



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEBSITE PADA UD AAS**



Oleh:

JUNIFAR RIZKY DHARMAWAN

**15390100037**

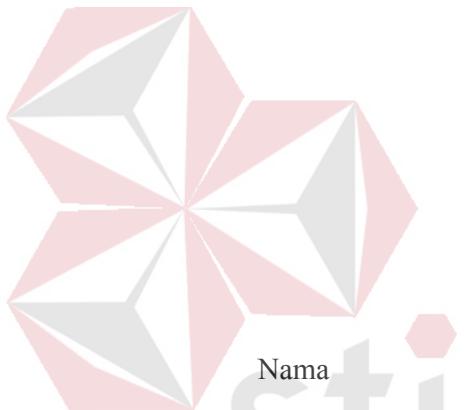
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEBSITE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer



Nama

NIM

Program Studi

Jurusan

Oleh: **INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

: JUNIFAR RIZKY DHARMAWAN

: 15390100037

: DIII (Diploma Tiga)

: Manajemen Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

“A goal should scare you a little and excite you a lot.”

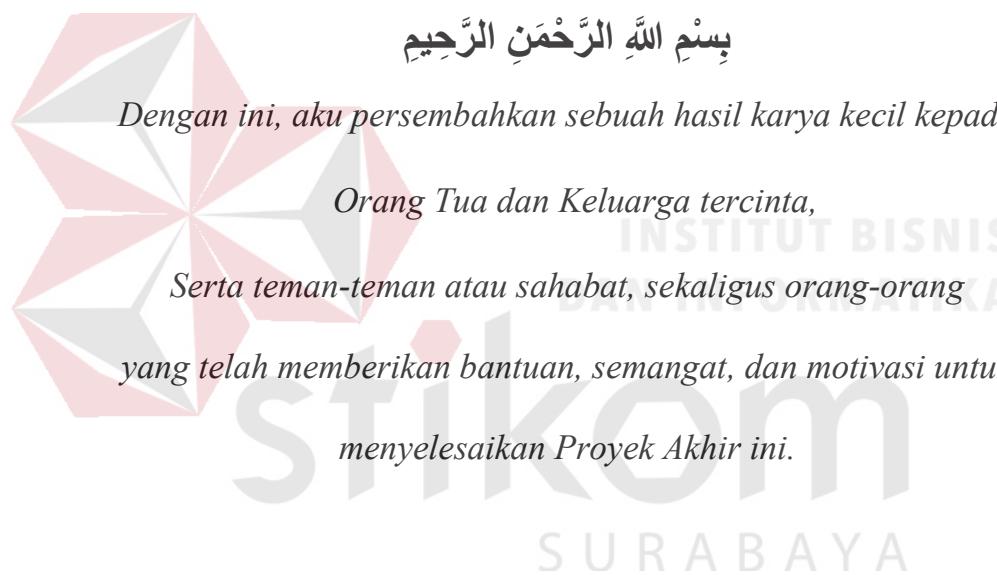
- Joe Vitale -



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ**



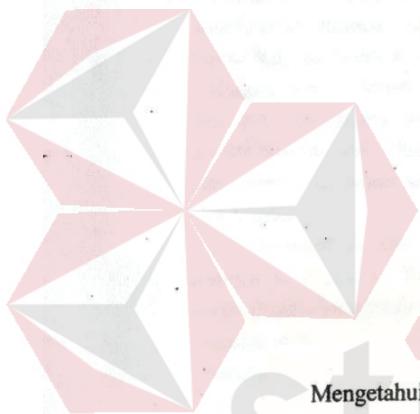
*Dengan ini, aku persembahkan sebuah hasil karya kecil kepada  
Orang Tua dan Keluarga tercinta,  
Serta teman-teman atau sahabat, sekaligus orang-orang  
yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi untuk  
menyelesaikan Proyek Akhir ini.*

**INSTITUT BISNIS  
STIKOM  
SURABAYA**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEBSITE PADA UD AAS**

Telah di periksa, di uji, dan disetujui

Surabaya, Januari 2019



**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

Mengetahui:

Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika



Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, OCJA  
NIDN 0723037707

Disetujui:

Pembimbing

Titik Lusiani, M.Kom, OCP  
NIDN 0714077401

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Junifar Rizky Dharmawan  
NIM : 15390100037  
Program Studi : DIII Manajemen Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA UD AAS**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusif Royalty Free Right*) atas seluruh isi/bagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan 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 pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

SURABAYA

Surabaya, Januari 2019

Yang Menyatakan



Junifar Rizky Dharmawan  
NIM 15390100037

## ABSTRAK

UD AAS merupakan perusahaan bergerak dibidang penjualan kayu. UD AAS berlokasi di Asrama Brimob Surabaya. Sistem penjualan yang berlangsung di UD AAS yaitu setiap pembeli harus mendatangi gudang secara langsung untuk melakukan transaksi pembelian sehingga dirasakan memerlukan waktu yang cukup lama. Proses pengolahan dan pencatatan data transaksi pada UD AAS masih menggunakan sistem pembukuan dan belum terintegrasi dengan *database*. Hal tersebut dapat menghambat proses pengelolaan data barang ketika terjadi kesalahan dalam pencatatan. Proses pembuatan laporan dan penyimpanan data juga belum terorganisir dengan baik sehingga mengakibatkan hilangnya data-data transaksi penjualan, serta belum adanya media promosi yang baik yang digunakan untuk memberikan informasi tentang keberadaan UD AAS.

Berdasarkan masalah di atas, maka dibuat Sistem Informasi Penjualan Kayu Berbasis *Website* pada UD AAS. Sistem yang dibuat dapat digunakan untuk mengelola data master, mengelola pembelian ke *supplier* serta *update* persediaan barang, melakukan transaksi penjualan barang, mengelola, dan menghasilkan informasi berupa laporan yang bersangkutan dengan transaksi pembelian, dan penjualan barang.

Sistem Informasi Penjualan Kayu ini dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Dengan adanya aplikasi ini, dapat melakukan penjualan, pembelian, persediaan barang berbasis teknologi. Setiap pihak terkait dapat menerima informasi secara *realtime* melalui *website*.

**Kata kunci:** *Sistem Informasi Penjualan Kayu, Penjualan, Pembelian, UD AAS Surabaya*

## ABSTRACT

*UD AAS is a company engaged in the sale of wood. UD AAS is located in the Surabaya Brimob Dormitory. The sales system that takes place at UD AAS is that each buyer must go to the warehouse directly to make a purchase transaction so that it takes a long time. The processing and recording of transaction data in UD AAS still uses a book keeping system and has not been integrated with the database. This can hamper the process of managing goods data when there is an error in recording. The process of creating reports and storing data has also not been well organized, resulting in the loss of sales transaction data, as well as the lack of good promotional media used to provide information about the existence of UD AAS.*

*Based on the above problem, the Website-Based Timber Sales Information System was created can be used to manage master data, manage purchase to suppliers and update inventory, carry out goods sales transaction, manage, and produce information in the form of reports related to purchase transactions, and sales of goods.*

*This Wood Sales Information System can be used according to its function. With this application, it can make sales, purchase, technology-based goods inventory. Each related party can receive information in real time through the website.*

**Keywords:** *Wood Sales Information System, Sales, Purchases, UD AAS Surabaya*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat yang diberikan oleh-Nya serta doa restu dari kedua orang tua, penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kayu Berbasis *Website* (Studi Kasus: UD AAS Surabaya)”.

Pada laporan proyek akhir ini membahas tentang proses perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kayu pada UD AAS Surabaya yang dapat membantu perusahaan dalam kegiatan pencatatan transaksi penjualan, pembelian, pencatatan persediaan barang secara terstruktur dan *realtime* melalui *website*.

Dalam proses pembuatan proyek akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan nasihat, saran, kritik kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan nasihat dan motivasi serta dukungan di setiap perjuangan penulis.
2. Bapak Anto Adi Sulistiyanto selaku pemilik usaha UD AAS Surabaya yang telah membantu dan membimbing serta memberikan informasi kepada penulis dalam mengerjakan Proyek Akhir ini.

3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, OCJA, selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan selama proses penggerjaan Proyek Akhir ini.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP, selaku dosen pembimbing Program Studi DIII Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan selama proses penggerjaan Proyek Akhir ini.
5. Teman-teman dari DIII Manajemen Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya angkatan 2015 yang telah memberi dukungan, motivasi, semangat dan membantu selama mengerjakan laporan proyek akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, dan dukungan selama pelaksanaan proyek akhir maupun pembuatan laporan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan proyek akhir yang telah dikerjakan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan pada tugas-tugas berikutnya. Semoga laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, Januari 2019

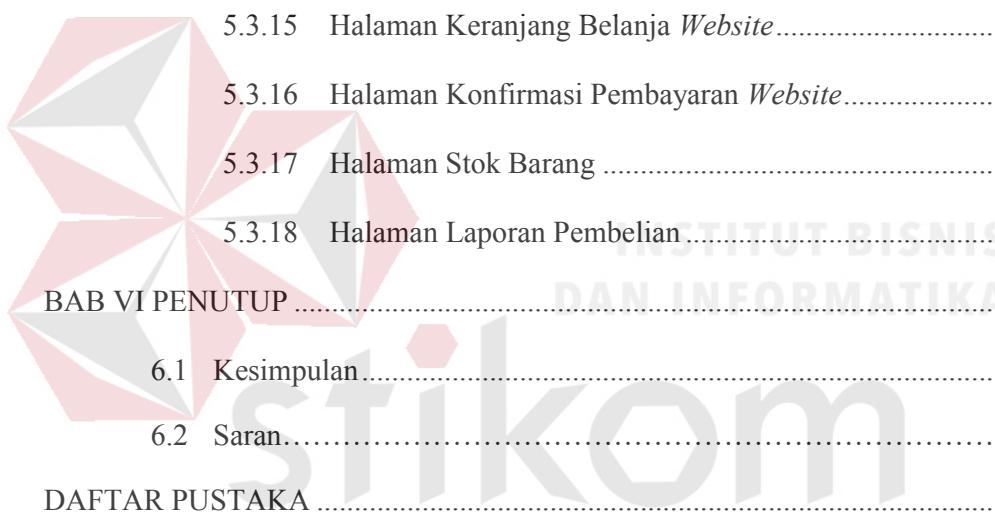
Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II HASIL SURVEY .....	6
2.1 Gambaran Umum UD AAS Surabaya.....	6
2.2 Visi dan Misi UD AAS Surabaya.....	6
2.3 Struktur Organisasi UD AAS Surabaya .....	7
2.4 Deskripsi Jabatan.....	7
2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan .....	8
2.5.1 <i>Document Flow</i> Transaksi Penjualan.....	8
2.5.2 <i>Document Flow</i> Transaksi Pembelian.....	9

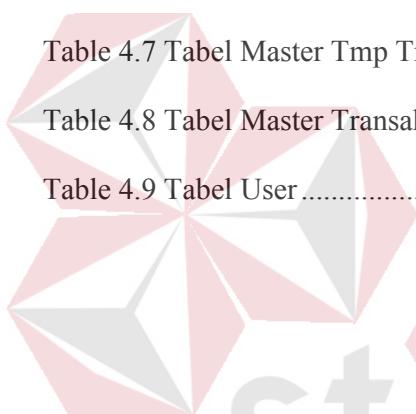
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Sistem Informasi.....	11
3.2 Penjualan .....	11
3.3 Pembelian .....	12
3.4 Persediaan Barang .....	13
3.5 <i>Database</i> .....	13
3.6 <i>System Development Life Cycle</i> .....	14
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM .....	16
4.1 Analisis Sistem .....	16
4.2 Desain Sistem .....	16
4.2.1 <i>System Flow</i> .....	16
4.2.2 <i>Data Flow Diagram</i> .....	20
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	27
4.2.4 Struktur Tabel.....	30
4.2.5 Desain <i>Input/Output</i> .....	34
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	43
5.1 Sistem yang Digunakan .....	43
5.2 Cara Setup Program.....	43
5.3 Penjelasan Pemakaian Program.....	44
5.3.1 Halaman <i>Login Dashboard</i> .....	44
5.3.2 Halaman Beranda <i>Admin</i> .....	45
5.3.3 Halaman Master Data Admin.....	46
5.3.4 Halaman Master Data User .....	47
5.3.5 Halaman Master Data Barang .....	49
5.3.6 Halaman Data Master Pesanan.....	51



5.3.7	Halaman Data Tentang Kami.....	51
5.3.8	Halaman Data Lokasi.....	52
5.3.9	Halaman Google Map .....	53
5.3.10	Halaman Laporan Penjualan .....	54
5.3.11	Halaman <i>Login Website</i> .....	55
5.3.12	Halaman Beranda <i>Website</i> .....	56
5.3.13	Halaman Tentang Kami <i>Website</i> .....	57
5.3.14	Halaman Akun <i>Website</i> .....	58
5.3.15	Halaman Keranjang Belanja <i>Website</i> .....	59
5.3.16	Halaman Konfirmasi Pembayaran <i>Website</i> .....	60
5.3.17	Halaman Stok Barang .....	61
5.3.18	Halaman Laporan Pembelian .....	62
BAB VI PENUTUP .....	64	64
6.1	Kesimpulan.....	64
6.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65	65
LAMPIRAN .....	67	67

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 4.1. Tabel Master Admin .....	30
Table 4.2 Tabel Master Barang.....	30
Table 4.3 Tabel Master Google Map .....	31
Table 4.4 Tabel Master Jenis Kelamin.....	31
Table 4.5 Tabel Master Lokasi.....	32
Table 4.6 Tabel Master Tentang Kami .....	32
Table 4.7 Tabel Master Tmp Transaksi .....	32
Table 4.8 Tabel Master Transaksi.....	33
Table 4.9 Tabel User .....	33



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo UD AAS Surabaya.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi UD AAS Surabaya .....	7
Gambar 2.3 <i>Document Flow</i> Transaksi Penjualan.....	9
Gambar 2.4 <i>Document Flow</i> Transaksi Pembelian.....	10
Gambar 4.1 <i>System Flow</i> Transaksi Penjualan .....	18
Gambar 4.2 <i>System Flow</i> Transaksi Pembelian .....	19
Gambar 4.3 <i>Conceptual Data Model</i> .....	28
Gambar 4.4 <i>Physical Data Model</i> .....	29
Gambar 4.5 Halaman <i>Login Dashboard</i> .....	35
Gambar 4.6 Desain Halaman Beranda <i>Dashboard Admin</i> .....	36
Gambar 4.7 Desain Halaman Beranda <i>Dashboard Data Admin</i> .....	36
Gambar 4.8 Desain Halaman Master Data User .....	37
Gambar 4.9 Desain Halaman Master Data Barang .....	38
Gambar 4.10 Desain Halaman Master <i>Data Pesanan</i> .....	39
Gambar 4.11 Desain Halaman Master Data Tentang Kami.....	40
Gambar 4.12 Desain Halaman Data Lokasi.....	41
Gambar 4.13 Desain Halaman Master Google Map .....	42
Gambar 5.1 Halaman <i>Login Dashboard</i> .....	45
Gambar 5.2 Halaman Beranda <i>Dashboard Admin</i> .....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Surat Hasil Survei.....	67
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	68
Lampiran 3. Laporan Penjualan .....	69
Lampiran 4. <i>Invoice</i> Penjualan.....	70
Lampiran 5. Kode Program Transaksi .....	71
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	81



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menyebabkan aspek kehidupan manusia selalu dihubungkan dengan perkembangan teknologi tersebut. Dengan bantuan teknologi informasi, semua proses pengelolaan data dalam sebuah sistem dapat dilakukan di berbagai tempat sehingga dapat lebih mudah, cepat, dan akurat.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan perusahaan untuk meningkatkan kegiatan usahanya yaitu melalui internet. Internet menyediakan berbagai fungsi dan fasilitas yang dapat digunakan sebagai suatu media informasi dan komunikasi yang sangat canggih. Dengan adanya internet maka suatu kegiatan penjualan dapat dilakukan dengan cara *online* melalui sebuah website.

