YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 4 Nomor 2 Edisi Mei 2019 (196-208)

36

PERANCANGAN PROGRAM PENJUALAN KECAP PADA PT. KORMA JAYA UTAMA JAKARTA

Nur Aini Setyawati
Dosen Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
(Naskah diterima: 1 Maret 2019, disetujui: 20 Maret 2019)

Abstract

In the current era of globalization, information technology is advancing rapidly. PT. Korma Jaya Utama requires a computerized system that supports and provides good service for its employees. For this reason, the author tries to make the Design of the Sales Program at PT. Korma Jaya Utama Jakarta. PT. Korma Jaya Utama is a company engaged in the food processing industry, especially soy sauce. The system at PT. Korma Jaya Utama is done semi-computerized, so it has obstacles that often occur such as errors in sales, searching for data that is long enough, recording sales that are still done manually, errors in the calculation of sales so that reports that require a long time. So that with a computerized system this is the best solution to solve the problems that exist in this company, and with a computerized system can be achieved an activity that is effective and efficient in supporting the activities of this company.
Keywords*: Sales, Program Design, PT. Korma Jaya Utama.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan peralatan teknologi informasi yaitu komputer untuk memudahkan pekerjaan manusia. PT. Korma Jaya Utama membutuhkan sekali adanya suatu sistem terkomputerisasi yang menunjang dan memberikan pelayanan yang baik bagi para karyawannya. Untuk itulah penulis mencoba membuat mengenai Perancangan Program Penjualan pada PT. Korma Jaya Utama Jakarta. PT. Korma Jaya Utama merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pengolahan makanan khususnya kecap. Sistem yang ada pada PT. Korma Jaya Utama ini dilakukan secara semi terkomputerisasi, sehingga memiliki kendala yang sering terjadi seperti kesalahan dalam penjualan, pencarian data yang cukup lama, pencatatan penjualan yang masih dilakukan secara manual, kesalahan dalam perhitungan penjualan sehingga pembuatan laporan yang memerlukan waktu yang lama. Sehingga dengan sistem yang terkomputerisasi ini merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada perusahaan ini, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisisen dalam menunjang aktivitas pada perusahaan ini.
Kata Kunci: Pengjualan, Perancangan Program, PT. Korma Jaya Utama.

I. PENDAHULUAN

PT. Korma Jaya Utama Jakarta ialah perusahaan yang berjalan dibidang indusri pembuatan makanan khususnya kecap. Pada PT. Korma Jaya Utama Jakarta, pengolahan data yang digunakan masih secara semi terkomputerisasi yaitu menggunakan Microsoft Excel dan Microsoft Word, sehingga sering mengalami kendala pada saat pengecekan stok kecap dan data pelanggan. Pada pencetakan struk menggunakan cara yang masih manual, itu membuat sering terjadinya kesalahan dalam perhitungan jumlah pembayaran. Pembuatan tanda bukti terima kecap masih menggunakan sistem yang manual, terkadang faktur dan tanda bukti terima kecap tidak sama isi datanya, dikarenakan kekeliruan dalam penulisannya. Dan dalam sistem laporan juga masih menggunakan cara yang sama dengan pengolahan data yaitu menggunakan semi terkomputerisasi, dengan cara mengumpulkan faktur penjualan lalu diinput menggunakan Microsoft Excel untuk membuat laporan penjualan. Sesekali terjadi *human error* dimana hilang atau terselip faktur penjualan kecap yang membuat tidak bisa diinputnya faktur kedalam laporan penjualan kecap. Sistem yang masih konvesional memang membutuhkan proses waktu yang cukup lama dan tidak efektif dalam pengerjaannya.

Solusi untuk PT. Korma Jaya Utama Jakarta adalah pemakaian program komputer sebagai alat pengolahan data penjualan kecap, pencetakan struk penjualan kecap, pembuatan tanda bukti terima kecap dan pembuatan laporan penjualan kecap untuk meningkatkan tingkat kecepatan dan keakuratan dalam pengerjaan. Bedasarkan uraian di atas penulis mencoba memecahkan masalah yang terjadi dengan merancang program penjualan pada PT Korma Jaya Utama sebagai bahan penulisan penelitian ini.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Program

Ropianto, dkk 2018“Pada awalnya perkembangan komputer, orang mengasumsikan bahwa komputer adalah mesin pintar dan ajaib yang dapat menyelesaikan masalah apa saja. Asumsi tersebut tidak seluruhnya benar, karena komputer tidak begitu saja dapat menyelesaikan setiap permasalahan yang "diberikan" padanya. Orang harus merumuskan langkah-langkah penyelesaian masalah itu dalam suatu runtuhan instruksi dan komputer akan melaksanakan runtuhan instruksi tersebut. Kumpulan atau runtuhan instruksi untuk

penyelesaian suatu masalah tersebut, dinamakan dengan program".

