SISTEM INFORMASI PENJUALAN POMADE JHONNY B GOODE

Tio Setyono

1.05.10.089

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (UNIKOM) Bandung

Email : tiosetyono@gmail.com

ABSTRACT

Pomade is one of the products a hairdresser tended to be to men the most recognizable, since goods sponsor of this hair 1.25 from time immemorial. In carrying out trading activities, pomade jhonny bg this uses software from microsoft for reprocessing the data that is m.excel. In m.excel all the data for the sale of is in it including data supplies menu, the selling data and purchase of and financial. But a storage medium the data still experienced a number of problems, of them counting amount of sales because should count ancients in manual paper orders accumulate so that took long enough and allow for error.

This report is written with approach descriptive qualitative where tektik the collection of primary data done by observation and the interview, while secondary data obtained through reference book, documents pomade jhonny bg and internet media. A method of the approach that was used in this research is the approach oriented objects and method pengembangan-nya use method of development the prototype. While the tools used in the form of diagram use case, diagram activity, diagram sequence, diagram class, diagram component and diagrams of the deployment. By using programming language java and a database mysql.

After the implementation of this research, we need to dibuatkan-nya a information systems that can be overcome the constraints that have been happened and to ease activities concerning with sales and purchases and recording financial so as to produce report valid.

Keywords: sales, information systems sales, purchase, pomade

I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan dan perkembangan informasi saat ini sudah sangat pesat sehingga perannya dibutuhkan guna menunjang suatu kegiatan untuk mencapai tujuan. Salah satu pemanfaatannya adalah pengembangan sistem informasi untuk menunjang pengolahan data dengan cepat dan tepat guna mempermudah user dalam memperoleh data yang dibutuhkan dan tidak menumpukan tugas yang menyita waktu dan tenaga dalam menyelesaikan suatu tugas tersebut.

Sistem informasi dalam bidang penjualan bisa menjadi sangat penting, pasalnya sistem informasi tersebut dapat menunjang pengembangan dalam berbagai aspek salah satunya dalam pengolahan data, baik pengolahan data barang, keuangan, transaksi pembelian dan penjualan dan lain-lain. Dengan adanya sistem informasi, pengusaha dapat memperoleh data yang dibutuhkan dengan efektif dan efisien. Namun sistem informasi tidak akan didapatkan apabila tidak ada perangkat yang mendukung jalannya suatu sistem informasi tersebut.

The Fector lab adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pomade. Produk utama the fector lab saat ini adalah pomade Jhonny B Goode.

Proses penjualan pomade Jhonny B Good saat ini sudah menggunakan sistem terkomputerisasi dalam pengolahan datanya dengan salah satu software dari microsoft yaitu microsoft excel. Pencatatan stock bahan, stock barang, pengeluaran penjualan, seluruh data keuangan, seluruh laporan data keuangan tersebut dihitung dan hasil hitungannya diiputkan ke dalam microsoft excel. Dalam proses merekap data tersebut terdapat beberapa kendala yang kerap ditemukan karena proses pendataan barang dan keuangan masih dilakukan dengan cara menghitung manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain memakan waktu lama proses penghitungan keuangan juga sering terjadi kesalahan dalam penghitungannya yang berdampak pada kesalahan dalam pembuatan laporan keuangan.

Oleh karena itu perlu kiranya dibuat sebuah sistem informasi sebagai alat bantu serta sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan informasi dan juga sebagai media penyimpanan data yang otomatis dan terjamin. Maka dari itu penulis menetapkan judul penelitian **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN POMADE JHONNY B GOODE”.**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

permasalahn yang ditemui di Pomade Jhonny B Goode adalah sebagai berikut :

1. Proses merekap data stock dan keuangan yang memakan waktu cukup lama karena masih dilakukan dengan cara manual.
2. Proses pembuatan laporan keuangan yang kerap terjadi kesalahan sehingga sering terjadi selisih antara laporan dan pemasukan.
3. Proses penghitungan stok yang terkadang tidak sesuai dengan stok nyata sehingga sering dibuat manipulasi data.

1.2.2. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang terdapat pada system informasi Jhonny B Goode adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode yang sedang berjalan.
2 Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membangun sistem informasi pencatatan untukmembantu sistem pengolahan data dimulai dari penghitungan persedian barang, pengolahan data transaksi pembelian bahan, penjualan serta penghitungan data keuangan.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode.
3. Untuk menguji sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode.