UD AAS merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 2012, bergerak dibidang penjualan Kayu. UD AAS berlokasi di Asrama Brimob Surabaya. Sistem penjualan yang berlangsung di UD AAS yaitu setiap pembeli harus mendatangi gudang secara langsung untuk melakukan transaksi pembelian, sehingga dirasakan memerlukan waktu yang cukup lama. Pengolahan data transaksi penjualan dan persediaan barang juga masih menggunakan sistem pembukuan, sehingga dapat menghambat proses pengelolaan data barang ketika terjadi kesalahan dalam pencatatan. Proses pembuatan laporan dan penyimpanan data yang belum terorganisir dengan baik dapat mengakibatkan hilangnya data-

data transaksi penjualan. Serta belum adanya media promosi yang baik, yang digunakan untuk memberikan informasi tentang keberadaan UD AAS.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirancang Sistem Informasi Penjualan Kayu pada UD AAS dengan menggunakan media *website*. Sistem ini berisi tentang pengolahan data master, transaksi penjualan, transaksi pembelian, *update* persediaan barang sehingga dapat memudahkan proses transaksi jual beli bagi pembeli maupun *owner*.

Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Kayu dapat membantu transaksi jual beli yang lebih mudah dan berbasis teknologi. Serta dapat memudahkan setiap pihak yaitu pembeli maupun *owner* dalam menerima informasi secara *realtime* melalui *website*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi Penjualan Kayu Berbasis *Website* yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam penjualan Kayu?
- b. Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi Penjualan Kayu Berbasis *Website* untuk melakukan penjualan, pembelian, persediaan barang?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data yang digunakan untuk simulasi diambil dari *Owner* UD AAS pada periode 2018.
- b. Sistem yang dibahas meliputi:

1. Transaksi penjualan barang oleh pelanggan secara *online*.
  2. Transaksi pembelian barang kepada *supplier* secara *online*.
  3. *Update* persediaan barang secara *online*.
- c. Pengguna pada aplikasi UD AAS adalah *Owner*, Pegawai, serta Pelanggan.
- d. Tidak membahas tentang keamanan jaringan.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Merancang bangun sistem informasi yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam penjualan kayu.
- b. Merancang bangun sistem informasi untuk melakukan penjualan, pembelian, persediaan barang secara *online*.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kayu Berbasis *Website* adalah sebagai berikut:

- a. Bagi *Owner*
  1. Dapat memantau setiap transaksi yang berlangsung secara *online*.
  2. Memudahkan dalam melakukan transaksi pembelian kepada *supplier* secara *online*.
  3. Dapat memantau persediaan barang secara *online*.
- b. Bagi Pegawai
  1. Memudahkan dalam melayani transaksi penjualan secara *online*.
  2. Memudahkan dalam cek persediaan barang.
  3. Dapat memberikan informasi barang ke pelanggan secara *online*.

c. Bagi Pelanggan

1. Memudahkan proses transaksi pembelian barang.
2. Memudahkan dalam mendapat informasi barang secara *realtime*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Proyek Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kayu Berbasis *Website* Studi Kasus UD AAS Surabaya adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah yang ada, batasan masalah dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Menjelaskan tujuan pembuatan sistem serta manfaat yang diperoleh hingga diakhiri dengan sistematika penulisan laporan.

Bab kedua hasil survei membahas tentang gambaran umum UD AAS Surabaya yang menguraikan gambaran umum perusahaan seperti lokasi, keadaan, kondisi, situasi dan hal lain yang berkaitan dengan instansi/lembaga tersebut, sejarah berdirinya, dan struktur organisasi UD AAS Surabaya.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang sistem informasi, penjualan, pembelian, persediaan barang, *database*, dan *system development life cycle*.

Bab keempat analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini juga berisi tentang *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*.

Bab kelima implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *hardware*

maupun *software*. Bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini.

Bab keenam penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang dapat diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.



## BAB II

### HASIL SURVEY

#### 2.1 Gambaran Umum UD AAS Surabaya

UD AAS merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 2012, bergerak dibidang penjualan kayu. UD AAS berlokasi di Asrama brimob Surabaya.



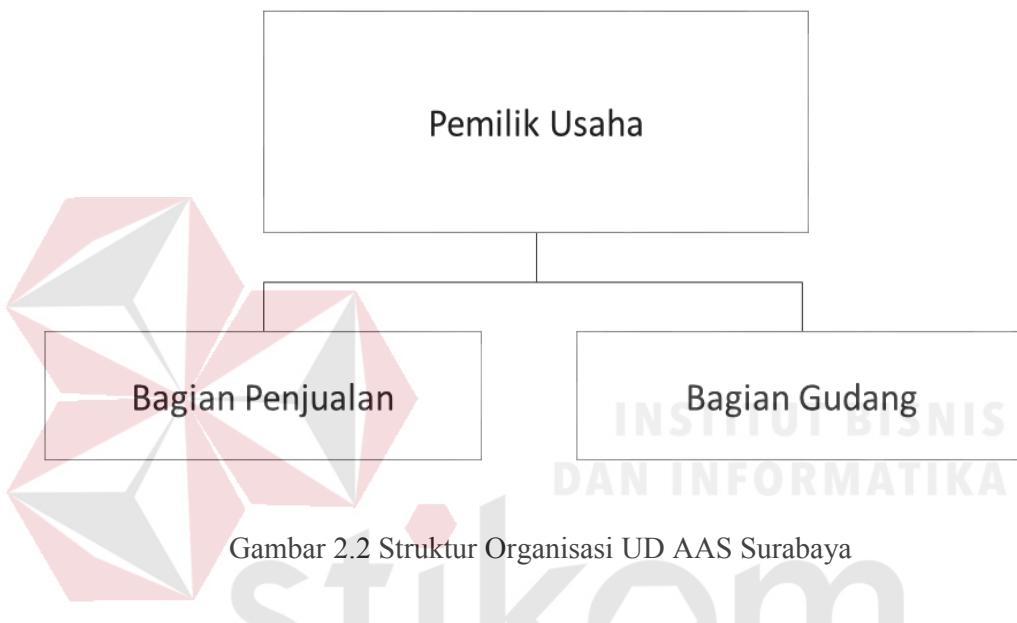
Pada Gambar 2.1 merupakan logo UD AAS Surabaya. UD AAS Surabaya memiliki logo berwarna biru muda dengan desain segitiga dan tulisan persegi.

#### 2.2 Visi dan Misi UD AAS Surabaya

Visi UD AAS Surabaya adalah menjadi salah satu tempat terbaik dalam menyediakan kebutuhan bangunan khususnya kayu di Surabaya. Misi UD AAS Surabaya adalah menyediakan berbagai produk kayu dengan kualitas terbaik dan harga yang terjangkau serta selalu memberikan pelayanan yang terbaik terhadap konsumen demi kenyamanan bertransaksi.

### 2.3 Struktur Organisasi UD AAS Surabaya

Berikut ini adalah Struktur Organisasi UD AAS Surabaya yang terdapat pada Gambar 2.2 untuk kelancaran dan keberhasilan suatu perusahaan, maka perlu dibentuk struktur organisasi dengan tujuan agar dapat terlaksananya tugas dengan lancar dan baik.



### 2.4 Deskripsi Jabatan

Berdasar struktur organisasi dapat dideskripsikan tugas yang dimiliki oleh setiap bagian yang bersangkutan:

a. Pemilik Usaha/*Owner*

1. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan di UD AAS.
2. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang dipimpinnya.
3. Menerima dan mengevaluasi laporan dari seluruh kegiatan

b. Bagian Penjualan

1. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan transaksi jual beli.
2. Mencatat nota transaksi jual beli.
3. Mengurus segala promosi.

c. Bagian Gudang

1. Mencatat seluruh persediaan barang terbaru.
2. Mencatat keluar masuknya barang secara berkala.

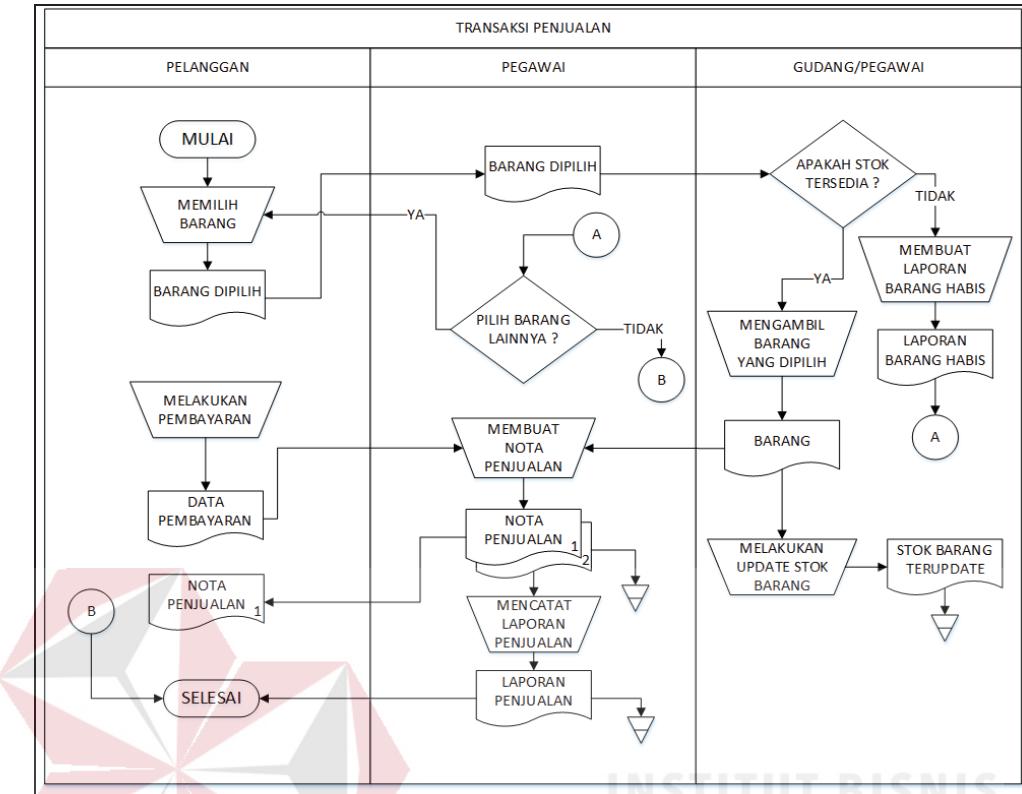
## 2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

UD AAS Surabaya ingin mengembangkan sistem transaksi jual beli yang saat ini prosedur-prosedurnya masih belum tersistem dengan baik. Berdasarkan pernyataan dari *owner* UD AAS, semua proses pencatatan transaksi dan administrasi barang yang terjadi hanya memanfaatkan pembukuan sebagai media penyimpanannya sehingga sulit dalam pengelolaan. Pada tahapan analisis sistem dibuat *document flow*, yang terdiri dari 3 proses sebagai berikut:

- a. *Document Flow* Transaksi Penjualan
- b. *Document Flow* Transaksi Pembelian

### 2.5.1 *Document Flow* Transaksi Penjualan

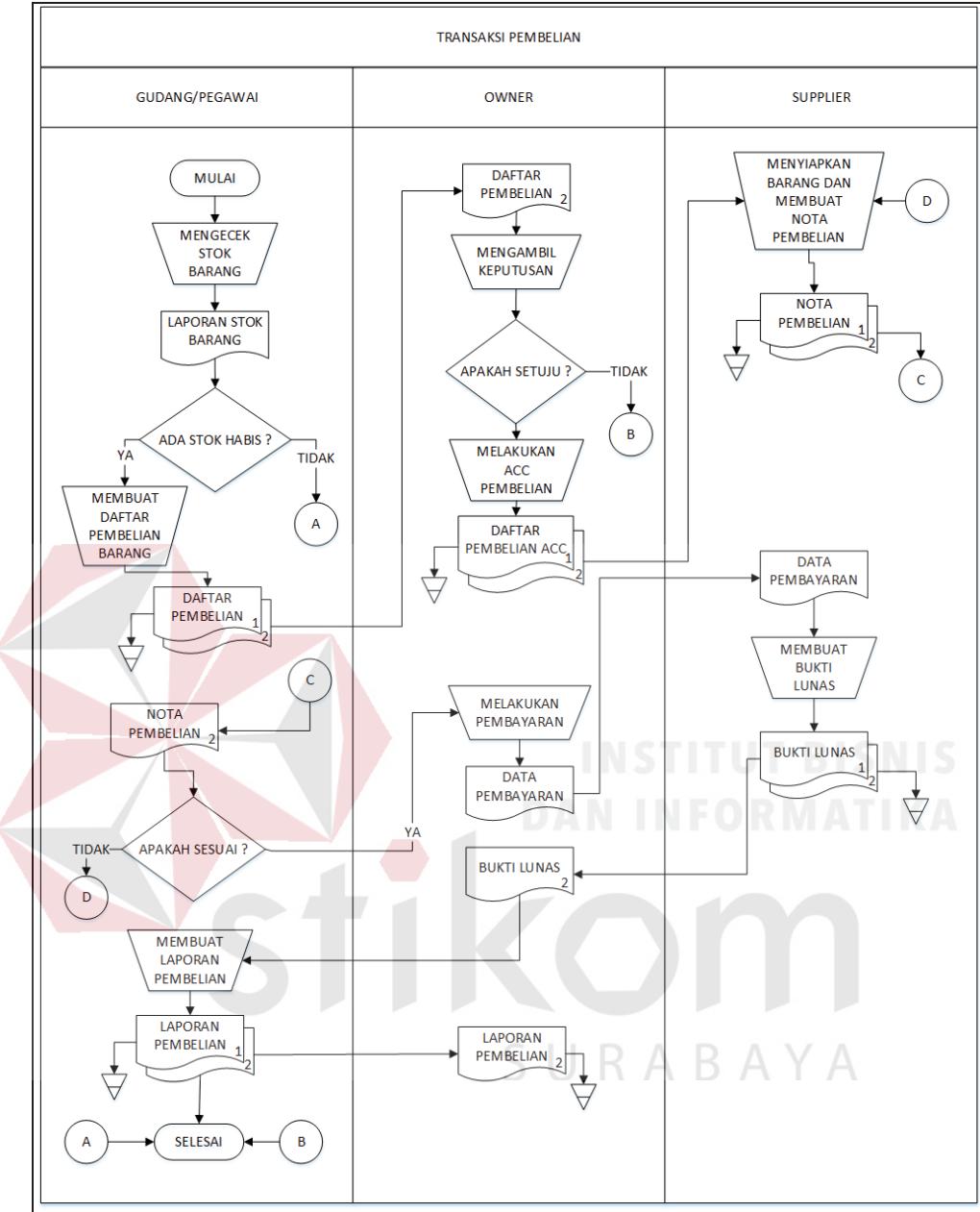
*Document Flow* transaksi penjualan merupakan proses pelayanan penjualan barang terhadap pelanggan seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.3. Proses dimulai dari pelanggan yang memilih barang. Setelah barang dipilih, pegawai akan mengecek persediaan barang ke bagian gudang. Pegawai akan membuat nota penjualan untuk dilakukan pembayaran oleh pelanggan. Terakhir, pegawai mencatat transaksi ke dalam laporan penjualan.



