

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) memegang peranan yang sangat penting, terutama bila dikaitkan dengan jumlah tenaga kerja yang mampu diserap. Usaha kecil ini selain memiliki arti strategis bagi pembangunan juga sebagai upaya pemerataan hasil-hasil pembangunan yang telah dicapai. Jumlah usaha kecil dari tahun ke tahun bertambah, bertahan dan mengalami krisis. Ada beberapa area ekonomi yang biasanya menjadi konsentrasi usaha kecil menengah yaitu usaha rumah makan.

Soto Kwali Bu Sunarni merupakan usaha yang bergerak dibidang kuliner yang menyediakan berbagai menu makanan mulai soto, asem asem dan rica-rica. Sampai saat ini pengolahan laporan laba rugi, transaksi penjualan, transaksi pembelian di Soto Kwali Bu Sunarni masih menggunakan pengolahan data secara manual yaitu dengan ditulis tangan ke dalam buku, dan semua perhitungan masih menggunakan alat bantu berupa kalkulator.

Soto Kwali Bu Sunarni memiliki omset penjualan yang cukup besar, berdasarkan data yang diperoleh rata rata omset Soto Kwali Bu Sunarni mencapai Rp 20.000.000,-per minggu. Berdasarkan data yang diperoleh Soto Kwali Bu Sunarni mengalami omset yang cukup besar di antaranya adalah kualitas makanan yang terjaga, tetapi pengolahan data yang dilakukan di Makan Soto Kwali Bu Sunarni yang digunakan masih menggunakan pengolahan data yang bersifat

pencatatan dengan pencatatan menggunakan tulis tangan. Selanjutnya seluruh bukti transaksi pembelian dikumpulkan dan di catat ke dalam buku besar transaksi, kejadian ini memungkinkan data transaksi seringkali sulit ditemukan sehingga pemilik sering mengeluhkan kesulitan untuk membuat laporan laba rugi secara maksimal. Laporan laba rugi sangat dibutuhkan pemilik sebagai dasar untuk mengevaluasi usahanya dengan cara membandingkan keuangan usaha pada periode sebelumnya, misalnya pemilik ingin membandingkan keuntungan bulan ini dengan bulan kemarin, apakah mengalami kenaikan atau sebaliknya, dan sistem yang di pakai untuk pengolahan manual sang pemilik sering mengeluh sering terjadi ketidak sesuaian dengan pencatatan dan membutuhkan waktu yang lama untuk merekap laporan, sehingga sang pemilik mengalami kesulitan pencarian data dan pemilik sering mengalami tidak menemukan data yang dicari, hal itu memperlambat sebuah informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan laba rugi sederhana pada Soto Kwali Bu Sunarni.

Dengan adanya masalah dapat diatasi dengan cara mengomputerisasinya. Dengan melakukan komputerisasi maka diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan laba rugi dan meminimalkan terjadinya kesalahan saat melakukan pencatatan dan perhitungan. Oleh karena itu penulis bermaksud mengkomputerisasikan laporan laba rugi di Soto Kwali Bu Sunarni agar mempermudah laporan laba rugi

Dengan adanya laporan keuangan akan membantu pemilik memperoleh data dan informasi yang tersusun secara sistematis. Pemilik dapat memperhitungkan keuangan yang diperoleh, mengetahui beberapa tambahan modal yang di capai

dan juga dapat mengetahui bagaimana keseimbangan hak dan kewajiban yang dimiliki. Sehingga setiap keputusan yang di ambil oleh pemilik dalam pengembangan usahanya akan didasarkan pada kondisi keuangan yang dilaporkan secara lengkap bukan hanya didasarkan pada asumsi semata

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, makan dapat dirumuskan masalah pokok dalam tugas akhir ini adalah “Bagaimana Sistem Informasi Laporan Laba Rugi di Soto Kwali Bu Sunarni agar menghasilkan laporan laba rugi yang efisien dan mudah di pahami?”

