



UNIVERSITAS
Dinamika

**RANCANG BANGUN APLIKASI LAPORAN LABA RUGI BERBASIS
WEBSITE PADA UMKM DEPOT TUJUH**

KERJA PRAKTIK



Program Studi
S1 Sistem Informasi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

SAHLA SALSALBILA ARZA SAAT

18.41010.0027

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI LAPORAN LABA RUGI BERBASIS
WEBSITE PADA UMKM DEPOT TUJUH**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

Disusun Oleh:



Nama : SAHLA SALSALBILA ARZA SAAT

NIM : 18410100027

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

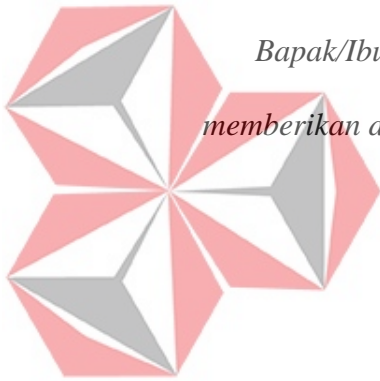
*“Whenever you feel troubled, keep your head high because you have many
beautiful reasons to live.”*



UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan kepada kedua Orangtua saya yang sangat saya sayangi,

*Bapak/Ibu Dosen yang saya hormati, teman – teman tercinta yang telah
memberikan dukungan, serta untuk diri saya sendiri karena telah bekerja keras.*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI LAPORAN LABA RUGI BERBASIS
WEBSITE PADA UMKM DEPOT TUJUH

Laporan Kerja Praktik oleh

Sahla Salsabila Arza Saat

NIM : 18.41010.0027

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 09 Juli 2021



Pembimbing

Dewiyani

Digitally signed
by Dewiyani
Date: 2021.07.10
07:02:59 +07'00'

Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
NIDN. 0725076301

Disetujui :

UNIVERSITAS

Penyelia

Digitally signed by Firza
Date: 2021.07.10 20:38:53
+07'00'

Firza

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik
Sukmaaji
Date: 2021.07.10 20:38:53
+07'00'
Adobe Acrobat Reader -
version: 2021.005.20048

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Sahla Salsabila Arza Saat
Nim : 18410100027
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI LAPORAN
LABA RUGI BERBASIS WEBSITE PADA UMKM
DEPOT TUJUH**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, diahlmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan, Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabut terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 Juli 2021

Yang menyatakan



Sahla Salsabila Arza Saat

NIM. 18410100027

ABSTRAK

Depot Tujuh merupakan usaha, mikro, kecil, dan menengah yang bergerak di bidang kuliner yang memiliki ciri khas yaitu menjual kuliner atau makanan khas Arab. UMKM Depot Tujuh melakukan perhitungan laba dan rugi pada setiap harinya guna memantau grafik penjualan yang terjadi. UMKM Depot Tujuh ini masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan perhitungan laba dan rugi di tiap harinya, hingga membuat pihak UMKM Depot Tujuh merasa bingung dan merasa kurang efektif.

Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut ialah dilakukan pembuatan suatu aplikasi dengan menggunakan *framework laravel* yaitu Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh yang bertujuan untuk membantu UMKM Depot Tujuh dalam merekap catatan laba dan rugi yang dihasilkan.

Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* yang telah dibuat terbukti mampu menyelesaikan masalah tersebut, dibuktikan dengan menggunakan pengujian aplikasi yang telah dilakukan oleh pihak UMKM Depot Tujuh dan terbukti dapat mempermudah pihak UMKM Depot Tujuh dalam melakukan pencatatan laba dan rugi.

Kata kunci : *Website, Laravel, Database*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis Website Pada UMKM Depot Tujuh” dengan baik dan tepat waktu. Laporan Kerja Praktik ini disusun berdasarkan Kerja Praktik yang telah dilakukan selama kurang lebih satu bulan yaitu tanggal 08 Februari 2021 s/d 08 Maret 2021 pada UMKM Depot Tujuh yang berada di jalan KH Mas Mansyur No. 102, Ampel, Kec. Semampir, Kota Surabaya.

Kerja Praktik ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menuntaskan program studi Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Dinamika Surabaya. Kerja Praktik ini juga memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman.

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika.
3. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto selaku dosen pembimbing dalam kegiatan kerja praktik yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
4. Ibu Firza selaku *owner* dari UMKM Depot Tujuh yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja praktik kepada penulis.
5. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Surabaya, 09 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	5
2.2 Identitas Perusahaan	6
2.3 Visi Perusahaan.....	6
2.4 Misi Perusahaan	6
2.5 Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 UMKM.....	8
3.2 <i>Laravel</i>	8
3.3 <i>Website</i>	9
3.4 <i>Extreme Programming (XP)</i>	9
3.5 <i>Database</i>	11
BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN.....	13
4.1 <i>Planning</i> (Perencanaan).....	13
4.1.1 Identifikasi Masalah.....	13

4.1.2 Analisa Kebutuhan	14
4.2 <i>Design</i>	16
4.3 <i>Coding</i>	27
4.3.1 Master Menu Makanan	28
4.3.2 Master Menu Minuman.....	30
4.3.3 Master Pendapatan	32
4.4 <i>Testing</i>	34
BAB V PENUTUP.....	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah.....	13
Tabel 4. 2 Kebutuhan Pengguna	14
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Pendapatan.....	14
Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional Master Menu Makanan	15
Tabel 4. 5 Kebutuhan Fungsional Master Menu Minuman	15
Tabel 4. 6 Kebutuhan Non Fungsional	15



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Skema <i>extreme programming</i>	10
Gambar 4. 1 Skema tahapan rancang bangun aplikasi.....	13
Gambar 4. 2 Use Case Diagram	16
Gambar 4. 3 Activity Diagram Tambah Data Master Menu Makanan.....	17
Gambar 4. 4 Activity Diagram Edit Data Master Menu Makanan	18
Gambar 4. 5 Activity Diagram Hapus Data Master Menu Makanan.....	19
Gambar 4. 6 Activity Diagram Tambah Data Master Menu Minuman	20
Gambar 4. 7 Activity Diagram Edit Data Master Menu Minuman.....	21
Gambar 4. 8 Activity Diagram Hapus Data Master Menu Minuman	22
Gambar 4. 9 Activity Diagram Tambah Data Pendapatan.....	23
Gambar 4. 10 Activity Diagram Edit Data Pendapatan	24
Gambar 4. 11 Activity Diagram Hapus Data Pendapatan.....	25
Gambar 4. 12 Deployment Diagram	26
Gambar 4. 13 Entity Relationship Diagram.....	27
Gambar 4. 14 Halaman Daftar Data Menu Makanan	28
Gambar 4. 15 Halaman Fungsi Tambah Data Makanan	28
Gambar 4. 16 Halaman Fungsi Edit Data Makanan	29
Gambar 4. 17 Halaman Fungsi Hapus Data Makanan.....	29
Gambar 4. 18 Halaman Daftar Harga Menu Minuman.....	30
Gambar 4. 19 Halaman Fungsi Tambah Data Minuman	30
Gambar 4. 20 Halaman Fungsi Edit Data Minuman.....	31
Gambar 4. 21 Halaman Fungsi Hapus Data Minuman	31
Gambar 4. 22 Halaman pendapatan	32
Gambar 4. 23 Halaman fungsi tambah data pendapatan.....	32
Gambar 4. 24 Halaman fungsi edit data pendapatan.....	33
Gambar 4. 25 Halaman fungsi hapus pendapatan	34

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan	37
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	38
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	39
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	40
Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	41
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	42
Lampiran 7. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	43
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	44
Lampiran 9. Biodata Penulis	45



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Laba merupakan suatu pendapatan yang jauh lebih besar dari biaya pengeluaran pada suatu perusahaan atau Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), sedangkan rugi merupakan biaya pengeluaran pada suatu perusahaan atau Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang totalnya jauh lebih besar daripada pendapatan yang didapat. Laporan laba dan rugi adalah sebuah laporan keuangan yang harus dibuat oleh perusahaan atau Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), pembuatan laporan laba dan rugi pada umumnya memiliki tujuan sebagai bahan acuan dan bahan untuk dilakukannya evaluasi pada suatu perusahaan atau Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).

Pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Depot Tujuh merupakan sebuah kuliner yang memiliki ciri khas yaitu menjual kuliner atau makanan khas Arab. UMKM Depot Tujuh memiliki lokasi atau tempat yang berada di Jalan KH Mas Mansyur No. 102, Ampel, Kec. Semampir, Kota Surabaya. UMKM Depot Tujuh berada pada kawasan wisata religi Sunan Ampel, yaitu pada kawasan tersebut terkenal dengan kuliner khas Arab. Menu favorite khas Arab yang disajikan pada UMKM Depot Tujuh yaitu nasi kebuli, roti mariyam, dan lain sebagainya. UMKM Depot Tujuh tidak hanya menyajikan menu makanan khas arab melainkan juga menyajikan menu makanan seperti nasi madura, nasi rawon, nasi goreng kambing, dan lain sebagainya. UMKM Depot Tujuh buka pukul 08.00 pagi hingga pukul 21.00 WIB, UMKM ini memiliki 5 pegawai yang siap berada di tempat pada pukul 07.30 pagi untuk menyiapkan keperluan sebelum membuka tempat makan.

Berada pada kawasan wisata religi Sunan Ampel, yaitu pada kawasan yang terkenal dengan kuliner khas Arab di Surabaya membuat UMKM Depot Tujuh ini dibanjiri dengan pesanan, terkadang UMKM Depot Tujuh ini mampu menerima kurang lebih 250 pesanan per hari, UMKM Depot Tujuh mulai dibanjiri pesanan saat ada event atau kunjungan wisata dari masyarakat ke kawasan wisata religi

Sunan Ampel. UMKM Depot Tujuh ini masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan perhitungan laba dan rugi setiap harinya, hingga membuat pihak UMKM Depot Tujuh merasa bingung dan kurang efektif. Sistem manual yang digunakan oleh pihak UMKM Depot Tujuh ini yaitu menggunakan kertas, pihak dari UMKM Depot Tujuh sering sekali kehilangan catatan laba dan rugi yang telah dihitung per harinya, selain hilang terkadang catatan tersebut basah atau kotor sehingga kesulitan untuk dibaca, Dari permasalahan yang ada, maka sangat diperlukan suatu sistem yang dapat memudahkan UMKM Depot Tujuh dalam mencatat laba dan rugi penjualan per harinya, oleh karena itu dilakukan pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh yang bertujuan untuk membantu UMKM Depot Tujuh dalam merekap catatan laba dan rugi yang dihasilkan setiap harinya sekaligus memudahkan menentukan laba dan rugi yang dihasilkan setiap harinya. Dari dibuatnya suatu sistem tersebut diharapkan dapat mempermudah pihak UMKM Depot Tujuh dalam pencatatan dan perhitungan laba dan rugi per harinya.

