

SKRIPSI

SISTEM PERHITUNGAN LABA RUGI PENJUALAN
PADA KEDAI MAKANAN BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE *SINGLE STEP*



RAMONA NURHIDAYAH
NPM. 17.0504.0027

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang pesat dari waktu ke waktu yang dirasakan dan berdampak pada kehidupan manusia sehari-hari. Aplikasi berbasis komputer saat ini dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan di dunia industri dan instansi, serta membantu mengolah data secara tepat, dan menghasilkan data secara akurat. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi komputer dapat menjadi salah satu solusi untuk pelaku bisnis dalam mengolah data keuangan yang berhubungan dengan data transaksi dan disajikan dalam bentuk laporan keuangan yang salah satunya yaitu laporan keuangan laba rugi, yang dapat diselesaikan dengan sistem informasi akuntansi (Irwandi, 2018).

Kedai Kenan merupakan salah satu usaha yang sedang berkembang dibidang kuliner, menyajikan banyak pilihan makanan dan minuman yang enak dengan harga yang sangat bersahabat. Alamat kedai berada di Gelangan, Kec. Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah. Kedai Kenan buka setiap hari pada pukul 16.00- 24.00 WIB. Setiap hari tempat ini selalu ramai dikunjungi dan telah memiliki banyak menu makanan dan minuman yang beragam sehingga transaksi penjualan yang dilakukan setiap harinya dicatat menggunakan buku besar untuk membuat laporan harian. Kasir sering melakukan kesalahan penulisan transaksi penjualan sehingga pada saat laporan bulanan sering tidak sesuai antara uang yang diterima dengan rekap laporan harian untuk menghitung laba rugi.

Penelitian tentang pengelolaan data bagian keuangan yang dilakukan di UD.Tirta Samudra dan PT. United Tractors, kedua penelitian tersebut masih dilakukan menggunakan tulis tangan seperti pencatatan transaksi penjualan dengan nota serta pembuatan laporan dalam satu buku besar, sehingga memperlambat proses kerja karyawan dan juga keamanan data kurang terjamin sehingga dibuat sistem informasi akuntansi yang mendukung proses keuangan untuk membantu bagian administrasi dalam mengolah data, meminimalisir

kesalahan dalam pemasukan data, dan mempercepat proses pembuatan laporan (Hidayat & Ningrum, 2015; Lukman Ari , Sri suhandiah, 2016). Penelitian sebelumnya menggunakan *Single Step* pernah dilakukan pada kasus Sistem Informasi Akuntansi untuk menghitung Laba Rugi. Proses pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Single Step*. Metode tersebut dipilih karena lebih efektif untuk perhitungan laba rugi (Suwandi et al., 2019).

Laporan laba rugi merupakan bagian dari laporan yang memuat informasi mengenai pendapatan maupun pengeluaran selama periode tertentu. Ada 2 (dua) bentuk laporan laba rugi yaitu bentuk *Single Step* dan bentuk *Multiple Step*. Untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dijabarkan maka digunakan metode *Single Step*. Metode *Single Step* adalah seluruh pendapatan yang ada dikelompokkan tersendiri dibagian atas dan dijumlah, lalu seluruh beban dikelompokkan tersendiri pula di bagian bawah dan dijumlah. Kemudian, jumlah pendapatan dikurangi jumlah beban, lalu selisihnya didapati laba bersih atau rugi bersih (Setianingsih, H. D. 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Sistem Perhitungan Laba Rugi Penjualan Pada Kedai Kenan Berbasis Web Menggunakan Metode *Single Step*”**. Sistem tersebut menggunakan metode *Single Step* untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dikarenakan metode tersebut efektif digunakan untuk memproses data yang diharapkan dapat memberikan kemudahan pegawai dalam melaporkan hasil penjualan. Selain itu pembuatan laporan kedai Kenan menjadi lebih efisien dan *owner* dapat mengetahui Laba dan Rugi yang di dapat dari hasil penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sistem perhitungan laba rugi penjualan pada kedai kenan berbasis web menggunakan metode *Single Step*?