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas dan setelah melakukan observasi di Soto Kwali Bu Sunarni, maka batasan masalah:

1.3.1 *Input Data*

- a. *Input data* Barang
- b. *Input data* Pembelian
- c. *Input data* Penjualan
- d. *Input data* Beban

1.3.2 **Transaksi**

- a. Transaksi Pembelian
- b. Transaksi Penjualan
- c. Transaksi Laporan

1.3.2 Laporan yang dibuat

- a. Laporan Penjualan
- b. Laporan Pembelian
- c. Laporan Laba Rugi

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Membantu mengatasi permasalahan pembuatan laporan laba rugi di Soto Kwali Bu Sunarni agar lebih mudah dan efisien.
- b. Untuk mengetahui kemampuan penulis menerapkan ilmu komputerisasi dan aplikasi penjualan yang pernah dipelajari ke dalam usaha pada sebuah perusahaan dagang.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Soto Kwali Bu Sunarni

Hasil penelitian ini diharapkan dapat terselesaikan permasalahan pembuatan laporan laba rugi pada Soto Kwali Bu Sunarni yang kurang akurat menjadi akurat dan lebih mudah.

1.5.2 Bagi Penulis

Dengan adanya penulisan tugas akhir ini, berarti dapat memberikan kesempatan kepada penulis untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dalam pembuatan laporan laba rugi dengan menggunakan *Visual Basic studio*.

1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Sebagai alat evaluasi mahasiswa sehingga dapat dijadikan tolak ukur pencapaian kompetensi lulusan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat. Kegiatan yang dilakukan penulis yaitu mengumpulkan data secara langsung ke Soto Kwali Bu Sunarni untuk mempelajari laporan laba rugi dan transaksi yang ada di warung tersebut.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tahap muka dan tanya jawab langsung antara penulis dan narasumber, penulis melakukan pengumpulan data secara tatap muka dengan pemilik atau karyawan Soto Kwali Bu Sunarni. Penulis juga bertanya informasi seputar Soto Kwali Bu Sunarni dengan pembeli agar mendapatkan informasi yang relevan tentang pengalaman makan Soto Kwali Bu Sunarni.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data tentang Soto Kwali Bu Sunarni dan sistem yang sesuai dengan daftar pustaka yang baik berupa dokumen tertulis maupun gambar dan teori di STMIK AMIKOM Surakarta yang berhubungan dengan komputerisasi laporan laba rugi.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan, biasanya sistem dibagi lagi menjadi sub unit yang lebih kecil yang memberikan dukungan pada sistem secara keseluruhan (Hildawati.S.Sos. et al., 2023).

1.7.2 Informasi

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi para penerima (Nurjannah, S, 2023).

Adapun kualitas dari suatu informasi ditentukan oleh fungsinya sebagai berikut:

- a. Menambah Pengetahuan, pengetahuan dapat sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambil keputusan.
- b. Mengurangi Klaim, dapat digunakan sebagai menghindari keraguan pada saat pengambilan keputusan.
- c. Mengurangi Resiko Kegagalan, memungkinkan terjadinya kegagalan akan dapat dikurangi dengan pengambilan keputusan yang tepat.
- d. Memberi Standar, aturan-aturan, ukuran dan keputusan yang menentukan keinginan sarana tujuan.

1.7.3 Laba Rugi

Laba Rugi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung

fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Fhonna & Marzuki, 2021).

1.7.4 Laporan Laba Rugi

Laba rugi adalah laporan yang menyajikan ukuran keberhasilan operasi perusahaan selama periode waktu tertentu. Lewat laporan laba rugi, investor dapat mengetahui besarnya tingkat profitabilitas yang dihasilkan, penetapan pajak yang nantinya akan disetorkan ke kas negara juga diperoleh berdasarkan jumlah laba bersih yang ditunjukkan lewat laporan laporan laba-rugi (Henry, S.E, 2021).

