

## PENGEMBANGAN APLIKASI AKUNTANSI BIAYA TENAGA KERJA LANGSUNG PADA LPP TVRI STASIUN LAMPUNG

Yuli Syafitri<sup>1</sup>, M. Sebastian Syah Putra<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

<sup>2</sup> Jurusan Komputerasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung

E-mail: ayulisyafitri@gmail.com<sup>1</sup>), muhammadsebastian50@gmail.com<sup>2</sup>)

### ABSTRAKS

Dunia industri Pertelevision di Indonesia saat ini selalu dipacu oleh kemajuan teknologi yang secara otomatis membuat kebutuhan tenaga kerja profesional harus mengikuti kemajuan modernisasi broadcasting. Peningkatan tersebut memicu penganggaran biaya tenaga kerja langsung dalam produksi, dimana biaya tenaga kerja langsung yang merupakan suatu bagian yang sangat berperan penting, dalam pembuatan anggaran biaya produksi yang ingin di buat harus diperhatikan seperti profesi pekerjaan, kehadiran produksi, dan jenis produksi. Lembaga penyiaran publik TVRI Stasiun lampung dalam penganggaran biaya tenaga kerja langsung untuk produksi suatu mata acara masih belum menggunakan standarisasi yang sesuai dengan ketentuan perhitungan biaya tenaga kerja langsung sehingga perlu dikembangkan kembali. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metodologi Extrime Programming dan bahasa pemrograman Java. Hasil pengembangan berupa perangkat lunak yaitu aplikasi akuntansi biaya tenaga kerja langsung. yang dapat membantu pihak TVRI stasiun Lampung dalam memudahkan dan menyelesaikan perhitungan BTKL dalam bentuk laporan dengan cepat, efektif dan efisien.

*Kata Kunci: Pertelevision, BTKL, TVRI, Extrime Programming.*

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dalam perusahaan tentu saja ada biaya yang dikeluarkan untuk keperluan tenaga kerja langsung. Tenaga kerja langsung merupakan salah satu faktor produksi yang utama dan yang selalu ada dalam perusahaan, meskipun pada perusahaan tersebut sudah digunakan mesin-mesin. Mesin yang bekerja dalam perusahaan tentu saja perlu ditangani oleh tenaga manusia, meskipun mesin-mesin jaman sekarang sudah banyak yang bersifat otomatis. Akutansi biaya tenaga kerja langsung seperti halnya anggaran bahan mentah, hanya merencanakan unsur tenaga kerja langsung. Dan seperti halnya anggaran bahan mentah, anggaran tenaga kerja selalu dikaitkan dengan anggaran produksi yang telah disusun sebelumnya. Penyusunan biaya tenaga kerja langsung adalah bagian dari perencanaan tenaga kerja. Sebagaimana diketahui bersama, perencanaan tenaga kerja meliputi aspek yang luas sekali, sehingga perlu diperhitungkan secara matang oleh pemimpin Lembaga. Tenaga Kerja yang bekerja di pabrik dikelompokkan menjadi dua kelompok, yakni: Tenaga kerja langsung dan Tenaga kerja tidak langsung,

Pengertian Tenaga kerja langsung adalah tenaga kerja di pabrik yang secara langsung terlibat pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya produksi atau pada barang yang dihasilkan. Sedangkan Tenaga kerja tidak langsung adalah tenaga kerja di pabrik yang tidak terlibat secara langsung pada proses produksi dan biayanya

dikaitkan pada biaya overhead pabrik. (mulyadi,2011).

Anggaran biaya tenaga kerja langsung dipakai sebagai dasar untuk menentukan besarnya biaya tenaga kerja langsung per unit yang nantinya dipakai untuk menentukan harga pokok produksi per unit bersama sama dengan biaya bahan baku dan biaya overhead pabrik. Anggaran biaya tenaga kerja langsung dalam satu tahun akan tergantung pada Anggaran jam kerja langsung dan Tarif upah per jam kerja langsung.

