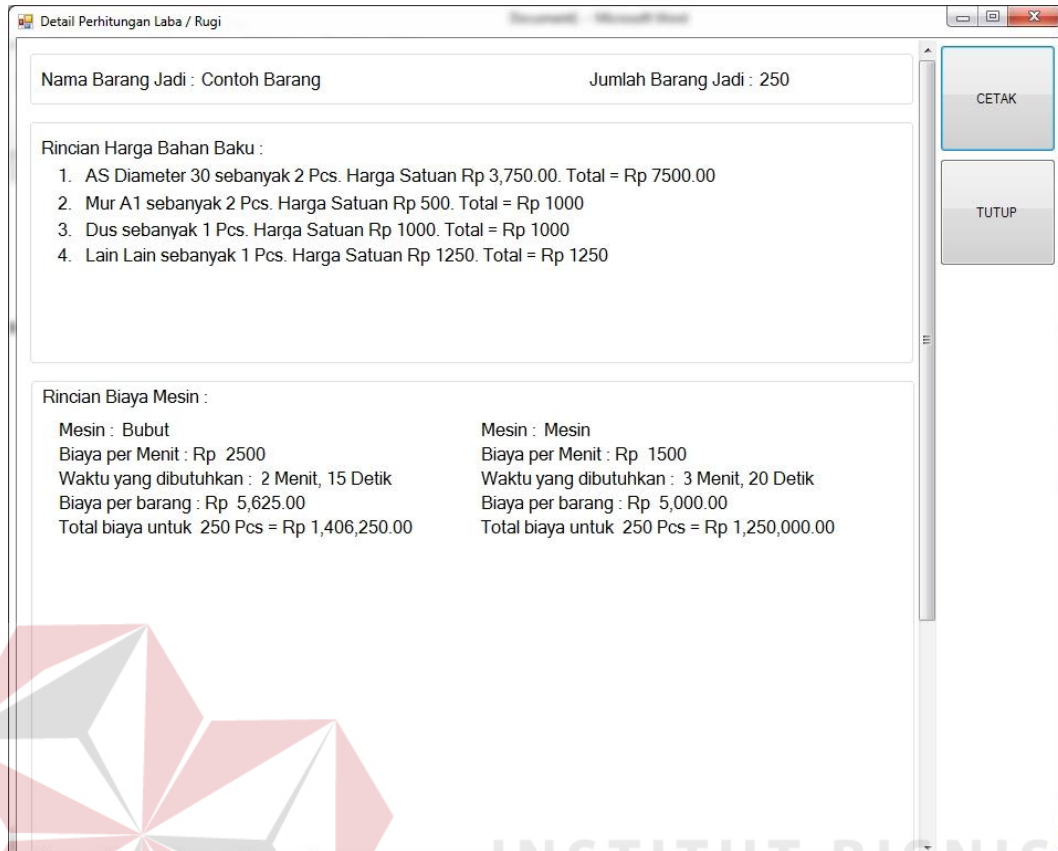
Harga Jual yang dibutuhkan :

