

REKAYASA PERANGKAT LUNAK UNTUK APLIKASI LABA RUGI PADA CV. PRIMAMEDIA DIGITAL PRINTING BANDAR LAMPUNG

Pitrawati¹, Wulandari²

^{1,2}Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

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

E-mail: pitrawati@dcc.ac.id¹

wulandarisuherman@gmail.com²

ABSTRAKS

CV. Primamedia Digital Printing merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa percetakan seperti pembuatan banner, spanduk, stiker dan poster. Kegiatan pencatatan proses bisnis yang dilakukan di CV. Primamedia Digital Printing seperti mencatat data pendapatan dan pengeluaran serta penyusunan laporan belum memanfaatkan aplikasi, hal ini sering menimbulkan permasalahan seperti kesalahan pencatatan, sulit dalam pencarian dan penyimpanan data, lambatnya dalam pembuatan laporan laba rugi yang benar dan kesalahan disebabkan faktor karyawan atau alat kerja yang belum memadai. Tujuan penelitian ini adalah rekayasa perangkat lunak yang menghasilkan aplikasi Laba Rugi pada CV. Primamedia Digital Printing. Kegiatan penelitian dilakukan dengan metode pengembangan Extreme Programming, dimana tahapan perancangan sistem yang digambarkan menggunakan Use Case, Activity Diagram dan Class Diagram. Tahap pembangunan sistem menggunakan Netbeans IDE dengan Aplikasi Java Desktop dan MySQL. Hasil penelitian ini adalah terwujudnya perangkat lunak untuk aplikasi pengolahan data laba rugi pada CV. Primamedia Digital Printing yang dapat memudahkan dalam menginputan kegiatan bisnis hingga penyusunan laporan laba rugi yang akurat.

Kata Kunci : Rekayasa Perangkat Lunak, Laba Rugi, Extreme Programming

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan sangat pesat di era globalisasi ini. Teknologi yang berkembang telah memberikan banyak kemudahan bagi manusia, sebagai contoh sistem informasi berbasis komputer yang semakin canggih maka besar kemungkinan akan sangat membantu dalam memproses dan mengolah data sehingga kinerja perusahaan atau instansi pun akan meningkat. Sebuah sistem aplikasi pun dapat dikembangkan untuk membantu setiap aktivitas manusia yang membutuhkan sebuah sistem yang cepat dan akurat untuk digunakan dalam suatu pengolahan data perusahaan atau instansi.

Setiap perusahaan didirikan dengan tujuan untuk memperoleh laba. Laba yang diperoleh perusahaan setiap tahun mempengaruhi secara langsung kondisi keuangan perusahaan. Dalam rangka memperoleh laba, maka manajemen perusahaan dapat dibantu dengan penerapan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Salah satu masalah yang dapat dibantu dengan penerapan sistem informasi dalam perusahaan adalah pencatatan kegiatan bisnis perusahaan. Dengan demikian, proses pencatatan data keuangan ini harus dilakukan secara benar agar dapat memberikan informasi mengenai kondisi keuangan perusahaan secara tepat dan akurat.

CV. Primamedia Digital Printing merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa percetakan seperti pembuatan banner, spanduk, stiker dan poster. Seiring dengan perkembangan bisnis, CV. Primamedia Digital Printing Bandar Lampung telah

berkembang pesat, sehingga transaksi yang terjadi setiap harinya semakin meningkat dan omset yang di dapat bertambah tetapi dalam memasukkan data keuangan dan penyajian laporan keuangan hanya di catat secara manual. Dengan sistem yang berjalan saat ini, CV. Primamedia Digital Printing Bandar Lampung mengalami kesulitan untuk mengetahui laba yang diperoleh perusahaan secara cepat akurat.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak merupakan proses kegiatan perangkat lunak itu sendiri guna mengembangkan, memelihara, dan membangun kembali dengan menggunakan prinsip rekayasa untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja lebih efisien dan efektif untuk pengguna.

