



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Matondang, dkk (2019:1) Mengatakan bahwa komputer (*computer*) diambil dari *computare* (bahasa latin) yang berarti menghitung (*to compute atau to reckon*) yaitu sebuah perangkat yang dapat digunakan untuk mengolah suatu data dan kemudian dapat disimpan kedalam perangkat penyimpanan yang terdapat di dalam komputer.

Sedangkan menurut Wahyudin dan Munir (2018:1) Mengatakan bahwa “komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima *input*, mengolah *input*, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis”.

2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kadir (2021:2) Mengatakan bahwa Perangkat Lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer sehingga dapat melaksanakan tugas sesuai dengan kehendak pemakai.

Menurut Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018:2) “Perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

2.1.3 Pengertian Basis Data (*Data Base*)

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2018:43) “basis data (*data base*) adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”.

Menurut Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara (2017:142) “Basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling



berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah”.

2.1.4 Metode Pengembangan Sistem

Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018:26), Metode Pengembangan Sistem atau SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018:133), Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mempresifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.



3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.2 Pengertian – Pengertian Judul

2.2.1 Aplikasi

Menurut Kadir (2021:4) Mengatakan bahwa Aplikasi adalah suatu perangkat lunak atau program yang biasanya dipasang di komputer untuk melakukan instruksi-instruksi dari pemakai.

Sedangkan menurut Habibi, dkk (2020:4) “Suatu program komputer yang yang bertujuan untuk mengerjakan tugas dari user”.



2.2.2 Laporan Laba Rugi

Menurut Warren, dkk (2019:17), Laporan Laba Rugi adalah laporan yang menyajikan pendapatan dan beban untuk suatu periode waktu tertentu berdasarkan konsep pengaitan (*matching concept*), yang disebut juga dengan konsep penandingan atau pepadanan, antara pendapatan dan beban yang terkait untuk periode waktu tertentu seperti, satu bulan atau satu tahun.

2.2.3 Jasa Pengangkutan Bahan Bakar Minyak (BBM)

Jasa Pengangkutan Bahan Bakar Minyak (BBM) adalah jasa yang diberikan oleh perusahaan angkutan BBM dalam melayani perusahaan-perusahaan yang kegiatan usahanya banyak menggunakan bahan bakar minyak. Seperti perusahaan perkebunan, perusahaan tambang, proyek pembangunan infrastruktur serta industri.

2.2.4 Web

Menurut Elgamar (2020:3) Mengatakan bahwa Website atau Web adalah sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung, dimana website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya.

Sedangkan menurut Riesca Dewi Wahyuningrum dan Miftachul Chusnah (2021:7) “Website adalah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas menggunakan sebuah browser menggunakan URL website”.

2.2.5 Aplikasi Laporan Laba Rugi Jasa Pengangkutan Bahan Bakar Minyak (BBM) pada PT Buana Energi Sriwijaya Berbasis Web

Aplikasi Laporan Laba Rugi merupakan aplikasi yang membantu karyawan PT Buana Energi Sriwijaya khususnya Admin Keuangan dalam pencatatan dan pembuatan laporan laba rugi berbasis web, yang mana pada



aplikasi ini juga dapat menampilkan informasi tentang data pendapatan dan biaya pengeluaran serta laporan laba rugi.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 *Unified Model Language (UML)*

Menurut Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018:133), “*Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain”.

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *UML* hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

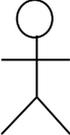
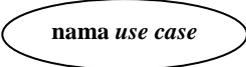
Dalam membangun perancangan sistem dengan alat bantu perancangan *Unified Modeling Language (UML)* ada beberapa tahapan yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

2.3.1.1 *Use Case Diagram*

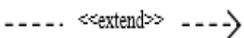
Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:155), “*use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dapat dikatakan *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor/ <i>Actor</i>	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, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i> .
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
4.		Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan. Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan, biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya
5.		Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua <i>buah use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
6.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

(Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018:156)

2.3.1.2 Activity Diagram (Diagram Aktivitas)

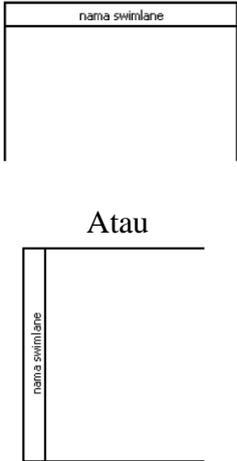
Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:161), “*activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

Tabel 2.2 Simbol Diagram Aktivitas

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.		Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol Diagram Aktivitas

No	Simbol	Nama	Deskripsi
5.		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

(Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018:162)

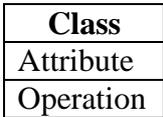
2.3.1.3 Class Diagram (Diagram Kelas)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:141), “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 *method* atau operasi. Berikut penjelasan atribut dan operasi:

1. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau *method* adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2.3 Simbol Diagram Kelas

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol Diagram Kelas

No	Simbol	Nama	Keterangan
2.		Antarmuka/ <i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi obyek
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.		Asosiasi berarah/ <i>directed</i>	Asosiasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, asosiasi biasanya juga disertain dengan <i>multiplicity</i>
5.		Generalisasi	Asosiasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum – khusus)
6.		Kebergantungan/ <i>dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7.		Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

(Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018:146)

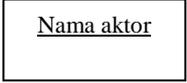
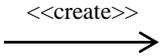
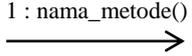
2.3.1.4 Sequence Diagram (Diagram Sekuen)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:165), “*sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek”. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek tersebut. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.



Simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram*, yaitu :

Tabel 2.4 Simbol Diagram Sekuen

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.	 Atau 	Aktor	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, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
2.		Garis hidup <i>/ lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya
4.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
5.		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol Diagram Sekuen

No	Simbol	Nama	Keterangan
6.		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
7.		Pesan tipe keluaran	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

(Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018:165)

2.4 Teori Program

2.4.1 HTML (*HyperText Markup Language*)

Menurut Abdulloh (2018:7) “HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website”. Sedangkan Menurut Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara (2017:15) “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web”. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu:

1. Mengatur tampilan halaman web dan isinya
2. Membuat tabel dalam halaman web
3. Mempublikasikan halaman web secara online
4. Membuat form yang bisa di gunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via web
5. Menambahkan objek-objek seperti citra, audio, video, animasi, java applet dalam halaman web
6. Menampilkan area gambar (canvas) di browser



2.4.2 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Enterprise (2019:1) Mengatakan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis website yang dapat dijalankan dengan menggunakan browser.

Menurut Sidik (2017:4) “*PHP* merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script yang membuat dokumen *HTML* secara on the fly yang dieksekusi di server web, dokumen *HTML* yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen *HTML* yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor *HTML*”.

2.4.3 CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Azis,dkk (2019:36) “*CSS* (*Cascading Style Sheet*) adalah sebuah dokumen yang terdiri dari kode program yang digunakan untuk membuat elegan tampilan dari tampilan halaman website yang dibuat”.

Menurut Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara (2017:56) “Mengatakan bahwa ada 4 cara memasang kode *CSS* ke dalam kode *HTML* atau halaman *web*, yaitu :

1. *Inline Style Sheet* (Memasukkan kode *CSS* langsung pada tag *HTML*)
2. *Internal Style Sheet* (*Embed* atau memasang kode *CSS* ke dalam bagian `<head>`)
3. Me-link ke external *CSS*
4. Import *CSS* file

2.4.4 MySQL

Menurut Enterprise (2018:2) MySQL merupakan server yang melayani database yang dapat membuat dan mengelola database.

Menurut Rahmadya Trias Handayanto dan Herlawati (2018:43) Mengatakan bahwa, MySQL merupakan salah satu software database yang terkenal yang telah banyak digunakan oleh pengembang perangkat lunak karena sifatnya yang open source.



2.4.5 XAMPP



Gambar 2.1 Xampp

2.4.5.1 Pengertian XAMPP

Menurut Habibi, dkk (2020:5) “XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program, xampp adalah perangkat yang menggabungkan tiga aplikasi ke dalam satu paket yaitu *Apache, MySQL, dan PHP my Admin*”.

Sedangkan Menurut Enterprise (2018:3) Mengatakan bahwa XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan karena fiturnya tergolong lengkap dan mudah digunakan.

2.4.6 Sublime Text



Gambar 2.2 Sublime Text Editor

2.4.6.1 Pengertian Sublime Text

Menurut Nugroho, dkk (2021:39) “*Sublime Text* adalah aplikasi editor kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform system* dengan menggunakan teknologi *Phyton APP*”. Sedangkan menurut Habibi, dkk (Supono dan Putratama, 2020:9) “Sublime Text adalah perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi”



2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan suatu kajian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti jurnal penelitian, skripsi atau tesis. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan sumber pustaka dalam penelitian dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
1.	Judul Jurnal	Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kacamata Online dan Penyusunan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus di Yuda Optical, Bandung)
	Nama Jurnal	e-Proceeding of Applied Science
	Volume dan Tahun Terbit	Vol 6, No. 1 Tahun 2020
	Penulis	Bella Asdelina Hutagalung, Rochmawati dan Monterico Adrian
	Latar Belakang	Yuda Optikal merupakan toko yang bergerak dalam bidang usaha dagang. Optik Yuda hanya menjual kacamata dengan berbagai merk, lensa, dan <i>frame</i> , tetapi tidak menerima jasa layanan pemeriksaan kesehatan mata. Tentu saja, Yuda Optikal harus mampu bersaing dengan toko kacamata yang lain. Selain itu, Pada Yuda Optikal sendiri untuk pencatatan keuangan maupun transaksi pada masih bersifat manual yaitu semua transaksi masih dicatat dalam sebuah excel.

