

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Laporan Keuangan**

##### **2.1.1 Pengertian Laporan Keuangan**

Laporan keuangan merupakan laporan yang menggambarkan posisi keuangan serta hasil operasi perusahaan selama satu periode tertentu (Cahyono, 2015). Laporan keuangan adalah hasil pertanggung jawaban pimpinan terhadap perusahaan di akhir periode. Penyusunan laporan keuangan ini dapat menentukan keputusan yang akan diambil untuk keberlanjutan perusahaan. Laporan keuangan yang baik membuat investor akan tertarik untuk membeli saham suatu perusahaan, sehingga laporan keuangan ini sangat penting tidak hanya untuk perusahaan saja.

##### **2.1.2 Tujuan Laporan Keuangan**

Tujuan dari laporan keuangan adalah untuk menyediakan informasi terkait posisi keuangan, laba atau rugi yang didapat, arus kas, serta kinerja perusahaan selama satu periode tertentu (Cahyono, 2015). Informasi tersebut digunakan untuk berbagai kepentingan dan dibutuhkan oleh beberapa pihak, antara lain pihak eksternal dan pihak internal perusahaan. Penyusunan laporan keuangan juga bertujuan untuk

membantu menentukan keputusan yang akan diambil sebagai keberlanjutan dari perusahaan.

### **2.1.3 Pihak Yang Berkepentingan Atas Laporan Keuangan**

Informasi yang ada di laporan keuangan ini disajikan untuk pihak-pihak yang berkaitan dengan perusahaan. Di dalam laporan keuangan ini berisi kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan oleh perusahaan pada satu periode tertentu. Adapun pihak-pihak yang berkepentingan atas laporan keuangan, antara lain:

#### 1. Pihak Internal

Pihak internal adalah pihak yang berada di dalam lingkungan perusahaan, antara lain:

- a. Manager
- b. Karyawan

#### 2. Pihak Eksternal

Pihak eksternal adalah pihak yang berada di luar perusahaan, antara lain (Cahyono, 2015):

- a. Investor
- b. Kreditor
- c. *Supplier*
- d. Pemerintah
- e. Masyarakat
- f. *Customer*

#### **2.1.4 Jenis-jenis Laporan Keuangan**

Laporan keuangan disusun dari hasil siklus akuntansi. Siklus akuntansi berawal dari transaksi, jurnal, buku besar hingga sampai ke laporan keuangan. Laporan keuangan yang umum disusun oleh perusahaan meliputi laporan posisi keuangan (neraca), laporan laba rugi, laporan perubahan modal, dan laporan arus kas. Berikut penjelasan dari jenis-jenis laporan keuangan tersebut:

##### **1. Laporan Posisi Keuangan (Neraca)**

Neraca merupakan laporan keuangan yang menyajikan informasi terkait posisi keuangan yang terdiri dari aktiva dan pasiva, dimana aktiva berada pada sisi kiri neraca yang berisi kekayaan atau asset perusahaan dan pasiva berada di sisi kanan neraca yang menampilkan sumber dana perusahaan yang berisi hutang dan modal (Ely, 2021). Informasi yang berada pada neraca ini berfungsi untuk mengetahui berapa jumlah kekayaan yang dimiliki, kewajiban yang harus dibayar, serta modal yang ada. Selain itu, neraca juga berguna untuk pengambilan keputusan bagi manajemen.

##### **2. Laporan Laba Rugi**

Laporan laba rugi merupakan laporan keuangan yang menyajikan laba yang dihasilkan perusahaan pada satu

periode tertentu. Laba diperoleh dari pendapatan yang dikurangi dengan beban-beban. Laporan laba rugi ini berfungsi sebagai bahan evaluasi bagi perusahaan untuk memutuskan strategi bisnis selanjutnya.

### 3. Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal merupakan laporan keuangan yang berisi perubahan modal perusahaan yang terjadi selama periode tertentu (Cahyono, 2015). Laporan perubahan modal disusun setelah laporan laba rugi, karena laba atau rugi yang diperoleh perusahaan pada tahun berjalan juga masuk ke dalam laporan perubahan modal. Laporan perubahan modal berfungsi sebagai pertanggungjawaban perusahaan kepada investor atas modal yang diberikan serta sebagai informasi terkait dana yang didapatkan selama periode tertentu.