Perangkat lunak atau software adalah sebuah perintah program dalam sebuah komputer, yang apabila dieksekusi oleh usernya akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diharapkan oleh usernya. Pernyataan ini menggambarkan bahwa software atau perangkat lunak ini berfungsi untuk memberi perintah komputer, agar komputer dapat berfungsi secara optimal, sesuai dengan kemauan user yang memberikan perintah (Roger S. Pressman, 2002)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa rekayasa perangkat lunak adalah proses kegiatan pengembangan perangkat lunak itu sendiri dengan menggunakan perintah program dalam sebuah komputer sehingga perangkat lunak yang dapat bekerja lebih efisien dan efektif untuk pengguna.

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*Innstruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

2.1.2 Akuntansi

Akuntansi adalah sebagai proses pengidentifikasian, pengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian-penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi (Soemarso, 2009)

Akuntansi adalah sebuah sistem informasi yang memberikan laporan kepada para pengguna informasi akuntansi atau kepadapihak-pihak yang memiliki kepentingan terhadap hasil kinerja dan kondisi keuangan perusahaan

2.1.3 Laba Rugi

Laporan laba rugi merupakan laporan yang menunjukkan jumlah pendapatan atau penghasilan yang diperoleh dari biaya-biaya yang dikeluarkan dan laba rugi dalam suatu periode tertentu (Kasmir, 2010)

Laporan laba rugi dapat disusun dalam dua bentuk yaitu :

1. Bentuk *Single Step*, yaitu menggabungkan semua penghasilan menjadi satu kelompok dan semua biaya dalam satu kelompok, sehingga untuk menghitung rugi laba bersih hanya memerlukan satu langkah yaitu mengurangi total biaya terhadap total penghasilan.
2. Bentuk *Multiple Step*, bentuk ini dilakukan pengelompokan yang lebih teliti sesuai dengan prinsip yang digunakan secara umum. Dalam bentuk multiple step, laporan laba rugi disusun bertahap, sehingga dikenal beberapa jenis laba seperti laba kotor, laba bersih operasi, laba bersih sebelum pajak dan laba bersih setelah pajak

2.1.4 Pentingnya Laporan Laba Rugi

Pada prinsipnya laporan laba rugi merupakan laporan keuangan yang berisikan informasi terkait dengan keberhasilan perusahaan dalam periode tertentu. Laporan laba rugi memuat informasi transaksi pendapatan, beban, keuntungan, dan kerugian.

Laporan laba rugi ini memiliki manfaat yang besar bagi sebuah perusahaan, dimana penentu kebijakan dalam perusahaan menggunakan informasi tersebut untuk memprediksi arus kas masa mendatang dengan berbagai cara. Misalnya, investor menggunakan informasi dalam laporan laba rugi untuk mengevaluasi kinerja perusahaan di masa lalu, sebagai dasar untuk memprediksi kinerja masa

mendatang, dan menilai resiko kegagalan perusahaan untuk mencapai arus kas dimasa datang.

Penyusunan laporan laba rugi ini harus dilakukan dengan benar, tepat, dan apa adanya untuk menghasilkan laporan yang valid dan dapat diandalkan. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang dapat membuat laporan laba rugi dengan benar.

Tahap pertama yang dilakukan dalam menyusun laporan laba rugi adalah dengan mempersiapkan neraca. Neraca merupakan dasar dalam membuat laporan laba rugi karena laporan laba rugi bersumber dari neraca lajur yang ada pada kolom laba/rugi. Setelah neraca lajur dibuat, maka langkah selanjutnya adalah menyalin data yang diperlukan ke dalam laporan laba rugi beserta mengolah data-data yang ada.

Keberadaan laporan laba rugi memang tidak bisa dipandang sebelah mata, karena bagi manajemen laporan laba rugi merupakan dasar dalam pengambilan keputusan. Unsur-unsur laporan laba rugi yang disajikan dengan memadai dan dapat dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya akan mempermudah para pengambil keputusan dalam menilai laba dan arus kas masa depan. Yang harus diperhatikan dalam menyusun laporan laba rugi ini adalah laporan harus dibuat dengan teliti dan cermat. Dimana salah satu indikasi jika perhitungannya benar adalah jumlah laba bersih yang dihasilkan dari neraca lajur dan di laporan laba rugi adalah sama.