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
	Tujuan	Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah pekerjaan dan dapat membantu perusahaan untuk melakukan pencatatan penjualan, pencatatan beban, jurnal, buku besar, laporan penjualan, dan laporan laba rugi.
	Metode Penelitian	Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC) merupakan sebuah metode untuk pengembangan sistem, baik mengembangkan sistem yang sudah ada dengan memperbaiki hingga menyempurnakan sistem tersebut atau merancang dan membuat sistem baru sesuai dengan sistem yang diperlukan. SDLC memiliki beberapa model. Dalam mengerjakan proyek ini, penulis memakai model <i>Prototype</i> seperti Mendengarkan Pelanggan, Membangun atau Memperbaiki <i>Mock Up</i> dan Pelanggan Melihat dan Menguji <i>Mock Up</i> .
	Hasil Penelitian	Menghasilkan Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kacamata Online dan Penyusunan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus di Yuda Optical, Bandung) agar mempermudah pencatatan keuangan maupun transaksi.
	Kesimpulan	Dengan adanya aplikasi diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses pekerjaan di Yuda Optik untuk pencatatan keuangan maupun transaksi dan sekaligus dalam pembuatan laporan.

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
	Link Jurnal	https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/
2	Judul Jurnal	Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis <i>Web</i> Pada Pt. United Tractors Pontianak
	Nama Jurnal	Jurnal Sains dan Manajemen
	Volume dan Tahun Terbit	Vol 7, No 2 Tahun 2019
	Penulis	Nurmalasari Nurmalasari, Anna Anna dan Riska Arissusandi
	Latar Belakang	Sistem berjalan pada PT. United Tractors khususnya bagian keuangan masih menggunakan tulis tangan seperti pencatatan transaksi penjualan dengan nota serta pembuatan laporan dalam satu buku besar dengan begitu memperlambat proses kerja karyawan juga keamanan data kurang terjamin. Sehingga sering terjadi hilangnya berkas-berkas dan butuh waktu yang lama untuk mencari berkas yang hilang. Pembuatan laporan dilakukan dengan menyalin ulang data yang ada pada dokumen yang lain yang akan dibuat laporan. Hal seperti ini sangat memakan banyak waktu.
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui prosedur sistem berjalan dan pembuatan sistem informasi akuntansi yang mendukung proses keuangan pada PT. United Tractor

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
	Metode Penelitian	Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode dalam menganalisa software yang dirancang dan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka sedangkan metode pengembangan software yaitu menggunakan metode waterfall dengan sebuah model pengembangan perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung atau support.
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah merancang Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis <i>Web</i> Pada Pt. United Tractors Pontianak untuk mendukung proses keuangan agar membantu bagian administrasi mengolah data.
	Kesimpulan	Aplikasi ini dirancang untuk dapat melakukan pengolahan data penjualan hingga pada proses pembuatan laporan keuangan. Dengan adanya laporan laba rugi berbasis <i>Web</i> ini, diharapkan dapat membantu admin dan <i>Branch Operation Head</i> (BOH) dalam mengolah laporan laba rugi agar lebih mudah, cepat dan Akurat.
	Link Jurnal	https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/5659

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
3	Judul Jurnal	Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Transaksi Penjualan Tunai Dan Penyusunan Laporan Laba Rugi Dengan Metode Perpetual Pada Perusahaan Dagang (Studi Kasus: Bandung Clothing Corporation)
	Nama Jurnal	e-Proceeding of Applied Science
	Volume dan Tahun Terbit	Vol 7, No 6 Tahun 2021
	Penulis	Rundina Alifah Primayanti, Nelsi Wisna dan Monterico Adrian.
	Latar Belakang	Bandung Clothing Corporation merupakan salah satu perusahaan dagang yang bergerak di bidang <i>fashion distro</i> hits anak muda Bandung. Penjualan pada perusahaan ini dilakukan secara online via Whatsapp dan offline dengan datang langsung ke salah satu distronya. Pada Bandung Clothing Corporation ini pada saat ini pengelolaan penjualan masih dilakukan secara manual yaitu dengan mencatat semua transaksi menggunakan media catatan buku, sehingga penyusunan laporan keuangan juga dilakukan secara manual.
Tujuan	Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah pekerjaan Bandung Clothing Corporation pada pengelolaan penjualan dan penyusunan laporan keuangan.	