1.2 Perumusan Masalah

Melihat dari latar belakang di atas, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada permasalahan yang ada ialah bagaimana pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh dapat mempermudah UMKM Depot Tujuh.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada pada latar belakang di atas, batasan masalah dalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh yaitu sistem yang dibuat memiliki 3 menu yang menampilkan menu makanan, minuman, serta pendapatan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari kerja praktik yang dilakukan ialah membuat suatu Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh.

1.5 Manfaat

Manfaat dari dibuatnya Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website* Pada UMKM Depot Tujuh antara lain sebagai berikut :

1. Memudahkan pihak UMKM Depot Tujuh dalam melakukan pencatatan laba rugi penjualan ditiap harinya.
2. Mempermudah pihak UMKM Depot Tujuh dalam menyimpan rekapan data laba rugi penjualan ditiap harinya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk dapat mempermudah dalam memahami secara keseluruhan terhadap suatu permasalahan yang dibahas, maka terdapat sistematika penulisan yang terbagi menjadi beberapa bab, antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari UMKM Depot Tujuh, perumusan masalah yang ada atau terjadi, batasan masalah yang ada pada proses kerja praktik, tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kerja praktik yang telah dilakukan, manfaat yang didapat dari pelaksanaan kerja praktik, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menjelaskan terkait dengan UMKM Depot Tujuh yaitu latar belakang perusahaan, identitas perusahaan, visi & misi perusahaan, dan juga struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori – teori yang berhubungan dengan kerja praktik yang telah dilakukan dan menjadi acuan dalam menyelesaikan suatu masalah yang ada.

BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan rancang bangun aplikasi.



BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil pengujian rancang bangun laporan laba rugi, serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan aplikasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

UMKM Depot Tujuh adalah sebuah kuliner yang memiliki ciri khas yaitu menjual kuliner atau makanan khas Arab. Angka Tujuh pada Depot Tujuh memiliki sejarah tersendiri, yaitu karena pemilik dari UMKM Depot Tujuh ini memiliki putra dan putri sebanyak tujuh bersaudara. UMKM Depot Tujuh memiliki lokasi atau tempat yang berada di Jalan KH Mas Mansyur No. 102, Ampel, Kec. Semampir, Kota Surabaya. UMKM Depot Tujuh berada pada kawasan wisata religi Sunan Ampel, yaitu pada kawasan tersebut terkenal dengan kuliner khas Arab. Menu *favorite* khas Arab yang disajikan pada UMKM Depot Tujuh yaitu nasi kebuli, roti mariyam, dan lain sebagainya. UMKM Depot Tujuh tidak hanya menyajikan menu makanan khas arab melainkan juga menyajikan menu makanan seperti nasi madura, nasi rawon, nasi goreng kambing, dan lain sebagainya. UMKM Depot Tujuh buka pukul 08.00 pagi hingga pukul 21.00 WIB.



Gambar 2. 1 Logo Depot Tujuh

UMKM Depot Tujuh sudah memiliki cukup banyak *customer* tetap dari pihak sekolah ataupun perusahaan, hampir setiap hari *customer* tetap tersebut memesan lebih dari 50 kotak makanan yang ditujukan untuk karyawan – karyawan yang bekerja pada suatu perusahaan atau sekolah tersebut. UMKM Depot Tujuh sudah berdiri cukup lama yaitu kurang lebih 10 tahun dan selalu mempertahankan cita rasa dari makanan – makanan yang disajikan, oleh karena itu meskipun

memiliki banyak pesaing bisnis dan tidak memiliki tempat yang begitu luas, Depot Tujuh ini bisa dikatakan tidak pernah sepi oleh *customer*, baik dalam kota maupun luar kota.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : UMKM Depot Tujuh
 Alamat : Jalan KH Mas Mansyur No. 102, Ampel, Kec. Semampir,
 Kota Surabaya
 No. Telepon : 081703779130
 Instagram : depot_tujuh

2.3 Visi Perusahaan

UMKM Depot Tujuh memiliki visi untuk terus menyajikan makanan khas Arab yang berkualitas tinggi dengan harga yang sangat terjangkau serta menjadi kuliner khas Arab pilihan utama masyarakat.

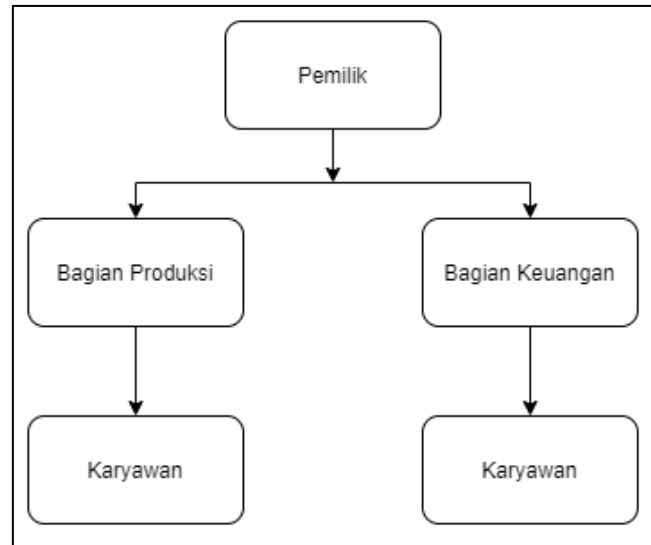
2.4 Misi Perusahaan

Untuk mewujudkan visi yang dituju, UMKM Depot Tujuh memiliki 3 misi untuk dapat mewujudkan visi tersebut, antara lain:

- 1 Menjamin kualitas bahan makanan yang akan disajikan untuk *customer*.
- 2 Menyediakan pelayanan terbaik untuk kepuasan *customer*.
- 3 Semakin memperkuat cita rasa yang ada pada UMKM Depot Tujuh.

2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar berdiri dan berkembangnya suatu perusahaan. Pada UMKM Depot Tujuh ini memiliki struktur organisasi perusahaan yang terdiri dari beberapa 4 bagian. UMKM Depot Tujuh dipimpin oleh Ibu Eli selaku pemilik UMKM Depot Tujuh atau owner dari UMKM Depot Tujuh. Pemilik UMKM Depot Tujuh membawahi 2 bagian, untuk bagan struktur organisasi UMKM Depot Tujuh, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi UMKM Depot Tujuh

Pada Gambar 2 yaitu pemilik UMKM Depot Tujuh membawahi 2 bagian yaitu bagian produksi dan bagian keuangan, dan pada bagian produksi dan bagian keuangan membawahi atau memiliki karyawan. Untuk fungsi dan tugas pada setiap bagian antara lain:

1. Bagian Produksi
 - a. Membeli dan menyiapkan bahan makanan yang berkualitas
 - b. Membuat makanan sesuai dengan menu yang disajikan.
2. Bagian Keuangan
 - a. Melakukan pengaturan keuangan UMKM Depot Tujuh
 - b. Melakukan laporan mengenai aktivitas keuangan UMKM Depot Tujuh
 - c. Mengontrol transaksi keuangan UMKM Depot Tujuh.

Pengguna dari aplikasi ini yaitu dari pihak UMKM Depot Tujuh pada bagian keuangan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 UMKM

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM), Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil, Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan (Kristiyanti & Rahmasari, 2017).

Pada umumnya UMKM memiliki suatu permasalahan dan kelemahan, Menurut (Undang-Undang No. 20, 2008) kelemahan itu mulai dari kurangnya permodalan baik jumlah maupun sumbernya, kurangnya kemampuan manajerial dan keterampilan beroperasi dalam mengorganisir dan terbatasnya pemasaran. Sebab kunci utama dari kelemahan UMKM adalah kesungguhan dan peran serta Pemerintah dalam mengelola UMKM yang ada di Indonesia.


3.2 *Laravel*

Pengertian *framework* menurut Naista adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, *framework* adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah *website* yang akan dibangun dan dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam membuat *website* lebih singkat dan memudahkan dalam

melakukan perbaikan (Mediana & Nurhidayat, 2018). *Laravel* adalah sebuah *framework* web berbasis *PHP* yang *open-source* dan tidak berbayar, diciptakan oleh Taylor Otwell dan diperuntukkan untuk pengembangan aplikasi web yang menggunakan pola *MVC*. Struktur pola *MVC* pada *laravel* sedikit berbeda pada struktur pola *MVC* pada umumnya. Di *laravel* terdapat *routing* yang menjembatani antara *request* dari *user* dan *controller* (Yudanto et al., 2017).

Menurut (Firma Sahrul B, 2017), pada *laravel* ada banyak fungsi yang digunakan untuk berinteraksi dengan *database* seperti mengambil semua baris, mengambil baris dengan kata kunci utama, menggunakan klausul untuk menyaring baris, melakukan sisipan, melakukan *update*, sehingga kebutuhan dalam membangun suatu sistem berbasis web dapat dilakukan dengan mudah.

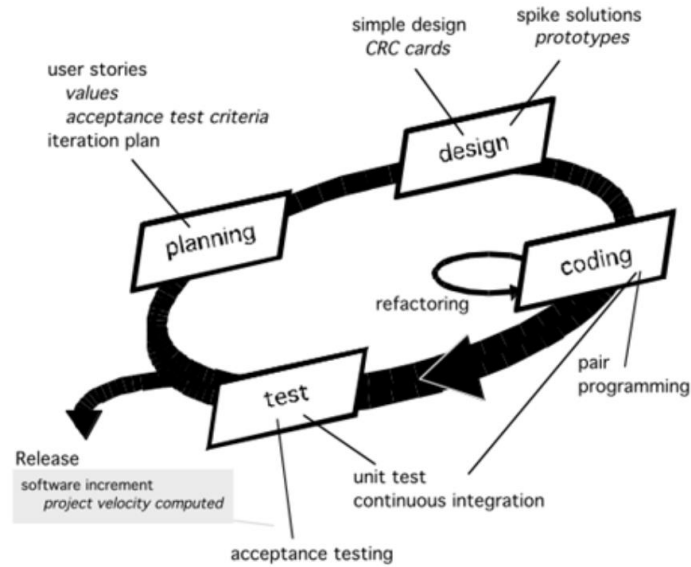
3.3 Website



Website adalah sebuah tempat yang memungkinkan seseorang menyatakan dirinya, hobinya, pengetahuannya, produk yang dijualnya dan apapun juga yang dapat diakomodasikan oleh teks, tulisan, gambar, video, animasi dan file multimedia lainnya (Muslim & Dayana, 2016). Web adalah Sebuah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen - dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terkoneksi dengan internet (Destiningrum & Adrian, 2017).

3.4 Extreme Programming (XP)

Menurut (Supriyatna, 2018), *Extreme Programming* (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan *requirement* yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan *requirement* yang sangat cepat.



Gambar 3. 1 Skema *extreme programming*

Pada gambar 3 dijelaskan adapun tahapan pembangunan aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja dengan XP adalah sebagai berikut:

1 *Planning* (Perencanaan)

Tahapan ini dimulai dengan mendengarkan kumpulan kebutuhan aktifitas suatu sistem yang memungkinkan pengguna memahami proses bisnis untuk sistem dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur utama, fungsionalitas dan keluaran yang diinginkan. Dalam pembangunan aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja pada tahapan ini dimulai dari mengidentifikasi permasalahan yang timbul pada sistem yang sedang berjalan, kemudian dilakukan analisa kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun.