Gambar 2.3 Document Flow Transaksi Penjualan

### 2.5.2 Document Flow Transaksi Pembelian

Document Flow transaksi pembelian merupakan proses pembelian barang ke *supplier* seperti yang dijelaskan pada Gambar 2.4. Proses dimulai dari bagian gudang yang memberikan daftar pembelian barang kepada *owner*. Setelah daftar pembelian barang disetujui, *owner* akan menghubungi *supplier* untuk membeli barang. Terakhir, bagian gudang akan mencatat transaksi ke dalam laporan pembelian.



Gambar 2.4 Document Flow Transaksi Pembelian

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling bekerja untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk membantu dalam pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis, dan visualisasi dalam organisasi.

Menurut O'Brien (2005:5), sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari *people* (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), *computer networks and data communications* (jaringan komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

Menurut Hanif Al-Fatta (2009:9), sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaanya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaanya.

#### **3.2 Penjualan**

Penjualan menurut Basu Swastha (2001:1) dalam bukunya Manajemen Penjualan edisi ketiga, “Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan”.

Sedangkan penjualan menurut Winardi (2005:26) adalah sebagai berikut:

“Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak

### 3.3 Pembelian

Menurut Soemarso .S.R (2009:208) dalam bukunya yang berjudul Akuntansi Suatu Pengantar menyatakan bahwa, pembelian (*purchasing*) adalah akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam suatu periode.

Sedangkan menurut Susan Irawati (2008:64) dalam bukunya yang berjudul Manajemen Keuangan yang menyatakan bahwa pembelian adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sejumlah harta atau aktiva maupun jasa dari satu pihak untuk kelangsungan usaha atau kebutuhan yang mendasar, sehingga dilakukan pembayaran atas sejumlah uang atau jasa tersebut, untuk kelangsungan operasional perusahaan.

Dari uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengadaan barang yang dibutuhkan perusahaan dalam menjalankan usahanya dimulai dari pemilihan sumber sampai memperoleh barang.

### 3.4 Persediaan Barang

Menurut Sofyan Assauri dalam buku Marihot dan Dearlina Sinaga (2005:50) menjelaskan bahwa, persediaan barang adalah sebagai suatu aktiva lancar yang meliputi barang-barang yang merupakan milik perusahaan dengan sebuah maksud supaya dijual dalam suatu periode usaha normal ataupun persediaan barang-barang yang masih dalam pekerjaan sebuah proses produksi maupun persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi.

Sedangkan menurut Alexandri (2009:135), persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu atau persediaan barang-barang yang masih dalam pengrajaan atau proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam proses produksi.

### 3.5 Database

Menurut Haryanto (2004), *database* adalah kumpulan data (elementer) yang secara logika berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di organisasi.

Menurut Ladjamudin (2013:129), *database* adalah sekumpulan data (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *database* adalah sekumpulan data yang tersimpan, tersusun, dan saling terhubung satu sama lain secara

sistematis pada suatu komputer, serta digunakan perangkat lunak untuk mengakses maupun mengelolanya sehingga dapat dihasilkan informasi yang berguna.

### 3.6 *System Development Life Cycle*

Menurut Azhar Susanto (2004:341) mengemukakan bahwa “*System Development Life Cycle* (SDLC) adalah salah satu metode pengembangan sistem informasi yang popular pada saat sistem informasi pertama kali dikembangkan.”

Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Sistem

Tahap perencanaan sistem merupakan tahap awal pengembangan sistem yang menekankan pada aspek studi kelayakan sistem, serta mengidentifikasi kebutuhan sistem.

#### 2. Analisis Sistem

Tahap analisis sistem merupakan tahap penelitian serta penguraian masalah terhadap sistem yang berjalan secara menyeluruh. Tujuan dari analisis sistem adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memahami kualitas sistem informasi yang sedang berlaku.
- b. Untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam sistem.
- c. Untuk membantu dalam mengambil keputusan.

#### 3. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan tahap dalam menentukan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan sistem informasi. Perancangan sistem ini berfokus pada analisis, rancangan dan desain sistem yang terinci untuk memberikan

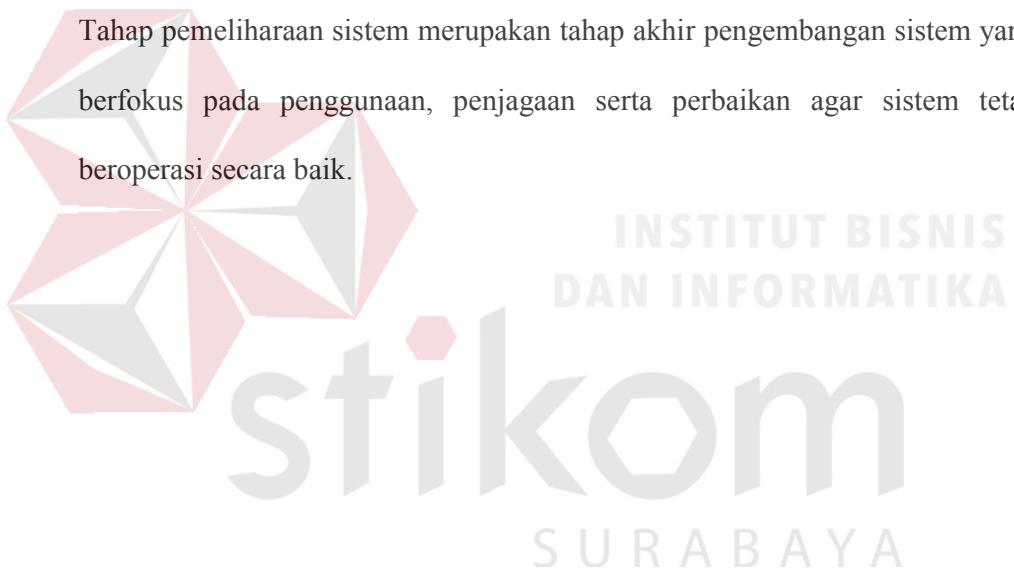
gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan bangun yang jelas kepada *programmer* komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

#### 4. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap untuk mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya menjadi suatu sistem yang sudah terintegrasi serta pelaksanaan uji coba sistem.

#### 5. Pemeliharaan Sistem

Tahap pemeliharaan sistem merupakan tahap akhir pengembangan sistem yang berfokus pada penggunaan, penjagaan serta perbaikan agar sistem tetap beroperasi secara baik.



## BAB IV

### ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

#### 4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini digunakan untuk melihat proses-proses sistem baru yang akan dibuat. Dari analisa sistem ini juga dapat melihat perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Analisa sistem ini berisi *System Flow*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

#### 4.2 Desain Sistem

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada *system flow* komputerisasi berikut ini:

##### 4.2.1 System Flow

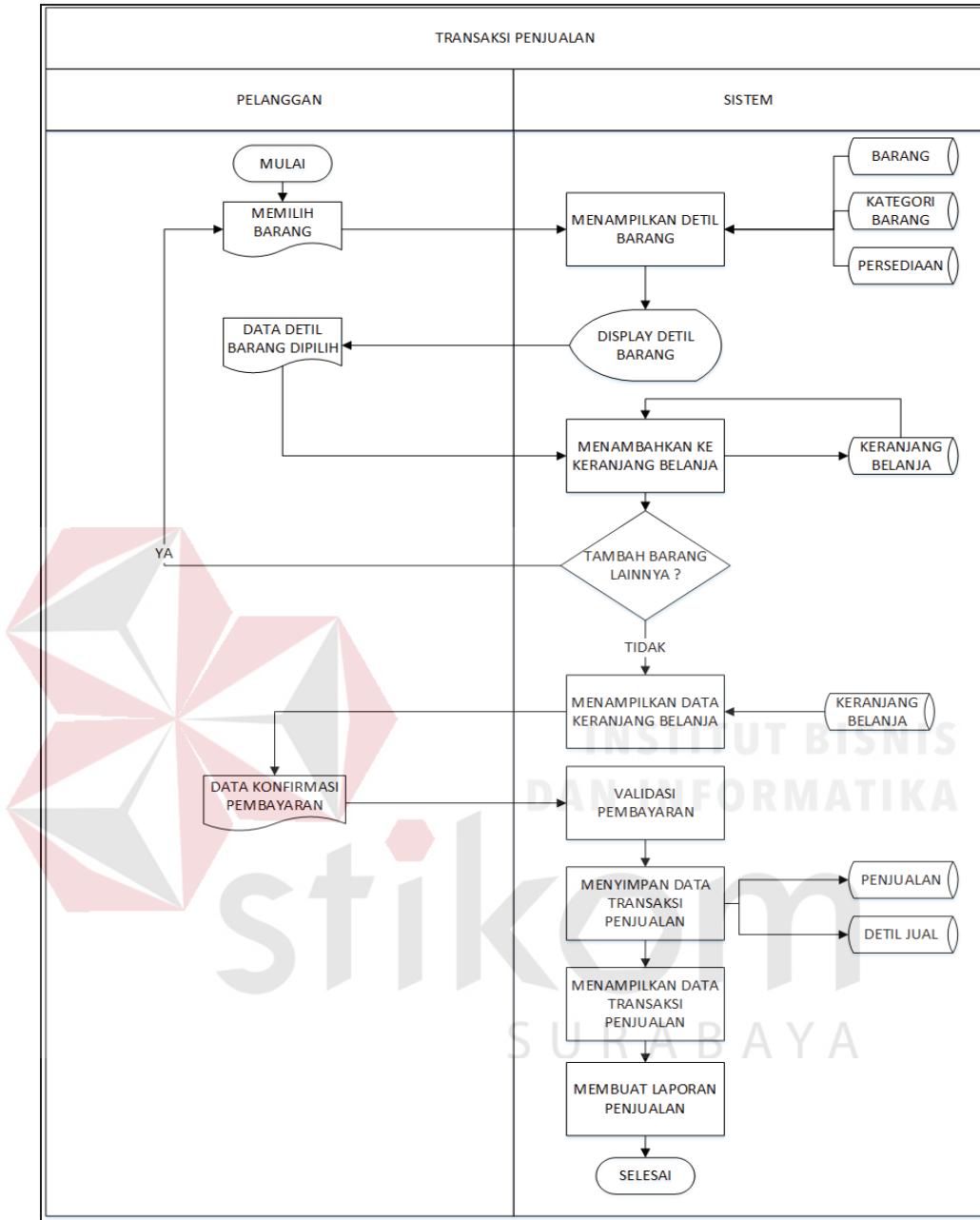
*System flow* (*Sysflow*) memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey ke *owner* dan pegawai UD AAS. *System flow* menggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dalam pencatatan kegiatan jual beli yang dirancang sekarang ini. Setelah menggambarkan *Document Flow* yang ada pada alur bisnis UD AAS, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan atau merancang sistem baru untuk meningkatkan kinerja perusahaan dan meminimalisir kehilangan data. Berikut ini adalah *System Flow* yang direkomendasikan guna menunjang proses bisnis pada UD AAS.

###### A. *System Flow* Transaksi Penjualan

*System Flow* transaksi penjualan adalah suatu proses terjadinya transaksi penjualan barang yang dilakukan oleh pelanggan melalui sistem. Pada Gambar 4.1

dijelaskan awal proses transaksi penjualan dimulai dari pelanggan yang memilih barang yang ditampilkan sistem. Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran sesuai dengan barang yang dipilih. Setelah itu, sistem akan melakukan validasi pembayaran dan menyimpan data transaksi penjualan.



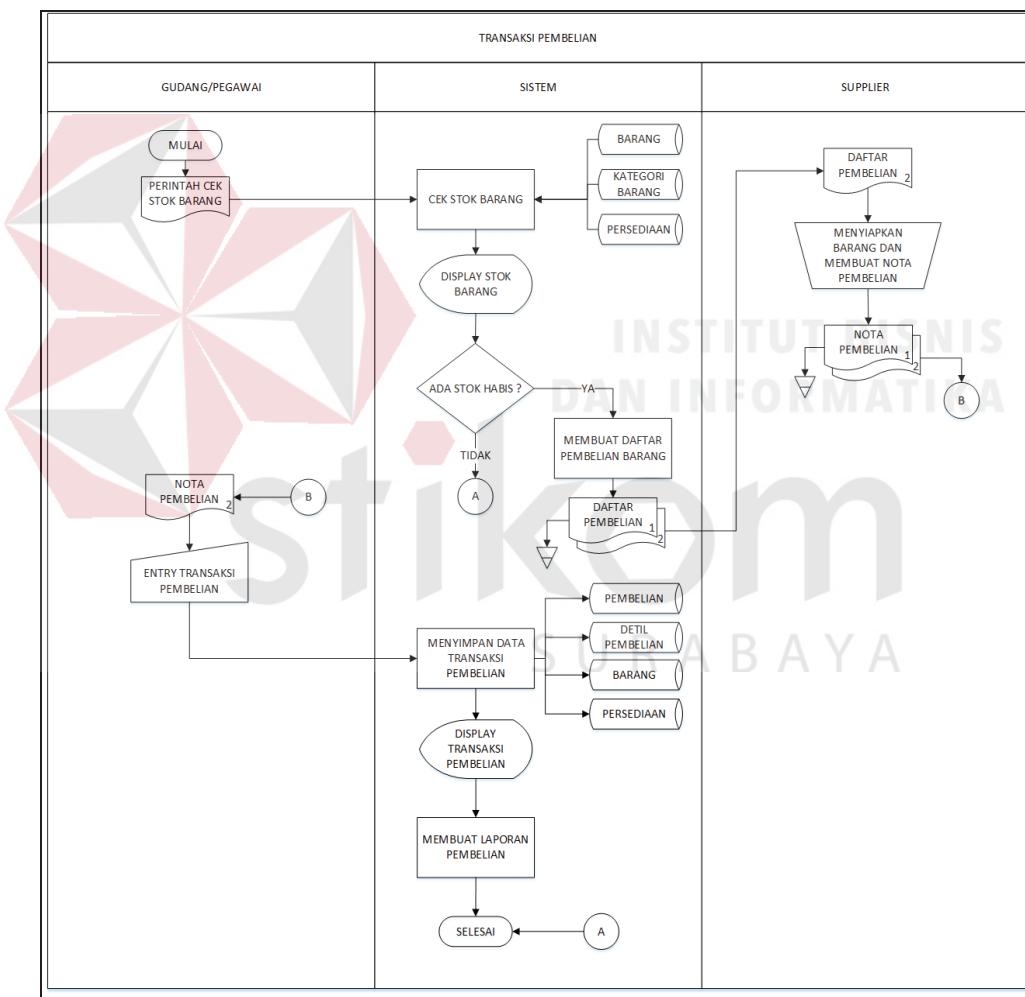


Gambar 4.1 *System Flow* Transaksi Penjualan

### B. *System Flow* Transaksi Pembelian

*System Flow* transaksi pembelian adalah suatu proses terjadinya transaksi pembelian barang ke *supplier* serta pencatatannya ke dalam sistem.