Harga Jual Pcs : Rp
 Harga Jual Satuan : Rp

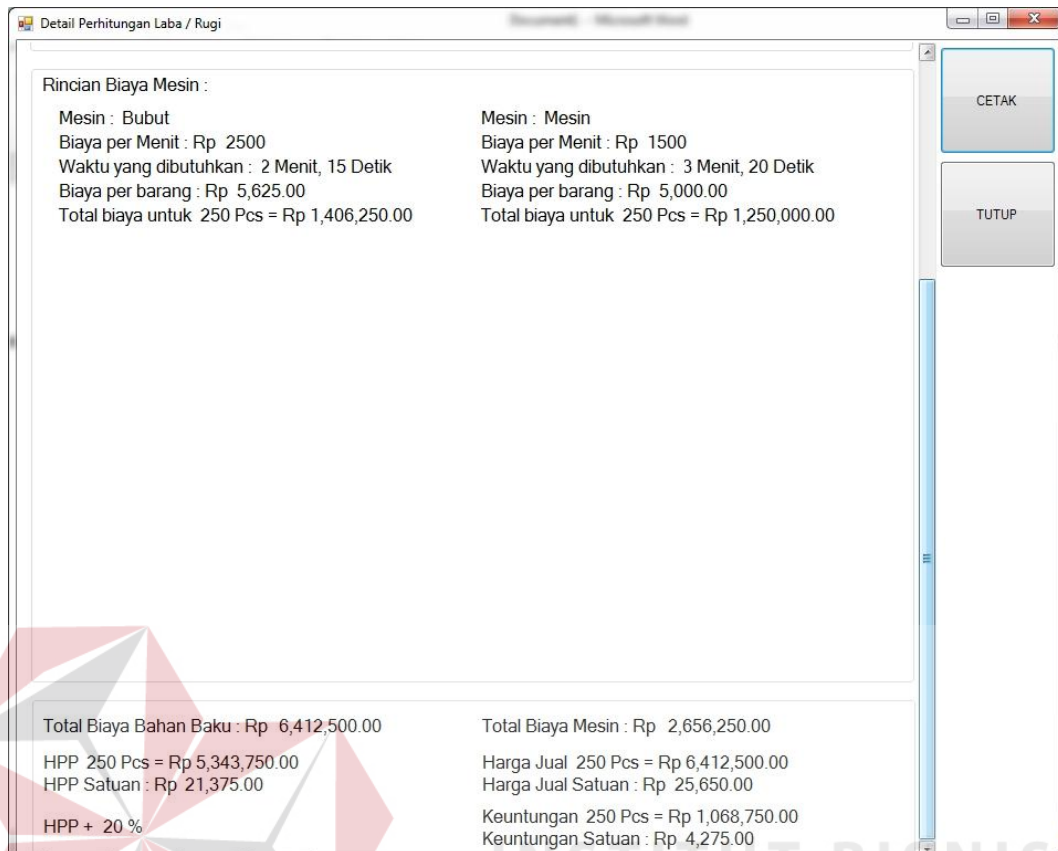
Gambar 4.31 Tampilan Perhitungan Keuntungan

10. Tampilan Menu Detail

Gambar 4.32 dan 4.33 merupakan tampilan detail dari hasil perhitungan. Pada menu ini semua hasil *input data* pengguna yang telah diolah akan ditampilkan kembali secara detail lengkap dengan hasil perhitungan dan pada menu ini terdapat tombol cetak yang akan dijelaskan nanti.



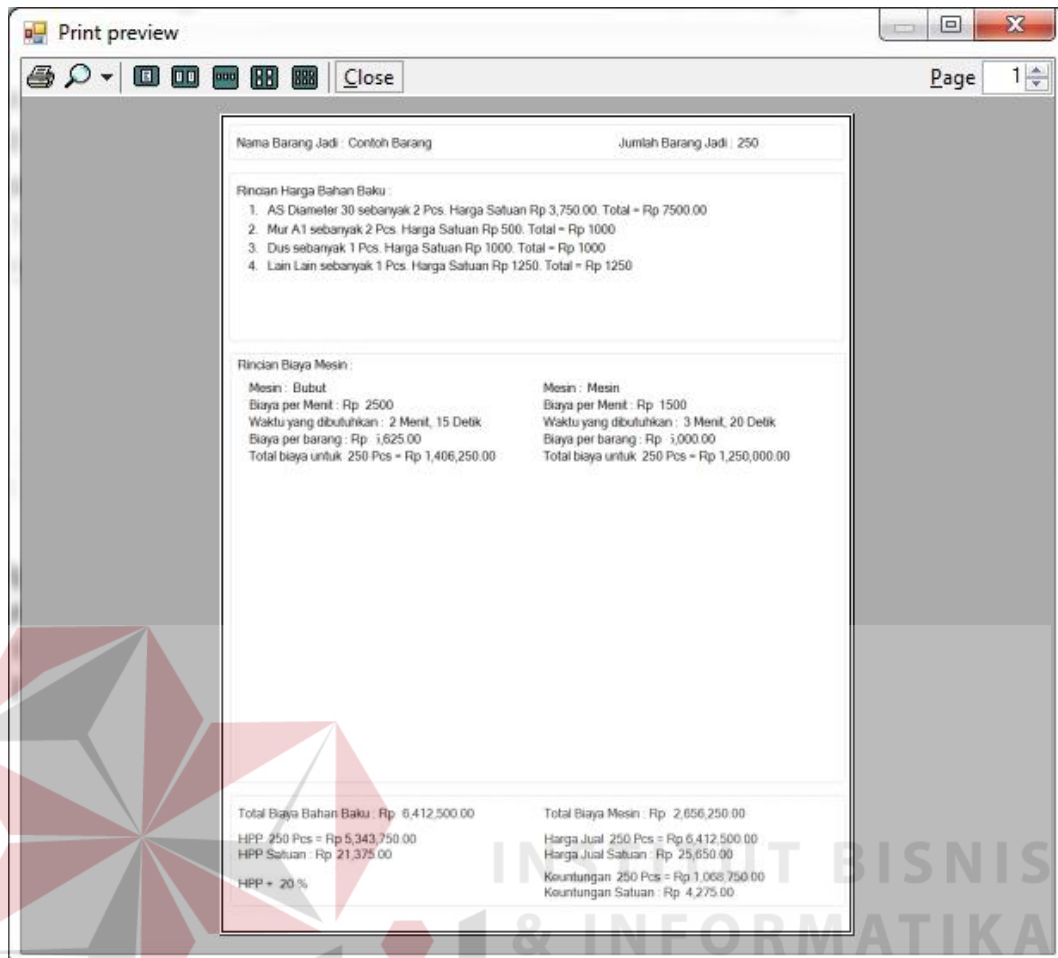
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Detail (1)