2.1.5 Alat Pengembangan Sistem






1.5.6.1 Use Case

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Sukanto dan Shalahuddin, 2013)

Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.




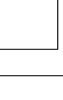

Table 1. Simbol-simbol Usecase

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

1.5.6.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Sukamto dan Shalahuddin, 2013)

Table 2. Simbol-simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

1.5.6.3 Class Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013) menjelaskan bahwa Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem

Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut:
 - a. Kelas main

Kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan.

- b. Kelas yang menangani tampilan sistem (*view*) Kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.
- c. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case* (*controller*)
Kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian *use case*, kelas ini biasanya disebut dengan kelas proses yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak.
- d. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (*model*)
Kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menjadi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data

Table 3. Simbol-simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendant</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu element mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain

1.5.6.4 Perangkat Lunak yang digunakan

1. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems. Saat ini merupakan dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis yang lebih sederhana. Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/nonspesifik dan secara khusus didesain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda. Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi web.

2. NetBeans

The NetBeans IDE adalah sebuah lingkungan pengembangan sebuah kaskas untuk pemrograman, menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam java namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain

3. MySQL

MySQL adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk data untuk menginformasikan satu perusahaan dan instansi. Bila terdapat file yang tidak dapat dipadukan atau dihubungkan dengan file yang lainnya

3. PEMBAHASAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *deskriptif*. Penelitian *deskriptif* adalah survei, metode survei merupakan penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok maupun suatu daerah (Nazir, 2014).

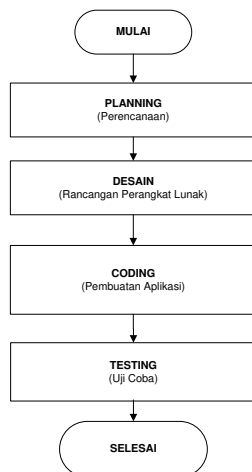
Metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan *Extreme Programming (XP)*. *Extreme Programming (XP)* merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat.

Landasan penggunaan metode *Extreme Programming (XP)* karena sifat dari aplikasi yang dikembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi : planning design, coding dan testing.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil objek di CV. Primamedia Printing di Bandar Lampung dengan kurun waktu April – Juni 2018

3.3 Langkah-Langkah Penelitian



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah tahapan yang dilakukan setelah tahapan perencanaan penelitian dilakukan. Tahapan ini berisikan proses dalam mengumpulkan data baik itu data yang didapat dari narasumber maupun dokumen-dokumen yang ada di Dinas Wisata atau tempat wisata untuk mendukung penelitian. Pada tahap pengumpulan data ini hal dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Study Literatur atau Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui membaca dan mempelajari referensi-referensi berupa makalah, jurnal ilmiah, skripsi, atau buku. Fasilitas internet juga digunakan media untuk mencari data atau informasi yang dipublikasikan di dunia maya yang berkaitan dengan objek penelitian

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab yang di ajukan secara langsung kepada narasumber untuk mendapatkan data atau informasi yang berkaitan dengan objek penelitian

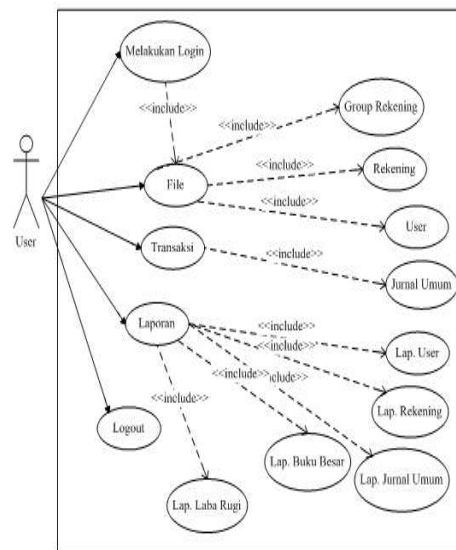
3. Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau peninjauan langsung terhadap sumber permasalahan serta berkomunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan serta bertanggung jawab dalam memasukkan data keuangan