2 *Design* (Perancangan)

Pada tahapan perancangan dilakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang didapatkan. Selain itu dibuatkan juga pemodelan basis data untuk menggambarkan hubungan antar data. Pemodelan sistem yang digunakan yaitu *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari beberapa diagram antara lain *Use-Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*. Sedangkan untuk pemodelan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS).

3 *Coding* (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat kedalam kode program yang menghasilkan *prototipe* dari perangkat lunak. Dalam pembangunan aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja menggunakan bahasa pemrograman *PHP* yang dikombinasikan dengan *HTML*, *CSS* dan *Javascript*. Untuk implementasi basis data, *Database Management System* yang digunakan adalah *MySQL*.

4 *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibangun, pada tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem kemudian ditinjau oleh pengguna sistem. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian terhadap aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja adalah *Black-Box Testing* dengan melakukan pengujian terhadap masukan dan keluaran yang dihasilkan sistem.

3.5 *Database*

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system, DBMS*). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi. Istilah "basis data" berawal dari ilmu komputer. Meskipun kemudian artinya semakin luas, memasukkan hal-hal di luar bidang elektronika, artikel ini mengenai basis data komputer. Catatan yang mirip dengan basis data sebenarnya sudah ada sebelum revolusi industri yaitu dalam bentuk buku besar, kuitansi dan kumpulan data yang berhubungan dengan bisnis (Andaru, 2018).

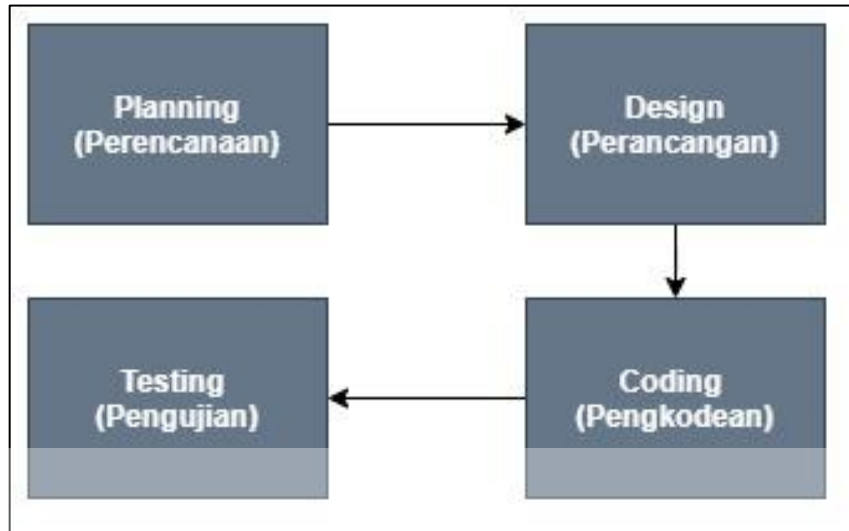
Menurut (Muslim & Dayana, 2016), *Database* adalah sekumpulan program program aplikasi umum yang mengeksekusi dan memproses data secara umum seperti pencarian data, peremajaan data, penambahan dan penghapusan data. *Database* terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukkan terhadap user, dimana masing-masing user akan menggunakan data tersebut sesuai dengan

tugas dan fungsinya, dan user lain juga dapat menggunakan data tersebut dalam waktu yang bersamaan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV
DISKRIPSI PEKERJAAN



Gambar 4. 1 Skema tahapan rancang bangun aplikasi

4.1 Planning (Perencanaan)

Planning atau perencanaan merupakan suatu tahapan awal yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Tahap perencanaan dimulai dari dilakukannya suatu observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan kebutuhan aplikasi.

4.1.1 Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini akan dilakukan suatu proses indentifikasi masalah berdasarkan hasil dari observasi dan analisis yang telah dilakukan. Berikut merupakan beberapa identifikasi masalah beserta dengan *alternative* solusinya yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah

Masalah	Alternatif Solusi
Penggunaan sistem yang masih manual mengakibatkan seringnya terjadi	Penerapan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis <i>Website</i> menggunakan <i>framework laravel</i>

kesalahan dalam dilakukannya suatu pencatatan laba rugi pada tiap harinya.

4.1.2 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat didefinisikan kebutuhan-kebutuhan seperti kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional dari Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis *Website*.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan Sistem
Pihak UMKM Depot Tujuh	Pihak UMKM Depot Tujuh merupakan user yang menggunakan aplikasi ini untuk melakukan pencatatan laba rugi pada tiap harinya.

Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Pendapatan

No.	Aktor	Fungsi	Deskripsi
1.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Tambah Pendapatan	Menginputkan tanggal, pengeluaran, dan pemasukan yang berfungsi untuk menambah suatu data yang ingin diinputkan.
2.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Edit	Menginputkan tanggal, pengeluaran, dan pemasukan yang berfungsi untuk merubah atau melakukan update untuk suatu data yang sebelumnya telah diinputkan.
3.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Hapus	Menghapus suatu data yang sebelumnya telah ada atau telah diinputkan.

Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional Master Menu Makanan

No.	Aktor	Fungsi	Deskripsi
1.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Tambah Master Menu Makanan	Menginputkan nama makanan, dan harga makanan.
2.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Edit	Menginputkan nama makanan, dan harga makanan yang berfungsi untuk merubah atau melakukan update untuk suatu data yang sebelumnya telah diinputkan.
3.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Hapus	Menghapus suatu data yang sebelumnya telah ada atau telah diinputkan.

Tabel 4. 5 Kebutuhan Fungsional Master Menu Minuman

No.	Aktor	Fungsi	Deskripsi
1.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Tambah Master Menu Minuman	Menginputkan nama minuman, dan harga minuman.
2.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Edit	Menginputkan nama minuman, dan harga minuman yang berfungsi untuk merubah atau melakukan update untuk suatu data yang sebelumnya telah diinputkan.
3.	Pihak UMKM Depot Tujuh	Fitur Hapus	Menghapus suatu data yang sebelumnya telah ada atau telah diinputkan.

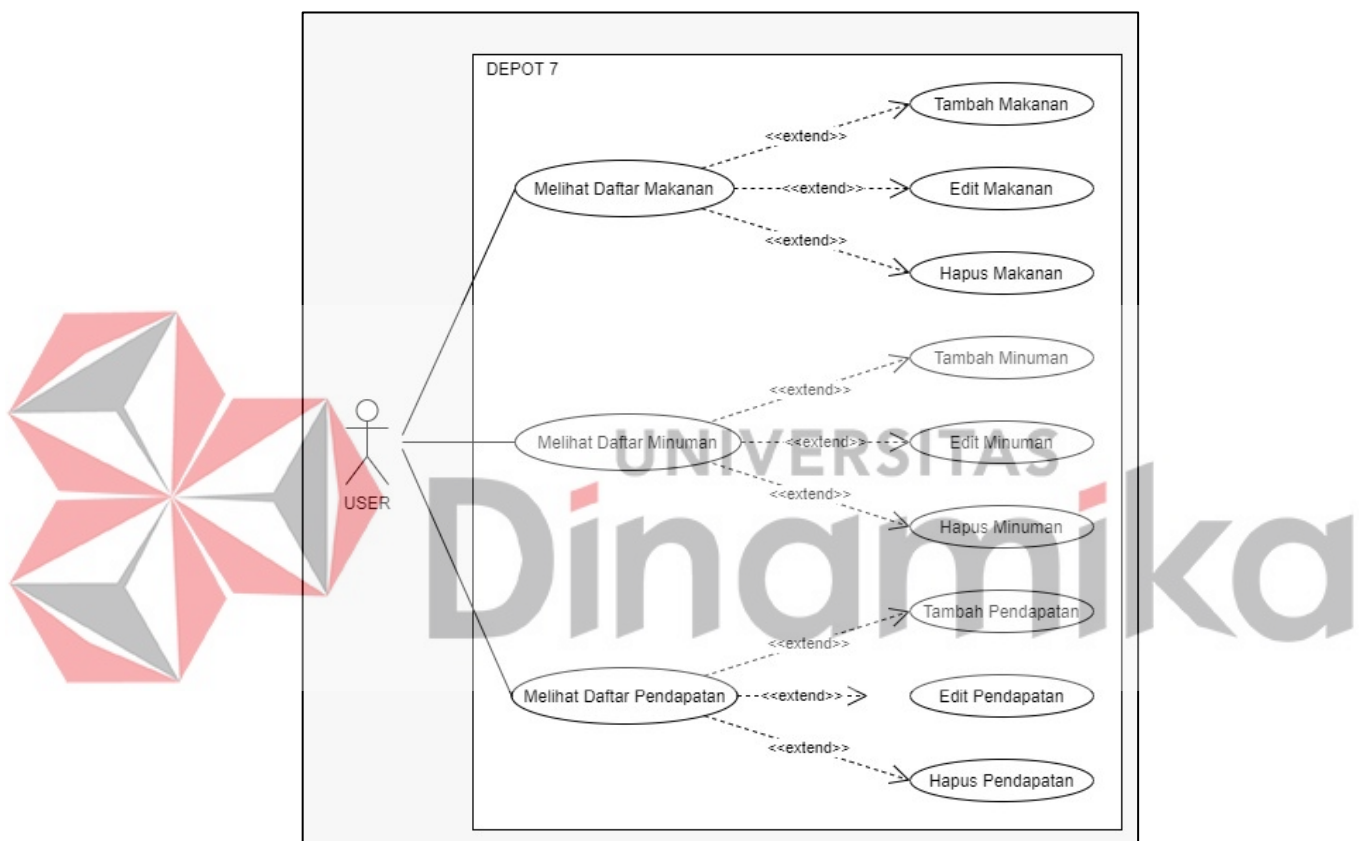
Tabel 4. 6 Kebutuhan Non Fungsional

Item	Kelompok	Spesifikasi
<i>Operational System</i>	Perangkat Lunak	<i>Sistem Operasi Windows</i>
PC/Laptop	Perangkat Keras	<i>Processor Intel Core i3</i> atau yang terbaru,

Memori 4GB atau yang jauh lebih tinggi.