Gambar 4.33 Tampilan Halaman Detail (2)

11. Tampilan Menu Cetak

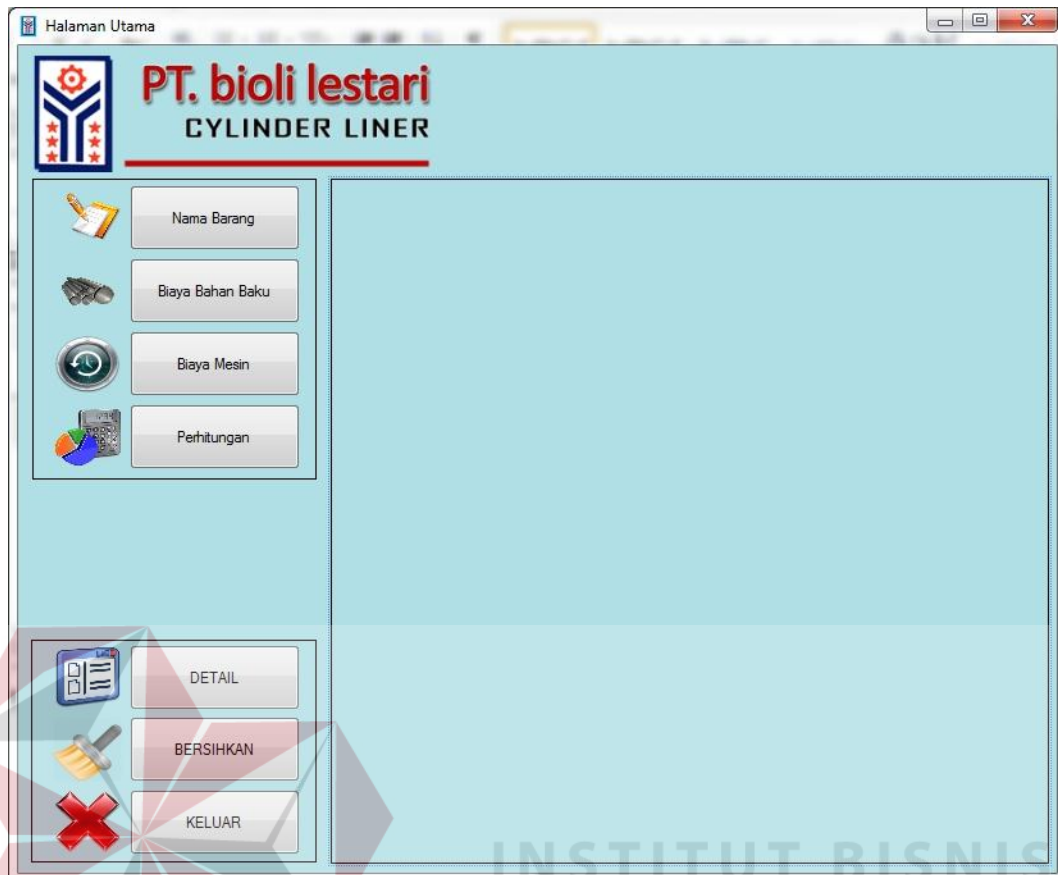
Gambar 4.34 merupakan tampilan *preview* cetak. Pada menu cetak akan menampilkan *preview* cetak agar bisa dilihat terlebih dahulu oleh pengguna sebelum di cetak.