2.2. Bahasa Pemograman

1. Visual Basic

Jubilee Enterprise, 2017 "*Visual basic* adalah bahasa pemograman *even-driven* generasi ketiga dan *integrated developmen Environment* (IDE) dari microsoft yang mulai diperkenalkan pada tahun 1991. Dilihat dari sejarahnya, *visual basic* merupakan salah satu bahasa pemograman legendaris karena sudah dikembangkan sejak lama dan masih bertahan hingga hari ini".

"*Visual basic* merupakan *high-level programing*. yang disebut *high-level programming* adalah pemrograman yang telah menggunakan *script-script* "bahasa manusia", sehingga lebih mudah dimengerti, terutama oleh orang awam. visual basic sangat mudah digunakan untuk membuat aplikasi berbasis GUI (*Grapical User Interface*), yaitu aplikasi yang diengkapi jendela, menu-menu ikon, dan tatap muka lainnya."

A. Basis Data

Sanmorino & Isabella, 2017 “Basis data adalah tempat menyimpan semua sumber data yang digunakan oleh suatu sistem. Data yang tersimpan berupa data mentah atau dapat berubah menjadi informasi jika data tersebut dibutuhkan untuk menjalankan suatu proses”. Pada umumnya isi dari suatu basis data berelasi satu sama lain hingga membentuk suatu sistem, yang lebih dikenal dengan istilah *relationship database management system* atau RDBMS.

1. Mysql

Jubilee Enterprise, 2014 “Mysql adalah RDBMS (*Relationship Database Management System*) yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan. Mysql dikembangkan oleh Mysql AB Swedia. Hal yang membuat Mysql menjadi begitu popular sebagai berikut:

a. Berlisensi *open-source*, sehingga dapat menggunakannya secara gratis.
b. Merupakan program yang powerful dan menyediakan fitur yang lengkap.
c. Menggunakan bentuk standar bahasa data sql.
d. Dapat bekerja dengan banyak sistem operasi dan bahasa-bahasa pemograman seperti PHP, PERL, C, C++, JAVA, dan lain-lain.
e. Bekerja dengan cepat dan baik, bahkan dengan data set yang banyak.
f. Sangat mudah digunakan dengan PHP untuk aplikasi.

g. Mendukung banyak database, sampai 50 juta baris atau lebih dalam suatu table".

2. Xampp

Dadan, 2015 "Xampp adalah salah satu aplikasi web server apache yang terintegrasi dengan mysql dan phpmya-dmin. Xampp adalah singkatan dari X, Apache server, mysql, phpmyadmin, dan phyton. Huruf x didepan menandakan xampp bisa diinsatal diberbagai operating sistem. Xampp sendiri dibuat oleh apache *friends*".

3. Php MyAdmin

Nugroho (2010:88) dari sumber (Abd-urahman, 2018) "PhpMyAdmin adalah suatu aplikasi *open source* yang berbasis web. Aplikasi ini dibuat menggunakan pro-gram PHP. Fungsi aplikasi ini adalah untuk mengakses *database*."

2.3 Tools Program

A. *Enterprise Relationship Diagram* (ERD)

Lubis, 2016 "ERD (*Enterprise Relationship Diagram*) adalah suatu permodelan berbasis pada persepsi dunia nyata yang mana terdiri dari kumpulan objek dasar yang disebut dengan entitas (*entity*) dan hubungan diantara objek-objek tersebut dengan menggunakan perangkat konseptual dalam bentuk diagram".