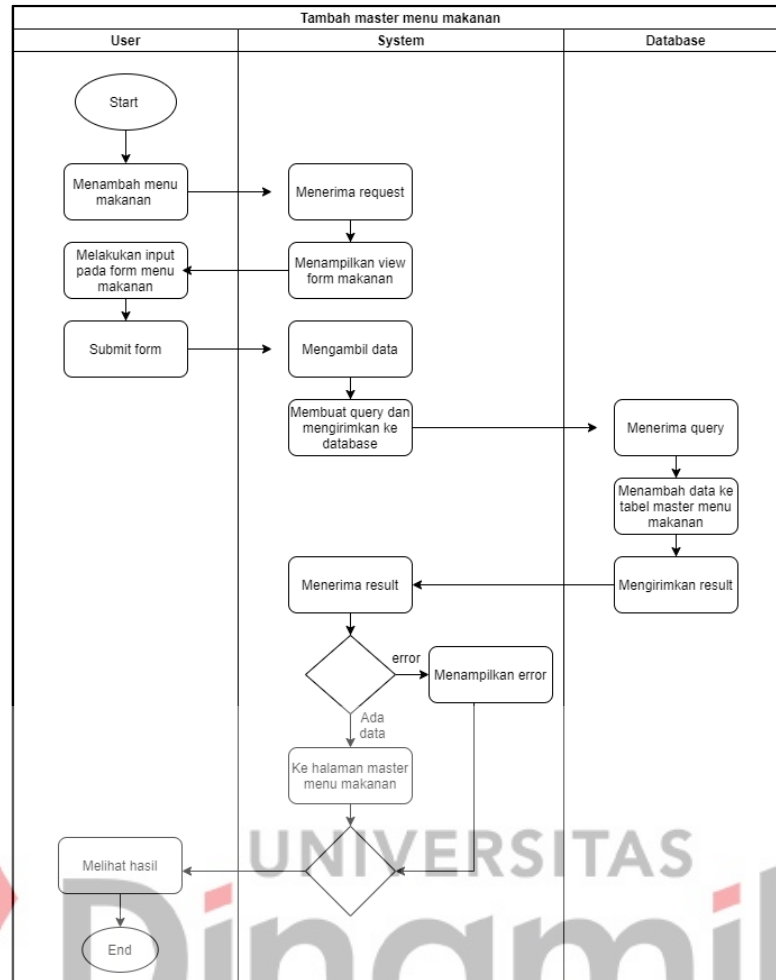
4.2 Design

Tahapan design merupakan sebuah perancangan pemodelan yang di mullai dari dibuatnya *use case* diagram, *activity* diagram, *deployment* diagram dan *entity relationship* diagram.



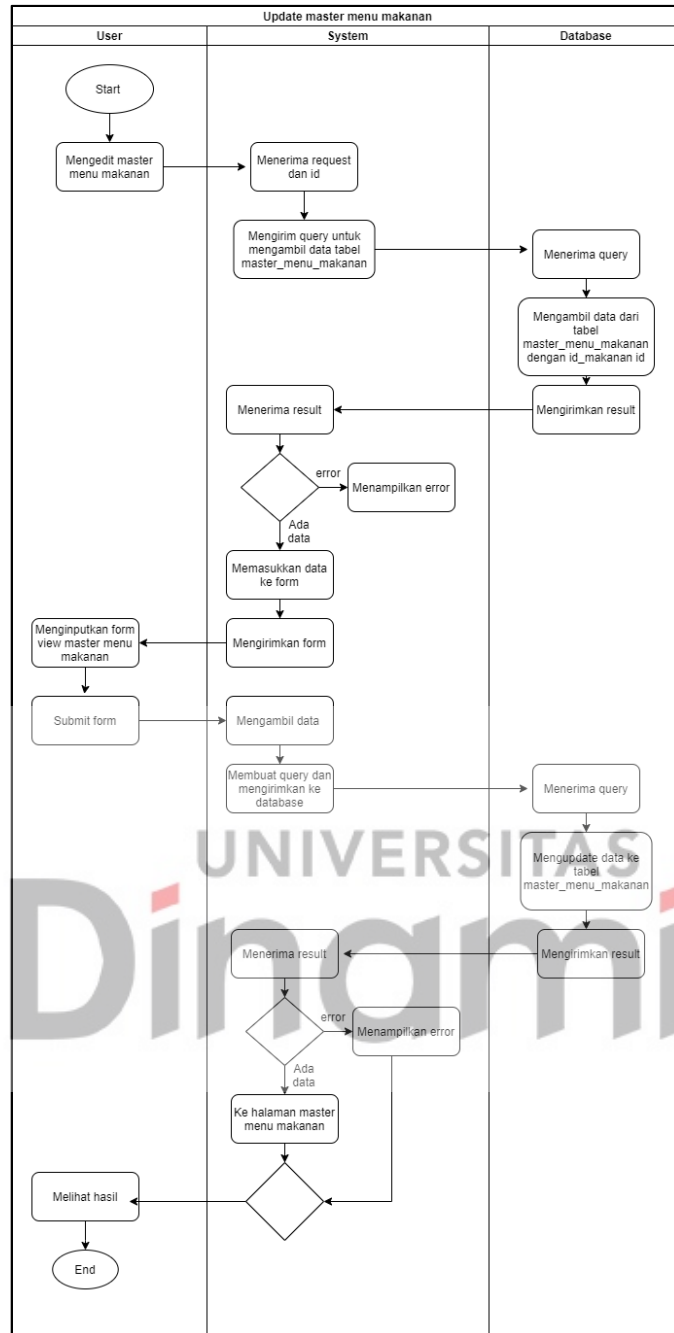
Gambar 4. 2 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan suatu gambaran yang menjelaskan tentang hubungan *user* atau pengguna dengan suatu sistem yang digunakan. Dapat dilihat pada Gambar 4.2 yaitu *user* atau pengguna dapat melihat daftar makanan, minuman, dan pendapatan. *User* juga dapat melakukan penambahan data, mengubah data, dan menghapus data pada pendapatan, master menu makanan, dan master menu minuman pada sistem tersebut.



Gambar 4. 3 Activity Diagram Tambah Data Master Menu Makanan

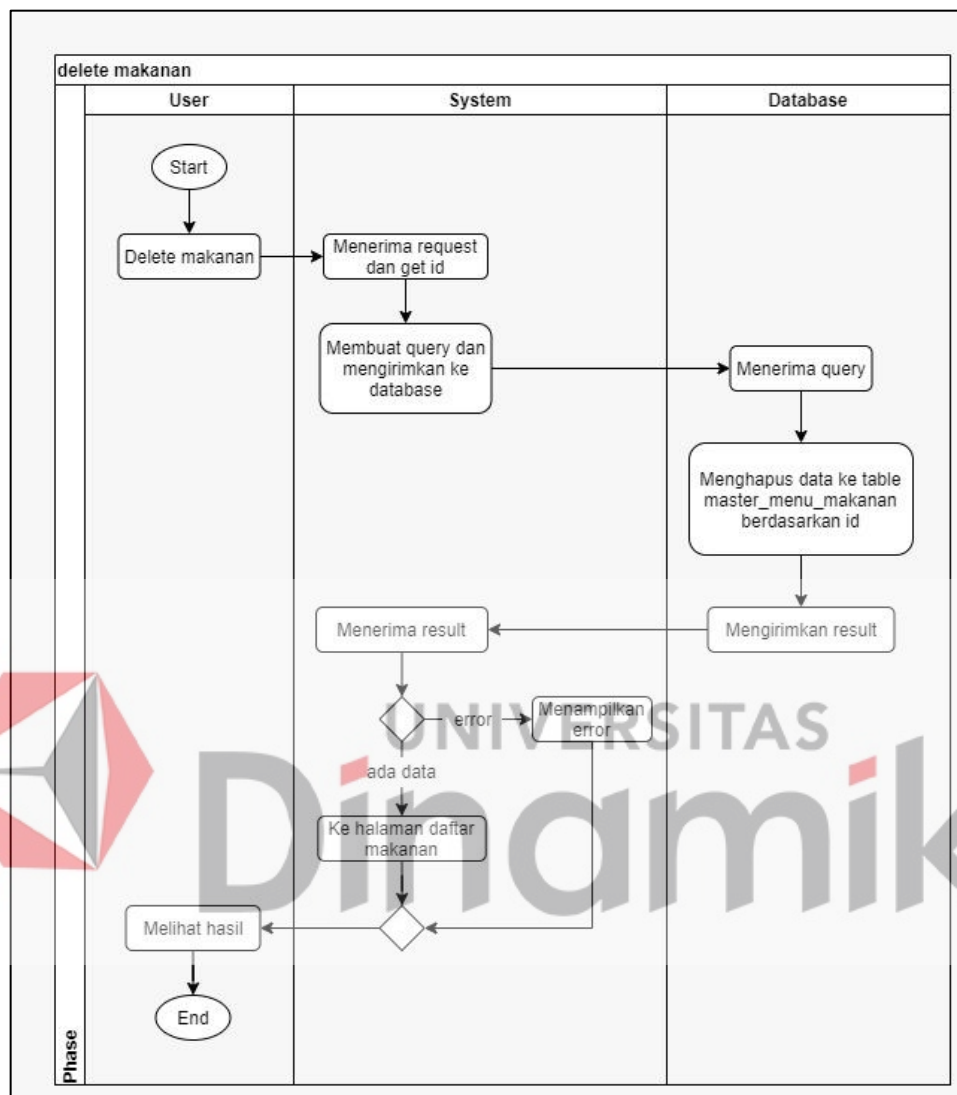
Pada Gambar 4.3 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master* menu makanan. User meng-klik pada *button* tambah kemudian *user* mulai meng-inputkan data-data yang dibutuhkan pada *form*, lalu *user* akan melakukan *submit*. *Submit* yang dilakukan akan diterima pada sistem, kemudian sistem akan mengirimkan *query* kepada *database* agar dapat di proses dan ditampilkan pada suatu sistem. Jika terjadi kesalahan atau data yang dimasukkan tidak benar maka sistem tidak dapat menampilkan data yang telah ditambah dan akan kembali ke halaman daftar master menu makanan.



Gambar 4. 4 Activity Diagram Edit Data Master Menu Makanan

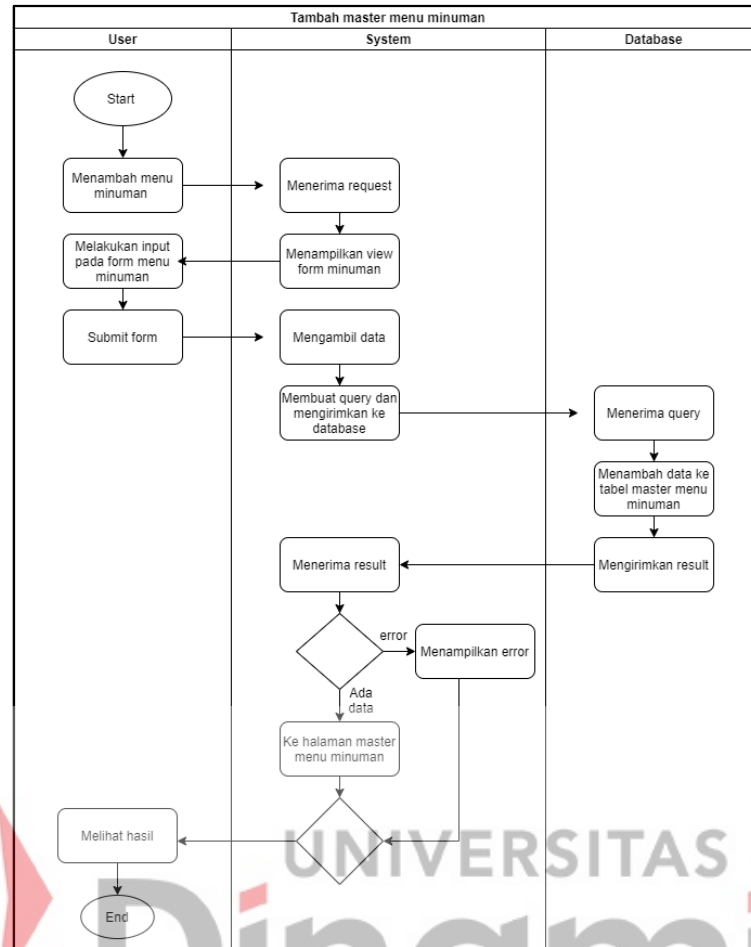
Pada Gambar 4.4 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master menu makanan* pada bagian *update* atau ubah. *User* meng-klik pada button ubah lalu sistem akan mengambil data yang ada pada *database*. Setelah data telah berhasil didapatkan oleh sistem maka sistem akan menampilkan *form update* atau ubah yang akan diisi oleh *user*. Setelah *user* telah selesai mengisi *form update*, *user* akan melakukan *submit* data yang nantinya akan diproses oleh sistem pada

database. Data yang telah diubah atau di *update* akan berhasil ditampilkan jika tidak terjadi kesalahan atau *error*.