1.4. Keunggulan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan sistem informasi serta dapat menjadi acuan dalam pengembangan wawasan tentang sistem informasi khususnya dalam bidang pengolahan data.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya.
3. Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi peneliti agar dapat menambah ilmu dan wawasan serta meningkatkan pengetahuan tentang sistem informasi agar memahami bagaimana mengaplikasikan sistem informasi ke dunia pekerjaan.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, serta memudahkan dalam pengolahan data, analisa serta penarikan kesimpulan. Maka batasan masalahnya diasumsikan sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya untuk data pembelian bahan, stock barang, pengeluaran, penjualan dan seluruh data keuangan sampai pembuatan laporan transaksi penjualan dan pembelian bahan serta keuangannya.
2. Data masukan yang digunakan untuk sistem informasi penjualan ini meliputi data pembelian bahan, data pengeluaran, data pengeluaran, stok barang dan data penjualan serta data keuangan.
3. Dalam pembangunan sistem informasi penjualan tidak meliputi transaksi pengembalian (retur).

II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu [11].

Sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan dan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [1].

Berdasarkan definisi diatas maka sistem adalah kumpulan suatu jaringan yang saling berinteraksi atau terhubung untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan [11].

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu [11].

2.4. Definisi – Definisi Kasus yang Dianalisis

Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan. Penjualan bisa dilakukan dengan jasa atau barang, baik kredit maupun cash [3].

Pembelian adalah suatu transaksi dimana perusahaan membutuhkan barang atau jasa, baik untuk dipakai maupun untuk persediaan yang akan dijual. Pembelian bisa dilakukan secara tunai ataupun kredit [3].

2.5. Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai objek dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau simbol) [5].

2.6. Perangkat Lunak Pendukung

MySQL merupakan sistem manajemen database, relasional sistem database dan software open source [8]

XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL di komputer local [12].

III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitin yang diteliti oleh penulis adalah Pomade Jhonny B Goode yang beralamat di sekeloa selatan

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar mencapai tujuan tertentu.

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar mencapai tujuan tertentu [9].

3.2.1. Jenis dan Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah penelitian langsung ke lapangan dengan menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

3.2.1.1. Sumber Data Primer

a. Observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subjek (orang), objek (benda) atau kejadian yang sistematik tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti [4].

b. Wawancara, adalah teknik pengumpulan data dalam metode survei yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian [4].

3.2.1.2. Sumber Data Sekunder

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah pencarian bahan-bahan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pedoman yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

b. Media Internet

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang bentuk dan penyajian program, serta mencari landasan teori serta mencari tambahan artikel – artikel yang di butuhkan oleh penulis.

3.2.1.3. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang penulis gunakan dalam perancangan sistem yaitu pendekatan berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek yaitu cara berfikir baru tentang perangkat lunak berdasarkan abstraksi yang terdapat dalam dunia nyata. Dalam konteks pengembangan menunjuk pada bagian awal dari siklus hidup pengembangan sistem, yaitu survei, analis, desain, implementasi dan pemeliharaan sistem.

3.2.1.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan adalah pengembangan perangkat lunak dengan metode prototype. Karena metode ini berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Tahapan-tahapan dalam prototyping yang akan dipakai oleh penulis dalam merancang sebuah sistem, yaitu sebagai berikut :

1. *Listen To Customer*

   Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan pengumpulan data yaitu dengan metode penelitian observasi dan interview dan mengumpulkan dokumen yang berhubungan dengan kebutuhan yang diinginkan pemakai.

2. *Build/Revise Mock-up*

   Membuat gambaran model kerja atau alur kerja daari sistem yang akan dirancang untuk memperlihatkan kepada user model sistem yang akan dirancang.

3. *Customer Tes-drive Mock-up*

   Pada tahap ini prototypt yang sudah dirancang dikaji ulang alur kerjanya agar prototype yang dibuat benar-benar fungsional.

IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan untuk menggambarkan model baru yang akan dibuat. Tahapan perancangan sistem ini sangan penting karena pada tahap ini ditentukan baik atau tidaknya sistem yang baru yang sedang dirancang.

4.1.1. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, component diagram* dan *deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.1.1.1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandanan pemakai.

4.1.1.2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan babagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

4.1.1.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Objek-objek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, aktor yang menginisiasi interaksi biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram.

4.1.1.4. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Deagram kelas memberi gambaran/diagram statis tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

4.1.1.5. Component Diagram

Component diagram adalah modul fisik program. Komponen-komponen yang dimaksud adalah pustaka-pustaka kode dan berkas-berkas yang ada saat program dijalankan.