1.3 Tujuan Penelitian

Membangun Sistem perhitungan laba rugi penjualan pada kedai kenan berbasis web menggunakan metode *Single Step* untuk meminimalisir kesalahan dalam perhitungan laporan pemasukan ataupun pengeluaran.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah Kasir dalam melakukan pengelolaan laporan keuangan, menginput data barang, merekap pengeluaran harian, dan merekap transaksi penjualan.
2. Mempermudah *Owner* dalam melakukan pemantauan laporan pemasukan dan pengeluaran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Suwandi et al., 2019) yang berjudul “*Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Metode Single Step Untuk Menghitung Laba Rugi Studi Kasus Pada Champion GYM Cirebon*” menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi Champion GYM yaitu perhitungan laporan laba rugi masih menggunakan cara manual yang belum menggunakan sistem komputerisasi yang sesuai dengan standar akuntansi sehingga menyulitkan manajemen dalam membuat laporan perhitungan dan pendapatan laba rugi setiap bulannya. Peneliti menggunakan metode *Single Step* untuk metode pengembangan sistem, metode ini digunakan karena lebih efektif untuk perhitungan laba rugi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi sistem perhitungan laporan laba rugi yang berfungsi untuk membantu manajemen Champion GYM dalam melakukan perhitungan laba rugi perusahaan setiap periode.

Penelitian yang dilakukan oleh (Noval Riswandha & Nadhif, 2018) yang berjudul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Kasir Pada Warung Sate dan Gule Bang Lukman Cabang Malang Berbasis Web Dengan Metode Cut Off Point*” menyatakan bahwa permasalahan yang dijumpai yaitu proses penjualan atau pembayaran yang memperlambat waktu pekerjaan, laporan masih menggunakan kalkulator standar dan penyusunan laporan masih menggunakan buku kas. Laporan pendapatan dihitung berdasarkan total penjualan dikurangi total pengeluaran, sehingga pimpinan hanya mengetahui jumlah penghasilan tanpa ada catatan terperinci. Peneliti menggunakan metode *Cut Off Point*, metode ini digunakan untuk memeriksa transaksi yang telah dicatat sesuai dengan tanggal / waktu pisah batas yang telah ditentukan, sehingga pencatatan telah dilakukan pada periode akuntansi atau periode perhitungan yang tepat. Penelitian ini menghasilkan sistem jual beli yang dikemas dalam sistem kasir dengan

menggunakan metode *Cut Off Point* yang berfungsi untuk menentukan laba rugi dalam menentukan keputusan management.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zulfa & Rusmawan, 2018) yang berjudul “*Sistem Informasi Penjualan Pembelian Dan Laporan Laba Rugi Berbasis Desktop*” menyatakan bahwa permasalahan yang dijumpai adalah pelaku bisnis ingin memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk kepentingan usaha. Sebuah usaha yang bergerak dibidang apapun selalu berkaitan dengan transaksi penjual dan pembeli. Dalam transaksi tersebut pemilik usaha menginginkan pencatatan transaksi menggunakan aplikasi agar transaksi dilakukan dengan cepat dan akurat. Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi dengan melakukan observasi ke lokasi objek penelitian, melakukan wawancara dengan pemilik usaha, dan studi literature yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian. Jadi aplikasi yang dibuat dapat mempermudah proses pencatatan transaksi pembelian, entri data pengeluaran, penjualan dan laporan laba rugi. Laporan yang diperlukan oleh pihak pihak terkait dapat dibuat dengan cepat dan akurat dan informasi yang dihasilkan lebih lengkap dari sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Lukman Ari , Sri suhandiah, 2016) yang berjudul “*Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Pada UD. Tirta Samudra*” menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi UD. Tirta Samudra yaitu pengelolaan data dalam perusahaan masih dilakukan pencatatan menggunakan buku hal ini memiliki risiko kehilangan atau kerusakan dokumen, proses penjualan mengalami kehabisan stok barang yang terdapat pada gudang sehingga jumlah permintaan pembelian tidak dapat terpenuhi dan proses penjualan terhambat, ketidaksesuaian data transaksi dari sales dengan yang ada pada gudang. Peneliti merancang aplikasi untuk membantu pihak perusahaan mengetahui secara jelas histori transaksi dalam bentuk laporan penjualan, retur penjualan, laporan pembelian, retur pembelian, dan laporan laba/rugi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penjualan dan pembelian yang dapat meminimalisir kesalahan dalam pemasukan data, mengetahui reorder point dan mempercepat proses pembuatan laporan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurmalasari et al., 2019) yang berjudul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web Pada PT. UNITED TRACTORS PONTIANAK*” menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi PT. United Tractors Pontianak yaitu sistem bagian keuangan masih menggunakan tulis tangan seperti pencatatan transaksi penjualan dengan nota serta pembuatan laporan dalam satu buku besar sehingga memperlambat proses kerja karyawan juga keamanan data kurang terjamin. Peneliti merancang aplikasi pengolahan data penjualan hingga proses pembuatan laporan keuangan menggunakan metode waterfall untuk pengembangan software. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi laporan laba rugi pada PT. United Tractors yang dapat diakses admin dan kepala operasi cabang.