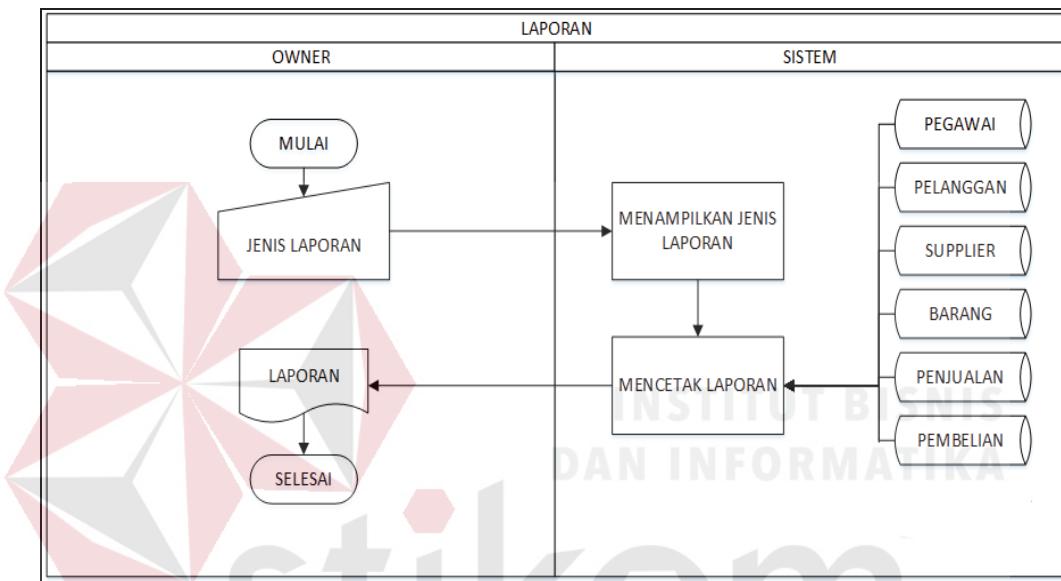
Pada Gambar 4.2 dijelaskan awal proses transaksi pembelian dimulai dari bagian gudang/pegawai yang melakukan cek stok barang melalui sistem. Apabila stok barang habis, maka sistem akan menampilkan daftar pembelian barang. Proses selanjutnya dilakukan pembelian barang ke *supplier*. Setelah itu, bagian gudang/pegawai akan mencatat dan menyimpan data transaksi pembelian ke sistem.



Gambar 4.2 System Flow Transaksi Pembelian

### C. System Flow Laporan

*System Flow* laporan adalah proses mencetak laporan yang dilakukan oleh *owner* UD AAS. Pada Gambar 4.3 dijelaskan *owner* memilih jenis laporan seperti Laporan Data Master, Laporan Transaksi Penjualan, dan Laporan Transaksi Pembelian. Sistem akan mencetak laporan.



Gambar 4.3 *System Flow* Laporan

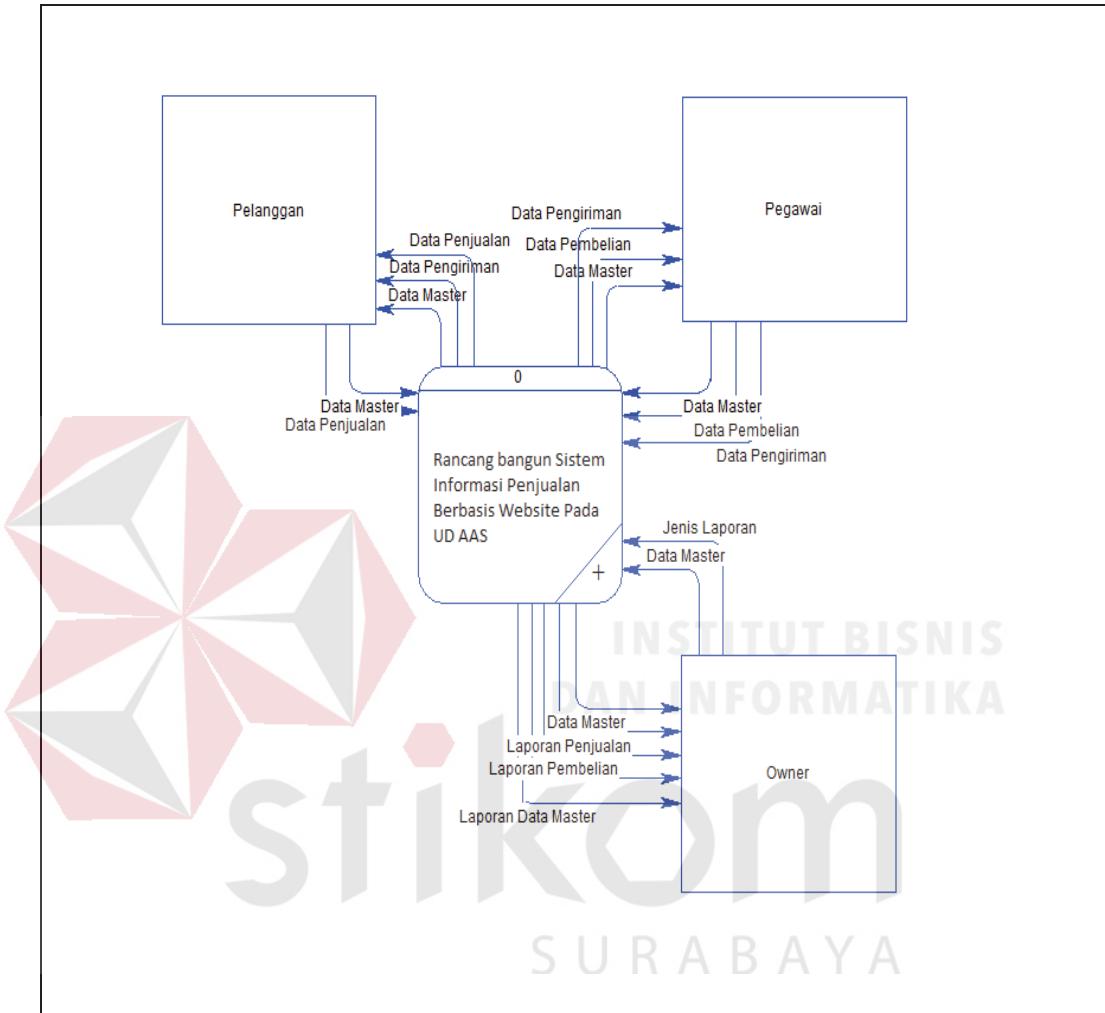
#### 4.2.2 Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas apa saja yang terlibat.

##### A. Context Diagram

*Context diagram* dari aplikasi sistem informasi penjualan pada UD AAS ini terdiri dari empat entitas dengan aliran data masing-masing yang saling terkait. Tiga entitas tersebut adalah entitas *Owner*, entitas Pegawai, dan entitas Pelanggan.

Tiga entitas tersebut memberikan masukan dan keluaran data yang diperlukan seperti yang digambarkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Context Diagram*

#### B. *Data Flow Diagram Level 0*

*Data Flow Diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas yang terlibat didalamnya. Context diagram dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dengan cara *decompose* context diagram dan disebut DFD Level 0. DFD Level 0

sistem infomasi penjualan pada UD AAS terdiri dari lima proses, tiga entitas eksternal dan lima *data store*. Proses yang pertama adalah proses mengelola data master, proses kedua adalah proses penjualan, ketiga proses pembelian, keempat proses pengiriman, dan kelima adalah proses cetak laporan. Sedangkan untuk tiga entitas eksternal adalah *Owner*, Pegawai, dan Pelanggan. Lima *data store* yang tertera adalah data master, penjualan, detil jual, pembelian, dan detil beli. Pada Gambar 4.5 dijelaskan proses pengisian data master yang dilakukan oleh *owner*, pegawai, dan pelanggan, dilanjutkan proses penjualan yang dilakukan oleh pelanggan. Proses pembelian yang dilakukan pegawai. Terakhir, proses cetak laporan yang dilakukan oleh *owner*.

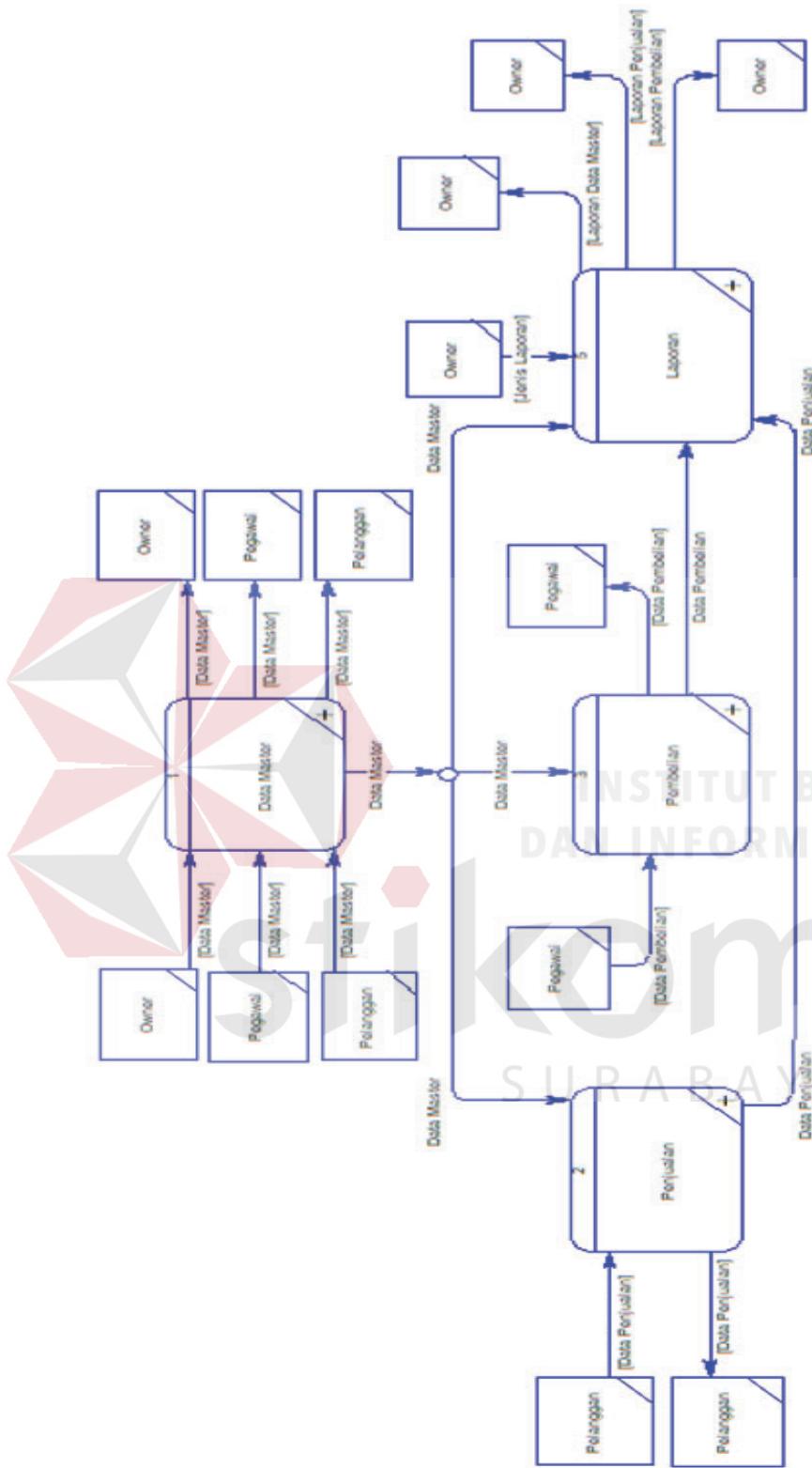
Pada DFD level 1 proses mengelola data master, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data master. DFD level 1 proses mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 4.5.

Pada Gambar 4.6 menggambarkan DFD level 1 dari proses penjualan. Pada DFD level 1 penjualan ini, terdapat enam macam proses, satu entitas eksternal dan dua *data store*. Proses yang pertama adalah menampilkan detil barang, proses yang kedua adalah menambahkan keranjang belanja, proses ketiga adalah validasi pembayaran, proses keempat adalah menyimpan data penjualan, proses kelima adalah menampilkan data penjualan, dan proses keenam adalah membuat laporan penjualan.

Pada Gambar 4.7 menggambarkan DFD level 1 dari proses pembelian. Pada DFD level 1 pembelian ini, terdapat lima macam proses, satu entitas eksternal dan dua *data store*. Proses yang pertama adalah cek stok barang, proses yang kedua adalah membuat daftar pembelian barang, proses yang ketiga adalah

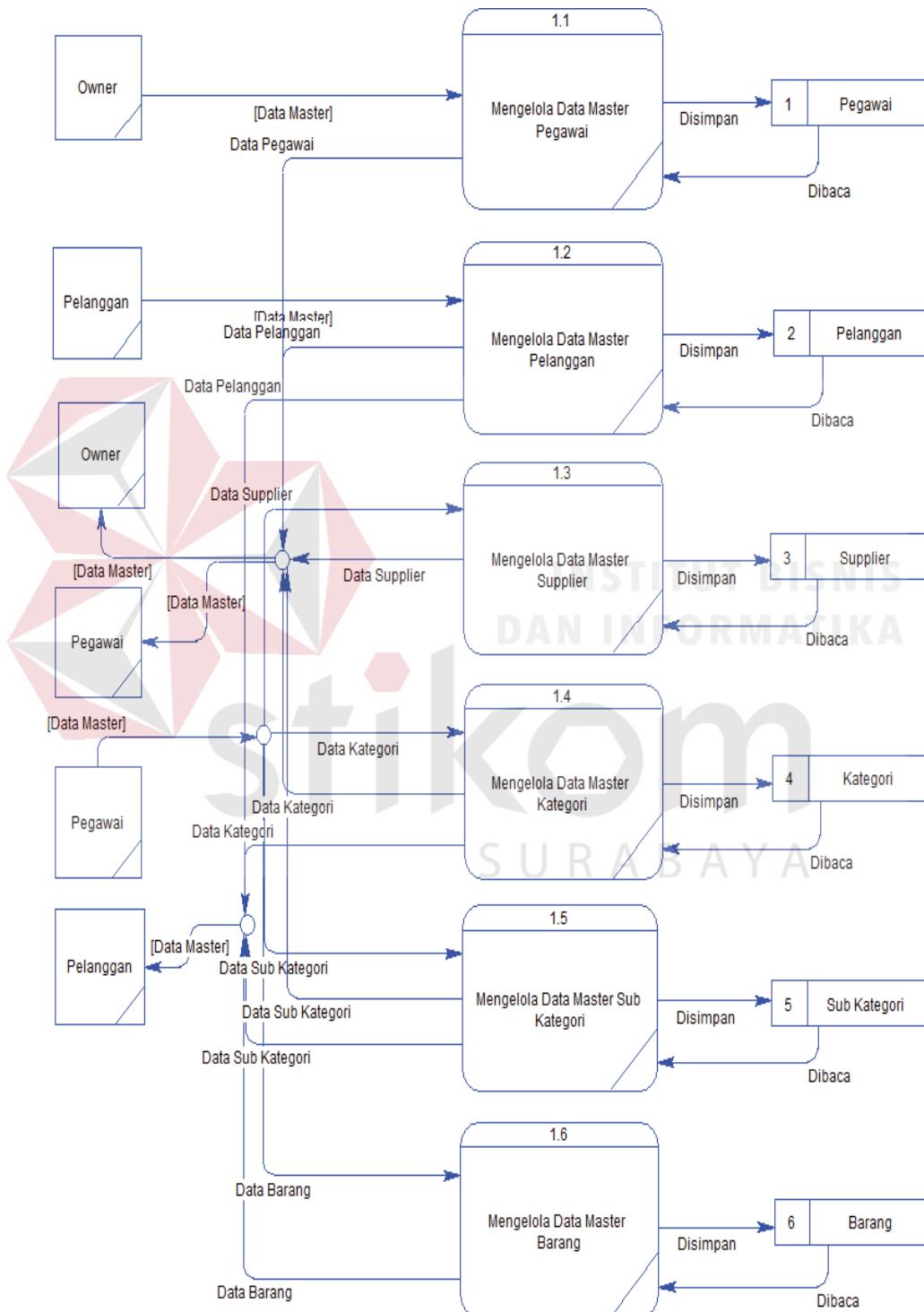
menyimpan data pembelian, proses yang keempat adalah menampilkan data pembelian, dan proses kelima adalah membuat laporan pembelian.