Lembaga penyiaran publik TVRI Stasiun Lampung dalam penganggaran biaya tenaga kerja langsung untuk produksi suatu mata acara masih belum menggunakan standarisasi yang sesuai dengan ketentuan perhitungan biaya tenaga kerja langsung sehingga dalam proses penggajian masing menggunakan perhitungan manual yang membuat lama dan lambat serta dikerjakan berulang-ulang. Adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan perancangan sistem atau sebuah perangkat lunak berupa aplikasi yang menjadi pendukung untuk membantu menyelesaikan perhitungan biaya tenaga kerja langsung (BTKL) yang merupakan bagian dari biaya produksi yang memiliki standarisasi yang tepat dan tidak berubah-ubah dalam setiap kali melakukan perhitungan upah dalam satu produksi.

Pengembangan aplikasi untuk perhitungan biaya tenaga kerja perlu memperhatikan unsur-unsur perhitungan biaya tenaga kerja langsung yang diantaranya adalah 1) bentuk produksi; 2) jumlah personal; 3) jumlah/rata-rata upah perjam dan

perpersonil; dan 4) waktu produksi. Dan untuk mengatasi permasalahan di Lembaga penyiaran publik TVRI Stasiun Lampung dalam perhitungan dan pelaporan biaya tenaga kerja langsung peneliti menggunakan bahasa pemrograman *java dan navicat* dengan model pengembangan *extreme programming*. Dengan tujuan dari pengembangan ini memudahkan bagian akuntan dalam proses perhitungan biaya tenaga kerja langsung dengan standarisasi yang baku dan cepat, tepat dan *efisien* sehingga mudah dalam menentukan biaya produksi.

## 1.2 Referensi

### 1.2.1 Pengertian Akuntansi Biaya

Akuntansi biaya merupakan proses pelacakan, pencatatan, pengalokasian, serta pelaporan yang disertai analisis terhadap berbagai macam biaya-biaya yang berkaitan dengan aktivitas produksi sebuah perusahaan dalam menghasilkan barang atau jasa. (mulyadi,2011)

“Menurut R. A Supriyono (2011, I), **Akuntansi Biaya** adalah salah satu cabang akuntansi yang merupakan alay manajemen dalam memonitor dan menekan transaksi biaya secara sistematis serta menyajikan informasi biaya dalam bentuk laporan biaya”

“Menurut Carter dan Usry (2009), **Akuntansi Biaya** adalah perhitungan biaya dengan tujuan untuk aktivitas perencanaan dan pengendalian, perbaikan kualitas dan efisiensi, serta pembuatan keputusan yang bersifat rutin maupun strategis”.

Fungsi Akuntansi Biaya :

- Melakukan perhitungan dan pelaporan biaya (harga) pokok suatu produk
- Memperinci biaya (harga) pokok produk pada segenap unsurnya
- Memberikan informasi dasar untuk membuat perencanaan biaya dan beban
- Memberikan data bagi proses penyusunan anggaran
- Memberikan informasi biaya bagi manajemen guna dipakai di dalam pengendalian manajemen

### 1.2.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung (BTKL)

Biaya Tenaga Kerja Langsung (BTKL) adalah biaya untuk tenaga kerja yang secara langsung menangani proses produksi atau bisa dihubungkan langsung dengan barang jadi.(mulyadi, 2011)

Biaya tenaga kerja langsung dicatat dalam buku pengeluaran kas. Perkiraan untuk biaya buruh langsung perlu dibuatkan perkiraan sendiri. Jurnal penyesuaian dibutuhkan pada akhir periode untuk upah yang masih belum saatnya dibayar. Untuk pembebanan Biaya buruh langsung bisa dilakukan dengan membuat jurnal penutup ke rekening ikhtisar Beban pokok produksi.

Ciri-Ciri Tenaga Kerja Langsung:

- Besar kecilnya biaya berhubungan secara langsung dengan kegiatan produksi
- Biaya yang di keluarkan merupakan biaya variable
- Kegiatan tenaga kerja langsung dihubungkan dengan produksi untuk penentuan harga pokok.