Berdasarkan lima penelitian relevan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian terdahulu membahas tentang proses laba rugi dengan metode *Single Step* dan Cut Off Point. Metode *Single Step* yaitu semua pendapatan dan keuntungan ditempatkan ke bagian awal laporan laba rugi dan diikuti dengan seluruh beban serta kerugian yang masuk ke dalam kategori operasi. Selisih antara total pendapatan dan keuntungan dan total beban dan kerugian menghasilkan laba operasi. Metode Cut Off Point yaitu metode yang digunakan untuk memilah pemakaian atau penggunaan kriteria untuk pertimbangan pada masalah pengambilan keputusan, metode ini juga merupakan suatu metode yang digunakan untuk memastikan derajat kebutuhan kriteria apakah penting atau tidaknya.

Pada penelitian ini digunakan metode *Single Step* dikarenakan permasalahan dalam proses penjualan di Kedai Kenan sering terjadi kerugian akibat perhitungan yang kurang teliti sehingga metode ini digunakan untuk mengurangi kerugian. Metode ini menggabungkan semua hasil penjualan dan semua biaya operasional kedai dalam satu sistem keuangan. Penelitian ini berbasis web untuk mempermudah *Owner* dalam melakukan pemantauan laporan laba rugi yang disajikan dalam bentuk pdf dan ada tampilan grafik untuk melihat jumlah transaksi pemasukan dan pengeluaran.

2.2 Single Step

Laporan laba rugi bentuk *Single Step* ini sering disebut laporan langsung. Laporan laba rugi ini menggabungkan seluruh pendapatan dan beban perusahaan menjadi satu kelompok, baik pendapatan dan beban operasional maupun non-operasional. Tahapan penyusunan laporan ini ada tiga, yaitu :

- a. Rincian semua pendapatan operasional dan non-operasional.
- b. Rincian semua beban operasional dan non-operasional.
- c. Selisih semua pendapatan dan beban yang menunjukkan laba atau rugi (Irwandi, 2018).

Laporan laba rugi berbentuk *Single Step* yaitu bentuk laporan laba rugi yang menggabungkan penghasilan menjadi satu kelompok dan menggabungkan biaya pada satu kelompok. Cara menyusunnya adalah bagian pertama perincian pendapatan baik pendapatan operasional maupun pendapatan non operasional. Kemudian bagian kedua merupakan perincian beban baik beban operasional maupun beban non operasional. Setelah itu bagian ketiga adalah saldo laba rugi yang merupakan selisih antara jumlah perincian pendapatan dan jumlah perincian beban. Dalam laporan rugi laba bentuk ini, hanya dikenal satu jenis laba, yaitu laba bersih (Irwandi, 2018).

Pada penerapannya di laporan laba rugi *Single Step* berfungsi untuk menghitung laba rugi. Dengan hasil dari perhitungan tersebut dapat digunakan untuk pelaporan laba rugi yang memudahkan pemilik untuk dijadikan bahan evaluasi keuangan dan mengetahui perkembangan kedai dari segi kondisi keuangan. Berikut rumus perhitungan labarugi pada metode *Single Step* :

$$\text{Labarugi} = \text{total pemasukan} - \text{total pengeluaran} \dots \dots \dots (2.1)$$

2.3 Web Site

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman -halaman yang berasal dari file-file berisi bahasa pemrograman yang saling berhubungan digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak dan tidak bergerak, suara, dan

atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis (Aprisa & Monalisa, 2015).

2.4 Php (Hypertext Preprocessor)

PHP digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs Web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan Software Open-Source yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>. PHP ditulis menggunakan bahasa C (Hutagalung & Arif, 2018).

2.5 Mysql (My Struktur Query Language)

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah Suatu sistem basis data relation atau *Relational Database management System* (RDBMS) yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi user (banyak pengguna). MySQL didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap program bebas menggunakan MySQL namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan closed source atau komersial (Destiningrum & Adrian, 2017).