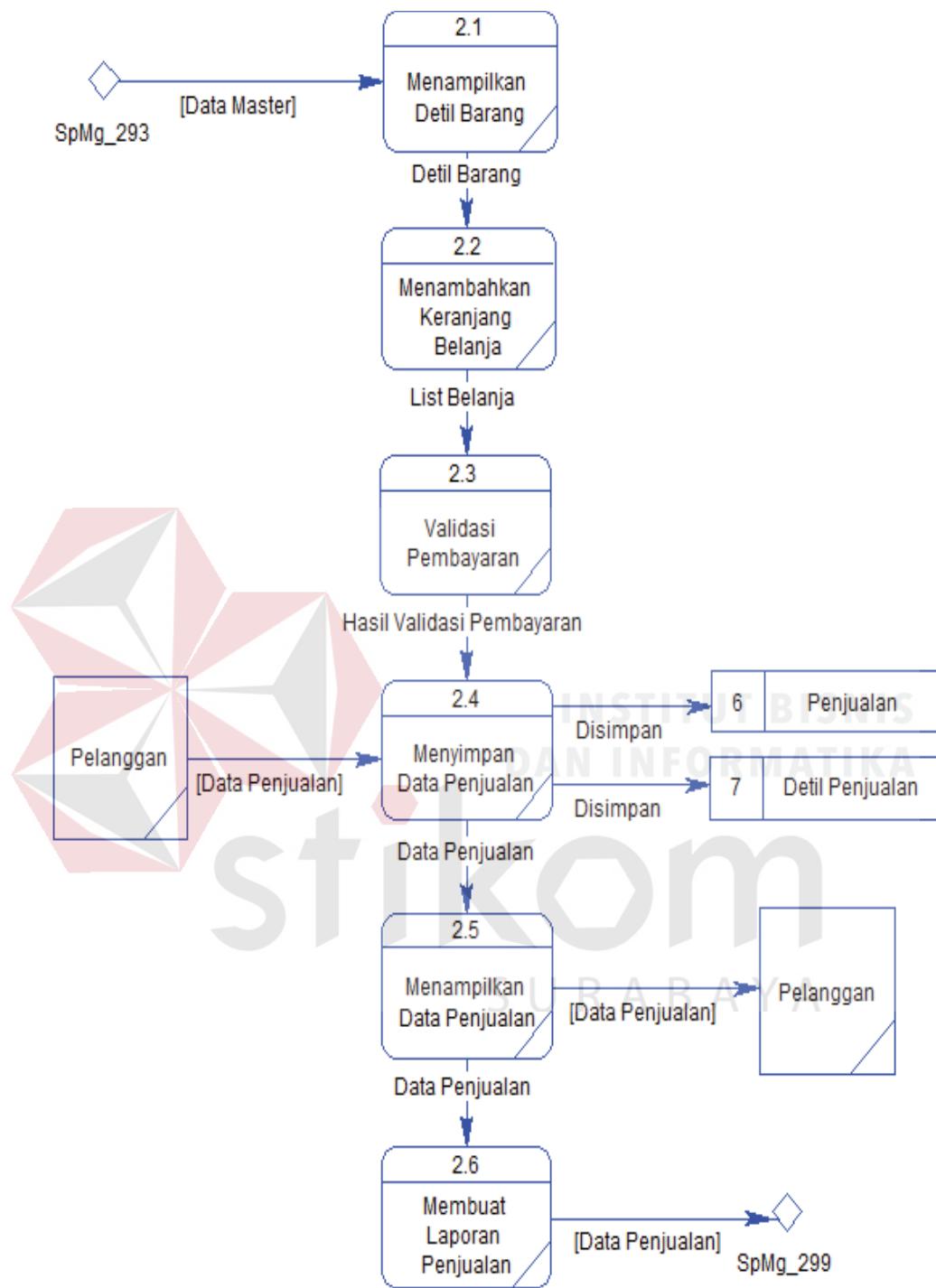


Gambar 4.5 *Data Flow Diagram (DFD)*

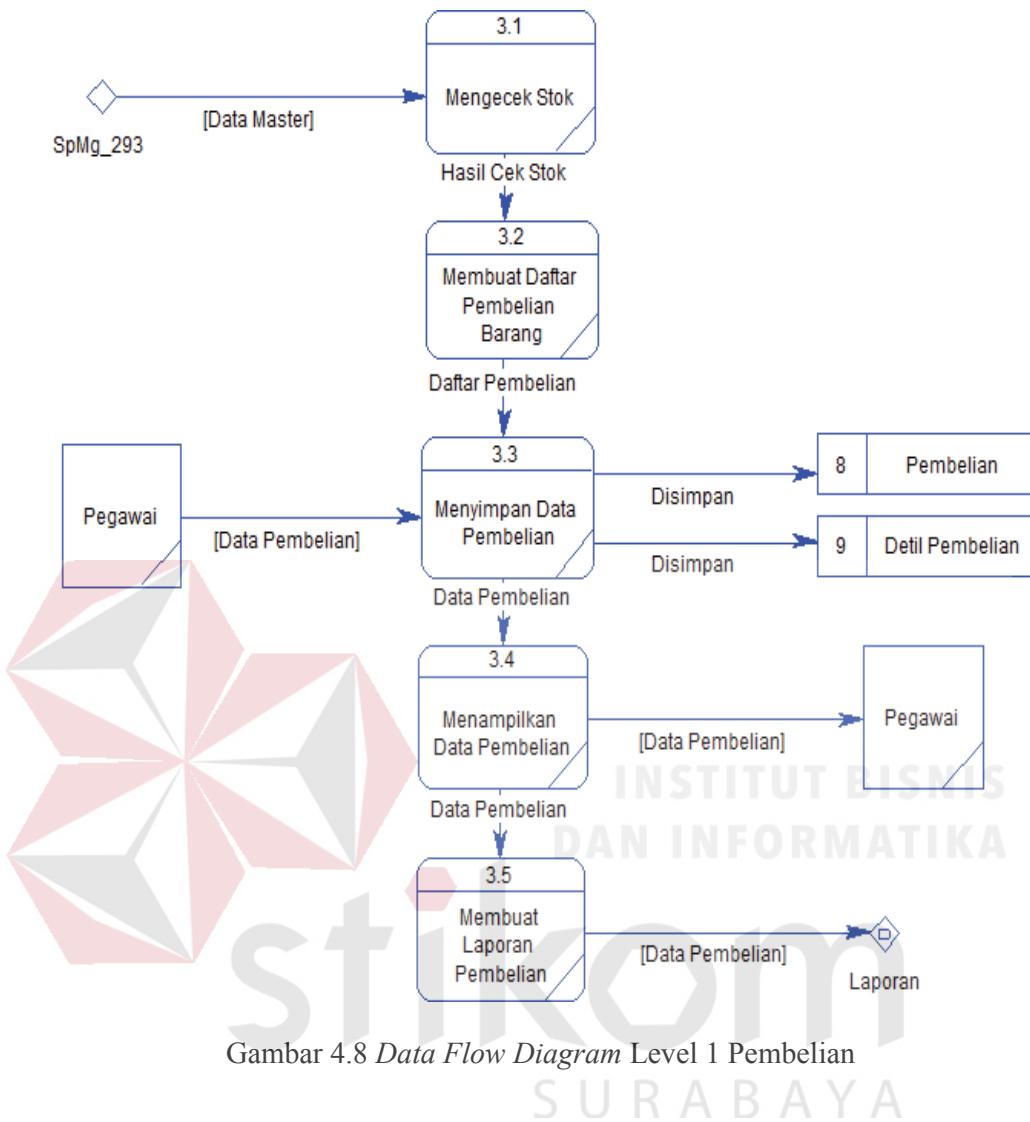
Level 0



Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 1 Data Master



Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 1 Penjualan



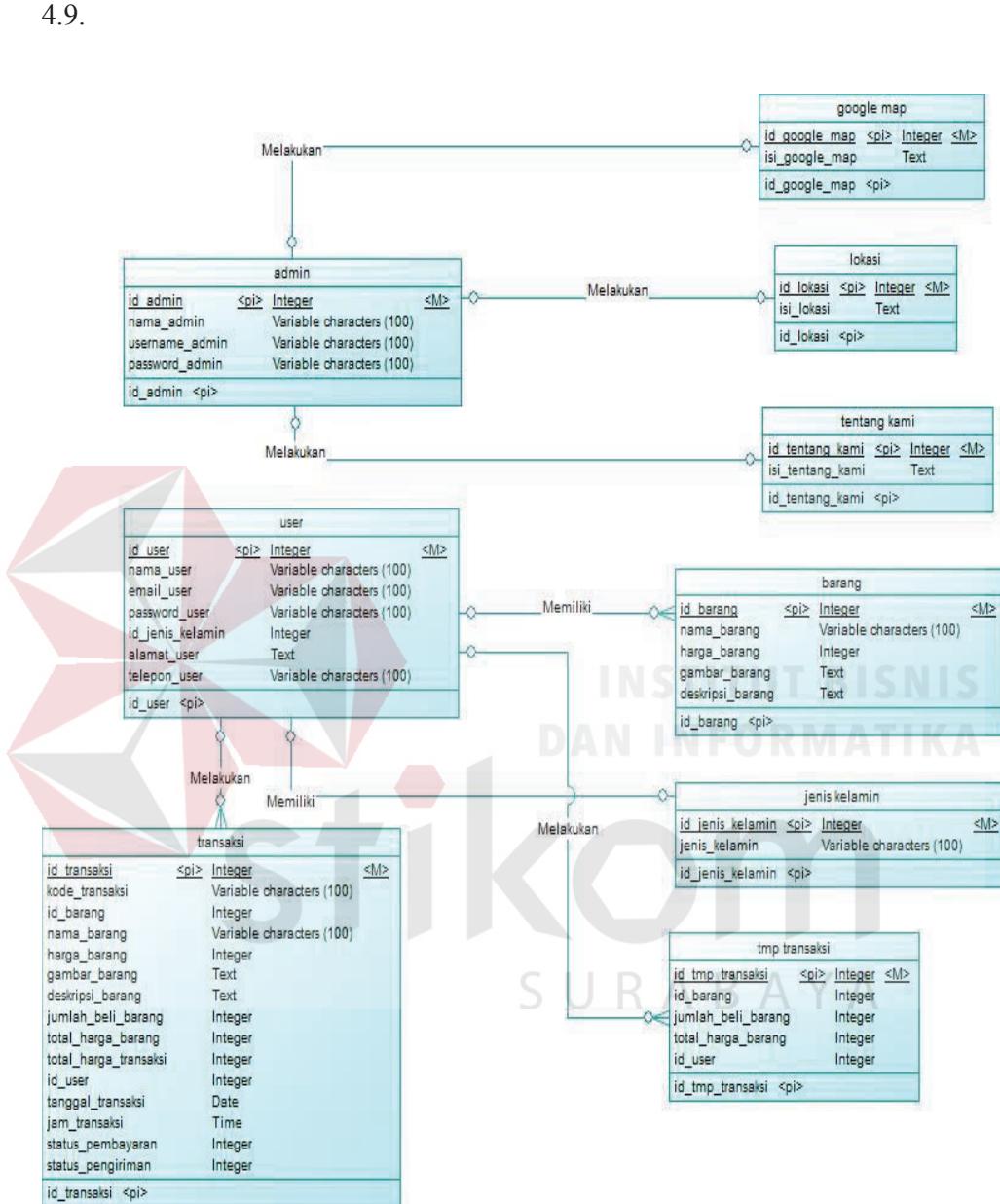
#### 4.2.3 Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram* digunakan untuk menggambarkan tabel-tabel yang ada dalam sebuah sistem, berikut relasi antar tabelnya.