1. Komponen ERD

Yanto, 2016 "ERD terdiri dari tiga komponen utama yaitu:

a. Entitas adalah suatu objek di dunia nyata yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Objek tersebut dapat berupa orang, benda ataupun hal lainnya.entitas digambarkan dalam bentuk persegi panjang.
b. Atribut merupakan semua informasi yang berkaitan dengan entitas. Atribut sering dikenal dengan property dari suatu entitas atau objek. Atribut digambarkan dalam bentuk lingkaran elips.
c. Relasi, Gambar belah ketupat merupakan perlambangan relasi antara entitas atau sering disebut kerelasian. Ada 2 macam penggambaran relasi yaitu relasi kuat dan relasi lemah. Relasi kuat adalah untuk menghubungkan antara entitas kuat sedangkan relasi lemah untuk menghubungkan antara entitas kuat dengan entitas lemah".

2. Logical Record Structure (LRS)

Deni Kuswoyo, 2017) "*Logical record structure* berasal dari setiap entity yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama entity berada di luar kotak

dan atribut berada di dalam kotak."untuk menetukan kardinalitas, jumlah table dan *Foreign Key* sebagai berikut:

a. *One-to-one*

Satu entitas berhubungan dengan paling banyak satu entitas lain.

b. *One-to-many*

Satu entitas dapat berhubungan dengan lebih dari satu entitas lain.

c. *Many-to-many*

Beberapa entitas dapat berhubungan dengan beberapa entitas lain.

B. Pengkodean

Nur, 2016 "Pengkodean yaitu melakukan penerapan hasil rancangan ke dalam bentuk yang dapat dibaca dan di mengerti oleh komputer. Pada tahap ini hasil dari perancangan mulai diterjemahkan ke dalam bahasa mesin melalui bahasa pemprograman."

C.HIPO (*Hierarchy Input Process Output*)

Bayu, Andriani, & Sri, 2017 Bagan berjenjang (HIPO) suatu alat perancangan sistem yang digunakan untuk menjelaskan suatu perancangan program komputerisasi sistem penjualan dilihat dari penginputan data, prosesan data dan output data yang dikehendaki.

1.Tingkatan Dalam HIPO

Fungsi dari diagram HIPO terdapat tiga tingkatan, untuk tingkatan di gambarkan dalam diagram tersendiri. Menurut (Rian, 2014) ketiga tingkatan itu adalah :

a.Visual Table Of Contents

"*Visual tabel of contents* menggambarkan keseluruh program HIPO baik rinci maupun ringkasan yang terstruktur. Pada diagram ini nama dan nomor dari program HIPO diitentifikasikan. Struktur paket diagram dan hubungan fungsi juga diidentifikasikan dalam bentuk hirarki. Keterangan masing-masing fungsi diberikan pada bagian penjelasan yang diikutsertakan dalam diagram ini.suatu seri diagram fungsional.

b. *Overview Diagram*

Masing-masing diagram dihubungkan dengan salah satu fungsi sistem. diagram ringkasan menggambarkan fungsi dan referensi utama dari sistem. Fungsi dan referensi ini diperlukan program untuk memperluas fungsi sampai uraian yang terkecil. diagram ini berisi input, proses dan output dari fungsi khusus. dihasilkan atau dimodifikasi oleh tahap-tahap proses.

c. Detail Diagram

Suatu seri diagram fungsional dan masing-masing diagram dihubungkan dengan sebuah sub-fungsi sistem diagram rinci merupakan diagram yang paling rendah dalam diagram yang terdapat dalam paket HIPO. Diagram rinci berisi unsur-unsur paket dasar. Fungsi dari diagram ini adalah menjelaskan fungsi-fungsi khusus, menunjukan item-item output dan input yang khusus dan menunjukan diagram rinci lainnya".

D. Diagram Alir Program *(Flowchart)*

Mokhammad Ridoi, 2018 "*Flowchart* adalah bagan (chart) yang menunjukan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. bagian alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

1. Bentuk *Flowchart*

   a. Program *flowchart*

   Edy Irwansyah & Jurike V. Moniaga, 2014 program *flowchart,* secara garis besar memperlihatkan logicnya dalam sebuah solusi algoritma.

   b. Sistem *flowchart*

   Wongso, 2016 *Flowchart* sistem lebih menekankan pada gambaran tentang aliran input, prosedur pemrosesan dan output yang dihasilkan.

2. Teknik Pembuatan

   a. General Way

   General way adalah teknik pembuatan flowchart dengan menggunakan proses pengulangan secara tidak langsung (*non direct loop*).

   b. Iteration Way

   Iteration way adalah teknik pembuatan *flowchart* dengan menggunakan proses secara langsung.