Anggaran biaya tenaga kerja langsung merupakan anggaran yang merencanakan secara lebih terperinci tentang upah yang akan dibayarkan kepada para tenaga kerja langsung selama periode yang akan datang.

Anggaran biaya tenaga kerja langsung meliputi rencana tentang jumlah waktu yang diperlukan oleh para tenaga kerja langsung untuk menyelesaikan unit yang akan diproduksi, tarif upah yang akan dibayarkan kepada para tenaga kerja langsung dan waktu kegiatan proses produksi, masing-masing dikaitkan dengan jenis prodduk yang akan dihasilkan.

Manfaat penyusunan anggaran tenaga kerja langsung:

- Penggunaan tenaga kerja lebih efisien, karena rencana yang matang.
- Pengeluaran biaya tenaga kerja menjadi lebih efisien, karena sudah diatur.
- Harga pokok dagang dapat dihitung secara tepat.
- Dapat dipakai sebagai alat pengawasan.

Satuan hitung Biaya Tenaga Kerja Langsung atas dasar:

- Jam buruh langsung (Direct Labor Hour/DHL)
- Biaya buruh langsung (Direct Labor Cost).

Anggaran biaya tenaga kerja langsung:

- Jumlah barang yang diproduksi.
- Jam buruh langsung yang diperlukan untuk mengerjakan 1 unit barang.
- Tingkat upah rata-rata per jam buruh langsung.
- Jenis barang yang dihasilkan oleh perusahaan.
- Waktu produksi barang (bulan atau kuartal).

### **RUMUS :**

Biaya Tenaga Kerja langsung =  $Waktu\ kerja \times Upah$

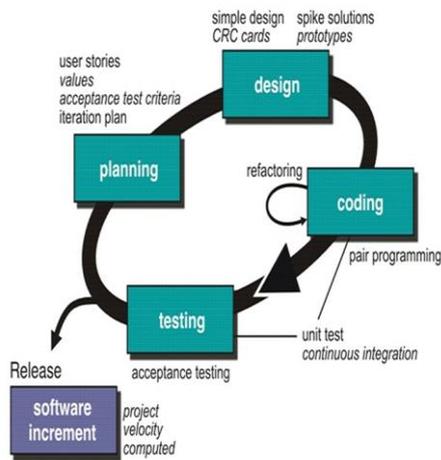
Model perhitungan Biaya: Tenaga Kerja  
Langsung (Direct Labor)

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengembangan Sistem

*Extreme Programming* adalah suatu model yang termasuk dalam pendekatan *agile* yang diperkenalkan oleh *Kent Back*. Menurut penjelasannya, definisi *Extreme Programming (XP)* adalah sebagai berikut: “*Extreme Programming (XP)* adalah metode pengembangan *software* yang cepat, efisien, beresiko rendah, *fleksibel*, terprediksi, *scientific*, dan menyenangkan.”.

Dalam proses pengembangannya, *Extreme Programming* menganjurkan untuk mengikut sertakan seorang klien. Klien tersebut ikut berpartisipasi dalam proses *build and test* yang di lakukan sehingga dapat memberikan masukan dan koreksi atas pengembangan yang di lakukan. Namun, *Extreme Programming* memiliki kerangka kerja yang terbagi menjadi empat konteks aktivitas utama (*Pressman, 2005*). Empat konteks tersebut adalah *Planning, Design, Coding dan Testing*. Keempat aktivitas inilah yang akan menghasilkan sebuah perangkat lunak yang didasari dengan konsep model *Extreme Programming*.