Adapun bagian-bagian dari laporan laba rugi sebagai berikut:

- a. Bagian yang pertama menunjukkan penghasilan yang diperoleh dari usaha pokok perusahaan (penjualan barang dagangan ataupun jasa) diikuti dengan harga yang dijual, sehingga diperoleh laba kotor.
- b. Bagian kedua menunjukkan beban operasional yang terdiri dari beban penjualan dan beban umum/administrasi
- c. Bagian ketiga menunjukkan hasil yang diperoleh di luar operasi pokok perusahaan.
- d. Bagian keempat menunjukkan laba atau rugi sehingga akhirnya diperoleh laba bersih sebelum pajak pendapatan.

1.7.5 Komputer

Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu memproses data *input* dan *output* data atau informasi sesuai perintah pengguna komputer. Komponen itu sendiri merupakan kumpulan dari beberapa komponen yang ada di dalam

komputer, saling berhubungan untuk menjalankan sebuah komputer (Destiani., 2019).

1.7.6 Windows 10

Sistem operasi windows adalah salah satu sistem operasi yang populer dan banyak digunakan di berbagai *device* selain Windows, MS Office juga sering kita gunakan yang membantu kita dalam kegiatan yang berhubungan dengan teknologi, mulai dengan mengolah kata, angka, gambar, animasi dan lain-lain. Kedua sistem ini memiliki banyak kelebihan yang sangat membantu kita, apalagi jika kita berprofesi dibidang kantor atau mahasiswa (Ahmad Syafei Nursuwanda Onki Alexander, 2021).

1.7.7 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah text editor yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, text editor ini secara langsung mendukung bahasa pemograman JavaScript dan bahasa pemograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via Visual Studio Code (seperti C++, Python, Java dst). Visual Studio Code tersebut digunakan untuk merancang program (Saputro et al., 2021)

1.7.8 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang berisi distribusi Apache untuk server Apache, MySql, PHP, dan Perl. Penggunaan XAMPP adalah untuk menguji *website* sebelumnya mengunggahnya ke server web jarak jauh (Lusia Violita Aprilian & Saputra, 2020).

1.7.9 MySQL Server

MySQL merupakan sebuah DBMS (*Database Management System*) yang menggunakan perintah SQL (*Structure Query Language*). Banyak digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *website*, selain itu juga dapat digunakan untuk pembuatan sistem informasi *desktop*. Banyak perusahaan besar yang memanfaatkan *database* MySQL sebagai pengolahan datanya, Belajar *database* MySQL sangat menarik. Dapat dipraktikkan menggunakan aplikasi PHPMyAdmin, Command Promt atau aplikasi *database* yang lainnya (Kadarsih, 2022).

1.7.10 PhpMyAdmin

MySQL merupakan sebuah DBMS (*Database Management System*) yang menggunakan perintah SQL (*Structure Query Language*). Banyak digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *website*, selain itu juga dapat digunakan untuk pembuatan sistem informasi *desktop*. Banyak perusahaan besar yang memanfaatkan *database* MySQL sebagai pengolahan datanya, Belajar *database* MySQL sangat menarik. Dapat dipraktikkan menggunakan aplikasi PHPMyAdmin, Command Promt atau aplikasi *database* yang lainnya (Kadarsih, 2022).

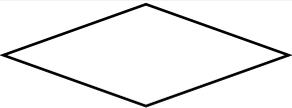
1.7.11 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer. Pada saat pangkalan data menjadi semakin kompleks, maka pangkalan data dikembangkan menggunakan teknik perancangan dan pemodelan secara formal (Rahimi Fitri, S.Kom., 2020).

1.7.12 Perancangan Basis Data *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis, ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional (Tabrani, Suhardi, and Priyandaru 2021).