2.6 UML (Unified Modeling Language)

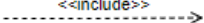
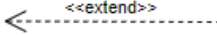
Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem (Suendri, 2018).

1. Usecase Diagram

Usecase diagram merupakan pemodelan untuk sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak

menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Pitrawati & Wulandari, 2018). Berikut simbol dan keterangan usecase diagram ada pada gambar 2.1.

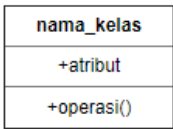
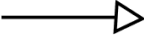
Tabel 2. 1 Usecase Diagram

Simbol	Keterangan
	Actor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem
	Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan <i>actor</i> .
	Asosiasi antara <i>actor</i> dan usecase, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung.
	Asosiasi antara <i>actor</i> dan usecase yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila <i>actor</i> berinteraksi secara pasif dengan sistem
	Include, merupakan di dalam usecase lain (required) atau pemanggilan usecase oleh usecase lain.
	Extend, merupakan perluasan dari usecase lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

2. Class Diagram

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Berikut simbol dan keterangan class diagram ada pada tabel 2.2.

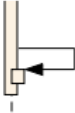
Tabel 2. 2 Class Diagram

Simbol	Keterangan
	Kelas pada struktur sistem.
	konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
	Kelas antar kelas dengan makna umum asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Kelas antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
	Kelas antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Kelas antar kelas dengna makna semua bagian (whole-gart).

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut simbol dan keterangan sequence diagram ada pada tabel 2.3.

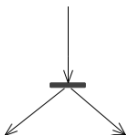
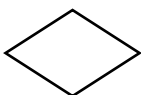
Tabel 2. 3 Sequence Diagram

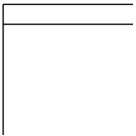
Simbol	Keterangan
	Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	Boundary Class, berisi kumpulan class yang menjadi <i>interface</i> atau interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem
	Control class, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.
	Message, simbol mengirim pesan antar class.
	Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	Activation, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi
	Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

4. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Pitrawati & Wulandari, 2018). Berikut simbol dan keterangan activity diagram ada pada tabel 2.4.

Tabel 2. 4 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	End Point, akhir aktivitas
	Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	Join (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false

	Swimlane, pembagian <i>activity</i> diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa
---	---

2.7 Landasan Teori

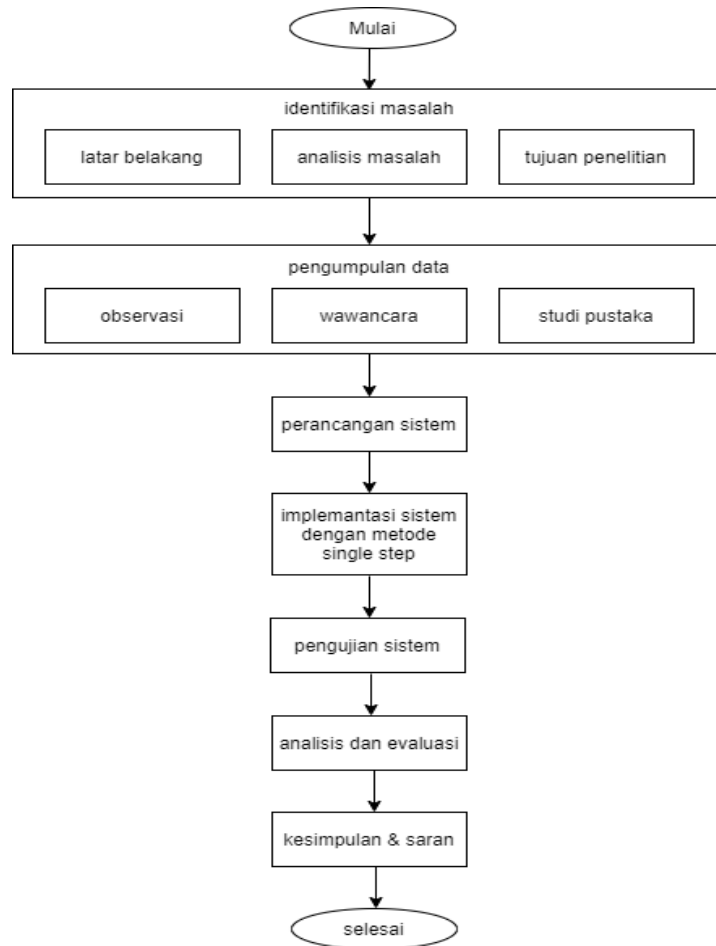
Berdasarkan hasil dari analisa yang dilakukan terhadap penelitian yang relevan beserta penjelasan terkait variabel-variabel penelitian yang telah dijabarkan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini menerapkan metode *Single Step* dalam proses perhitungan laba rugi karena metode tersebut sesuai untuk melakukan penyelesaian masalah yang ada pada Kedai Kenan, dikarenakan data yang diolah selalu berubah-ubah dan tidak stabil. Untuk itu dilakukan rekap data transaksi, pengeluaran dan beban sehingga diperoleh hasil perhitungan laba rugi yang akan dirancang sebuah alur dalam proses penyusunan sistem untuk melakukan perekapan dalam menentukan laba rugi.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mencakup tahapan-tahapan yang dipakai untuk pelaksanaan penelitian. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah ditempat yang akan dijadikan tempat penelitian, langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu menemukan permasalahan yang ada ditempat penelitian dan menentukan tujuan yang akan dilakukan ke tempat penelitian. Selanjutnya pengumpulan data dengan langkah observasi, wawancara dengan pemilik atau karyawan, dan studi pustaka. Tahap selanjutnya perancangan sistem dengan metode yang telah dipilih. Perancangan sistem ini menggunakan metode *Single Step*. Kemudian hasil dari perancangan sistem yang akan dibuat akan diuji untuk melihat bagaimana proses sistem yang berjalan. Kemudian dilakukan analisis dan evaluasi sistem. Terakhir kesimpulan dan saran. Berikut merupakan gambar *flowchart* prosedur penelitian yang dilakukan ada pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Flowchart prosedur penelitian