3.5 Hasil Penelitian

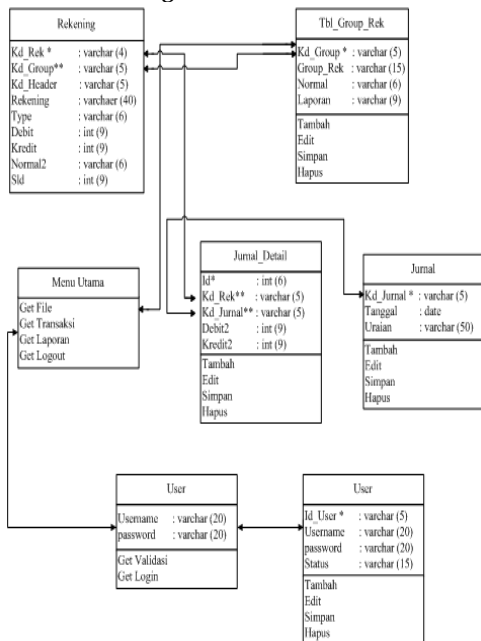
3.5.1 Rancangan Perangkat Lunak

2.5.1.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

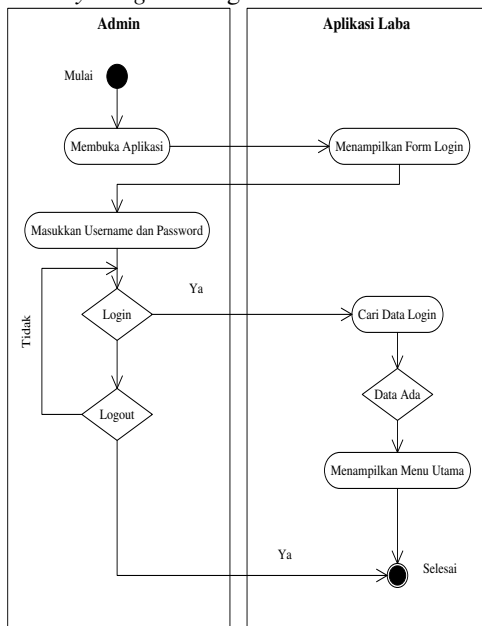
2.5.1.2 Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