Gambar 1. Kerangka Kerja XP

Sumber : Syafitri, Y. (2016), *jurnal cendikia* (12)

## 2.2 Pemodelan UML

UML adalah standar dunia yang dibuat oleh *Object Management Group (OMG)*, sebuah badan yang bertugas mengeluarkan standar-standar teknologi *object oriented* dan *software component*. (*pressman, 2010*)

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (*Object-Oriented*). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem Software.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah Aplikasi berbasis desktop untuk perhitungan Akuntansi Biaya tenaga Kerja Langsung pada LPP TVRI Stasiun Lampung yang dirancang menggunakan pemrograman *Java Netbeans IDE 8.0.1* maka

tampilan program yang akan diimplementasikan adalah sebagai berikut :

#### 1. Tampilan Form Login Admin

Tampilan login dipergunakan untuk admin dari bagian akuntansi yang bertugas menghitung upah melalui perhitungan biaya tenaga kerja langsung dan hanya satu orang yang berhak memiliki akses kedalam aplikasi ini. Berikut form menu login:



Gambar 2. Form Login Admin

#### 2. Tampilan Form Menu Utama User

Form ini terdiri dari beberapa menu yang dikelompokkan sesuai dengan fungsinya. Seperti menu home, login, Transaksi BTKL dan Report/laporan. Halaman utama yang memberikan informasi dan tampilan yang sesuai dengan fungsi dan tema Aplikasi.



Gambar 3. Form Menu Utama

#### 3. Tampilan Form Pegawai

Form ini difungsikan untuk penginputan data pegawai yang nanti nya akan melakukan transaksi proyek BTKL. Data Pegawai diinput untuk menampilkan atau update data master dan transaksi:



Gambar 4. Form Pegawai

#### 4. Tampilan Form Project

Form ini difungsikan untuk penginputan master data proyek yang akan di buat guna transaksi proyek

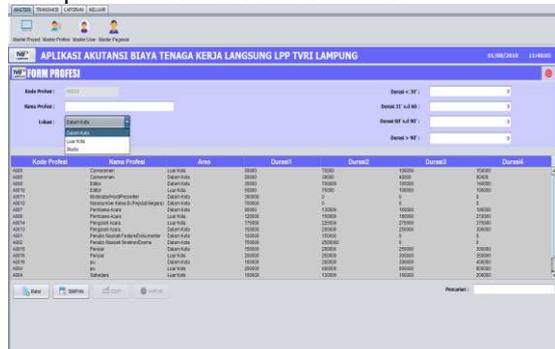
BTKL. Data project diinput untuk menampilkan atau update data master dan transaksi.



Gambar 5. Tampilan Form Project

5. Tampilan Form Profesi

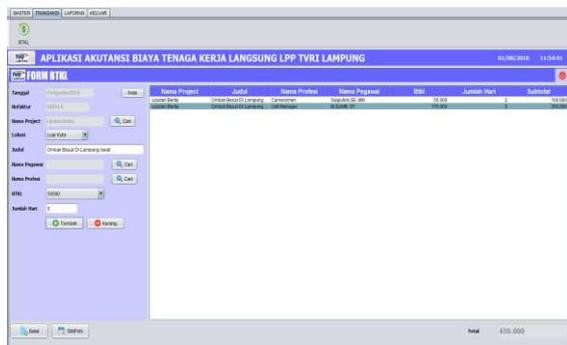
Form ini difungsikan untuk penginputan master data profesi yang akan di buat guna transaksi proyek BTKL. Data Profesi diinput untuk menampilkan atau update data master dan transaksi.



Gambar 6. Tampilan Form Profesi

6. Tampilan Form Entry BTKL

Form ini bertujuan untuk penginputan data Transaksi BTKL untuk melakukan perhitungan, dengan pengisian data pegawai dengan pilihan jenis BTKL yang prolehnya.