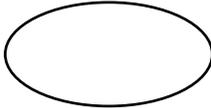
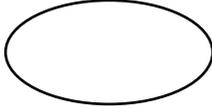
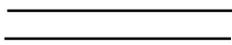
Tabel 1.1. Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Keterangan
	Entitas, adalah suatu objek unik yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi, menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut, adalah properti dari entitas atau tipe relasi
	Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

1.7.13 Teknik Perancangan Sistem

Data Flow Diagram (DFD) yaitu diagram yang menggunakan notasi berupa simbol-simbol untuk menggambarkan arus data pada suatu sistem. DFD digambarkan mulai dari level 0, level 1 hingga level 2. DFD level 0 berada di tingkatan paling tinggi, yang menjelaskan satu lingkaran besar yang mewakili sistem yang berinteraksi dengan eksternal entitas. Semua entitas yang ada pada DFD termasuk juga aliran data lainnya diarahkan langsung kepada sistem. DFD level 1 dan detail. DFD level 2 merupakan gambaran dengan penjelasan yang lebih detail dari DFD level 1 (Fhonna & Marzuki, 2021).

Tabel 1.2. Simbol – simbol DFD (*Data Flow Diagram*)

De. Marco and Yourdan symbol	KETERANGAN	Gane and sarson symbol
	<i>Source</i> (Kesatuan Luar)	
	PROSES	
	<i>DATA FLOW</i> (Arus data)	
	<i>DATA STORE</i> (<i>Simpanan data</i>)	

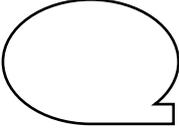
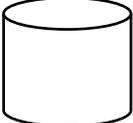
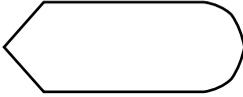
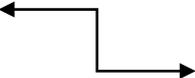
1.7.14 *Flowchart*

Flowchart dokumen merupakan bagan yang menunjukkan arus laporan dan formulir beserta tembusannya yang digambarkan dengan simbol-simbol yang digunakan dalam bagan alir sistem (Manurung & Manuputty, 2020).

1.7.14.1. *System Flowchart*

Bagan Alir Sistem menggambarkan hubungan di antara elemen-elemen kunci didalam sistem, misalnya sumber *input*, program/proses dan produk dari sistem komputer *output* (Cunik dan Hendro, 2016:94).

Tabel 1.3. Simbol-simbol *System Flowchart*

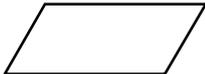
Simbol	Keterangan
	Dokumen, menunjukkan <i>input</i> dan <i>ouput</i> baik untuk proses manual, mekanik dan komputer.
	Proses, menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Pita magnetic, menunjukkan i/o menggunakan pita magnetic.
	Disk, menunjukkan i/o menggunakan harddisk.
	Keyboard, menunjukkan input menggunakan offline keyboard.
	Display, menunjukkan output yang ditampilkan di monitor.
	Hubungan komunikasi, menunjukkan proses transmisi data melalui saluran komunikasi.
	Garis alir, menunjukkan aliran proses.

1.7.14.2. *Document Flowchart*

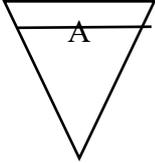
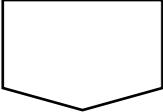
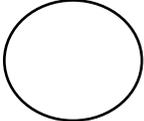
Bagan Alir Dokumen menggambarkan aliran dokumen/informasi antar bagian/satuan organisasi di dalam organisasi. Bagan ini menjelaskan dari bagian/unit mana suatu dokumen berasal serta ke bagian/unit mana saja dokumen tersebut didistribusikan, sekaligus menunjukkan jumlah (lembar) saluran dokumen yang diperlukan. Bagan alir dokumen seringkali dipakai oleh *auditor* untuk memperoleh gambaran suatu sistem, khususnya untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan struktur pengendalian *intern* dari suatu sistem (Cunik dan Hendro,2016:93).