Gambar 4.34 Tampilan Menu Cetak

12. Tampilan Menu Bersihkan

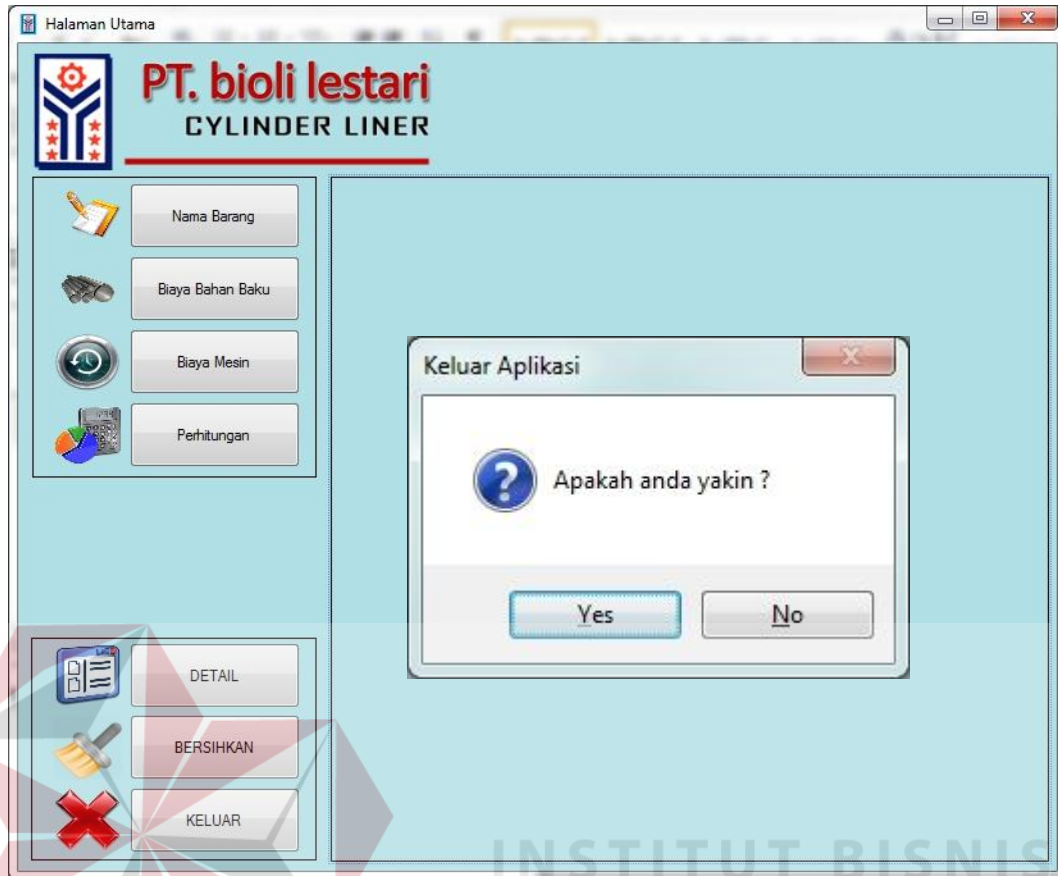
Gambar 4.35 merupakan tampilan jika memilih menu bersihkan. Pada menu tersebut semua *textbox* yang telah terisi akan di *reset* kembali menjadi keadaan awal dimana semuanya masih kosong sehingga dapat dilakukan perhitungan selanjutnya.



Gambar 4.35 Tampilan Menu Bersihkan

13. Tampilan Menu Keluar

Gambar 4.36 merupakan tampilan menu keluar. Pada menu keluar, pengguna akan dipastikan dengan munculnya kotak pesan berisi pertanyaan apakah anda yakin dan jika memilih *yes* akan menutup aplikasi.



Gambar 4.36 Tampilan Menu Keluar



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA

stikom

SURABAYA