Gambar 7. Tampilan Form Entry BTKL

7. Tampilan Form Cetak Laporan Per/periode

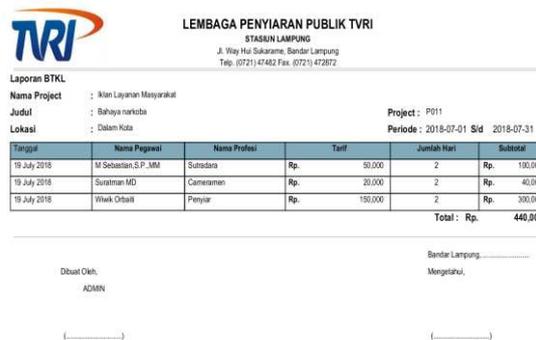
Form cetak ini merupakan hasil laporan data per/periode Transaksi BTKL, form cetak ini sebagai data BTKL Lembaga yang dirangkap menjadi dua, yakni untuk pihak lembaga sebagai dokumentasi pengeluaran biaya tenaga kerja langsung



Gambar 8. Tampilan Form Cetak Laporan Per/periode

8. Tampilan Form Cetak Laporan per Project Per/periode

Form cetak ini merupakan hasil laporan data Proyek per/periode, form cetak ini sebagai data Proyek yang dirangkap menjadi dua, yakni untuk pihak lembaga sebagai dokumentasi pengeluaran biaya tenaga kerja langsung BTKL Perproject/periode



Gambar 9. Tampilan Form Cetak Laporan Per/periode

3.2 Pembahasan

3.1 Analisa Permasalahan

Dalam analisis sistem ini penulis melakukan observasi, wawancara kepada ke Bagian Administrasi substansi bagian umum untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi dalam biaya tenaga kerja langsung pada LPP TVRI Stasiun Lampung. Hasil kegiatan analisis tersebut menghasilkan identifikasi masalah dan kelemahan-kelemahan sistem yaitu kesalahan dalam pencatatan produksi paket, sering kesulitan dalam penyajian anggaran biaya te aga kerja langsung, resiko per selisihan anggaran sangat besar karena belum adanya pengolahan data yang baku, dan sulit untuk mengetahui pengeluaran biaya tenaga kerja langsung.

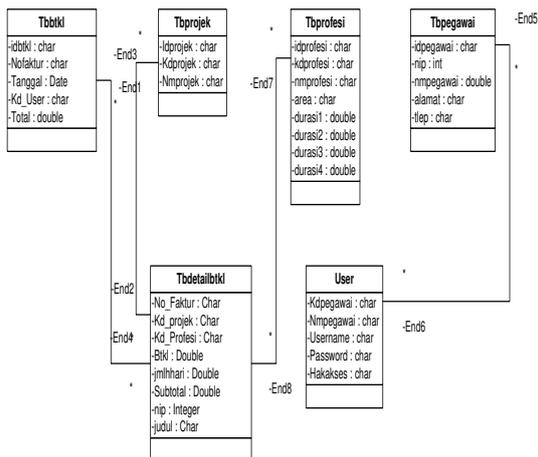
3.2 Perancangan

Alur Sistem BTKL pada Perhitungan biaya tenaga kerja langsung LPP TVRI Stasiun lampung harus didasarkan dengan transaksi BTKL proyek yang akan di buat dan realisasi produksi. Dalam hal ini transaksi biaya tenaga kerja langsung pada LPP TVRI Stasiun lampung yakni merupakan Perhitungan biaya tenaga kerja langsung proyek

produksi dengan crew serta transaksi biaya tenaga kerja langsung merupakan cost suatu produksi. Berikut adalah Desain sistem rancangan basis data, user interface, program (Algoritma).

### 1. Rancangan Class Diagram

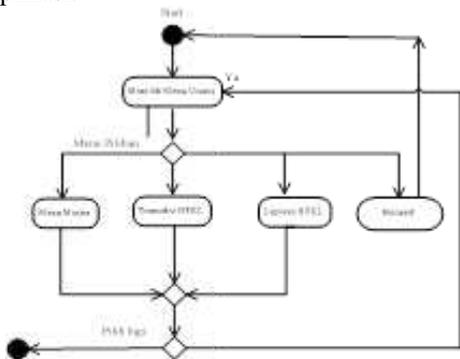
Class diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas dan relasinya. Class diagram membantu pengembang mendapatkan struktur sistem sebelum kode ditulis, dan membantu untuk memastikan bahwa sistem adalah desain terbaik.