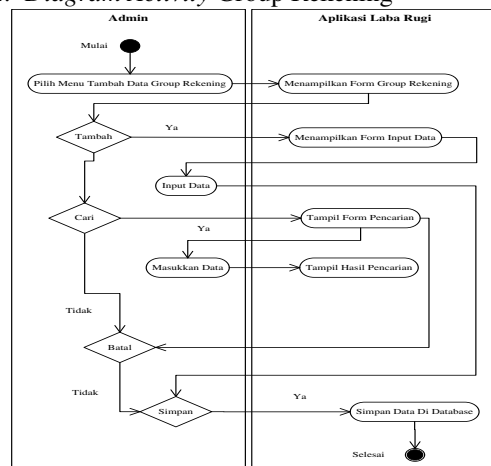
2.5.1.3 Diagram Activity

1. Activity Diagram Login



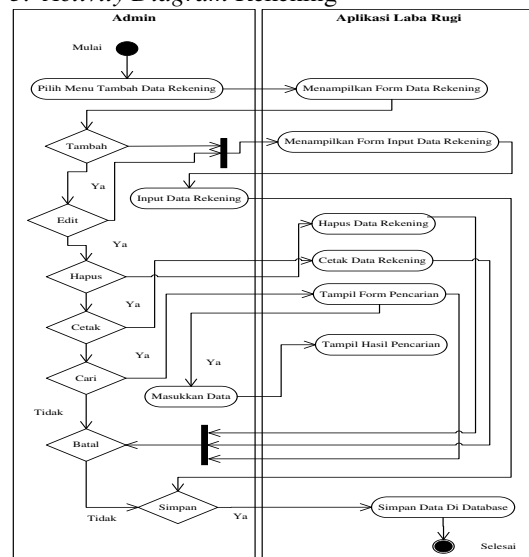
Gambar 4. Activity Diagram login

2. Diagram Activity Group Rekening



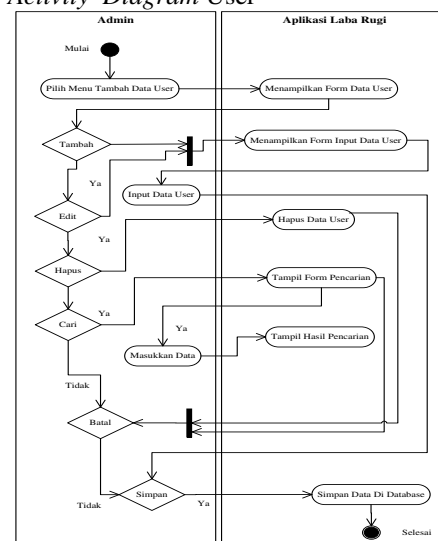
Gambar 5. Activity Diagram Group Rekening

3. Activity Diagram Rekening



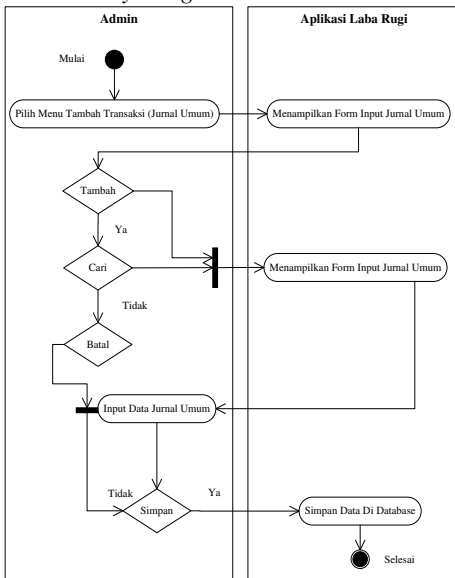
Gambar 6. Activity Diagram Rekening

4. Activity Diagram User



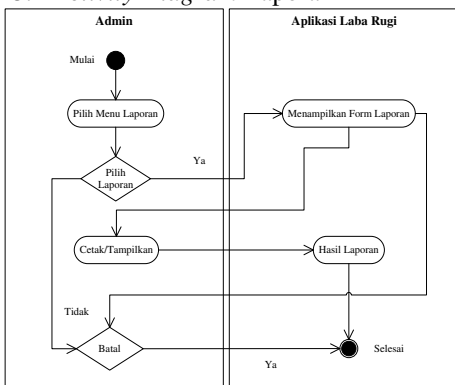
Gambar 7. Activity Diagram User

5. Activity Diagram Jurnal Umum



Gambar 8. Activity Diagram Jurnal Umum

5. Activity Diagram Laporan



Gambar 9. Activity Diagram Laporan

3.5.2 Hasil Perangkat Lunak

1. Form Login

Login password merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan. Tampilan form ini, berfungsi untuk keamanan data di mana pengguna diminta untuk meng-Input-kan username dan password yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan form login dapat dilihat pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10. Login

Form login ini adalah tampilan awal aplikasi yang berfungsi untuk hak akses pada setiap bagian. Ada beberapa bagian yang dapat masuk ke dalam sistem yaitu Admin, User

2. Menu Utama

Menu utama dalam aplikasi karena berfungsi untuk mengakses menu-menu lainnya yang terdapat pada aplikasi. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut :



Gambar 11. Menu Utama

Selain berfungsi untuk menyajikan menu-menu apa saja yang terdapat dalam program aplikasi, dan merupakan tempat untuk membuka form-form yang terdapat dalam aplikasi tersebut, menu utama juga berfungsi untuk mengakhiri atau menutup program aplikasi yang sedang berjalan. Halaman ini muncul setelah login pada form login. Tampilan menu utama program memiliki 4 menu program diantaranya File, Transaksi, Laporan, Logout.

3. Form Entry Data Group Rekening

Untuk menampilkan menu Entry Data Group Rekening klik menu File, maka akan muncul Menu Entry Data Group Rekening dan klik menunya maka akan tampil formnya, menu ini digunakan untuk menginput atau memasukkan data Group Rekening .



