

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Suatu perusahaan manufaktur yang bergerak dalam bidang apapun, dalam menjalankan usahanya perlu melakukan perhitungan kos produk yang akurat agar dapat menetapkan harga dengan tepat. Kos produk merupakan salah satu informasi penting dalam keputusan penetapan harga. Ketidakakuratan kos produk dalam penetapan harga membuat perusahaan menetapkan harga yang tidak tepat dan kehilangan penawaran karena kompetitor yang memberi harga di bawah kos produk yang ditetapkan perusahaan.

Pada umumnya perusahaan dalam melakukan perhitungan kos produknya menggunakan sistem *functional-based costing*. Sistem *functional-based costing* (Hansen dan Mowen 2006:122) hanya melekatkan kos manufaktur ke produk dan hanya menggunakan *unit-based driver* untuk melekatkan *overhead* ke produk. Padahal banyak juga kos *overhead* yang tidak berhubungan dengan *unit-based driver* dan kos non manufaktur yang seharusnya dilekatkan ke produk dan merupakan proporsi yang signifikan dari keseluruhan kos produk, hal ini tentu saja membuat hasil perhitungan kos produk menjadi tidak akurat dan perusahaan menjadi tidak tahu kos produk sebenarnya untuk produk yang dihasilkannya.

Super Plastin merupakan sebuah pabrik plastik yang membuat berbagai macam ukuran kantong plastik dengan merk Dollar dan kantong kresek dengan berbagai macam merk dan ukuran. Perusahaan selama ini menggunakan sistem

*functional-based costing*. Sistem ini sudah tidak akurat karena produk mengkonsumsi kos *overhead* pada tingkat yang berbeda-beda dan pelekatan kos *overhead* dengan *unit-based driver* dapat mendistorsi hasil perhitungan kos produk. Sehingga dibutuhkan suatu sistem perhitungan kos produk yang baru yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

*Activity-based costing system* adalah salah satu pendekatan yang menutupi kekurangan-kekurangan yang dimiliki sistem *functional-based costing*. *Activity-based costing system* merupakan suatu metode pelekatan kos berdasarkan aktivitas, dan kos yang telah teralokasi berdasarkan aktivitas inilah yang akan dilekatkan pada produk, jasa atau konsumen.

Berbeda dengan sistem konvensional yang hanya melekatkan kos sumber daya menurut *unit-level drivers*, pelekatan kos pada *activity-based costing system* dilakukan dengan berbagai *activity drivers* maka aktivitas harus diklasifikasikan menjadi *unit-level activities*, *batch-level activities*, *product-sustaining activities* dan *facility-sustaining activities*. Pembagian aktivitas ke dalam beberapa kelompok memudahkan dalam perhitungan kos produk karena kos-kos dari aktivitas memiliki tingkat keterkaitan berbeda dengan tipe *activity drivers*. (Hansen dan Mowen 2006:142)

Ketidakkuratan dalam menghitung kos produk menyebabkan penetapan harga menjadi tidak tepat. Penetapan harga yang tidak tepat menyebabkan perusahaan kehilangan penawaran karena karena kompetitor yang memberi harga di-bawah kos produk yang ditetapkan perusahaan atau perusahaan merugi karena penetapan harga dibawah kos produk perusahaan.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di Super plastin, penulis mencoba menerapkan sistem *Activity-Based Costing* dalam melakukan perhitungan kos produk berdasarkan aktivitas yang dilakukan dalam pengadaan produk dan kos sumber daya yang dikonsumsi oleh setiap aktivitas tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada pabrik plastik Super Plastin dengan judul “Penerapan *Activity-Based Costing System* dalam Menghitung Kos Produk Pada Perusahaan Super Plastin.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Kos produk merupakan salah satu informasi kos yang sangat diperlukan perusahaan manufaktur dalam membuat keputusan-keputusan, misalnya dalam keputusan penetapan harga dan bauran produk. Selama ini perusahaan menggunakan sistem *functional-based costing* dalam melakukan perhitungan kos produk. Sistem *functional-based costing* hanya melekatkan kos manufaktur ke produk dan hanya menggunakan *unit-based activity driver* untuk melekatkan *overhead* ke produk. Sistem *functional-based costing* ini sudah tidak lagi akurat karena semakin banyak kos non manufaktur yang jumlahnya signifikan dan produk mengkonsumsi sebagian sumber dayanya tidak berhubungan dengan jumlah unit yang diproduksi. Ketidakakuratan kos produk dalam penetapan harga membuat perusahaan menetapkan harga yang tidak tepat. *Activity-based costing system* merupakan salah satu pendekatan yang menutupi kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh sistem *functional-based costing*. *Activity-based costing system* merupakan suatu