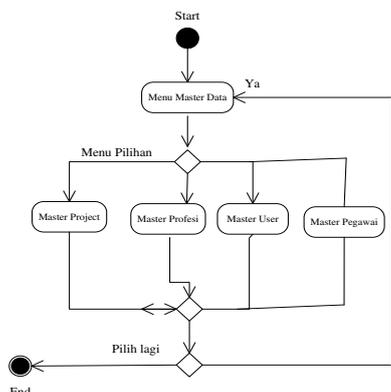
Gambar 10. Class Diagram Admin

### 2. Rancangan Activity Diagram

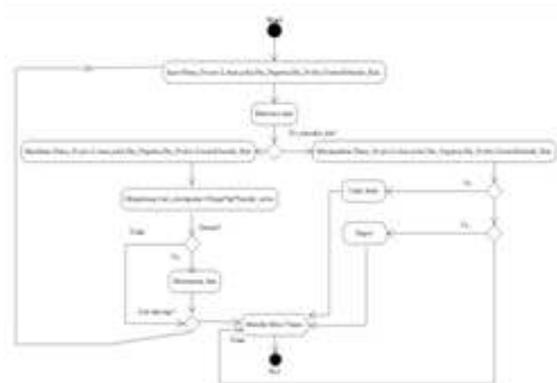
Pada rancangan activity diagram ini dijelaskan bahwa kegiatan perhitungan BTKL yang ada diaplikasi:



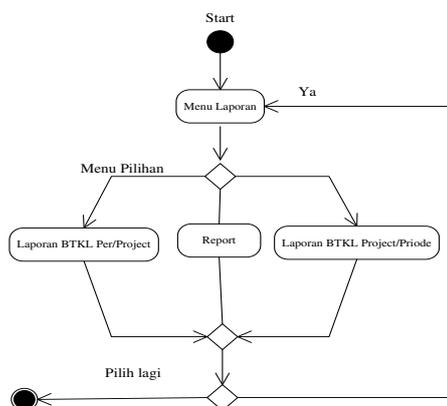
Gambar 11. Rancangan Menu Utama



Gambar 12. Rancangan Menu Master Data



Gambar 13. Rancangan Transaksi BTKL



Gambar 14. Rancangan Pelaporan BTKL

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, tentang biaya tenaga kerja langsung yang ada di LPP TVRI Stasiun Lampung maka disimpulkan:

1. Telah di hasilkan program aplikasi akuntansi biaya tenaga kerja langsung guna mempermudah Staff administrasi untuk membuat pelaporan kerabat kerja yang menerima honorarium.
2. Pengembangan BTKL diperlukan guna menciptakan aplikasi yang di bangun menggunakan java dektop dapat menghitung Transaksi BTKL dengan cepat.
3. Aplikasi biaya tenaga kerja langsung dirancang dengan menggunakan metode pengembangan Extrime Programming. aplikasi yang di bangun menggunakan java dektop dapat menghitung Transaksi BTKL dengan cepat.
4. Aplikasi yang di hasilkan memudahkan staf administrasi membuat laporan efektif dan efisien

### PUSTAKA

Carter Ursy, 2006, Cost Accounting Buku Satu, Jakarta, Penerbit Salemba Empat;

- Mulyadi, 2010, Akuntansi Biaya, Edisi ke-5 cetakan kesembilan, Penerbit UPPSTIM YKPN, Yogyakarta;
- Masyah Kholmi, dan Yuningsih, 2009, Akuntansi Biaya Edisi Revisi , UMM Press, Malang;
- Pressman, Roger S., 2010 Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th Edition, Newyork, McGraw-Hill Inc;
- Supriyono, R. A. (2011), Akuntansi Biaya, Perencanaan, Pengendalian Pembiayaan dan Pengambilan Keputusan, Yogyakarta, BPFE
- Syafitri, Y. (2016), Pemodelan Perangkat Lunak Berbasis UML untuk pengembangan Sistem Pemasaran Akbar Entertainment Natar Lampung Selatan, Jurnal Cendikia, 12(1), 31-39.