E. Implementasi dan Pengujian Unit

1. Implementasi

   Implementasi Edy Irwansyah & Jurike V. Moniaga, 2014 adalah "untuk membuat sistem yang baru atau yang telah dimodifikasi kemudian menyampaikannya kepada pengguna. Ada empat aktivitas utama dalam fase ini adalah :

   a. Pengebangan program.
   b. Instalasi dan tes sistem baru.
   c. Melatih pengguna program.
   d. mengubah menjadi sistem baru".

2. Pengujian Unit

   Testing atau pengujian unit menurut (Iriadi & Rosdiana, 2017) yaitu "Pengujian perangkat lunak yaitu dengan menggu-nakan metode *blackbox* testing. Metode uji coba blackbox testing memfokuskan keperluan fungsional dari *software*. Uji

coba blackbox testing berusaha menemukan kesalahan dalam fungsi-fungsi yang salah atau hilang".

Black box itu sendiri adalah menurut Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015 "pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, pengujian dapat mengartikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program."

III. METODE PENELITIAN

Objek Penelitian ini adalah karyawan-karyawan yang ada pada perusahaan PT. KORMA JAYA UTAMA JAKARTA.

Populasi penelitian ini adalah seluruh karyawan yang ada pada perusahaan PT.KORMA JAYA UTAMA.

A.Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penulisan penelitian , yaitu model *waterfall* (air terjun) atau sering juga disebut model sekuensial linier,A.S. & Shalahuddin, 2016:28 model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. berikut adalah fase-fase dan gambar dalam model *waterfall*:

1.Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses analisa dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak supaya dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2.Desain

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

3.Pembuatan kode program

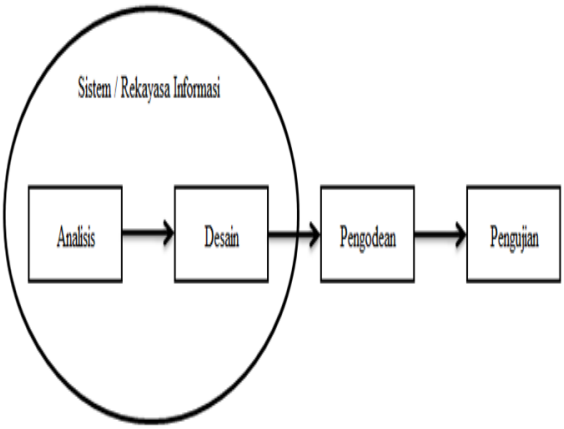
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4.Pengujian

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

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

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



Sumber: A.S. & Shalahuddin, 2016:29

IV. HASIL PENELITIAN

4.1.Analisa Kebutuhan

Pada tahap analisa kebutuhan adalah tahap untuk mengidentifikasi apa saja yang perlu dilakukan oleh sebuah sistem, apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sistem. Dalam analisis yang dilakukan ada berbagai macam kebutuhan yang diinginkan. Sesuai dengan ruang lingkup yang dibatasi dalam penulisan penelitian ini, maka penulis ingin menguraikan program sistem penjualan kecap pada PT. Korma Jaya Utama Jakarta yaitu:

A. Form Login
   A.1 Pengguna dapat memasukan username.
   A.2 Pengguna dapat memasukan kata sandi.
   A.3 Pengguna dapat melakukan login.
   A.4 Pengguna dapat keluar dari form login dengan mengklik button keluar.

B. Form Master Menu Utama
   B.1 Pengguna dapat menginput data kecap, data pelanggan, data pengguna, dan data kategori.
   B.2 Pengguna dapat melakukan perhitungan penjualan di menu transaksi.
   B.3 Pengguna dapat melihat laporan di menu laporan.

C. Form Data Pengguna
   C1. Bagian penjualan dapat menginput data user.
   C2. Bagian penjualan dapat melakukan simpan.

C3. Bagian penjualan dapat mengubah data user.
C4. Bagian penjualan dapat mengulang inputan dengan mengklik batal.
C5. Bagian penjualan dapat menghapus data dengan mengklik hapus.
C6. Bagian penjualan dapat keluar dari form data user dengan mengklik tutup.