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
	Metode Penelitian	Metode penelitian yang digunakan adalah, <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC) memiliki beberapa model, yang berfungsi mengembangkan tahapan-tahapan utama dalam mengembangkan sistem perangkat lunak. dalam pengerjaan ini model SDLC yang digunakan yaitu waterfall. Secara umum tahapan dalam model air terjun (waterfall) meliputi tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Transaksi Penjualan Tunai Dan Penyusunan Laporan Laba Rugi Dengan Metode Perpetual Pada Perusahaan Dagang (Studi Kasus: Bandung Clothing Corporation)
	Kesimpulan	Dibuatlah aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>framework CodeIgniter</i> , serta menggunakan media penyimpanan (<i>database</i>) <i>MySQL</i> . yang dapat menangani pengelolaan transaksi penjualan dan menghasilkan laporan laba rugi pada Bandung Clothing.
	Link Jurnal	https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16807

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
4	Judul Jurnal	Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Pesanan, Perhitungan Harga Pokok Penjualan Dan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus : Cv Anami Cake, Bogor)
	Nama Jurnal	e-Proceeding of Applied Science
	Volume dan Tahun Terbit	Vol 7, No 6 Tahun 2021
	Penulis	Nabila Azzahra, Renny Sukawati dan Marwanto Rahmatuloh
	Latar Belakang	CV Anami Cake merupakan perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur yaitu memproduksi makanan seperti Bolen, Banana Crispy, Chicken Chrispy, Bolu Gulung, Brownies, Bolu. Sistem penjualan pada CV Anami Cake yaitu berupa sistem order atau pemesanan. Pemesanan dapat dilakukan secara langsung mengunjungi tempat produksi maupun melalui media sosial seperti whatsapp, dan instagram oleh pelanggan. Kemudian pada pencatatan dalam pembukuan keuangan yaitu belum adanya pencatatan dan pembukuan keuangan serta belum adanya aplikasi yang dapat membantu perusahaan dalam perhitungan harga pokok penjualan yang digunakan.
	Tujuan	Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah pekerjaan CV Anami Cake pada pengelolaan penjualan dan penyusunan laporan keuangan.

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
	Metode Penelitian	Metode penelitian yang digunakan adalah, <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC) memiliki beberapa model, yang berfungsi mengembangkan tahapan-tahapan utama dalam mengembangkan sistem perangkat lunak. dalam pengerjaan ini model SDLC yang digunakan yaitu waterfall. Secara umum tahapan dalam model air terjun (waterfall) meliputi tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan.
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Pesanan, Perhitungan Harga Pokok Penjualan Dan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus : Cv Anami Cake, Bogor) sehingga sistem pencatatan keuangan memenuhi standar akuntansi.
	Kesimpulan	Menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>framework CodeIgniter</i> , serta menggunakan media penyimpanan (<i>database</i>) <i>MySQL</i> . CV Anami Cake belum memiliki laporan akuntansi seperti jurnal dan buku besar, sehingga sistem pencatatan keuangan belum memenuhi standar akuntansi yang ada.
	Link Jurnal	https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/16801

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
5	Judul Jurnal	Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Pada Putri Beauty Salon Dan Spa Bandar Lampung
	Nama Jurnal	Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)
	Volume dan Tahun Terbit	Vol 1, No 1 Tahun 2018
	Penulis	Irwandi dan Herlin Dwi Setianingsih
	Latar Belakang	Penggunaan teknologi dapat meningkatkan dan menunjang suatu aktifitas bisnis, sehingga banyak pelaku bisnis menerapkan teknologi supaya informasi dapat diperoleh secara tepat, cepat, dan akurat. Pelaku bisnis juga membutuhkan sistem informasi akuntansi karena sistem informasi akuntansi dapat digunakan untuk mengolah data keuangan yang berhubungan dengan data transaksi dan disajikan dalam bentuk laporan keuangan yang salah satunya yaitu laporan keuangan laba rugi.
	Tujuan	Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kinerja bagian admin pada Putri Beauty Salon dan Spa Bandar Lampung dalam penyusunan laporan laba rugi secara cepat dan tepat waktu.
Metode Penelitian	Metode penelitian yang digunakan adalah mengacu pada model Extreme Programming. Extreme Programming adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak	

Lanjutan **Tabel 2.5** Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Keterangan
		yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. Adapun tahapannya, yaitu Planning, Design, Coding dan Testing.
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Pada Putri Beauty Salon Dan Spa Bandar Lampung. agar Format penyusunan laporan laba rugi memenuhi standart akuntansi, sehingga pembuatan laporan laba rugi dapat tepat waktu.
	Kesimpulan	Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan baik dan lebih mudah dalam memberikan informasi.
	Link Jurnal	https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/130