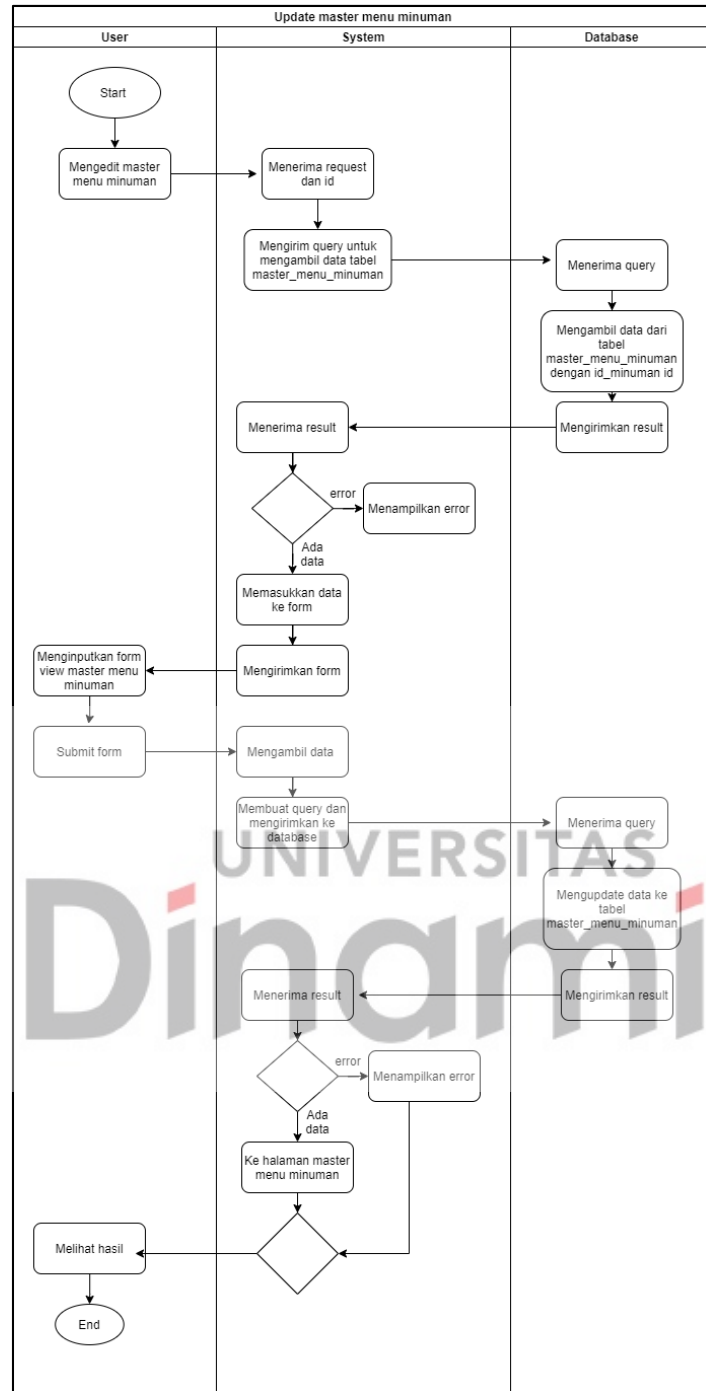
Gambar 4.5 Activity Diagram Hapus Data Master Menu Makanan

Pada Gambar 4.5 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master menu makanan*. *User* meng-klik pada *button* hapus, lalu sistem akan mengirimkan *query* pada *database* agar data yang diinginkan dapat terhapus.



Gambar 4. 6 Activity Diagram Tambah Data Master Menu Minuman

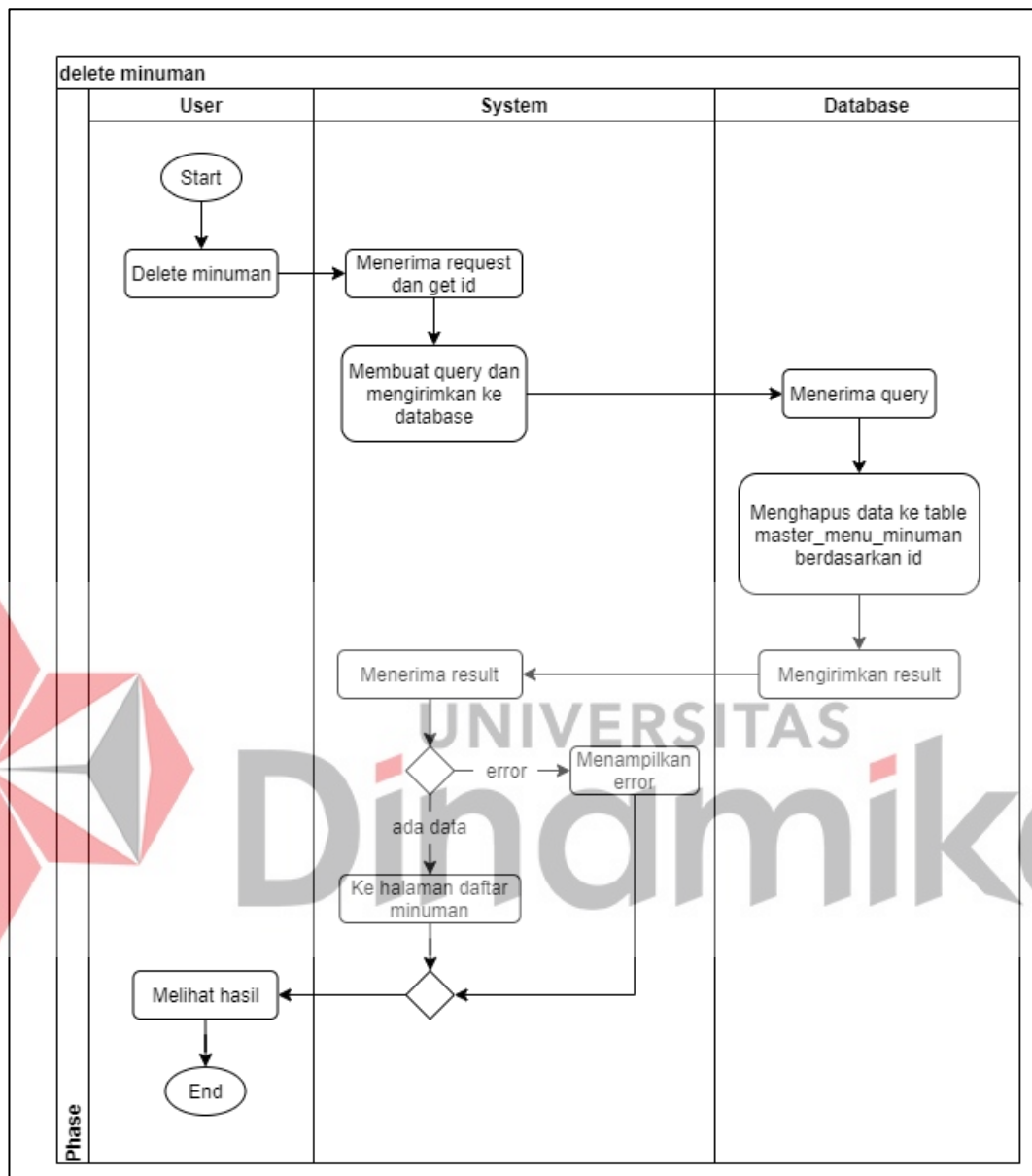
Pada Gambar 4.6 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master menu minuman*. User meng-klik pada *button* tambah kemudian *user* mulai meng-inputkan data-data yang dibutuhkan pada *form*, lalu *user* akan melakukan *submit*. *Submit* yang dilakukan akan diterima pada sistem, kemudian sistem akan mengirimkan *query* kepada *database* agar dapat di proses dan ditampilkan pada suatu sistem. Jika terjadi kesalahan atau data yang dimasukkan tidak benar maka sistem tidak dapat menampilkan data yang telah ditambah dan akan kembali ke halaman daftar master menu minuman.



Gambar 4. 7 Activity Diagram Edit Data Master Menu Minuman

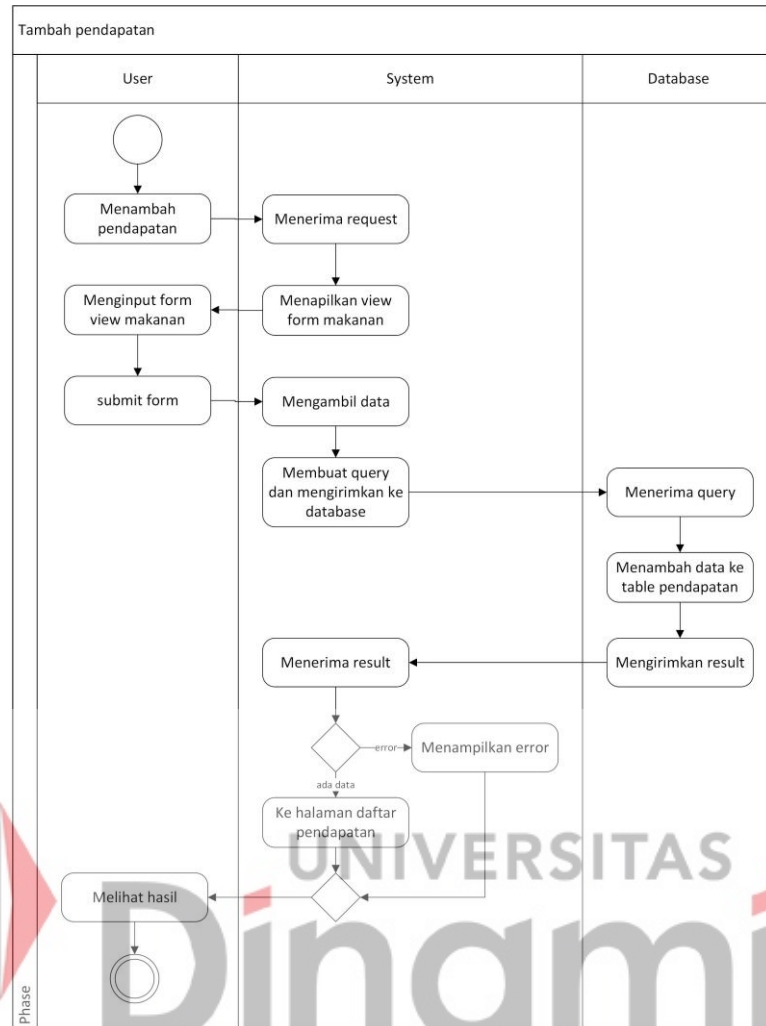
Pada Gambar 4.7 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master* menu minuman pada bagian *update* atau ubah. *User* meng-klik pada button ubah lalu sistem akan mengambil data yang ada pada *database*. Setelah data telah berhasil didapatkan oleh sistem maka sistem akan menampilkan *form update* atau ubah yang akan diisi oleh *user*. Setelah *user* telah selesai mengisi *form update*, *user* akan melakukan *submit* data yang nantinya akan diproses oleh sistem pada

database. Data yang telah diubah atau di *update* akan berhasil ditampilkan jika tidak terjadi kesalahan atau *error*.