3.2 Identifikasi Masalah

Pada bagian ini dilakukan observasi di kedai yang akan dilakukan penelitian, untuk merumuskan masalah dan menetapkan tujuan penelitian. Identifikasi masalah yang dilakukan selama penelitian, yaitu tahap untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ada pada kedai kenan untuk meminimalisir kesalahan dalam perhitungan laporan pemasukan ataupun pengeluaran dengan cara membangun sebuah sistem.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data meliputi data primer dan sekunder yang digunakan selama penelitian beserta cara pengumpulan datanya, yaitu :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek selama 2 bulan pada tempat penelitian, yaitu dengan mendatangi tempat kedai kenan untuk melihat dan mengamati aktifitas jual beli. Dalam kegiatan obeservasi ini didapatkan harga pokok yang berada di kedai kenan. Berikut rincian harga pokok ada pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3. 1 Tabel Harga Pokok

No	Nama Barang	Harga Pokok
1	Telor puyuh 2kg	Rp. 60.000
2	Ati ayam 2kg	Rp. 60.000
3	Kulit 2kg	Rp. 60.000
4	Keong 3kg	Rp. 75.000
5	Kepala ayam 1kg	Rp. 40.000
6	Ceker 2kg	Rp. 60.000
7	Bakso	Rp. 30.000
8	Tahu 30 biji	Rp. 21.000
9	Sosis	Rp. 37.000
10	Tempura	Rp. 20.000
11	Skalop	Rp. 20.000
12	Otak otak	Rp. 20.000
13	Tempe 30 biji	Rp. 30.000
14	Tahu susur 30 biji	Rp. 21.000
15	Pisang 2lirang	Rp. 40.000
16	Nasi bakar	Rp. 30.000
17	Indomie rebus 10 biji	Rp. 25.000
18	Indomie goreng 10 biji	Rp. 30.000

19	Aqua satu dus	Rp. 50.000
20	Terigu 5kg	Rp. 35.000
21	Minyak Goreng 4kg	Rp. 60.000
22	Areng 5kg	Rp. 25.000
23	Telur 1kg	Rp. 25.000
24	Gas 4	Rp. 100.000
25	Gula jawa 1kg	Rp. 15.000
26	Galon 2	Rp. 15.000
27	Coffe mix	Rp. 12.000
28	Torrabica creamy latte	Rp. 15.000
29	Torabica capucinno	Rp. 15.000
30	Dancow coklat	Rp. 35.000
31	Dancow putih	Rp. 35.000
32	Susu zee	Rp. 25.000
33	Jahe wangi	Rp. 10.000
34	Nutrisari jeruk	Rp. 12.000
35	Nutrisasi manga	Rp. 12.000
36	Bandrek bajigur	Rp. 20.000
37	Hilo	Rp. 15.000
38	Beng beng	Rp. 17.000
39	Chocolatos coklat	Rp. 17.000
40	Chocolatos matcha	Rp. 17.000
41	Milo	Rp. 18.000
42	Susu coklat	Rp. 10.000
43	Nescafe	Rp. 6.000
44	Kopi kapal api	Rp. 5.000
44	Capucinno	Rp. 15.000