D. Form Data Pelanggan
D1. Bagian penjualan dapat menginput data pelanggan.
D2. Bagian penjualan dapat melakukan simpan.
D3. Bagian penjualan dapat mengedit data pelanggan.
D4. Bagian penjualan dapat mengulang inputan dengan mengklik batal.
D5. Bagian penjualan dapat menghapus data dengan mengklik hapus.
D6. Bagian penjualan dapat keluar dari form data jabatan dengan mengklik keluar.

E. Form Data Kecap
E1. Bagian penjualan dapat menginput data kecap.
E2. Bagian penjualan dapat melakukan simpan.
E3. Bagian penjualan dapat mengedit data kecap.
E4. Bagian penjualan dapat mengulang inputan dengan mengklik batal.
E5. Bagian penjualan dapat menghapus data dengan mengklik hapus.
E6. Bagian penjualan dapat keluar dari form data karyawan dengan mengklik keluar.

F. Form Data Kategori
F1. Bagian penjualan dapat menginput data kategori.
F2. Bagian penjualan dapat melakukan simpan.
F3. Bagian penjualan dapat mengedit data kategori.
F4. Bagian penjualan dapat mengulang inputan dengan mengklik batal.
F5. Bagian penjualan dapat menghapus data dengan mengklik hapus.
F6. Bagian penjualan dapat keluar dari form data karyawan dengan mengklik keluar.

G. Form Transaksi Penjualan :
G1. Bagian penjualan dapat menginput data transaksi
G2. Bagian penjualan dapat melakukan simpan.
G3. Bagian penjualan dapat mencetak Struk Penjualan.

G4. Bagian penjualan dapat keluar dari form transaksi penjualan dengan mengklik keluar.

4.2 Rancangan Dokumen

A. Rancangan Dokumen Masukan (Input)

Dalam merancang dokumen masukan terdiri dari dokumen input yang diperlukan untuk memasukan data sebelum data tersebut dioleh menjadi informasi yang dibutuhkan. Dokumen masukan yang diperlukan dalam perancangan program pengolahan data penjualan kecap pada PT. Korma Jaya Utama Jakarta ini adalah:

1. Nama Dokumen : Data Pengguna
   Fungsi : Untuk Pengelolaan Data Pengguna
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Bagian Penjualan
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Setiap Ada Pengguna Baru
   Bentuk : Lampiran A.1
2. Nama Dokumen : Data Pelanggan
   Fungsi : Untuk pengelolaan Data Pelanggan
   Sumber : Pelanggan
   Tujuan : Bagian Penjualan
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Setiap Ada Pelanggan Baru
   Bentuk : Lampiran A.2
3. Nama Dokumen : Data Kecap
   Fungsi : Untuk pengelolaan data kecap
   Sumber : Bagian Gudang
   Tujuan : Bagian Penjualan
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Setiap Ada Penambahan Kecap Baru
   Bentuk : Lampiran A.3
4. Nama Dokumen : Data Kategori
   Fungsi : Untuk Pengelolaan Data Kategori
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Bagian Penjualan
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Setiap Ada Kategori Baru
   Bentuk : Lampiran A.4

B. Rancangan Dokumen Keluaran (Output)

Rancangan bentuk keluaran adalah dokumen yang dihasilkan dari proses doku-

men masukan. Adapun rancangan dokumen keluaran adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Laporan Data Pelanggan
   Fungsi : Sebagai Laporan Data Pelanggan
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Manager Produksi
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Saat Diperlukan Manager Produksi
   Bentuk : Lampiran B.1
2. Nama Dokumen : Laporan Data Pengguna
   Fungsi : Sebagai Laporan Data Pengguna
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Manager Produksi
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Saat Diperlukan Manager Produksi
   Bentuk : Lampiran B.2
3. Nama Dokumen : Laporan Data Kecap
   Fungsi : Sebagai Laporan Data Kecap
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Manager Produksi
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Saat Diperlukan Manager Produksi
   Bentuk : Lampiran B.3
4. Nama Dokumen : Laporan Penjualan Kecap
   Fungsi : Sebagai Laporan Data Penjualan Kecap
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Manager Produksi
   Media : Kertas
   Jumlah : Satu Berkas
   Frekuensi : Setiap hari
   Bentuk : Lampiran B.4
5. Nama Dokumen : Struk Pembayaran
   Fungsi : Sebagai bukti transaksi penjualan Kecap
   Sumber : Bagian Penjualan
   Tujuan : Pelanggan
   Media : Kertas
   Jumlah : Dua Rangkap
   Frekuensi : Setiap Terjadi Transaksi Penjualan
   Bentuk : Lampiran B.5

V. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dan Pembahasan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan program penjualan kecap pada PT. Korma Jaya Utama Jakarta, ini dapat menghasilkan proses pengolahan data penjualan kecap yang lebih efektif dan efisien.
2. Mengoptimalkan pencetakan struk penjualan kecap pada PT. Korma Jaya Utama Jakarta, sehingga mencegah terjadinya human error serta memudahkan proses perhitungan yang jumlahnya cukup besar.
3. Memudahkan dalam pembuatan tanda bukti terima kecap, agar terjadinya kesalahan dalam penginputan data bisa diminimalkan.
4. Memudahkan dalam membuat dan mencetak laporan penjualan kecap, sehingga mencegah data mudah rusak, usang, dan hilang dikarenakan data telah tersimpan secara otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

A.S., R., & Shalahuddin, M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasikan Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Abdurahman, M. 2018. Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Koloncucu Ternate Information.

Anthony, Tanaamah, A. R., & Wijaya, A. F. 2017. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir " Restu Anda ").

Bayu, K. A., Andriani, K., & Sri, F. H. 2017. Aplikasi penjualan barang secara multiuser pada distro thinker matesih karanganyar. *Jurnal TiKomSiN*, 39–44.

Dadan, K. D. 2015. *Membuat CMS Multifitur - Dadan,Kerendi Developers - Google Buku*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Jakarta.

Deni Kuswoyo. 2017. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DENGAN METDeni Kuswoyo. 2017. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK (STUDI KASUS : PT. BANGSAWAN CYBERINDO), 2(1), 48–60.ODOLOGI BERORIENTASI OBYEK (STUDI KASUS : PT. BAN, *2*(1), 48–60.

Edy Irwansyah & Jurike V. Moniaga. 2014. *Pengantar teknologi informasi*. deePublish. Retrieved from https://books.google.co.id

Husda, N. E., & Wangdra, Y. 2016. *PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI*. deePublish. Retrieved from https://books.google.co.id

Iriadi, N., & Rosdiana, N. 2017. Perancangan

Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan Berbasis Web Pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *5*(1), 42–47.

Jubilee Enterprise. 2014. *MySQL untuk Pemula - Jubilee Enterprise - Google Buku*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Jubilee Enterprise. 2017a. *Otodidak Visual Basic - Jubilee Enterprise - Google Buku*. Jakarta: Elex Media Komputindo. Retrieved from https://books.google.co.id

Jubilee Enterprise. 2017b. *Visual Basic Komplet - Jubilee Enterprise - Google Buku*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Retrieved from https://books.google.co.id

Lubis, A. 2016. *Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer* (Ed.1). Yogyakarta: CV BUDI UTAMA. Retrieved from https://books.google.co.id

Mokhammad Ridoi, S. S. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. maskha. Retrieved from https://books.google.co.id

Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. 2015. PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, *I*(3), 31–36.

Nur, H. M. 2016. SNIPTEK 2016 SISTEM INFORMASI SERVICE DAN PENJUALAN SPAREPART MOTOR YAMAHA PADA PD . ENGGAL JAYA MOTOR CIKARANG BARAT Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Nusa Mandi, 389–393.

Rian, H. 2014. Perancangan sistem informasi jasa servis pada astra honda gandaria jakarta, *2*(1), 1–29.

Ropianto, M., Permatasari, R. D., Hayadi, B. H., & Rukun, K. 2018. *Algoritma & Pemrograman - Muhammad Ropianto, dkk. - Google Buku* (Ed.1). Yogyakarta: DEEPUBLISH, Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA. Retrieved from https://books.google.co.id

Sanmorino, A., & Isabella. 2017. Diagram Aliran Data Dan Konsep Basis Data Sistem. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, *8*(1), 1–6.

Sri Kumalaningsih. 2016. *Rekayasa Komoditas Pengolahan Pangan* (1st ed.). malang: Universitas Brawijaya Press. Retrieved from https://books.google.co.id

Wijaya, H., & Sirine, H. 2016. Strategi Segmenting, Targeting, Positioning Serta Strategi Harga Pada Perusahaan Kecap Blekok Di Cilacap. *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, *01*(03).