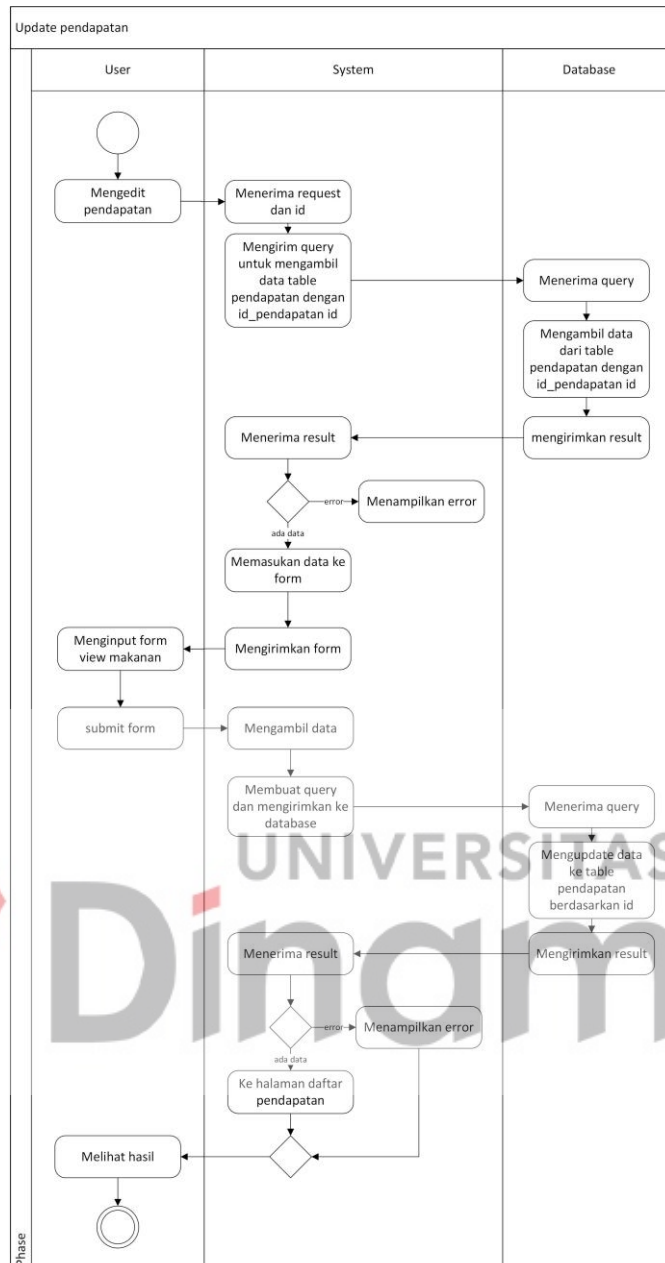
Gambar 4. 8 Activity Diagram Hapus Data Master Menu Minuman

Pada Gambar 4.8 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master* menu minuman. *User* meng-klik pada *button* hapus, lalu sistem akan mengirimkan *query* pada *database* agar data yang diinginkan dapat terhapus.



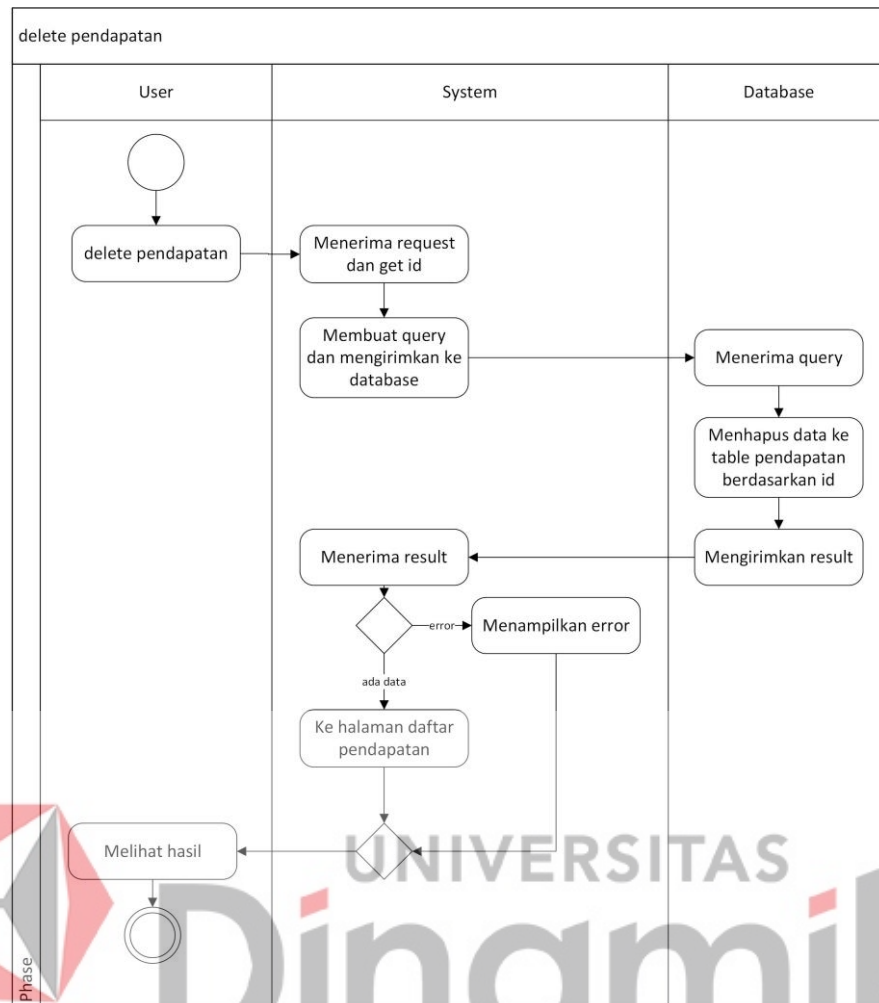
Gambar 4. 9 Activity Diagram Tambah Data Pendapatan

Pada Gambar 4.9 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master* pendapatan. User meng-klik pada *button* tambah kemudian *user* mulai meng-inputkan data-data yang dibutuhkan pada *form*, lalu *user* akan melakukan *submit*. *Submit* yang dilakukan akan diterima pada sistem, kemudian sistem akan mengirimkan *query* kepada *database* agar dapat di proses dan ditampilkan pada suatu sistem. Jika terjadi kesalahan atau data yang dimasukkan tidak benar maka sistem tidak dapat menampilkan data yang telah ditambah dan akan kembali ke halaman daftar pendapatan.



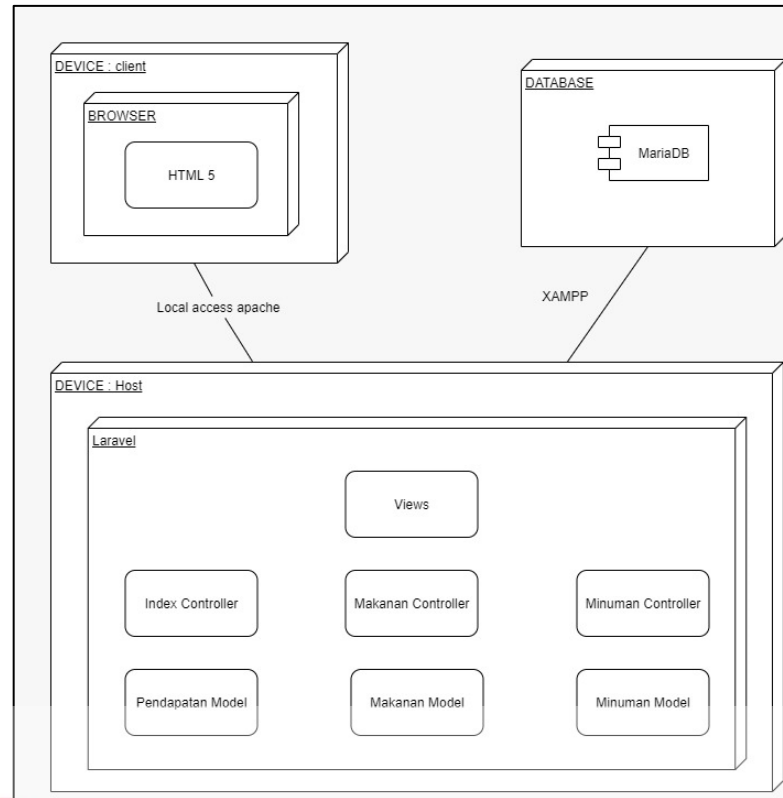
Gambar 4. 10 Activity Diagram Edit Data Pendapatan

Pada Gambar 4.10 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master* pendapatan pada bagian *update* atau ubah. *User* meng-klik pada button ubah lalu sistem akan mengambil data yang ada pada *database*. Setelah data telah berhasil didapatkan oleh sistem maka sistem akan menampilkan *form update* atau ubah yang akan diisi oleh *user*. Setelah *user* telah selesai mengisi *form update*, *user* akan melakukan *submit* data yang nantinya akan diproses oleh sistem pada *database*. Data yang telah diubah atau di *update* akan berhasil ditampilkan jika tidak terjadi kesalahan atau *error*.