45	Good day	Rp. 11.000
46	Teh sekotak	Rp. 7.000
47	Jeruk nipis ½kg	Rp. 10.000
48	Jeruk 2kg	Rp. 20.000
49	Sereh 1kg	Rp. 7.000
50	Gula pasir 3kg	Rp. 13.000
51	Gula batu 1kg	Rp. 20.000
52	Susu putih	Rp. 7.000
53	Jahe 1kg	Rp. 35.000
55	Bawang merah ½kg	Rp. 10.000
56	Bawang putih ½kg	Rp. 15.000
57	Teri ½kg	Rp. 50.000
58	Lombok 1kg	Rp. 35.000
59	Kentang 2kg	Rp. 35.000

Dibawah ini merupakan harga jual makanan dan minuman pada kedai kenan. Data yang dibutuhkan pada observasi ini adalah data harga pokok dan data harga jual. Data ini dibutuhkan untuk proses *input* pada sistem sebagai perhitungan laba rugi pada kedai kenan. Berikut rincian harga jual makanan dan minuman ada pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3. 2 Tabel Harga Jual Makanan dan Minuman

No	Nama Menu	Harga Jual
1	1 tusuk telur puyuh	Rp. 3.000
2	1 tusuk ati ayam	Rp. 3.000
3	1 tusuk kulit	Rp. 3.000
4	1 tusuk keong	Rp. 2.000
5	Kepala ayam	Rp. 6.000

6	Ceker	Rp. 2.500
7	Bakso	Rp. 2.000
8	Tahu	Rp. 1.500
9	Sosis	Rp. 2.500
10	Tempura	Rp. 1.000
11	Skalop	Rp. 1.000
12	Otak otak	Rp. 1.000
13	Tempe	Rp. 2.000
14	Tahu susur	Rp. 1.000
15	Pisang	Rp. 2.000
16	Nasi bakar	Rp. 6.000
17	Indomie rebus	Rp. 6.000
18	Indomie goreng	Rp. 6.000
19	Aqua	Rp. 3.000
20	Coffe mix	Rp. 5.000
21	Torrabica creamy latte	Rp. 5.000
22	Torabica capucinno	Rp. 5.000
23	Dancow coklat	Rp. 6.000
24	Dancow putih	Rp. 6.000
25	Susu zee	Rp. 4.000
26	Jahe wangi	Rp. 5.000
27	Nutrisari jeruk	Rp. 4.000
28	Nutrisasi manga	Rp. 4.000
29	Bandrek bajigur	Rp. 5.000
30	Hilo	Rp. 4.000
31	Beng beng	Rp. 4.000
32	Chocolatos coklat	Rp. 5.000
33	Chocolatos matcha	Rp. 5.000

34	Milo	Rp. 4.000
35	Susu coklat	Rp. 4.000
36	Nescafe	Rp. 4.000
37	Kopi kapal api	Rp. 3.000
38	Capucinno	Rp. 4.000
39	Good day	Rp. 4.000
40	Susu putih	Rp. 4.000

2. Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada pemilik ataupun karyawan kedai kenan yang berkaitan dengan objek penelitian. Pertanyaan yang diajukan antara lain :

- a. Berapa pengeluaran setiap hari?
- b. Berapa pendapatan setiap hari?
- c. Ada berapa karyawan yang bekerja di kedai kenan?
- d. Berapa gaji karyawan setiap bulan?
- e. Setiap harinya kedai selalu ramai atau tidak?
- f. Apakah bahan makanan diolah sendiri atau ada yang mengirim?
- g. Bahan apa saja yang di stock setiap harinya?
- h. Kendala apa yang terjadi?

3. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan mencari sumber-sumber pustaka yang mendukung penelitian dan memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian ini. Studi kepustakaan yang digunakan antara lain : jurnal, artikel.