##### A. Conceptual Data Model

*Conceptual Data Model* pada Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan kayu Pada UD AAS Surabaya, merupakan model struktur logis dari keseluruhan aplikasi data. CDM dibawah ini memiliki 9 *entity* yang saling

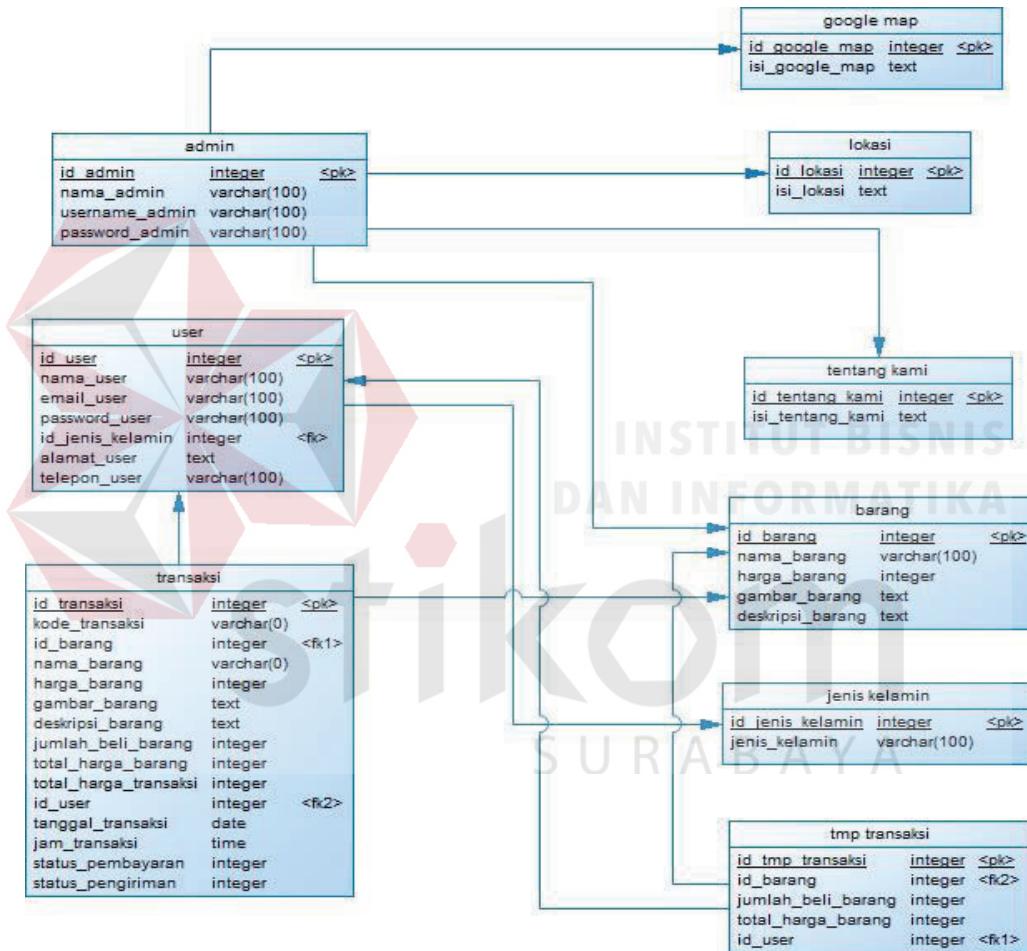
terhubung. Adapun *Conceptual Data Model* tersebut digambarkan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Conceptual Data Model*

## B. Physical Data Model

*Physical Data Model* adalah representasi fisik dari *database* yang dibuat dengan mempertimbangkan DBMS yang digunakan. PDM pada aplikasi penjualan kayu memiliki 9 tabel yang digambarkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 *Physical Data Model*

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel digunakan untuk menggambarkan secara detail tentang tabel - tabel yang terdapat dalam sebuah sistem. Struktur tabel digambarkan sebagai berikut:

##### A. Tabel Master Admin

Nama Tabel : tb\_admin

*Primary Key* : id\_admin

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Admin.

Table 4.1. Tabel Master Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_admin	int	100	<i>Primary Key</i>
2	Nama_admin	varchar	100	-
3	Username_admin	varchar	100	-
4	Password_admin	varchar	100	

##### B. Tabel Master Barang

Nama Tabel : tb\_barang

*Primary Key* : id\_barang

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Barang.

Table 4.2 Tabel Master Barang

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_barang	int	100	<i>Primary Key</i>
2	Nama_barang	varchar	100	-
3	Harga_barang	int	100	-
4	Gambar_barang	text	-	-
5	Deskripsi_barang	text	-	-

### C. Tabel Master Google Map

Nama Tabel : tb\_google\_map

*Primary Key* : id\_google\_map

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data google map.

Table 4.3 Tabel Master Google Map

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_google_map	Int	100	<i>Primary Key</i>
2	Isi_google_map	Text	-	-

### D. Tabel Master Jenis Kelamin

Nama Tabel : tb\_jenis\_kelamin

*Primary Key* : id\_jenis\_kelamin

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Jenis Kelamin.

Table 4.4 Tabel Master Jenis Kelamin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_jenis_kelamin	Int	100	<i>Primary Key</i>
2	Jenis_kelamin	Varchar	100	-

### E. Tabel Master Lokasi

Nama Tabel : Lokasi

*Primary Key* : id\_lokasi

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Lokasi.

Table 4.5 Tabel Master Lokasi

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_lokasi	Int	100	<i>Primary Key</i>
2	Isi_lokasi	Text	30	-

**F. Tabel Master Tentang Kami**

Nama Tabel : tb\_tentang\_kami

*Primary Key* : id\_tentang\_kami*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Tentang Kami.

Table 4.6 Tabel Master Tentang Kami

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_tentang_kami	Int	100	<i>Primary Key</i>
2	Isi_tentang_kami	Text		-

**G. Tabel Master Tmp Transaksi**

Nama Tabel : tb\_tmp\_transaksi

*Primary Key* : id\_tmp\_transaksi*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Tmp Transaksi.

Table 4.7 Tabel Master Tmp Transaksi

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_tmp_transaksi	Int	100	<i>Primary Key</i>
2	Id_barang	Int	100	-
3	Jumlah_beli_barang	Int	100	-
4	Total_harga_barang	Int	100	-
5	Id_user	Int	100	-

## H. Tabel Master Transaksi

Nama Tabel : tb\_transaksi

*Primary Key* : id\_transaksi

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Transaksi.

Table 4.8 Tabel Master Transaksi

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_transaksi	Int	100	<i>Primary Key</i>
2	Kode_transaksi	Varchar	100	-
3	Id_barang	Int	100	-
4	Nama_barang	Varchar	100	-
5	Harga_barang	Int	100	-
6	Gambar_barang	Text		-
7	Deskripsi_barang	Text		-
8	Jumlah_beli_barang	Int	100	-
9	Total_harga_barang	Int	100	-
10	Total_harga_transaksi	Int	100	-
11	Id_user	Int	100	-
12	Tanggal_transaksi	Date		-
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
13	Jam_transaksi	Time		-
14	Status_pembayaran	Int	100	-
15	Status_pengiriman	Int	100	-

## I. Tabel User

Nama Tabel : tb\_user

*Primary Key* : id\_user

*Foreign Key* : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data User.

Table 4.9 Tabel User

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_user	Int	100	<i>Primary Key</i>

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
2	Nama_user	varchar	100	-
3	Email_user	varchar	100	-
4	Password_user	varchar	100	-
5	Id_jenis_kelamin	Int	100	-
6	Alamat_user	Text		-
7	Telepon_user	varchar	100	-

#### 4.2.5 Desain *Input/Output*

Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini *pengguna* diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat.

##### A. Desain Halaman *Login Dashboard*

Desain halaman *login dashboard* ini digunakan untuk pemeriksaan hak akses pengguna. Pada halaman ini terdapat dua kolom, yaitu kolom *username* dan *password*. Apabila pengguna sudah memasukkan data *username* dan *password*, sistem akan melakukan pemeriksaan apakah data terdapat di *database*. Apabila benar maka mengarah ke halaman beranda *dashboard* yang isinya sesuai dengan data yang dimasukkan. Desain halaman *login dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman *Login Dashboard*

#### B. Desain Halaman Beranda *Dashboard*

Desain halaman beranda *dashboard* ini terdapat dua halaman, pertama halaman beranda *dashboard owner* menampilkan tulisan selamat datang *owner* dan yang kedua halaman beranda *dashboard* pegawai menampilkan tulisan selamat datang *admin penjualan*. Desain halaman beranda *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.12 dan 4.13.



Gambar 4.12 Desain Halaman Beranda *Dashboard Admin*

The screenshot shows a table titled "Tabel Data Admin" with one entry. The table has columns for "Nomor" and "Nama". The entry shows "1" in the Nomor column and "Anto Adi Sulistiyanto" in the Nama column. There are "Ubah" (Edit) and "Hapus" (Delete) buttons at the bottom of the table row. The top of the page has a blue header bar with a "Tambah" button, and the title "Data Admin". The background features large, semi-transparent text elements: "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA" and "STIKOM SURABAYA".

Gambar 4.13 Desain Halaman Beranda *Dashboard Data Admin*

### C. Desain Halaman Master Data User

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data user. Pada halaman ini id akan dihasilkan secara otomatis serta data user yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master data user digambarkan pada Gambar 4.14.

Nomor	Nama Lengkap	Email	Pengaturan
1	ikmal tobing	ikmal@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
2	kolik	kolik@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
3	khabib	khabib@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
4	muksin	muksin@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
5	zaka	zaka@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
6	farhan	farhan@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.14 Desain Halaman Master Data User

### D. Desain Halaman Master Data Barang

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data barang. Pada halaman ini id akan dihasilkan secara otomatis serta data barang yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master data barang digambarkan pada Gambar 4.15.

Tabel Data Barang			
Show <input type="button" value="10"/> entries	Search: <input type="text"/>		
Nomor	Nama	Gambar	Pengaturan
1	kayu kelapa 6 meter		<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	kayu kelapa 5 meter		<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.15 Desain Halaman Master Data Barang

#### E. Desain Halaman Master *Data Pesanan*

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data *pesanan*. Pada halaman ini id akan dihasilkan secara otomatis serta data *pesanan* yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master *data pesanan* digambarkan pada Gambar 4.16.



Hallo, Anto Adi Sulistiyo

## Data Pesanan

Tabel Data Pesanan

Nomor	Kode	Email	Pengaturan
1	RH300119161208	ikmal@gmail.com	<button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #28a745;">Ubah</button> <button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #dc3545;">Hapus</button>
2	RH300119153006	ikmal@gmail.com	<button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #28a745;">Ubah</button> <button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #dc3545;">Hapus</button>
3	RH300119100630	muksin@gmail.com	<button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #28a745;">Ubah</button> <button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #dc3545;">Hapus</button>
4	RH290119113234	muksin@gmail.com	<button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #28a745;">Ubah</button> <button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #dc3545;">Hapus</button>
5	RH290119112125	muksin@gmail.com	<button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #28a745;">Ubah</button> <button style="border: none; border-radius: 5px; padding: 2px 10px; color: white; background-color: #dc3545;">Hapus</button>

Gambar 4.16 Desain Halaman Master *Data Pesanan*

#### F. Desain Halaman Master Data Tentang Kami

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data tentang kami. Pada halaman ini id akan dihasilkan secara otomatis serta data tentang kami yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master data tentang kami digambarkan pada Gambar 4.17.

The screenshot shows a web-based application interface. At the top right, there is a greeting "Hallo, Anto Adi Sulistiyanto". Below the header, the title "Data Tentang Kami" is centered. A blue button labeled "Tambah" is positioned above a table. The table has a header row with columns for "Nomor" and "Tentang Kami". There is one data row containing the number "1" and the text: "UD.AAS adalah tempat penjualan kayu kelapa atau kayu glugu yang berasal dari Sulawesi dengan kualitas yang super dan harga yang terjangkau. UD.AAS menjual kayu kelapa berukuran 3,4,5,6 meter." To the right of this row are two buttons: "Ubah" (green) and "Hapus" (red). The background of the application features a large, stylized logo watermark for "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA Stikom SURABAYA".

Gambar 4.17 Desain Halaman Master Data Tentang Kami

#### G. Desain Halaman Master Data Lokasi

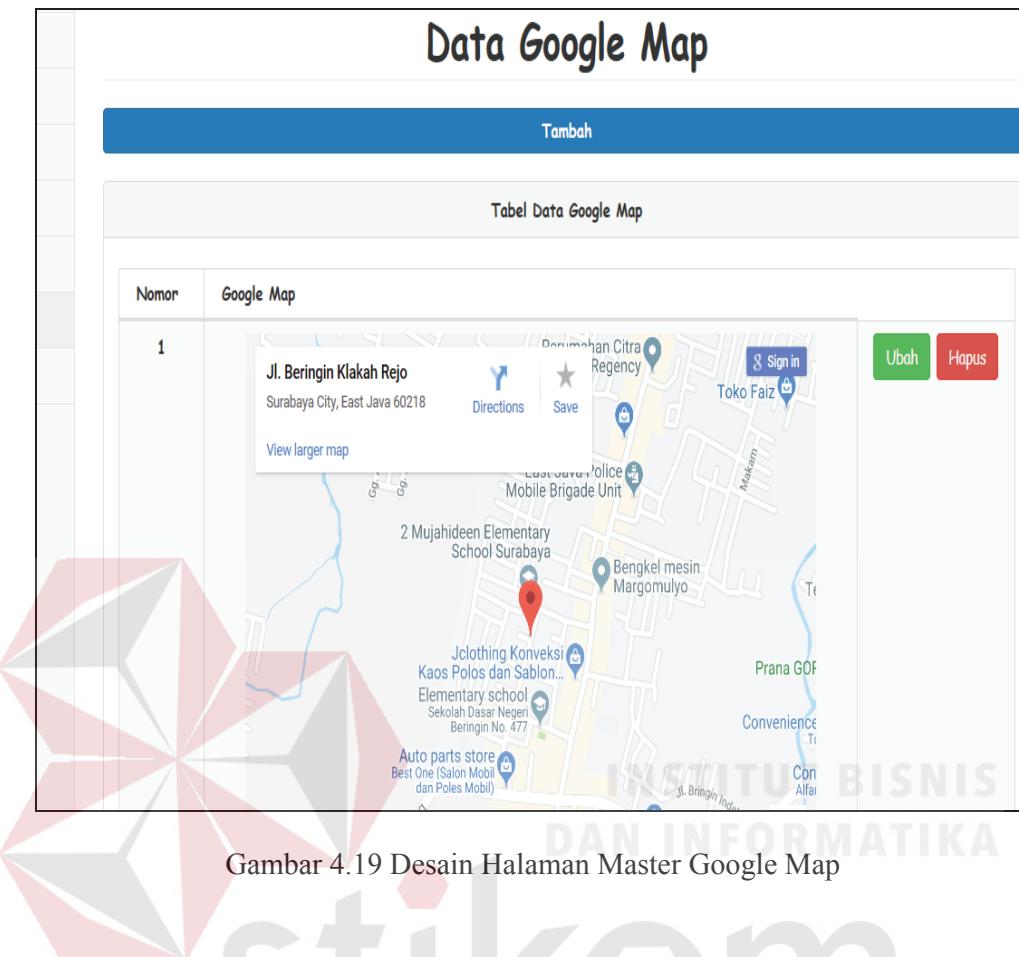
Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data lokasi. Pada halaman ini kode akan dihasilkan secara otomatis serta data sub kategori yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master sub lokasi digambarkan pada Gambar 4.18.

The screenshot shows a web-based application interface. At the top right, there is a greeting "Hallo, Anto Adi Sulistiyo". Below the header, the title "Data Lokasi" is displayed in a large, bold, black font. A blue horizontal bar contains the word "Tambah" (Add). Underneath, a table titled "Tabel Data Lokasi" is shown. The table has two columns: "Nomor" and "Lokasi". A single row is present with the value "1" in the "Nomor" column and "Jalan Beringin Klakah Rejo Asrama Brimob Surabaya" in the "Lokasi" column. To the right of this row are two buttons: "Ubah" (Change) in green and "Hapus" (Delete) in red.

Gambar 4.18 Desain Halaman Data Lokasi

#### H. Desain Halaman Master Google Map

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data google map. Pada halaman ini kode akan dihasilkan secara otomatis serta data barang yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master google map digambarkan pada Gambar 4.19.



## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Sistem yang Digunakan**

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Batik Pada UD AAS Surabaya yaitu:

##### **a. *Software Pendukung***

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam aplikasi Sistem Informasi Penjualan Kayu ini, yaitu:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
2. XAMPP versi 3.2.2
3. Sublime Text 3 atau Notepad ++

##### **b. *Hardware Pendukung***

Beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam aplikasi Sistem Informasi Penjualan Kayu ini, yaitu:

1. Prosesor Intel Core 2 Duo 2.00 Ghz atau lebih tinggi
2. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi
3. Hardisk 100 Gb

#### **5.2 Cara Setup Program**

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap instalasi perangkat lunak. Berikut langkah-langkah instalaasinya:

- a. Install XAMPP versi 3.2.2 pada komputer yang digunakan.
- b. Install Sublime Text 3 pada komputer yang digunakan.

- c. Salin folder xampp/ htdocs/penjualan/.
- d. Buka XAMPP, klik tombol *start* pada Apache dan Mysql.
- e. Buka browser dan ketik localhost/phpmyadmin/.
- f. Buat *database* baru bernama penjualan, kemudian *import file* penjualan.sql pada folder xampp/htdocs//.
- g. Buka browser kemudian ketik localhost/penjualan/ untuk mengakses *website* utama dan ketik localhost/penjualan/admin/ untuk mengakses *admin*.

### 5.3 Penjelasan Pemakaian Program

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi Sistem Informasi Penjualan Kayu Pada UD AAS Surabaya. Adapun penjelasannya akan dijabarkan pada sub bab dibawah ini.

#### 5.3.1 Halaman *Login Dashboard*

Halaman *login dashboard* ini merupakan tampilan awal ketika ingin mengakses *dashboard*. Aplikasi penjualan kayu ini mengharuskan *owner* dan pegawai untuk melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* yang terdaftar pada *database*. Kolom *username* di isi dengan kode pengenal yang dimiliki oleh masing-masing pengguna dan kolom *password* di isi dengan kode pin yang dimiliki oleh masing-masing pengguna. Apabila data yang dimasukkan benar, maka pengguna akan diarahkan ke halaman beranda *dashboard* dan dapat melakukan segala aktifitas terkait penjualan batik sesuai dengan hak akses pengguna. Halaman *login dashboard* digambarkan pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Halaman *Login Dashboard*

### 5.3.2 Halaman Beranda Admin

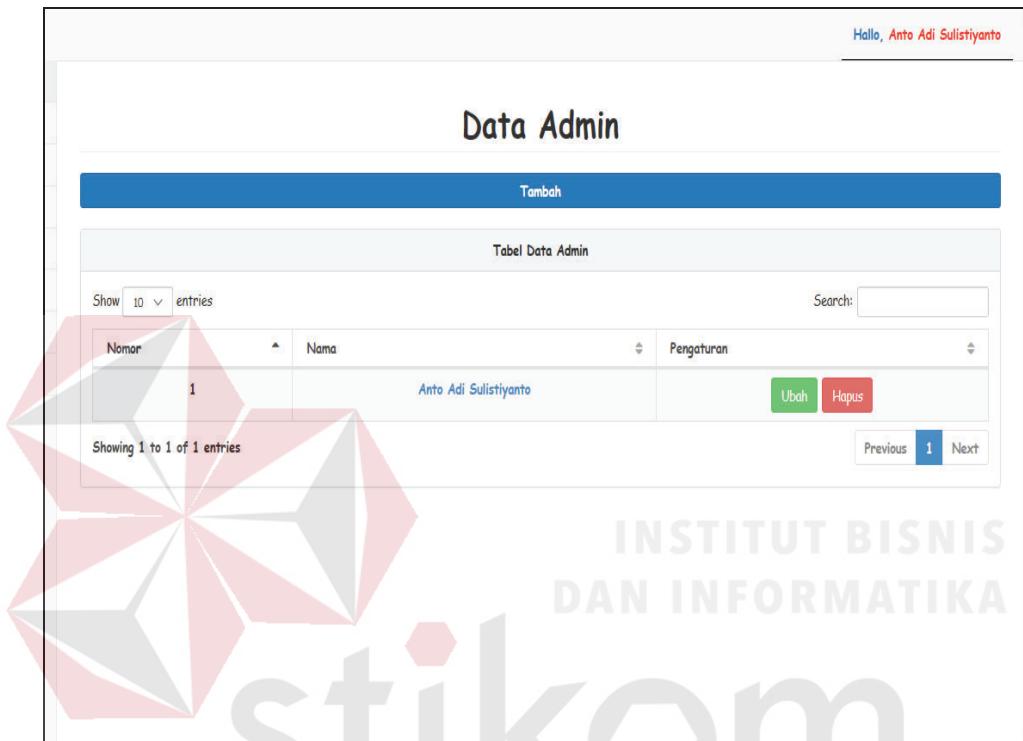
Halaman beranda *Admin* merupakan halaman mengurusi hal-hal administrasi, melakukan pengendalian, juga pengorganisasian, atau mengontrol suatu website. Halaman Beranda *Dashboard Admin* dijelaskan pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Halaman Beranda *Dashboard Admin*

### 5.3.3 Halaman Master Data Admin

Halaman master data admin merupakan halaman lanjutan setelah login ke user admin dan admin bisa melihat data pegawai digambarkan pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Halaman Tambah Data Admin

Tampilan pada Gambar 5.4 merupakan tabel data ubah admin dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah yang berfungsi untuk mengubah data admin.

Haloo, **Anto Adi Sulistiyanto**

## Ubah Admin

### Form Ubah Admin

Nama  
Anto Adi Sulistiyanto

Username  
junifar

Password  
junifar

Ubah Batal

Gambar 5.4 Data Ubah Admin

#### 5.3.4 Halaman Master Data User

Halaman master user ini berfungsi untuk mengelola data user yang memiliki 6 data yaitu nama lengkap, email,password, jenis kelamin, alamat lengkap, dan nomor telepon. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data dan juga mengubah data user sesuai dengan yang dibutuhkan. Id, *username*, dan *password* akan dihasilkan secara otomatis oleh sistem. *Username* dan *password* akan dihasilkan dengan mengambil tiga huruf depan dari nama user dan digabung dengan tiga digit belakang dari id pegawai. Halaman tambah user digambarkan pada Gambar 5.5 dan tabel data user digambarkan pada Gambar 5.6.

The screenshot shows a modal window titled "Tambah User". The form contains the following fields:

- Nama Lengkap**: A text input field with placeholder text "Ketik Nama Lengkap Disini ...".
- Email**: A text input field with placeholder text "Ketik Email Disini ...".
- Password**: A text input field with placeholder text "Ketik Password Disini ...".
- Jenis Kelamin**: A dropdown menu labeled "Pilih Jenis Kelamin".
- Alamat Lengkap**: A text input field with placeholder text "Ketik Alamat Lengkap Disini ...".
- Nomor Handphone**: A text input field with placeholder text "Ketik Nomor Handphone Disini ...".

At the bottom right of the form are two buttons: "Tambah" (blue) and "Batal" (red).

Gambar 5.5 Halaman Tambah User

The screenshot shows a table titled "Data User" with a blue header bar containing the text "Tambah". The table has the following columns:

Nomor	Nama Lengkap	Email	Pengaturan
1	ikmal tobing	ikmal@gmail.com	<span>Ubah</span> <span>Hapus</span>
2	kolik	kolik@gmail.com	<span>Ubah</span> <span>Hapus</span>
3	khabib	khabib@gmail.com	<span>Ubah</span> <span>Hapus</span>
4	muksin	muksin@gmail.com	<span>Ubah</span> <span>Hapus</span>
5	zaka	zaka@gmail.com	<span>Ubah</span> <span>Hapus</span>
6	farhan	farhan@gmail.com	<span>Ubah</span> <span>Hapus</span>

Gambar 5.6 Data User

Tampilan pada Gambar 5.6 merupakan tabel data user dari *database*.

Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah dan detil. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data dan tombol detil berfungsi untuk melihat data secara lengkap.

### 5.3.5 Halaman Master Data Barang

Halaman master data barang ini berfungsi untuk mengelola data barang yang memiliki delapan data yaitu nama, harga, gambar, dan deskripsi barang. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data dan juga mengubah data barang sesuai dengan yang dibutuhkan. Kode akan dihasilkan secara otomatis oleh sistem. Halaman tambah barang digambarkan pada Gambar 5.7.

Tampilan pada Gambar 5.8 merupakan tabel data barang dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol ubah dan detil. Tombol ubah berfungsi untuk mengubah data dan tombol detil berfungsi untuk melihat data barang secara lengkap.

**Tambah Barang**

<b>Nama</b>	<input type="text" value="Ketik Nama Disini ..."/>
<b>Harga</b>	<input type="text" value="Ketik Harga Disini ..."/>
<b>Stok</b>	<input type="text" value="Ketik Stok ..."/>
<b>Gambar</b>	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse..."/>
<b>Deskripsi</b>	<input type="text" value="Ketik Deskripsi Disini ..."/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 5.7 Halaman Tambah Barang

**Data Barang**

Haloo, Anto Adi Sulistiyo

**Tambah**

Tabel Data Barang

Show 10 entries Search:

Nomor	Nama	Gambar	Pengaturan
1	kayu kelapa 6 meter		<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	kayu kelapa 5 meter		<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 5.8 Data Barang

### 5.3.6 Halaman Data Master Pesanan

Halaman data master pesanan ini berfungsi untuk menyimpan data pesanan yang memiliki lima data yaitu nomor pembelian, kode, email. Pada tabel ini pengguna dapat menambah data pesanan sesuai dengan yang dibutuhkan dan otomatis juga melakukan *update* persediaan barang, meliputi kode barang, ukuran, jumlah, dan status. Nomor pesanan akan dihasilkan secara otomatis oleh sistem. Halaman pembelian barang digambarkan pada Gambar 5.9.

The screenshot shows a web-based application interface titled "Data Pesanan". At the top right, there is a greeting "Hallo, Anto Adi Sulistiyanto". Below the title, there is a decorative graphic of overlapping red and grey triangles. A search bar labeled "Search:" is present. The main content area contains a table titled "Tabel Data Pesanan". The table has columns: "Nomor", "Kode", "Email", and "Pengaturan". The "Pengaturan" column contains two buttons: "Ubah" (green) and "Hapus" (red). The data in the table is as follows:

Nomor	Kode	Email	Pengaturan
1	RH300119161208	ikmal@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
2	RH300119153006	ikmal@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
3	RH300119100630	muksin@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
4	RH290119113234	muksin@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>
5	RH290119112125	muksin@gmail.com	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>

Gambar 5.9 Data Pesanan

### 5.3.7 Halaman Data Tentang Kami

Halaman Data Tentang Kami ini berfungsi untuk menyimpan data tentang kami. Pada halaman ini id akan dihasilkan secara otomatis serta data

tentang kami yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master data tentang kami digambarkan pada Gambar 5.10.

The screenshot shows a web-based application interface. At the top right, there is a red text link 'Hallo, Anto Adi Sulistiyo'. Below it, the main title 'Data Tentang Kami' is displayed in a large, bold, black font. A blue horizontal button labeled 'Tambah' (Add) is positioned just below the title. Underneath the title, there is a table header 'Tabel Data Tentang Kami'. The table has two columns: 'Nomor' and 'Tentang Kami'. The first row contains the number '1' and the text: 'UD.AAS adalah tempat penjualan kayu kelapa atau kayu glugu yang berasal dari Sulawesi dengan kualitas yang super dan harga yang terjangkau. UD.AAS menjual kayu kelapa berukuran 3,4,5,6 meter.' To the right of this row are two buttons: a green 'Ubah' (Change) button and a red 'Hapus' (Delete) button. The background of the page features a large watermark logo for 'INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA'.

Gambar 5.10 Halaman Tentang Kami

### 5.3.8 Halaman Data Lokasi

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data lokasi. Pada halaman ini kode akan dihasilkan secara otomatis serta data sub kategori yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master sub lokasi digambarkan pada Gambar 5.11.

The screenshot shows a web-based application interface. At the top right, there is a greeting "Hallo, Anto Adi Sulistiyo". Below the header, the title "Data Lokasi" is displayed in a large, bold, black font. A blue horizontal button labeled "Tambah" (Add) is positioned above a table. The table has a header row with columns for "Nomor" and "Lokasi". A single data row is present, showing "1" in the "Nomor" column and "Jalan Beringin Klakah Rejo Asrama Brimob Surabaya" in the "Lokasi" column. To the right of this row are two buttons: "Ubah" (Change) in green and "Hapus" (Delete) in red. The background of the page features a watermark-like logo for "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA" and "sikom SURABAYA" with a stylized geometric design.

Gambar 5.11 Halaman Data Lokasi

### 5.3.9 Halaman Google Map

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data google map. Pada halaman ini kode akan dihasilkan secara otomatis serta data barang yang sudah pernah dimasukkan juga akan ditampilkan. Desain halaman master google map digambarkan pada Gambar 5.12.



### 5.3.10 Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan ini berfungsi untuk merekap semua data penjualan barang. Pada halaman ini terdapat kolom aksi yang berisi tombol detil berfungsi untuk melihat data penjualan secara lengkap. Pengguna juga dapat melakukan cetak laporan penjualan berdasarkan periode. Halaman laporan penjualan digambarkan pada Gambar 5.13.

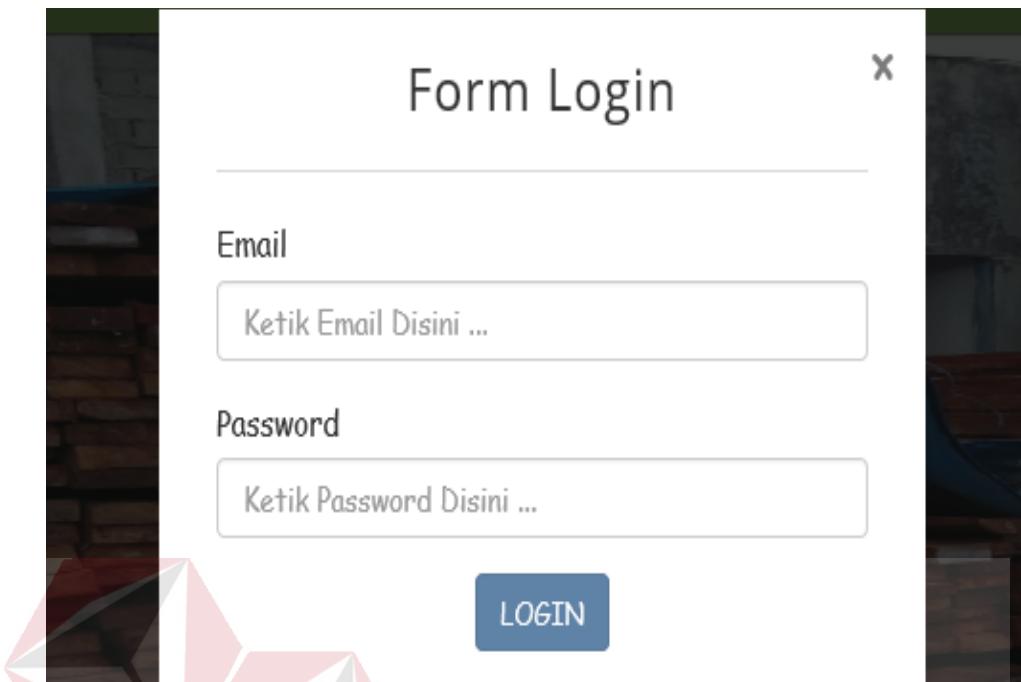


Gambar 5.13 Halaman Laporan Penjualan

### 5.3.11 Halaman Login Website

Halaman *login website* ini merupakan ketika ingin mengakses melakukan transaksi melalui *website*. Aplikasi penjualan batik ini mengharuskan pelanggan untuk melakukan pendaftaran dan *login* untuk melakukan transaksi dengan mengakses menu masuk pada halaman beranda *website*. Pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran, dapat *login* dengan memasukkan email dan *password* yang sudah tersimpan pada *database*. Apabila pelanggan belum melakukan pendaftaran, dapat mengisi form pendaftaran.