metode pelekatan kos berdasarkan aktivitas, dan kos yang telah teralokasi berdasarkan aktivitas inilah yang akan dibebankan pada produk, jasa atau konsumen.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah pokok yang akan mendasari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana perusahaan menentukan kos produk dengan *functional-based costing system*?
2. Bagaimana menentukan kos produk dengan *activity-based costing system*?
3. Apakah terdapat perbedaan perhitungan kos produk yang dilakukan perusahaan selama ini dengan perhitungan kos produk menggunakan sistem *activity-based costing*?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan bagaimana penentuan kos produk yang dilakukan perusahaan selama ini.
2. Menghitung kos produk dengan menggunakan *activity-based costing system*.
3. Menguraikan perbedaan yang terjadi antara penentuan kos produk yang selama ini dilakukan perusahaan dengan penentuan kos produk dengan *activity-based costing system*.

#### 1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi berbagai pihak, diantaranya bagi:

1. Perusahaan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Perusahaan Super Plastin untuk mengembangkan *Activity-based costing system* agar dapat melakukan penghitungan *product cost* secara lebih akurat.
2. Pihak-pihak lain khususnya rekan-rekan mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan wawasan yang lebih luas, terutama bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai masalah yang sejenis.
3. Penulis. Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan bagaimana penerapan langsung dari *Activity-based costing system* pada keadaan nyata dan penelitian ini merupakan salah satu persyaratan dalam menempuh sidang sarjana (S1) pada Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi Universitas Kristen Maranatha.

#### 1.5 Rerangka Pemikiran

Kos merupakan istilah yang sangat sering digunakan dalam bidang akuntansi terutama dalam akuntansi kos dan akuntansi manajemen. Untuk mempermudah memahami arti kos maka terlebih dahulu mendefinisikan kos dan mengklasifikasikannya. Horngren, Datar dan Foster (2006:25) mendefinisikan kos sebagai berikut:

*“Accountants define cost as a resource sacrificed or forgone to achieve a specific objective. A cost (such as direct materials or advertising) is usually measured as the monetary amount that must be paid to acquire goods or services.”*

Pengklasifikasian kos harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai organisasi yang dikenal dengan istilah *“different costs for different purpose”*. Untuk tujuan perhitungan kos produk, kos diklasifikasikan menjadi dua kelompok fungsional utama yaitu kos produksi (kos manufaktur) dan kos non produksi (kos non manufaktur). Kos produksi adalah kos-kos yang berhubungan dalam proses menghasilkan barang atau jasa. Kos non produksi adalah kos-kos yang berhubungan dengan fungsi penjualan dan administrasi.

Kos produksi dapat diklasifikasikan lagi menjadi bahan langsung (*direct material*), tenaga kerja langsung (*direct labor*), dan *overhead*. Bahan langsung adalah bahan-bahan yang digunakan dapat ditelusuri ke barang atau jasa yang dihasilkan. Kos dari bahan-bahan ini dapat langsung ditelusuri ke produk karena pengamatan fisik dapat digunakan untuk mengukur jumlah yang dikonsumsi tiap produk. Tenaga kerja langsung adalah tenaga kerja yang digunakan dapat ditelusuri ke barang atau jasa yang dihasilkan. Kos dari tenaga kerja ini dapat langsung ditelusuri ke produk karena pengamatan fisik dapat digunakan untuk mengukur jumlah tenaga kerja yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk atau jasa. *Overhead* adalah semua kos produksi selain bahan langsung dan tenaga kerja langsung.

Kos non produksi dibagi jadi dua kelompok yaitu kos pemasaran atau penjualan (*marketing/selling*) dan kos administrasi (*administrative*). Kos

pemasaran atau penjualan adalah kos-kos yang diperlukan untuk memasarkan dan mendistribusikan produk atau jasa. Kos administrasi adalah semua kos yang berhubungan dengan administrasi umum organisasi yang tidak layak dilekatkan ke pemasaran maupun produksi. (Hansen dan Mowen 2006:39-41)