4.1.1.6. Deployment Diagram

Memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan-hubungan antara simpul itu sendiri serta proses-proses yang akan berjalan di masing-masing simpul.

4.2. Perancangan Antar Muka

User interface sangatlah penting dalam suatu aplikasi atau program, karena *user interface* merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antara user dengan sistem serta dapat memberikan kemudahan dan bagi *user* dalam melakukan aktivitasnya, sehingga *user interface* sangat berpengaruh terhadap cara pengguna berinteraksi dengan sistem.

4.2.1. Struktur Menu

Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat empat pengguna aplikasi penjualan Pomade Jhonny B Goode ini yaitu Owner, Bendahara, Bag.Pembelian dan Bag.Penjualan.

4.2.2. Perancngan Input

Perancangan input adalah gambaran atau sketsa form ketika pengguna ingin melakukan perintah-perintah atau masukan data-data yang akan dieksekusi oleh sistem yang diusulkan.

1. **Perancangan Input Login**
2. **Perancangan Input Karyawan**
3. **Perancangan Input Barang**

4. **Perancangan Input Pembelian**
5. **Perancangan Input Penjualan**
6. **Perancangan Input Laporan**

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan output merupakan sketsa yang menunjukan hasil dari eksekusi data atau perintah yang telah diinput ke dalam sistem. Dimana data yang masih mentah pada saat proses input akan ditampilkan pada proses output dalam bentuk informasi.

1. **Output Hasil Inputan Karyawan**
2. **Output Hasil Daftar Barang**
3. **Output Hasil Inputan Pembelian**
4. **Struk Penjualan**
5. **Laporan**

4.3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan realisasi sistem berdasarkan pada desain yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem. Dibawah ini akan dijelaskan menegenai batasan implementasi *(optional)*, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antar muka, implementasi instalasi program dan penggunaan program.

4.3.1. Implementasi Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi Windows 7 Ultimate
2. Database menggunakan XAMPP v2.5 untuk mengakses MySQL
3. Bahasa pemograman menggunakan java
4. NetBeans IDE 7.2
5. IReport v4.02
6. Install Creator Pro

4.3.2. Implementasi Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi ini antara lain :

1. Server :
    a. Processor minimal Duel Core
    b. RAM minimal 1 GB
    c. VGA minimal 512 MB

d. Tersedia free space harddisk sebesar 40 GB untuk media penyimpanan perangkat lunak beserta datanya.

e. Mouse

f. Keyboard

g. Monitor

h. Printer

4.3.3. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data merupakan upaya untuk membangun basis data fisik yang ditempatkan dalam media penyimpanan (disk) dengan bantuan DBMS yang nantinya akan digunakan untuk menyimpan data-data.

4.3.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka ini dilakukan dengan membuat antar muka dalam bentuk form yang ada pada sistem. Pada tahap ini lebih menitik beratkan pada implementasi antar muka halaman utama yang merupakan sentral penghubung antar muka lainnya.

1. Implementasi Halaman Utama
2. Implementasi Halaman Karyawan
3. Implementasi Halaman Barang
4. Implementasi Halaman Pembelian
5. Implementasi Halaman Penjualan
6. Implementasi Halaman Laporan

4.3.5. Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program adalah tahap untuk melakukan instalasi program sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode. Berikut adalah langkah-langkah penginstalasiannya :

1. Klik icon setup

2. Kemudian tampil jendela Welcome to the Sistem Informasi Penjualan Pomade Jhonny B Goode. Klik tombol Next untuk melanjutkan proses instalasi.

3. Maka setelah itu tampil informasi tentang program sistem informasi penjualan pomade jhonny b goode, selanjutnya klik tombol Next untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Kemudian muncul tampilan seperti di bawah ini, pilih I agree with the above terms and conditions lalu klik Next untuk melanjutkan.

5. Kemudian muncul tampilan pilih directory, klik tombol (....) untuk mengubah directory dimana program akan ditempatkan atau klik Next apabila tidak akan mengubah directory.

6. Akan muncul dialog seperti di bawah ini, klik Yes untuk melanjutkan proses instalasi.

7. Selanjutnya klik tombol Start untuk memulai instalasi program.

8. Tahap Instalasi Program.

9. Selanjutnya muncul teks Installation Completed klik tombol exit atau tanda (x) di pojok kanan atas. Proses instalasi selesai.

4.4. Pengujian

Pengujian merupakan bagian terpenting dalam pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada pereangkat lunak yang diuji.