Gambar 12. Form Entry Group Rekening

Untuk mengisi data Group Rekening dapat klik tombol tambah lalu mengisikannya pada form yang telah tampil, dan ketika ingin menyimpan data yang telah di input dengan klik tombol *Simpan* maka data akan tersimpan dan kemudian setelah tersimpan

layar akan kembali bersih untuk penginputan lagi. Untuk pencarian data dapat langsung mengetikkan Kode Group atau Group Rekening pada kolom pencarian maka akan otomatis tampil data Group Rekening yang dicari, bila Kode Group atau Group Rekening salah maka tidak ada data yang akan muncul, Group Rekening jumlah umumnya hanya ada 5 yaitu Harta, Kewajiban, Modal, Pendapatan dan Biaya

4. Form Entry Data Rekening

Untuk menampilkan menu Entry Data Rekening klik menu File, maka akan muncul Menu Entry Data Rekening dan klik menyunya maka akan tampil formnya, menu ini digunakan untuk menginput atau memasukkan data Rekening.

Gambar 12. Form Entry Data Rekening

Untuk mengisi data rekening tidak dapat langsung mengisinya pada form yang telah tampil, hal pertama yang harus dilakukan adalah dengan klik tombol *Tambah* maka form dapat langsung diisi dan untuk menyimpan data yang telah di input klik tombol *Simpan* maka data akan tersimpan lalu klik tombol *Tambah* untuk penginputan lagi. Untuk pencarian data dapat langsung mengetikkan Kode Rekening dan Nama Rekening pada kolom pencarian maka akan otomatis tampil data rekening yang dicari, bila Kode Rekening dan Nama Rekening salah maka tidak ada data yang akan muncul, setelah pencarian dilakukan jika ada pengeditan data dapat dipilih dulu dan setelah itu memasukkan data perubahan dan menyimpannya dengan menekan tombol *Ubah* maka data akan berubah secara otomatis menurut data perubahan yang kita isikan, dan untuk menghapus data, setelah pencarian data barang tampil dapat langsung menekan tombol *Hapus* maka akan keluar dialog yang berisi pertanyaan "Apakah Anda Yakin Menghapus Data Ini?", bila memang akan dihapus maka tekan tombol "Yes" bila tidak tekan tombol "No". Setelah penginputan data selesai dapat menutup form entry data Rekening dengan menekan tombol "Keluar", maka form akan tertutup dan kembali ke form menu utama.

5. Form Entry Data User

Untuk menampilkan menu Entry Data User klik menu File, maka akan muncul Menu Entry Data User dan klik menyunya maka akan tampil formnya, menu ini digunakan untuk menginput atau memasukkan data User.

Gambar 13. Form Entry Data User

Untuk menginput data User tidak dapat langsung mengisikan pada form yang telah tampil, hal pertama yang harus dilakukan adalah dengan klik tombol *Tambah* maka form dapat langsung diisi, untuk menyimpan data yang telah di input klik tombol *Simpan* maka data akan tersimpan dan kemudian setelah tersimpan layar akan kembali bersih dan klik tombol *Tambah* untuk penginputan lagi. Untuk pencarian dapat langsung mengetikkan Id User atau Username pada kolom pencarian data maka akan otomatis tampil data User yang dicari, bila Id User atau Username salah maka tidak ada data yang akan muncul setelah pencarian dilakukan jika ada pengeditan data dapat dipilih dulu dan setelah itu memasukkan data perubahan dan menyimpannya dengan menekan tombol *Ubah* maka data akan berubah secara otomatis menurut data perubahan yang kita isikan, dan untuk menghapus data, setelah pencarian data User tampil dapat langsung menekan tombol *Hapus* maka akan keluar dialog yang berisi pertanyaan "Apakah Anda Yakin Menghapus Data Ini?", bila memang akan dihapus maka tekan tombol "Yes" bila tidak tekan tombol "No". Setelah penginputan data selesai dapat menutup form entry data User dengan menekan tombol "Keluar", maka form akan tertutup dan kembali ke form menu utama

6. Form Transaksi Jurnal Umum

Menu Transaksi Jurnal Umum digunakan untuk memasukkan data Jurnal Umum. Untuk membuka menu transaksi Jurnal Umum klik menu transaksi maka akan muncul Jurnal Umum, klik menyunya maka akan tampil formnya.