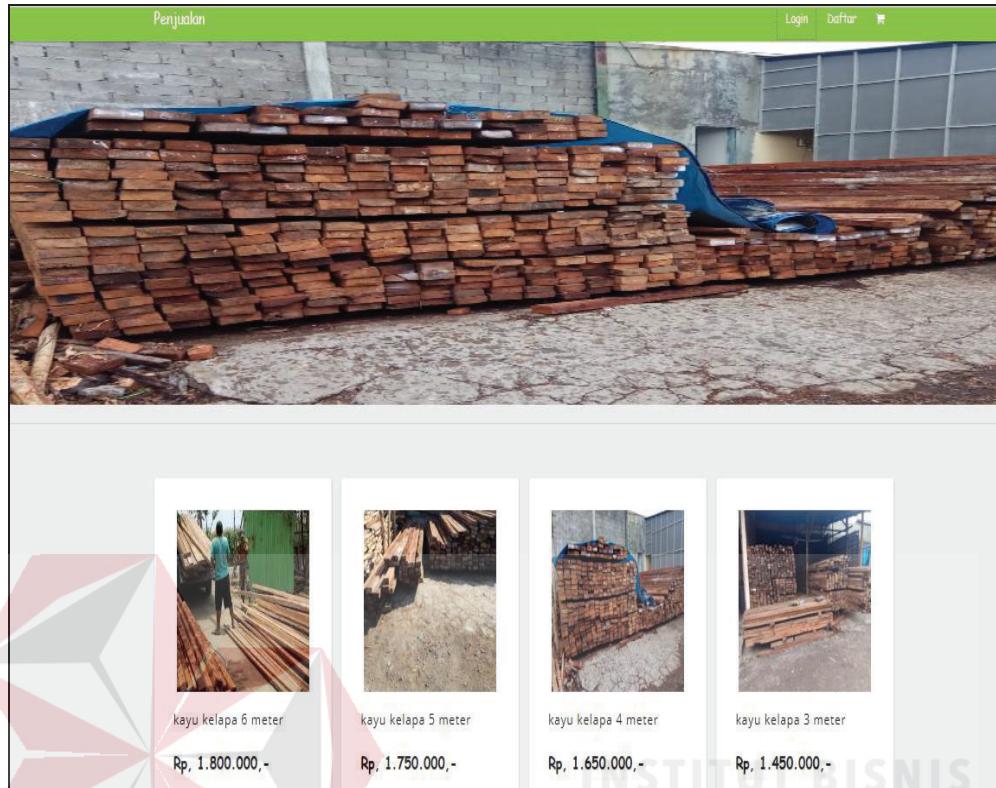
Apabila pelanggan melakukan *login* dan data yang dimasukkan benar, maka pelanggan akan diarahkan ke halaman beranda *website* dan dapat melakukan segala aktifitas terkait penjualan batik sesuai dengan hak akses pelanggan. Halaman *login website* digambarkan pada Gambar 5.14.



Gambar 5.14 Halaman Login Website

### 5.3.12 Halaman Beranda Website

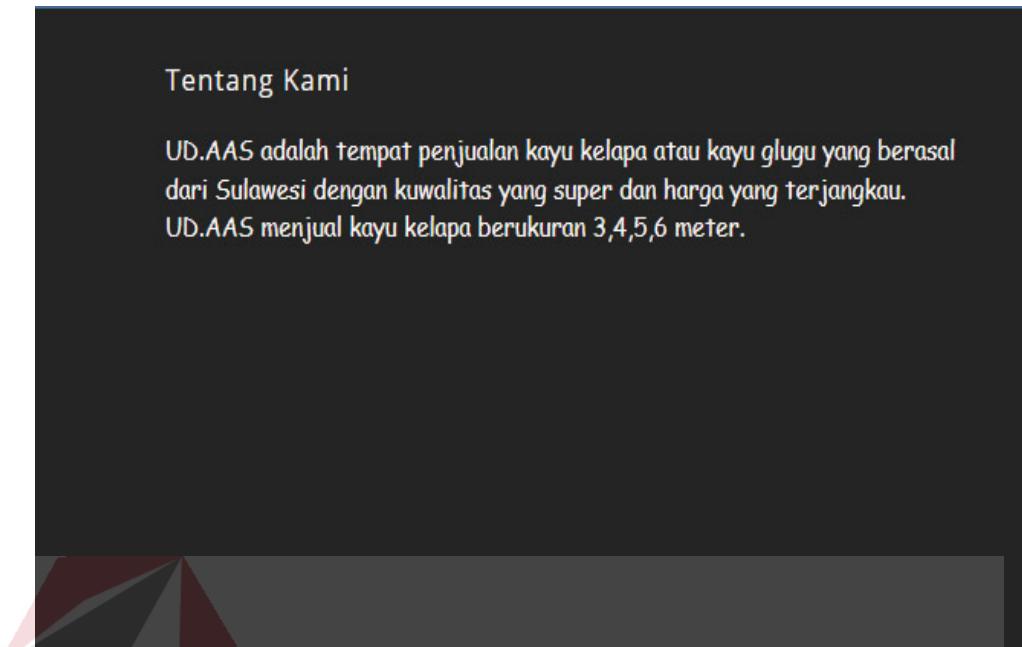
Halaman beranda website ini merupakan tampilan awal ketika website diakses. Halaman ini menampilkan beberapa produk terbaru dari database. Pada halaman ini pelanggan dapat mengakses menu yang tersedia yaitu kategori, tentang kami, dan masuk. Setelah pelanggan melakukan *login*, menu masuk akan menjadi menu akun. Halaman beranda website digambarkan pada Gambar 5.15.



Gambar 5.15 Halaman Beranda Website

### 5.3.13 Halaman Tentang Kami Website

Halaman tentang kami website ini merupakan tampilan untuk menu tentang kami. Pada menu kategori menampilkan informasi perusahaan meliputi alamat, nomor telepon, email, dan map. Pada halaman ini pelanggan juga dapat menghubungi admin perusahaan dengan mengisi form yang tersedia. Halaman tentang kami website digambarkan pada Gambar 5.16.

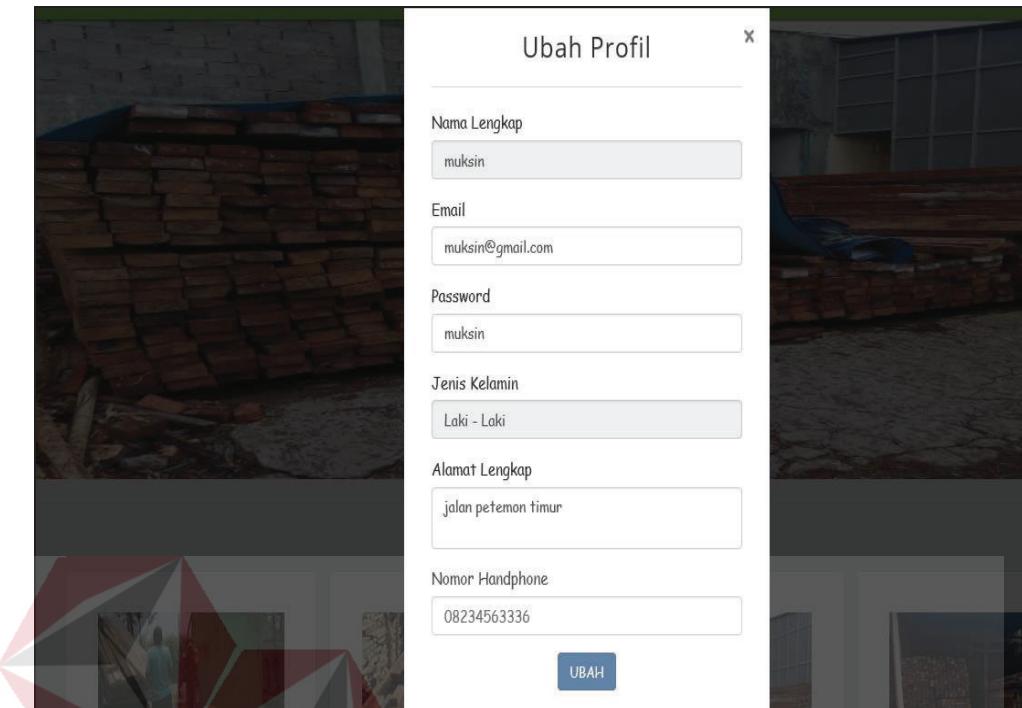


Gambar 5.16 Halaman Tentang Kami *Website*

## INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

### 5.3.14 Halaman Akun *Website*

Halaman akun *website* ini merupakan tampilan untuk menu akun. Pada menu akun menampilkan informasi data pelanggan meliputi nama, jenis kelamin, email, nomor telepon, *password*, dan alamat, serta pelanggan juga dapat melihat riwayat transaksi yang pernah dilakukan. Pada halaman ini pelanggan juga dapat mengubah data pelanggan sesuai dengan yang dibutuhkan. Halaman akun *website* digambarkan pada Gambar 5.17.



Gambar 5.17 Halaman Akun *Website*

### 5.3.15 Halaman Keranjang Belanja *Website*

Halaman keranjang belanja *website* ini merupakan tampilan untuk menampung dan melihat informasi produk yang ingin dibeli pelanggan. Informasi produk tersebut meliputi nama produk, harga, gambar, jumlah, dan total harga. Pada halaman ini pelanggan juga dapat melihat total bayar yang harus dibayar. Halaman keranjang belanja *website* digambarkan pada Gambar 5.18.

No	Nama	Gambar	Harga	Jumlah	Total Harga	Opsi
1	kayu kelapa 3 meter		Rp. 1.450.000,-	1	Rp. 1.450.000,-	<button>UBAH</button> <button>HAPUS</button>

Total Semua Harga = Rp. 1.450.000,-

[LANJUTKAN KE PEMBELIAN](#) [LANJUTKAN KE PEMBAYARAN](#)

Gambar 5.18 Halaman Keranjang Belanja *Website*

### 5.3.16 Halaman Konfirmasi Pembayaran *Website*

Halaman konfirmasi pembayaran *website* ini merupakan tampilan untuk menampilkan form yang harus diisi pelanggan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dengan *upload* bukti pembayaran. Form tersebut meliputi nomor order, nama, harga, jumlah, total harga. Pada halaman ini pelanggan juga dapat melihat nomor rekening yang digunakan untuk pembayaran. Halaman konfirmasi pembayaran *website* digambarkan pada Gambar 5.19.

**Tagihan Pembayaran**  
Kode = RH300119192601  
Tanggal = 30-01-2019, 19:26:01

No	Nama	Gambar	Harga	Jumlah	Total Harga
1	kayu kelapa 3 meter		Rp. 1,450.000,-	1	Rp. 1,450.000,-

Total Semua Harga = Rp. 1.450.000,-

Cara Melakukan Pembayaran = segera lakukan pembayaran ke kasir

[DOWNLOAD PDF](#)

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Gambar 5.19 Halaman Konfirmasi Pembayaran *Website*

### 5.3.17 Halaman Stok Barang

Halaman master stok barang ini berfungsi untuk mengelola data stok barang yang tersedia di UD.AAS. Dan bisa mengubah jumlah stok barang. Halaman stok barang digambarkan pada gambar 5.20.

			
kayu kelapa 6 meter	kayu kelapa 5 meter	kayu kelapa 4 meter	kayu kelapa 3 meter
Rp, 1.800.000,-	Rp, 1.750.000,-	Rp, 1.650.000,-	Rp, 1.450.000,-
Stok : 76	Stok : 98	Stok : 98	Stok : 47
			

Gambar 5.20 Halaman Stok Barang

### 5.3.18 Halaman Laporan Pembelian

Halaman laporan pembelian ini berfungsi untuk merekap semua data pembelian barang. Pada halaman ini terdapat kolom aksi yang berisi tombol detil berfungsi untuk melihat data pembelian secara lengkap. Halaman laporan pembelian digambarkan pada Gambar 5.21 dan tampilan detil laporan pembelian digambarkan pada Gambar 5.22.

**Tagihan Pembayaran**  
Kode = RH300119192601  
Tanggal = 30-01-2019, 19:26:01

No	Nama	Gambar	Harga	Jumlah	Total Harga
1	kayu kelapa 3 meter		Rp, 1.450.000,-	1	Rp, 1.450.000,-

Total Semua Harga = Rp, 1.450.000,-

Cara Melakukan Pembayaran = segera lakukan pembayaran ke kasir

[DOWNLOAD PDF](#)

Gambar 5.21 Halaman Laporan Pembelian

**Tagihan Pembayaran**  
Kode = RH300119161208  
Tanggal = 30-01-2019, 16:12:08

---

No	Nama	Harga	Jumlah	Total Harga
1	kayu kelapa 3 meter	Rp, 1.450.000,-	1	Rp, 1.450.000,-

Total Semua Harga = Rp, 1.450.000,-

Cara Melakukan Pembayaran = segera lakukan pembayaran ke kasir

Gambar 5.22 Halaman Tampilan Detail Laporan Pembelian

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji dan implementasi sistem, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam penjualan kayu.
- b. Aplikasi dapat melakukan penjualan, pembelian, serta melakukan *update* persediaan barang secara *online*.

#### **6.2 Saran**

Saran pengembangan sistem informasi penjualan kayu, adalah sebagai berikut:

- a. Fitur kirim pesan.

Fungsi fitur kirim pesan adalah untuk komunikasi antara pelanggan dengan pegawai terkait informasi transaksi pada aplikasi.

- b. *Tracking* barang.

Fungsi *tracking* barang adalah untuk melakukan cek keberadaan barang pada saat pengiriman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2009. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Alexandri, Moh. Benny. 2009. *Manajemen Keuangan Bisnis: Teori dan Soal*. Bandung: Alfabeta.
- Basu, Swastha. 2001. *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta: BPFE.
- Hariyanto, Bambang. 2004. *Sistem Manajemen Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Marihot Manullang dan Dearlina Sinaga. 2005. *Pengantar Manajemen Keuangan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- O'Brien, James A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi: Perspektif Bisnis dan Managerial (12th edition)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Soemarso S.R. 2009. *Akuntansi Suatu Pengantar (Cetakan ke-5)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Susan, Irawati. 2005. *Manajemen Keuangan (Cetakan ke-1)*. Bandung: Pustaka.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Akuntansi Edisi Pertama*. Bandung: Lingga Jaya.
- Winardi, J. 2005. *Manajemen Perubahan (The Management of Change), Cetakan ke-1*. Jakarta: Prenada Media.
- Yunarto, Holy Icun. 2006. *Business Concept: Sales and Distribution Management*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.