Ada tiga metode untuk melekatkan kos ke objek kos yaitu *direct tracing*, *driver tracing*, dan *allocation*. *Direct tracing* adalah proses mengidentifikasi dan membebankan kos ke objek kos secara khusus dan fisik berhubungan dengan objek kos dan proses pengidentifikasian kos yang berhubungan dengan objek kos dilakukan dengan pengamatan fisik. *Driver tracing* adalah penggunaan *drivers* untuk melekatkan kos-kos ke objek kos dengan memperhatikan faktor sebab musabab. *Allocation* adalah pembebanan kos tidak langsung ke objek kos dengan menggunakan menggunakan asumsi yang diinginkan. (Hansen dan Mowen 2006:37)

Dalam metode *driver tracing* diperlukan *drivers* untuk melekatkan kos ke objek kos, salah satu *driver* yang sering digunakan dalam *activity-based costing* adalah *activity drivers*. *Activity drivers* merupakan ukuran objek kos yang dibutuhkan dalam aktivitas-aktivitas. Ada dua tipe *activity drivers* yaitu *transaction drivers* dan *duration drivers*. *Transaction drivers* ukuran dari jumlah banyaknya sebuah aktivitas dilakukan. *Duration drivers* ukuran waktu yang dibutuhkan untuk melakukan sebuah aktivitas.

Menurut Hansen dan Mowen (2005:112):

*“Functional- and activity-based approaches are two competing ways of assigning costs to products.”*

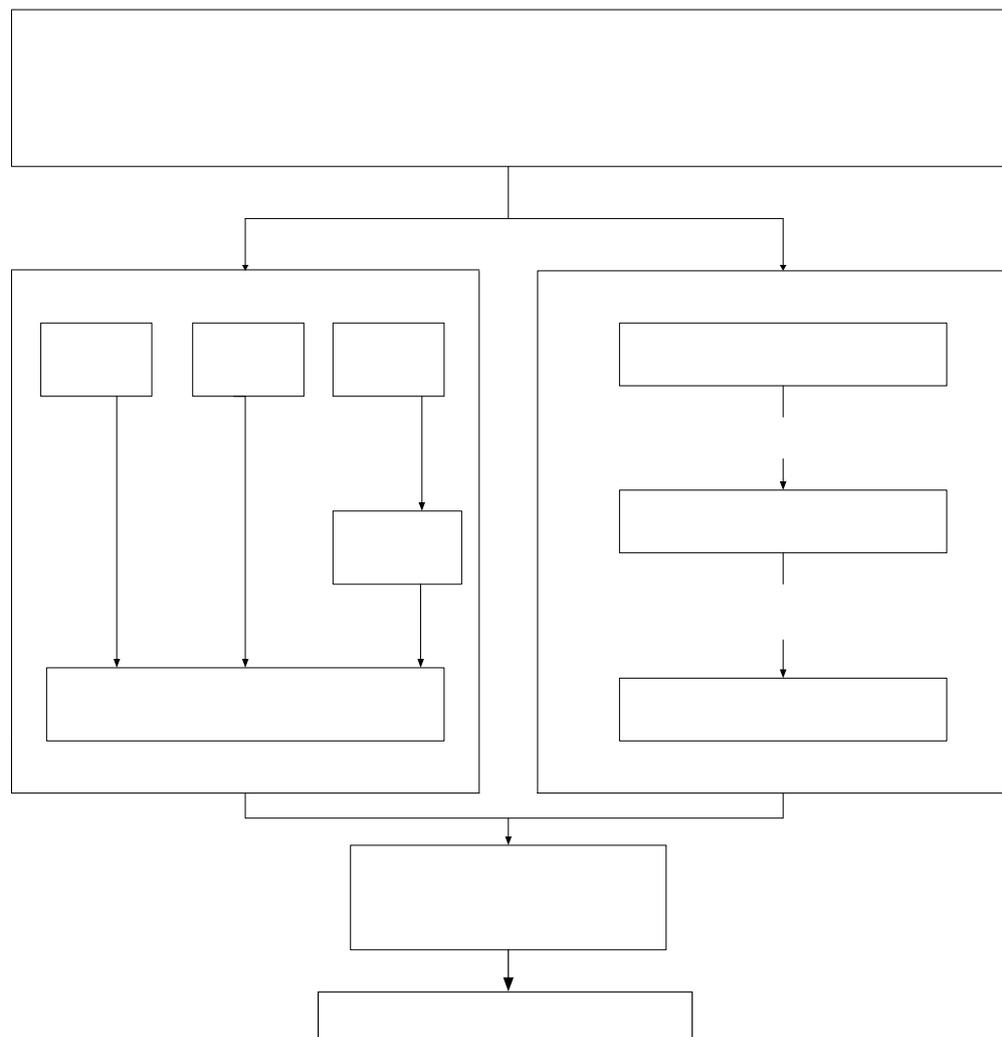
*Functional-based costing (traditional costing)* adalah sistem pembebanan kos ke produk yang umumnya diterapkan oleh perusahaan. Sistem ini hanya membebankan kos produksi yaitu bahan langsung, tenaga kerja langsung dan *overhead* ke produk. Bahan langsung dan tenaga kerja langsung dibebankan ke produk menggunakan *direct tracing*, sedangkan overhead pertama kali dibebankan ke fungsional unit yaitu *plant or departmental cost pools* dengan *direct tracing*, *driver tracing* atau *allocation*. Kemudian, dari *pooled cost* ini dibebankan produk dengan menghitung tarif *overhead* berdasarkan *unit-level drivers*. *unit-level drivers* adalah faktor-faktor yang mengukur permintaan pada aktivitas tingkat unit per produk. Aktivitas tingkat unit adalah aktivitas yang dilakukan setiap kali sebuah produk dihasilkan. Ada lima *unit-level drivers* yang umumnya sering digunakan yaitu unit yang dihasilkan, jam tenaga kerja langsung, *dollars* tenaga kerja langsung, jam mesin, dan *dollars* bahan langsung. (Hansen dan Mowen 2006:122)