### 4. Laporan Arus Kas

Laporan arus kas merupakan laporan keuangan yang menyajikan informasi kas pada satu periode tertentu. Arus kas tersebut berhubungan dengan kegiatan aktivitas operasional perusahaan, pendanaan, dan investasi. Laporan ini berfungsi untuk mengetahui arus kas masuk dan keluar perusahaan dan informasi tersebut berguna bagi investor, kreditor, ataupun pihak-pihak lainnya yang berhubungan.

## **2.2 Laporan Laba Rugi**

### **2.2.1 Pengertian Laporan Laba Rugi**

Menurut PSAK 1 dalam buku Hans Kartikahadi yang berjudul “Akuntansi Keuangan berdasarkan SAK berbasis IFRS” (2012), laporan laba rugi adalah laporan yang memberikan informasi mengenai pendapatan, beban dan laba rugi suatu entitas selama satu periode tertentu. Laporan ini memberikan informasi mengenai hasil bersih entitas, sama dengan jumlah laba bersih yang dilaporkan dalam laporan laba rugi yang selama ini dikenal (Anastasia, 2021).

Menurut Kasmir, menyatakan bahwa laporan laba rugi adalah laporan keuangan yang menggambarkan hasil usaha perusahaan dalam suatu periode tertentu dimana selisih antara pendapatan dan biaya merupakan laba yang diperoleh atau rugi yang diderita perusahaan (Kasmir, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa laporan laba rugi adalah laporan yang mengenai pendapatan, beban, keuntungan, dan kerugian yang dialami oleh suatu perusahaan pada periode tertentu.

### **2.2.2 Unsur Laporan Laba Rugi**

Dalam laporan laba rugi, terdapat beberapa unsur yang menjadi dasar dalam penyusunan laporan laba rugi, antara lain:

### 1. Pendapatan (*Revenue*)

Pendapatan adalah semua bentuk uang yang diterima oleh suatu perusahaan, baik itu dari penjualan barang, jasa, atau imbal hasil dari investasi selama periode tertentu. Pendapatan merupakan manfaat ekonomi yang dihasilkan dari aktivitas operasional perusahaan selama periode tertentu yang menghasilkan peningkatan ekuitas tanpa kontribusi penanaman modal. Pendapatan bersih diperoleh dari pendapatan kotor yang dikurangi dengan diskon, retur, dan beban lainnya.

### 2. Beban (*Expenses*)

Beban adalah berkurangnya aset perusahaan atau meningkatnya kewajiban karena aktivitas operasional. Biaya yang dikeluarkan untuk menjalankan bisnis dan menghasilkan pendapatan biasanya disebut sebagai beban. Pengeluaran ini dapat mencakup biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya overhead pabrik, distribusi, dan biaya lainnya.

### 3. Keuntungan (*Profit*)

Keuntungan adalah nilai sisa dari pendapatan yang dikurangi dengan biaya-biaya. Secara umum, *profit* merupakan laba bersih yang diperoleh perusahaan pada periode tertentu yang menjadi tujuan utama dalam

berbisnis. Laba tersebut dapat dijadikan modal untuk melakukan investasi.

#### 4. Rugi (*Loss*)

Rugi adalah kebalikan dari untung, dimana biaya yang dikeluarkan lebih besar daripada pendapatan. Kerugian merupakan penurunan ekuitas yang disebabkan oleh transaksi di luar perusahaan.

### 2.2.3 Bentuk Laporan Laba Rugi

#### 1. Bentuk *Single Step*

Dalam bentuk ini, semua pendapatan dan keuntungan termasuk di dalamnya unsur operasi ditempatkan di bagian awal, yang kemudian dilanjutkan dengan seluruh beban dan kerugian yang tergolong operasi. Selisih antara total pendapatan dan total beban menghasilkan laba operasi.

Rumus yang digunakan untuk menghitung laba rugi *single step* adalah:

$$\text{Penghasilan bersih} = (\text{Pendapatan} + \text{Keuntungan}) - (\text{Beban} + \text{Kerugian}).$$

#### 2. Bentuk *Multiple Step*

Dalam bentuk ini, transaksi operasi dan non-operasi dipisahkan, serta membandingkan beban dan biaya dengan pendapatan yang berhubungan. Dalam laporan laba atau

rugi selisih antara penjualan bersih dan harga pokok penjualan disebut dengan laba kotor.