Gambar 14. Form Transaksi Jurnal Umum

Untuk menginput form transaksi jurnal umum tidak dapat langsung mengisi data karena harus klik tombol “Tambah”. Selanjutnya Kode Jurnal secara otomatis muncul. Untuk pencarian data dapat langsung mengetikkan Kode Jurnal atau Kode Rekening pada kolom pencarian maka akan otomatis tampil data jurnal umum yang dicari, bila Kode Jurnal atau Kode Rekening salah maka tidak ada data yang akan tampil. Setelah penginputan data selesai dapat menutup form transaksi jurnal umum dengan menekan tombol ”Keluar”, maka form akan tertutup dan kembali ke form menu utama.

7. Kertas Kerja Jurnal Umum

Tanggal	Keterangan	No Rek	Nama Rekening	Debit	Kredit
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	371.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	4101	Pendapatan.Jasa	0	371.000
25/09/18	Pend. Jasa banner dan	1102	Kas di Bank	975.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner dan	4101	Pendapatan.Jasa	0	975.000
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	1.086.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	4101	Pendapatan.Jasa	0	1.086.000
25/09/18	Pend. Jasa paket parcel	1102	Kas di Bank	504.000	0
25/09/18	Pend. Jasa paket parcel	4102	Pendapatan.Jasa	0	504.000
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	630.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	4102	Pendapatan.Jasa	0	630.000
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	540.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	4102	Pendapatan.Jasa	0	540.000
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	720.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	4102	Pendapatan.Jasa	0	720.000
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	810.000	0
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	4102	Pendapatan.Jasa	0	810.000
25/09/18	Pend. Jasa banner a.n	1102	Kas di Bank	180.000	0

Gambar 15. Kertas Kerja Jurnal Umum

7. Kertas Kerja Jurnal Umum

CV. Primamedia Digital Printing	
Jl. Kampoja No. 56 Kebon Jaha, Tanjung Karang - Bandar Lampung	
Laporan Laba Rugi	
Untuk Bulan yang Berakhir 30 September 2018	
Pendapatan.Jasa	8.285.000
Biaya	
Beban Gaji	4.500.000
Total	4.500.000
Laba	3.785.000
Tanggal: 25-Sept-2018	
Yang Membuat	Mengetahui
(WULANDARI)	(.....)

Gambar 16. Laporan Laba Rugi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya Aplikasi pengolahan data laporan laba rugi dapat mempermudah dan membantu meringankan tugas bagian keuangan pada CV. Primamedia Digital Printing Bandar Lampung.
2. Dengan adanya Aplikasi pengolahan data laporan laba rugi waktu yang diperlukan karyawan dalam hal penginputan data, pembuatan laporan, serta pencarian data menjadi lebih cepat.
3. Dengan adanya Aplikasi pengolahan data laporan laba rugi, semua data keuangan tersimpan dengan aman dan rapih, sehingga lebih mudah untuk mengelola data.

PUSTAKA

- Kasmir, 2010, Pengantar Manajemen Keuangan. Edisi Pertama, Cetakan Kedua. Kencana Jakarta.
- Moh. Nazir, 2014. Metodologi Penelitian, Ghalia Indonesia, Bogor
- Roger.S. Pressman Ph.D, 2002, Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1. ANDI dan McGraw-Hill Book Co. Yogyakarta.
- S.R. Soemarso, 2009, Akuntansi Suatu Pengantar. Edisi Kelima. Salemba Empat. Jakarta.
- R.A. Sukamto dan M. Shalahuddin, 2013, Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung. Informatika. Baru Roda Dua Pada Samsat Rajabasa. *Suciani Olivia. Pengantar*. Edisi Kelima. Salemba Empat. Jakarta