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan ini menggunakan metode blackbox. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

4.5. Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian yang dilakukan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada subbab ini kita dapat mengetahui bagaimana kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang telah kita buat.

1. Pengujian form login
2. Pengujian form karyawan
3. Pengujian form barang
4. Pengujian form pembelian
5. Pengujian form penjualan
6. Pengujian form laporan

V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang sudah dilakukan pada uraian bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan diterapkannya sistem informasi penjualan berbasis dekstop ini diharapkan dapat mempermudah semua proses yang terkait dengan penjualan pomade Jhonny B Goode terutama dalam pengolahan data dan pembuatan laporannya.

2. Proses pembuatan laporan penjualan dapat dilakukan dengan cepat karena tidak perlu lagi dilakukannya penghitungan lembar pesanan.
3. Proses penghitungan keuangan dapat dilakukan lebih cepat dan kemungkinan terjadi kesalahannya pun dapat diminimalisir sehingga pembuatan laporan keuangan dapat dilakukan dengan mudah dan akurat.

4. Dengan adanya sistem informasi ini bagian logistik tidak perlu lagi mengganti stok menu yang hilang karena ketidak sesuaian jumlah stok yang dihitung dan jumlah stok yang ada di gudang.

5.2. Saran

Untuk meningkatkan kinerja dari perancangan sistem informasi penjualan Pomade Jhoony B Goode ini, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Program ini dapat dikembangkan lebih mendetail lagi dalam menampilkan data yang sudah diproses di dalam database, khusus nya detail pada data keuangan dalam menampilkan pendapatan perusahaan.
2. Untuk selanjutnya bisa disediakan pemesanan Pomade Jhonny B Goode secara online agar dapat mempermudah proses penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Al-Bahra Bin Ladjamudin, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta : Andi, 2005

[3] Himayati, "Eksplorasi Zahir Accounting", Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008

[4] Indriantoro, "Metode Penelitian Bisnis", Nur, Yogyakarta : BPFE, 2009.

[5] Kusrini, M.Kom., "Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data", Yogyakarta : Andi, 2007.

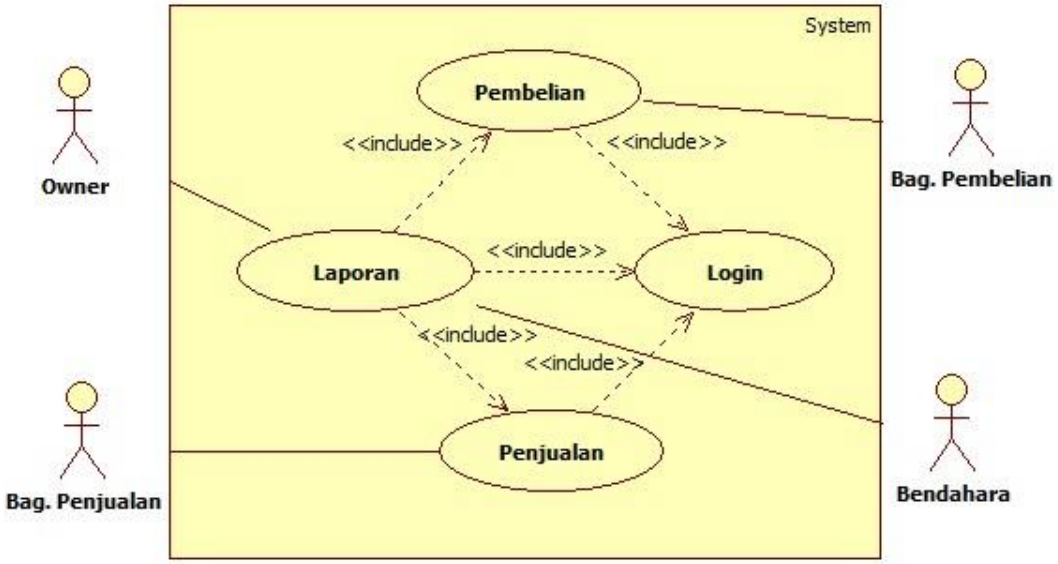
[8] Stendy B, Sakur, "Aplikasi WEB database dengan Dreamweaver MX 2004", Yogyakarta : Andi, 2005.

[9] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D", CV, Bandung : Alfabeta, 2009.

[11] Sutabri, Tata, "Konsep Sistem Informasi", Yogyakarta : Andi, 2012.