*Activity-based costing (ABC) system* adalah salah satu pendekatan lain yang digunakan untuk membebankan kos ke produk. Pada sistem ABC, pembebanan pertama kali dilakukan dari kos ke aktivitas dengan menggunakan *driver tracing*, *direct tracing* dan *allocation*, dan kemudian kos dibebankan ke produk atau objek kos lainnya dengan *activity drivers*. Dengan asumsi bahwa aktivitas yang mengkonsumsi sumber daya, dan produk dan objek kos lainnya yang mengkonsumsi aktivitas. (Hansen dan Mowen 2006:134)

Setelah melakukan perhitungan kos produk dengan menggunakan kedua sistem kos, maka penulis dapat membandingkan hasil perhitungan kos produk dari

kedua sistem *costing*. Dari hasil perbandingan tersebut dapat diketahui apakah terdapat perbedaan dan pengaruhnya terhadap keputusan penetapan harga.

**Gambar 1.1 Bagan Rerangka Pemikiran**



### 1.6 Metoda Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan studi kasus dengan metode penelitian deskriptif analitis, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menyajikan, dan menganalisis data yang berhubungan

dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan informasi dan gambaran yang jelas tentang objek penelitian serta menarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

Teknik pengumpulan data dan informasi yang dilakukan oleh penulis adalah:

1. Penelitian lapangan (Field Research)

Yaitu pengumpulan data secara langsung dengan mengadakan penelitian terhadap objek penelitian untuk memperoleh data primer, yaitu data yang dilangsung diperoleh dari sumber utama. Untuk itu, dilakukan:

- a. Observasi, yaitu suatu teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang sedang diteliti.
- b. Wawancara, yaitu suatu teknik penelitian dan pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara lisan dengan staf dan karyawan perusahaan yang ada kaitannya dengan topik yang dibahas.
- c. Dokumentasi, yaitu suatu teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan mempelajari catatan dan dokumen perusahaan.

2. Studi kepustakaan (Library Research)

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder dengan cara membaca dan mempelajari literatur-literatur, catatan-catatan kuliah, majalah, dan referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### **1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penulis melakukan penelitian ini pada pabrik plastik Super Plastin di Jl. Raya Singaparna Km. 9 desa Cipari-Cipawitra, Kec. Kawalu Tasikmalaya. Waktu

pelaksanaan penelitian yang dilakukan dari bulan September 2007 sampai dengan Februari 2008 dan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian ini disusun dapat dilihat pada tabel 1.1 Kegiatan penelitian.

**Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian**

No.	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Membuat rancangan skripsi		■																							
2	Bimbingan membahas rancangan skripsi			■						■																
3	Mencari perusahaan yang akan dijadikan objek penelitian				■	■	■	■	■																	
4	Meminta persetujuan perusahaan yang menjadi objek penelitian							■																		
5	Membuat bab 1, 2, dan 3										■	■	■	■												
6	Bimbingan bab 1, 2, dan 3														■											
7	Revisi bab 1 dan 3															■	■	■	■	■	■					
8	Membuat bab 4 dan 5																						■			
9	Bimbingan bab 4 dan 5																							■		
10	Revisi bab 4 dan 5																							■	■	
11	Menyerahkan draft skripsi																							■		