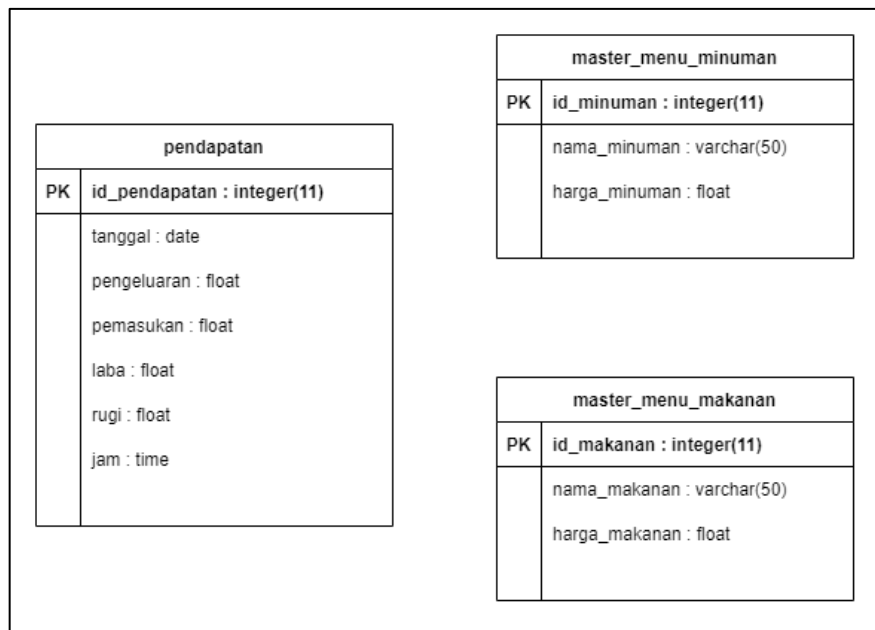
Gambar 4. 11 Activity Diagram Hapus Data Pendapatan

Pada Gambar 4.11 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada *master* pendapatan. *User* meng-klik pada *button* hapus, lalu sistem akan mengirimkan *query* pada *database* agar data yang diinginkan dapat terhapus.



Gambar 4. 12 Deployment Diagram

Pada gambar 4.12 *Deployment Diagram* dapat digambarkan bahwa *device* yang digunakan untuk mengakses sistem ini yaitu *browser* dengan *database* MariaDB yang merupakan *database* dari *xampp*. Pada *device host* menggunakan *framework laravel* yang di dalamnya terdapat *Index Controller*, *Makanan Controller*, *Minuman Controller*, *Views*, *Pendapatan Model*, *Makanan Model*, dan *Minuman Model*.



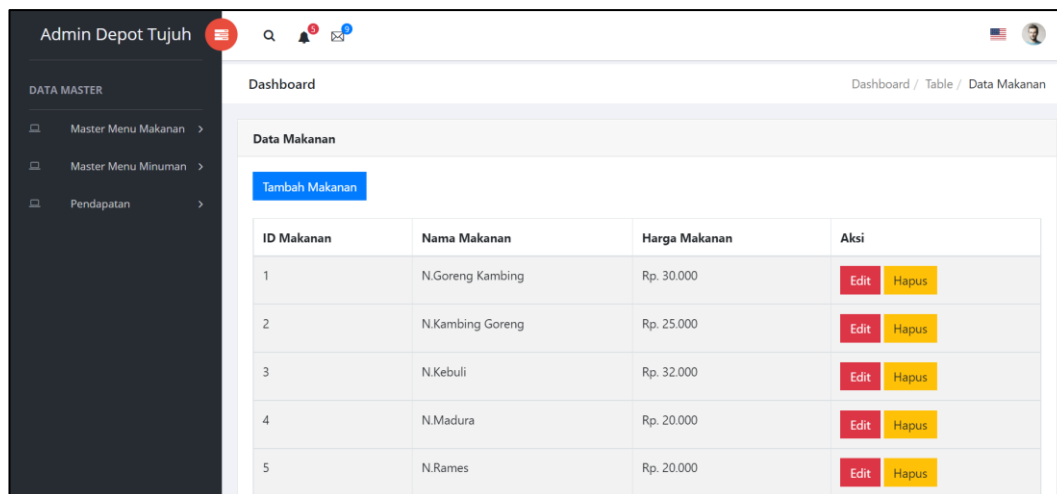
Gambar 4. 13 Entity Relationship Diagram

Pada *Entity Relationship Diagram* yang telah digambarkan pada Gambar 4.13 dapat dijelaskan yaitu pada tabel pendapatan terdapat *column* id_pendapatan dengan *type* data integer, *column* tanggal dengan *type* data date, *column* pengeluaran dengan *type* data float, *column* laba dengan *type* data float, *column* rugi dengan *type* data float, dan *column* jam dengan *type* data time. Pada tabel master_menu_minuman memiliki tiga *column* yaitu *column* id_minuman dengan *type* data integer, *column* nama_minuman dengan *type* data varchar, dan *column* harga_minuman dengan *type* data float. Tabel master_menu_makanan memiliki *column* id_makanan dengan *type* data integer, *column* nama_makanan dengan *type* data varchar, *column* harga_makanan dengan *type* data float.

4.3 Coding

Pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Berbasis Website ini menggunakan *Laravel* sebagai *framework* dan PHP sebagai bahasa pemrogramannya. Adapun beberapa menu dan fungsi dari aplikasi yang telah di buat, antara lain:

4.3.1 Master Menu Makanan



ID Makanan	Nama Makanan	Harga Makanan	Aksi
1	N.Goreng Kambing	Rp. 30.000	Edit Hapus
2	N.Kambing Goreng	Rp. 25.000	Edit Hapus
3	N.Kebuli	Rp. 32.000	Edit Hapus
4	N.Madura	Rp. 20.000	Edit Hapus
5	N.Rames	Rp. 20.000	Edit Hapus

Gambar 4. 14 Halaman Daftar Data Menu Makanan

Pada master menu makanan yang dapat dilihat pada Gambar di atas yaitu menampilkan daftar menu dan harga makanan yang disajikan pada UMKM Depot Tujuh. Halaman master menu makanan ini berfungsi untuk mempermudah pihak UMKM Depot Tujuh dalam mengetahui harga-harga makanan dari tiap menu yang ada.



Gambar 4. 15 Halaman Fungsi Tambah Data Makanan

Pada halaman ini berfungsi untuk menambahkan suatu data baru ke dalam daftar pendapatan. Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan fungsi ini yaitu:

- 1 *User* melakukan klik pada *button* tambah.
- 2 *User* melakukan input nama makanan dan harga makanan.

3 *User* melakukan submit data dengan melakukan klik pada *button* simpan data.

Gambar 4. 16 Halaman Fungsi Edit Data Makanan

Pada halaman ini berfungsi untuk mengubah suatu data yang ada di dalam master menu makanan. Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan fungsi ini yaitu:

- 1 *User* melakukan klik pada *button* edit.
- 2 *User* melakukan pengubahan data yang diinginkan pada *form* yang telah disediakan.
- 3 *User* melakukan *submit* data dengan melakukan klik pada *button* simpan data.

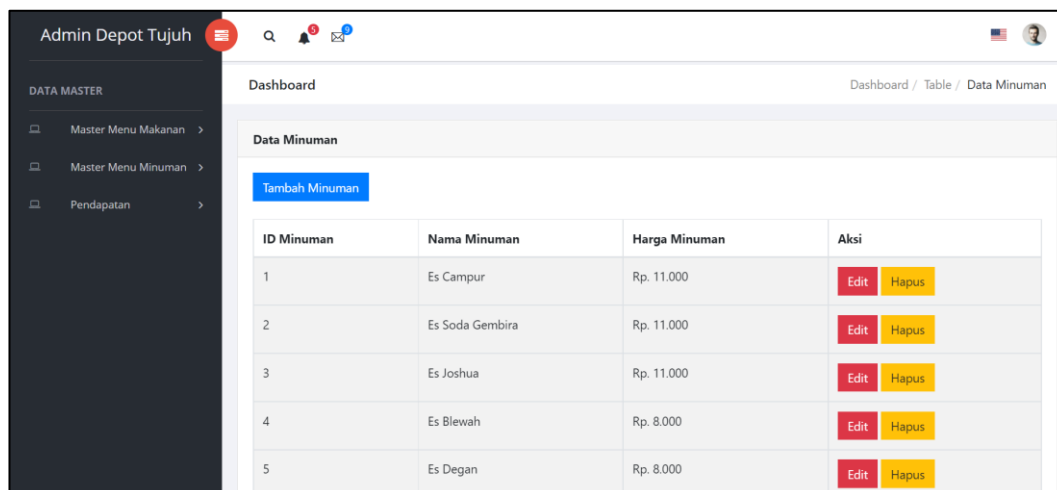
ID Makanan	Nama Makanan	Harga Makanan	Aksi
1	N.Goreng Kambing	Rp. 30.000	Edit Hapus
2	N.Kambing Goreng	Rp. 25.000	Edit Hapus
3	N.Kebuli	Rp. 32.000	Edit Hapus
4	N.Madura	Rp. 20.000	Edit Hapus
5	N.Rames	Rp. 20.000	Edit Hapus

Gambar 4. 17 Halaman Fungsi Hapus Data Makanan

Pada fungsi hapus ini berfungsi untuk menghapus data yang ada pada daftar master menu makanan. Cara penggunaan fungsi hapus ini yaitu *user*

melakukan klik pada *button* hapus pada data yang ingin dihapus, lalu data tersebut akan terhapus dari daftar master menu makanan.

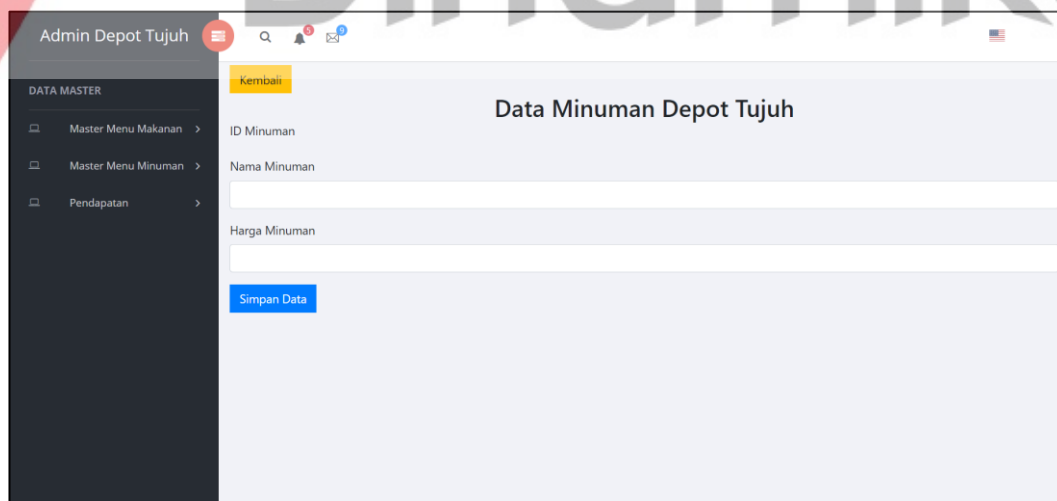
4.3.2 Master Menu Minuman



ID Minuman	Nama Minuman	Harga Minuman	Aksi
1	Es Campur	Rp. 11.000	Edit Hapus
2	Es Soda Gembira	Rp. 11.000	Edit Hapus
3	Es Joshua	Rp. 11.000	Edit Hapus
4	Es Blewah	Rp. 8.000	Edit Hapus
5	Es Degan	Rp. 8.000	Edit Hapus

Gambar 4. 18 Halaman Daftar Harga Menu Minuman

Pada master menu minuman yang dapat di lihat pada Gambar di atas yaitu menampilkan daftar menu dan harga minuman yang ada pada UMKM Depot Tujuh. Halaman master menu minuman ini berfungsi untuk mempermudah pihak UMKM Depot Tujuh dalam mengetahui harga-harga dari tiap menu minuman yang ada.