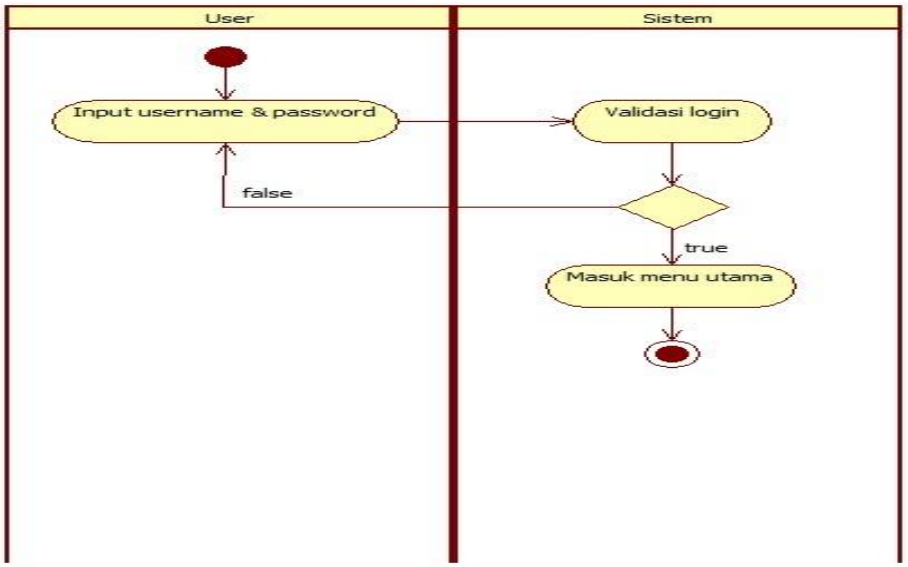
[12] Wicaksono, Yogi, "Membangun Bisnis Online dengan Mambo", Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008.