3.4 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dirancang berdasarkan hasil dari tahap analisis data sebelumnya yang sudah dibuat. Tujuannya untuk memberikan gambaran yang jelas untuk memudahkan proses pembuatan sistem perhitungan.

3.5 Implementasi Sistem Menggunakan Metode Single Step



Gambar 3. 2 Flowchart Implementasi

Gambar 3.2 merupakan flowchart implementasi, pada tahap ini akan dilakukan implementasi sistem menggunakan metode *Single Step*. Mulai dari kasir menginputkan data pengeluaran, *input* data pemasukan, dan *input* data beban. Kemudian dilakukan perhitungan menggunakan *Single Step* yaitu total pemasukan – total pengeluaran. Setelah proses perhitungan selesai akan diperoleh hasil laba bersih dan sistem akan memproses penyimpanan data tersebut.

3.6 Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem merupakan tahap yang dilakukan untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan rancangan sistem yang dibangun sebelumnya. Sistem akan diuji menggunakan pendekatan *blackbox*. Pengujian *blackbox* testing digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak bisa beroperasi, bahwa inputan diterima dengan baik dan output dihasilkan secara tepat. Tidak hanya itu, *blackbox* testing juga digunakan untuk pengujian tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang digunakan dalam penelitian ini.

3.7 Analisis dan Evaluasi

Setelah melakukan proses pengujian sistem maka dilakukan analisis dan evaluasi. Tahap ini digunakan untuk menganalisis dan mengevaluasi hasil kerja sistem tersebut, apakah sudah sesuai dengan jalur yang ditentukan dan apakah sudah mencapai tujuan atau belum.

3.8 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan secara umum berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Serta memberikan saran yang berguna bagi kemajuan kedai dan peneliti selanjutnya di kedai kenan.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijabarkan maka diperoleh kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah sistem yang dirancang dengan metode *Single step* dapat memberikan kemudahan dalam membuat laporan laba rugi sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam perhitungan laporan pemasukan ataupun pengeluaran. Sistem ini membantu melakukan proses pendataan yang efektif sehingga dapat mengurangi kesalahan yang terjadi pada saat proses pendataan dan rekap laporan.

6.2 Saran

Dari kesimpulan di atas dan penelitian yang telah dilakukan maka dapat menemukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang telah dibuat. Adapun penulis memberikan saran untuk mengembangkan sistem dengan fitur-fitur tambahan yang memudahkan pengguna dan juga dapat memanfaatkan penyimpanan data cloud agar mencegah terjadinya kehilangan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprisa, & Monalisa, S. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Proyek Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Inti Pratama Semesta). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(Vol. 1, No. 1, Februari 2015), 49–54. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/1305>
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Hidayat, M. K., & Ningrum, R. C. P. (2015). Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi. *Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi*, 2(2), 24–30.
- Hutagalung, D. D., & Arif, F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Smk Citra Negara Depok. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Irwandi, H. D. S. (2018). Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Pada Putri Beauty Salon dan SPA Bandar Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 1(1), 21–31. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/130>
- Lukman Ari , Sri suhandiah, S. (2016). *JSIKA Vol. 5, No. 11, Tahun 2016 ISSN 2338-137X*. 5(11), 1–14.
- Noval Riswandha, M., & Nadhif, M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Kasir Pada Warung “Sate & Gule Bang Lukman Cabang Malang” Berbasis Web Dengan Metode Cut Off Point. *Nopember*, 10(2), 16–22. <http://jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/102>
- Nurmalasari, Anna, & Arissusandi, R. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 6–14.
- Pitrawati, & Wulandari. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Untuk Aplikasi Laba Rugi*. XVI, 157–164.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/download/3148/1871>
- Suwandi, S., Asfi, M., Firlisia, V., & Chandra, S. (2019). Perancangan Sistem

Informasi Akuntansi Metode Single Step Untuk Menghitung Laba Rugi Studi Kasus Pada Champion Gym Cirebon. *JURNAL AKUNTANSI DAN BISNIS: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 5(1), 22. <https://doi.org/10.31289/jab.v5i1.2042>

Zulfa, A. R., & Rusmawan, U. (2018). Sistem Informasi Penjualan Pembelian Dan Laporan Laba Rugi Berbasis Desktop. *Information Management for Educators and Professionals*, 3(1), 73–82.