Rumus yang digunakan untuk menghitung laba rugi *multiple step* adalah:

- a. Laba kotor = Penjualan bersih – Harga pokok penjualan
- b. Pendapatan operasional = Laba kotor – Biaya operasional
- c. Penghasilan bersih = Penghasilan operasional + Barang non operasional

## **2.3 Microsoft Excel**

### **2.3.2 Pengertian Microsoft Excel**

*Microsoft Excel* merupakan sebuah program aplikasi *worksheet* yang diciptakan dan di distribusikan oleh Microsoft Corporation yang dapat dijalankan pada Microsoft Windows dan Mac OS (Institut Pertanian Bogor, 2017). *Microsoft Excel* tetap menjadi salah satu program komputer paling populer di komputer mikro hingga saat ini, karena fitur kalkulasi dan pembuatan grafiknya, serta strategi pemasaran *Microsoft* yang agresif. Sejak versi 5.0 dirilis pada tahun 1993, program *spreadsheet* ini telah menjadi yang paling banyak digunakan di PC berbasis Windows dan Mac OS.

Dalam *Microsoft Excel* terdapat beberapa unsur di dalamnya, yaitu:



1. Kolom

Kolom merupakan bagian yang melintang secara vertikal dan ditandai dengan huruf abjad, dari A,B,C, dan seterusnya.

2. Baris

Kolom merupakan bagian yang melintang secara horizontal dan ditandai dengan dengan angka, dari 1,2,3, dan seterusnya.

3. Sel

Sel merupakan titik perpotongan antara kolom dan baris, serta diberi nama sesuai nama kolom dan nomor barisnya.

4. Range

Range merupakan kumpulan dari beberapa sel dalam *worksheet*.

5. *Worksheet*

*Worksheet* merupakan lembar kerja yang ada di dalam *Microsoft Excel*.

6. *Workbook*

*Workbook* merupakan buku kerja yang ada di dalam *Microsoft Excel*. Di dalam *workbook*, terdiri dari beberapa *worksheet*.

*Microsoft Excel* juga memiliki berbagai macam rumus fungsi yang dapat digunakan untuk membatu mempermudah

dalam mengolah angka sesuai dengan kebutuhan. Berikut rumus fungsi dari *Microsoft Excel*, antara lain:

1. SUM

Fungsi SUM untuk menjumlahkan sekumpulan data pada suatu *range*. Rumus fungsi SUM yaitu =SUM(*number1*, *number2*, ....)

2. IF

Fungsi IF untuk menampilkan kebenaran nilai dari kumpulan data di *worksheet*. Rumus fungsi IF yaitu =(logical\_test,{ value\_if\_true}, { value\_if\_false}).

3. AVERAGE

Fungsi AVERAGE untuk menghitung nilai rata-rata. Rumus fungsi AVERAGE yaitu =AVERAGE(*number1*,{*number2*}, ....).

4. MAX

Fungsi MAX untuk menampilkan nilai terbesar dari kumpulan data. Rumus fungsi MAX yaitu =MAX(*number1*, *number2*, ....).

5. MIN

Fungsi MIN untuk menampilkan nilai terkecil dari kumpulan data. Rumus fungsi MIN yaitu =MIN(*number1*, *number2*, ....).

## 6. COUNT

Fungsi COUNT untuk menghitung banyaknya nilai yang ada di tiap cell dalam kumpulan data. Rumus fungsi COUNT yaitu =COUNT(*value1*,{*value2*}, ....).

## 7. COUNTA

Fungsi COUNT untuk menghitung banyaknya data sebuah *range*. Rumus fungsi COUNTA yaitu =COUNTA(*value1*,{*value2*}, ....).

## 8. COUNTIF

Fungsi COUNTIF untuk menghitung jumlah sel yang terdapat daam suatu *range* dengan kriteria tertentu. Rumus fungsi COUNTIF yaitu =COUNTIF(*range*,*criteria*).

## 9. SUMIF

Fungsi SUMIF untuk menjumlahkan nilai *range* dengan syarat tertentu. Rumus fungsi SUMIF yaitu =SUMIF(*range*,*criteria*, {*sum\_range*}).