Gambar 4. 19 Halaman Fungsi Tambah Data Minuman

Pada halaman ini berfungsi untuk menambahkan suatu data baru ke dalam daftar master menu minuman. Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan fungsi ini yaitu:

- 1 *User* melakukan klik pada *button* tambah.

- 2 *User* melakukan input nama minuman dan harga minuman.
- 3 *User* melakukan submit data dengan melakukan klik pada *button* simpan data.

Gambar 4. 20 Halaman Fungsi Edit Data Minuman

Pada halaman ini berfungsi untuk mengubah suatu data yang ada di dalam master menu minuman. Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan fungsi ini yaitu:

- 1 *User* melakukan klik pada *button* edit.
- 2 *User* melakukan pengubahan data yang diinginkan pada *form* yang telah disediakan.
- 3 *User* melakukan *submit* data dengan melakukan klik pada *button* simpan data.

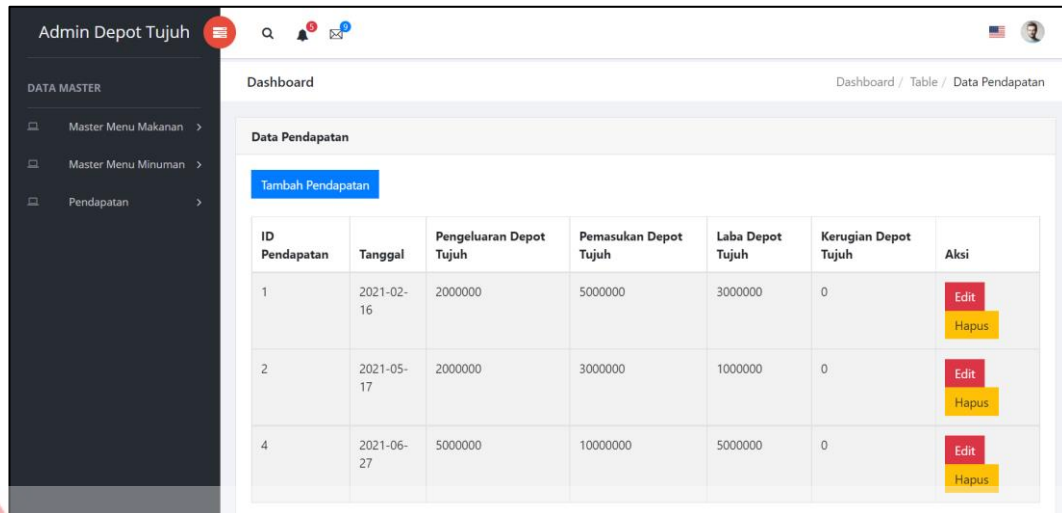
ID Minuman	Nama Minuman	Harga Minuman	Aksi
1	Es Campur	Rp. 11.000	Edit Hapus
2	Es Soda Gembira	Rp. 11.000	Edit Hapus
3	Es Joshua	Rp. 11.000	Edit Hapus
4	Es Blewah	Rp. 8.000	Edit Hapus
5	Es Degan	Rp. 8.000	Edit Hapus

Gambar 4. 21 Halaman Fungsi Hapus Data Minuman

Pada fungsi hapus ini berfungsi untuk menghapus data yang ada pada daftar master menu minuman. Cara penggunaan fungsi hapus ini yaitu *user*

melakukan klik pada *button* hapus pada data yang ingin dihapus, lalu data tersebut akan terhapus dari daftar master menu minuman.

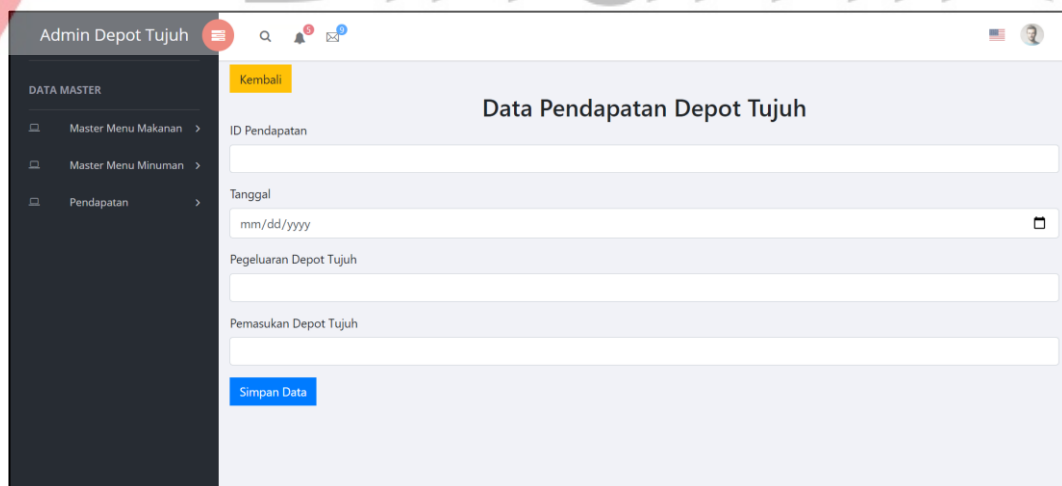
4.3.3 Master Pendapatan



ID Pendapatan	Tanggal	Pengeluaran Depot Tujuh	Pemasukan Depot Tujuh	Laba Depot Tujuh	Kerugian Depot Tujuh	Aksi
1	2021-02-16	2000000	5000000	3000000	0	Edit Hapus
2	2021-05-17	2000000	3000000	1000000	0	Edit Hapus
4	2021-06-27	5000000	10000000	5000000	0	Edit Hapus

Gambar 4. 22 Halaman pendapatan

Pada halaman pendapatan yang dapat dilihat pada Gambar di atas yaitu menampilkan id pendapatan, tanggal, pengeluaran depot tujuh, laba depot tujuh, dan kerugian depot tujuh. Terdapat perhitungan yang akan dilakukan pada halaman ini guna menentukan laba dan rugi.



Gambar 4. 23 Halaman fungsi tambah data pendapatan

Pada halaman ini berfungsi untuk menambahkan suatu data baru ke dalam daftar pendapatan. Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan fungsi ini yaitu:

- 1 *User* melakukan klik pada *button* tambah.
- 2 *User* melakukan input id pendapatan, tanggal, pengeluaran depot tujuh, dan pemasukan depot tujuh.
- 3 *User* melakukan submit data dengan melakukan klik pada *button* simpan data.

The screenshot shows a web interface for 'Admin Depot Tujuh'. On the left is a dark sidebar with a 'DATA MASTER' menu containing 'Master Menu Makanan', 'Master Menu Minuman', and 'Pendapatan'. The main content area is titled 'Data Pendapatan Depot Tujuh' and contains a form with the following fields: 'Tanggal' (02/16/2021), 'Pegeluaran Depot Tujuh' (2000000), and 'Pemasukan Depot Tujuh' (5000000). A blue 'Simpan Data' button is located at the bottom of the form. A yellow 'Kembali' button is at the top left of the form area.

Gambar 4. 24 Halaman fungsi edit data pendapatan

Pada halaman ini berfungsi untuk mengubah suatu data yang ada di dalam pendapatan. Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan fungsi ini yaitu:

- 1 *User* melakukan klik pada *button* edit.
- 2 *User* melakukan perubahan data yang diinginkan pada *form* yang telah disediakan.
- 3 *User* melakukan *submit* data dengan melakukan klik pada *button* simpan data.

Admin Depot Tujuh

Dashboard / Table / Data Pendapatan

Data Pendapatan

Tambah Pendapatan

ID Pendapatan	Tanggal	Pengeluaran Depot Tujuh	Pemasukan Depot Tujuh	Laba Depot Tujuh	Kerugian Depot Tujuh	Aksi
1	2021-02-16	2000000	5000000	3000000	0	Edit Hapus
2	2021-05-17	2000000	3000000	1000000	0	Edit Hapus
4	2021-06-27	5000000	10000000	5000000	0	Edit Hapus

Gambar 4. 25 Halaman fungsi hapus pendapatan

Pada fungsi hapus ini berfungsi untuk menghapus data yang ada pada daftar pendapatan. Cara penggunaan fungsi hapus ini yaitu *user* melakukan klik pada *button* hapus pada data yang ingin dihapus, lalu data tersebut akan terhapus dari daftar pendapatan.

4.4 *Testing*

Tahapan terakhir ini dilakukan setelah tahapan pengkodean atau *coding* telah selesai. Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah suatu aplikasi atau sistem sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian yang digunakan dalam tahapan ini yaitu menggunakan metode *blackbox testing*, dimana pada metode ini akan diuji pada bagian tampilan dan bagian *form* apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari permasalahan yang ada pada UMKM Depot Tujuh, maka dilakukan pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi B erbasis *Website* dengan menggunakan framework *laravel* dan PHP sebagai bahasa pemrograman. Laporan laba & rugi terdapat pada halaman pendapatan yang telah dilakukan perhitungan laba & ruginya. Dari hasil aplikasi laporan laba rugi yang telah dibuat telah dikoreksi dan dinyatakan telah sesuai dengan UI yang telah diharapkan.

5.2 Saran

Dari hasil Rancang Bangun Aplikasi Laba Rugi yang telah dibuat diharapkan dapat dikembangkan lagi diantaranya sebagai berikut:

- 1 Dapat berkembang menjadi perhitungan akuntansi yang jauh lebih lengkap.
- 2 User interface yang saat ini telah diterapkan dapat berkembang jauh lebih baik lagi.
- 3 Dapat berkembang dengan bertambahnya fitur login, dan juga fitur untuk upload gambar pada bagian master pendapatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, A. (2018). Pengertian database secara umum. *OSF Preprints*, 2.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis 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>
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Kristiyanti, M., & Rahmasari, L. (2017). Website sebagai Media Pemasaran Produk-Produk Unggulan UMKM di Kota Semarang | Kristiyanti | Jurnal Aplikasi Manajemen. *JAM (Jurnal Aplikasi Manajemen)*, 13(2). <https://jurnaljam.ub.ac.id/index.php/jam/article/view/760>
- Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya). *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 75–81. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- Muslim, B., & Dayana, L. (2016). Sistem Informasi Peraturan Daerah (Perda) Kota Pagar Alam Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 7(01), 36–49. <https://doi.org/10.36050/betrik.v7i01.11>
- Supriyatna, A. (2018). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i1.6628>
- Undang-Undang No. 20. (2008). Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. *UU No. 20 Tahun 2008*, 1, 1–31.
- Yudanto, A. L., Tolle, H., & Brata, A. H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Biomedik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(8), 628–634.