Berikut ini simbol-simbol *flowchart* dokumen yang digunakan antara lain :

Tabel 1.4. Simbol-simbol *Document Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Menunjukkan asal atau tujuan dokumen/laporan
	Dokumen	Dokumen sumber (<i>source document</i>), atau laporan
	Kegiatan manual	Operasi yang dilakukan secara manual.
	Data	Catatan akuntansi (<i>jurnal, ledger, register</i>)

Tabel 1.4 Lanjutan

	<p>Simpanan <i>Offline</i></p>	<p>Arsip untuk menyimpan dokumen sumber, di dalamnya berisi kode huruf A = simpan menurut abjad, N = simpan menurut nomor urut dokumen, D = simpan menurut tanggal.</p>
	<p>Penghubung <i>off-page</i></p>	<p>Penghubung pada halaman yang berbeda.</p>
	<p>Penghubung</p>	<p>Penghubung pada halaman yang sama.</p>
	<p>Komentar</p>	<p>Komentar, atau penjelasan tambahan.</p>
	<p>Garis alir</p>	<p>Menunjukkan arah atau aliran suatu dokumen</p>

1.8 Metode Pengembangan Sistem

1.8.1 SDLC (*System Development Life Cycle*)

SDLC adalah sebuah metode yang sering digunakan untuk *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements*, *validations*, *training* dan pemilik sistem. Model *Waterfall* adalah pendekatan SDLC (*Systems Development Life Cycle*) paling awal yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak (Rianto et al., 2021), model ini sering dikenal istilah model air terjun, metode metode yang pertama kali dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini disusun dengan fase-fase secara berurutan artinya setiap proses perkembangan di dalam fase ini hanya bias dimulai jika sudah menyelesaikan fase sebelumnya.

Metode ini sepertinya layaknya air yang mengalir dari atas ke bawah yang artinya proses kemajuan dalam pengembangan perangkat lunak ini didasari dari fase awal hingga akhir, Berikut penjelasan dari masing-masing tahap:

1. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran perangkat lunak yang akan dihasilkan ketika pengembangan sebuah sistem pembuatan perangkat lunak (Rianto et al., 2021). Didalam analisis kebutuhan ini harus memahami permasalahan yang ada.

2. Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran perangkat lunak yang akan dihasilkan ketika pengembangan sebuah sistem pembuatan perangkat lunak (Rianto et al., 2021). Didalam analisis kebutuhan ini harus memahami permasalahan yang ada.

3. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda (struktur data, arsitektur perangkat lunak, *representasi interface*, dan detail prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/ kebutuhan ke dalam sebuah *representasi* perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode (*coding*).

4. Menghasilkan Kode

Setelah desain telah diselesaikan maka desain akan ke dalam bahasa mesin yang dapat dibaca oleh *hardware*. Dalam pembuatan kode ini dapat dilakukan secara mekanis.

5. Pengetesan

Pada tahap ini dilakukan penggabungan modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap terakhir ini pemeliharaan perangkat lunak yang setiap waktu akan mengalami penyesuaian yang membuat perangkat lunak mengalami perkembangan.

1.9. Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.9.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk menjalankan sistem menggunakan perangkat keras sebagai berikut :

Tabel 1.5 *Software* yang digunakan

No	<i>Hardware</i>	Keterangan
1	Prosesor	AMD Ryzen 5 2500u CPU @ 2 GHz 3.6 GHz
2	RAM	8 GB
3	<i>Harddisk</i>	500 GB
4	<i>Keyboard</i>	-
5	<i>Laptop</i>	HP Envy x360 13-ag0022AU

1.9.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 1.6 *Software* Yang Digunakan

NO	<i>SOFTWARE</i>	KEGUNAAN
1.	Windows 10	Dasar sistem untuk mengakses MS Word
2.	Visual Studio Code	Untuk membuat pemograman
3.	XAMPP	Untuk menguji <i>website</i> yang akan diunggah
4.	MySQL Server	Untuk menyimpan <i>database website</i>
5.	PhpMyAdmin	Untuk mengelola <i>database</i>

1.10 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan laporan tugas akhir ini diberikan uraian bab demi bab yang berurutan untuk mempermudah pembahasannya. Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