## 10. VLOOKUP

Fungsi VLOOKUP untuk mencari nilai pada kolom atau sumber data lain dengan menggunakan kata kunci tertentu yang berbentuk vertikal. Rumus fungsi VLOOKUP yaitu =VLOOKUP(*lookup\_value*,*lookup\_array*{*match\_type*}).

## 11. HLOOKUP

Fungsi HLOOKUP untuk mencari nilai pada kolom atau sumber data lain dengan menggunakan kata kunci tertentu yang berbentuk horizontal. Rumus fungsi HLOOKUP yaitu

`=HLOOKUP(lookup_value,lookup_array{match_type})`

### 2.3.2 *Visual Basic for Application*

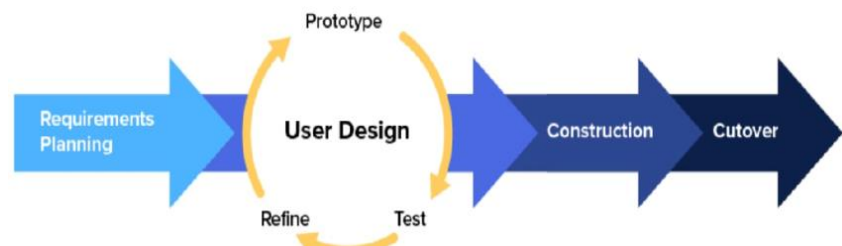
Menurut Manik (2020), *Visual Basic for Application* adalah bahasa yang mendukung pemrograman dan berorientasi pada objek. Bahasa pemrograman Visual Basic berasal dari bahasa pemrograman BASIC, yang dibuat pada tahun 1950-an dan dibuat oleh Microsoft. Salah satu alat pengembangan Visual Basic adalah alat bantu untuk membuat berbagai program komputer, termasuk paket program Microsoft Excel. Berbeda dengan program pemrograman Visual Basic, pemrograman yang dibuat dengan VBA hanya dapat dibangun dan dijalankan pada aplikasi Excel, VBA tidak dapat digunakan sebelum menjalankan Excel. Namun, VBA dapat digunakan untuk membuat pekerjaan otomatis yang dapat dilakukan dengan Microsoft Excel.

## 2.4 Metodologi Pengembangan Sistem

### 2.2.1 *Rapid Application Development (RAD)*

Menurut S dan Shalahuddin, *Rapid Application Development (RAD)* adalah model untuk proses pengembangan perangkat lunak yang inkremental, terutama untuk waktu pengerjaan yang singkat. Tujuan utamanya adalah mengembangkan aplikasi dengan cepat sehingga pengembang dapat dengan mudah melakukan pembaharuan dan iterasi perangkat lunak tanpa harus memulai dari awal lagi. Metode ini memungkinkan tim pengembang untuk secara proaktif menanggapi umpan balik dan kebutuhan pengguna, sehingga hasil akhir lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan akhir pengguna (Rosa, 2019).

Metode Rapid Application Development (RAD) mengutamakan kecepatan dan fleksibilitas, yang memungkinkan pengembangan yang lebih responsif sambil mengurangi risiko pengembangan yang berlebihan atau tidak relevan dengan kebutuhan yang sebenarnya. Berikut empat tahapan dalam sistem pengembangan RAD (P et al., 2022):



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Model RAD

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap ini, merupakan tahapan awal dari pengembangan sistem, peneliti melakukan observasi ke tempat penelitian untuk melakukan identifikasi masalah yang terjadi dan melakukan pengumpulan informasi yang dibutuhkan sebagai tujuan akhir dari sistem yang dibutuhkan. Tahap ini merupakan tahapan terpenting karena mempertemukan antara kedua pihak.

2. *User Desain* (Desain Sistem)

Pada tahap ini, peneliti mulai mendesain sistem serta melakukan uji coba untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak. Terdapat spesifikasi software pada tahapan ini berupa organisasi di dalam sistem, struktur data, dan lain-lain.

3. *Construction* (Konstruksi)

Tahap ini adalah tahap pengembangan desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah program. Dengan menyusun coding, dengan merubah desain sistem menjadi sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan.

4. *Cutover* (Penyelesaian Akhir)

Tahap ini merupakan tahap penyelesaian akhir dimana sistem yang telah dibuat di implementasikan ke tempat penelitian sebagai penerapan final dan dapat dijalankan.

#### 2.4.2 *Unified Modeling Language (UML)*

*Unified Modeling Language* atau biasa disebut dengan UML merupakan desain sistem untuk membuat suatu program. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018), *Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang kerap digunakan dalam industri untuk analisis dan desain, persyaratan, dan deskripsi arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa, 2019).

UML memberikan sebuah standar untuk merancang model sistem dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan tepat dan lengkap. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi UML, antara lain:

- a. *Use case*. Merupakan gambaran hubungan interaksi antara *actor* dan sistem. Use case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara pengguna sistem dengan sistemnya.
- b. *Activity Diagram*. Merupakan gambaran alir dari aktivitas-aktivitas di dalam sistem yang berjalan.
- c. *Sequence Diagram*. Menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem yang berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.
- d. *Class Diagram*. Merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari *class*, *package*, dan objek yang saling

berhubungan seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya.

### 2.4.3 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik (Alfiani, 2023). Pengujian ini dilakukan tanpa mengetahui struktur kode perangkat lunak. Pengujian ini dapat dilakukan oleh siapa saja, tidak perlu memiliki kemampuan menulis kode program. Tujuan dari pengujian ini adalah sebagai upaya untuk meminimalisir kesalahan (*error*), memenuhi kebutuhan pengguna, serta memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan rancangan. Pengujian *black box* berkonsentrasi pada pengujian masing-masing spesifikasi fungsional perangkat lunak. Seorang tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian fungsionalitas perangkat lunak.

Ketika pengujian *black box* dilakukan, terdapat beberapa keuntungan, yaitu :

1. Penguji tidak harus memiliki pengetahuan tentang pemograman.
2. Pengujian dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna.
3. Pengembang dan penguji memiliki ketergantungan satu dengan lainnya.



4. Penguji tidak perlu memeriksa kode.
5. Pengembang dan penguji bekerja secara independen tanpa mengganggu satu sama lain.

Selain memiliki keuntungan, pengujian *black box* juga memiliki kekurangan yaitu :

1. Memungkinkan terjadinya kesalahan karena kurangnya pemahaman dan ketelitian.
2. Ada bagian *back-end* yang tidak diuji sama sekali.
3. Kemungkinan pengujian dilakukan kembali oleh *programmer*.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Ilham & Lubis, 2019)	Rancang Bangun Aplikasi Laporan Laba Rugi Pada CV. NURI Pematangsiantar	Metode penelitian yang digunakan adalah metode sampling	Hasil penelitian ini menghasilkan aplikasi perhitungan laba rugi yang dapat mempermudah pekerjaan admin

---

2.	(Pantow et al., 2021)	Desain Laporan Keuangan UMKM Berbasis Microsoft Excel Pada Sunshine Laundry	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif	Hasil penelitian ini adalah perancangan laporan keuangan menggunakan Microsoft Excel dapat membantu Sunshine Laundry untuk menyusun laporan keuangan yang sesuai standar EMKM
<hr/>				
3.	(Musa & Maninggarjati, 2020)	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Pada River Side Store Samarinda Menggunakan	Metode penelitian yang digunakan adalah metode <i>waterfall</i>	Hasil dari penelitian adalah aplikasi yang dapat membantu proses pengolahan data stock,

---

---

	Macro		pembelian, dan
	Microsoft Excel		penjualan
			barang
			dagangan
			sehingga lebih
			cepat, akurat,
			dan praktis

---

4.	(Herman et al., 2021)	Perancangan Sistem Pencatatan Persediaan Berbasis <i>Macro Visual Basic</i> (VBA) <i>Microsoft Excel</i> Pada Toko Okindo Jaya	Metode penelitian yang digunakan adalah metode difusi iptek, substitusi iptek, dan metode <i>waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem pencatatan persediaan yang dapat merekap seluruh data persediaan baik yang masuk maupun keluar sehingga dapat diketahui jumlah persediaan secara <i>real time</i>
----	-----------------------	--	--	--

---

---

5.	(Surya et al., 2020)	Desain Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Untuk Usaha Bengkel Studi Kasus pada AA Cempaka <i>Auto Service</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode <i>software prototyping (prototyping)</i>	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pengolahan transaksi keuangan dan pencatatan servis telah berjalan dengan baik
----	----------------------	--	--	--

---