1. Use Case



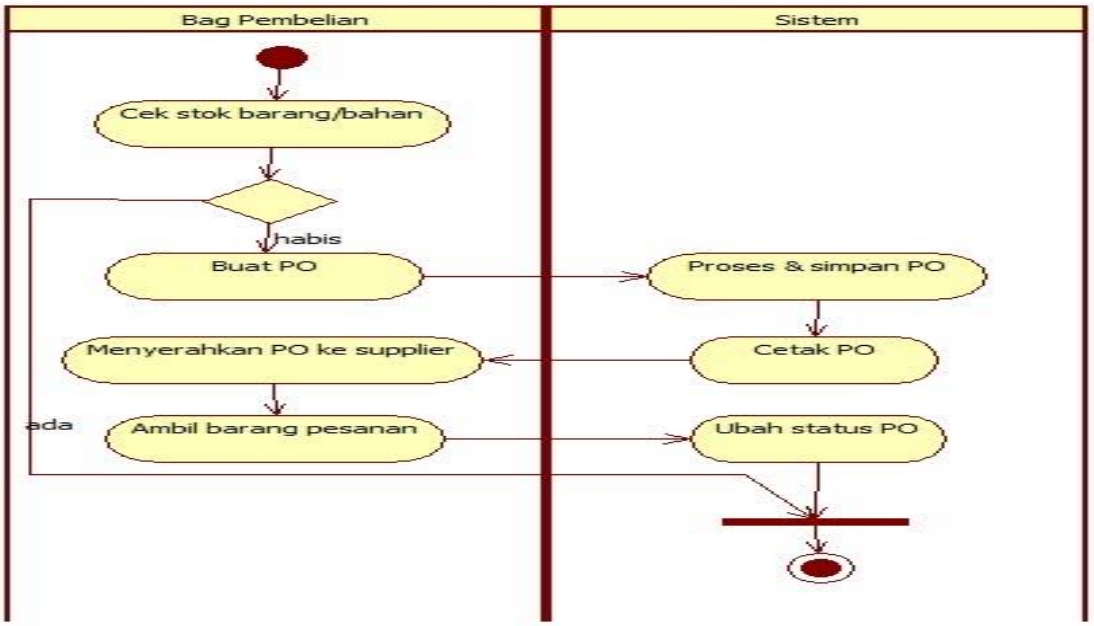
Gambar 4.1 Perancangan Use Case

2. Activity Diagram Login yang Diusulkan



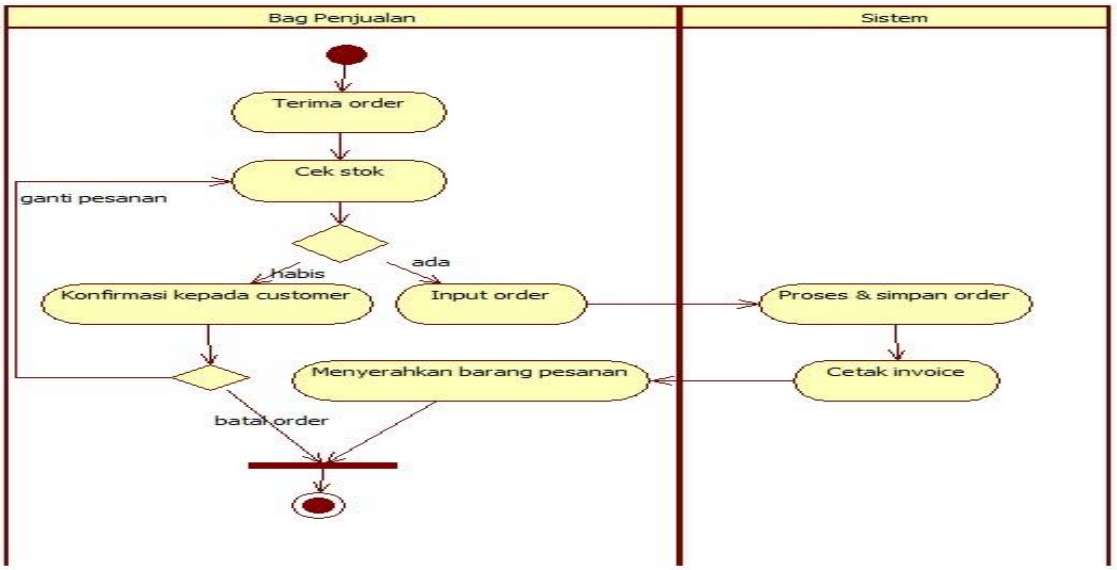
Gambar 4.2 Activity Diagram Login yang Diusulkan

3. Activity Diagram Pembelian yang Diusulkan



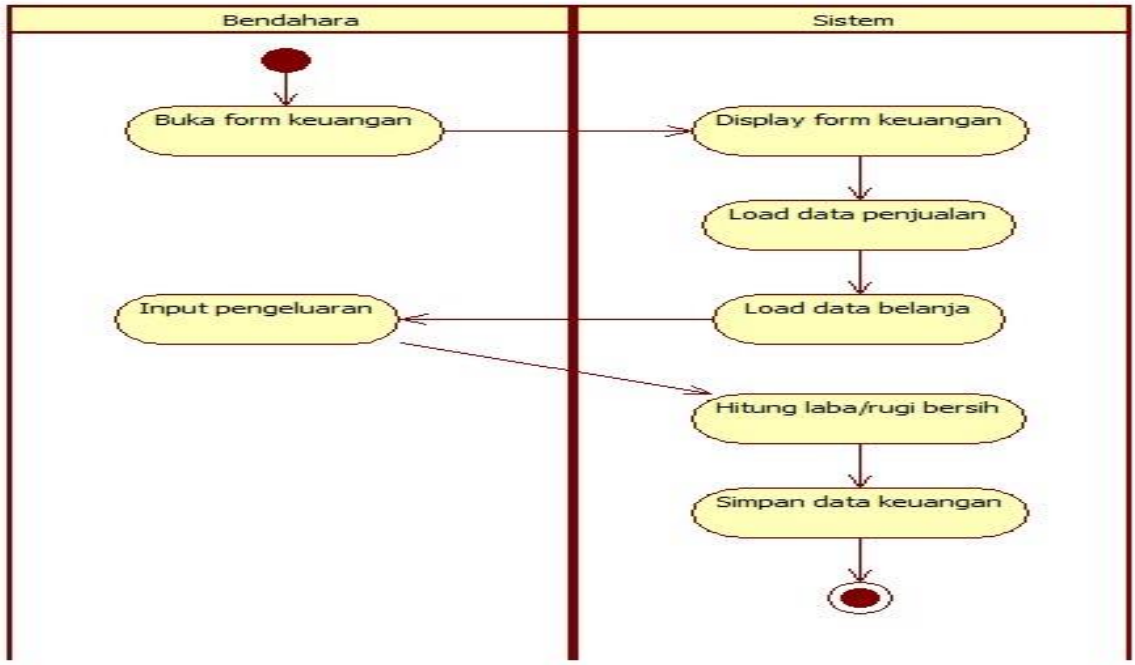
Gambar 4.3 Activity Diagram Pembelian yang Diusulkan

4. Activity Diagram Penjualan yang Diusulkan



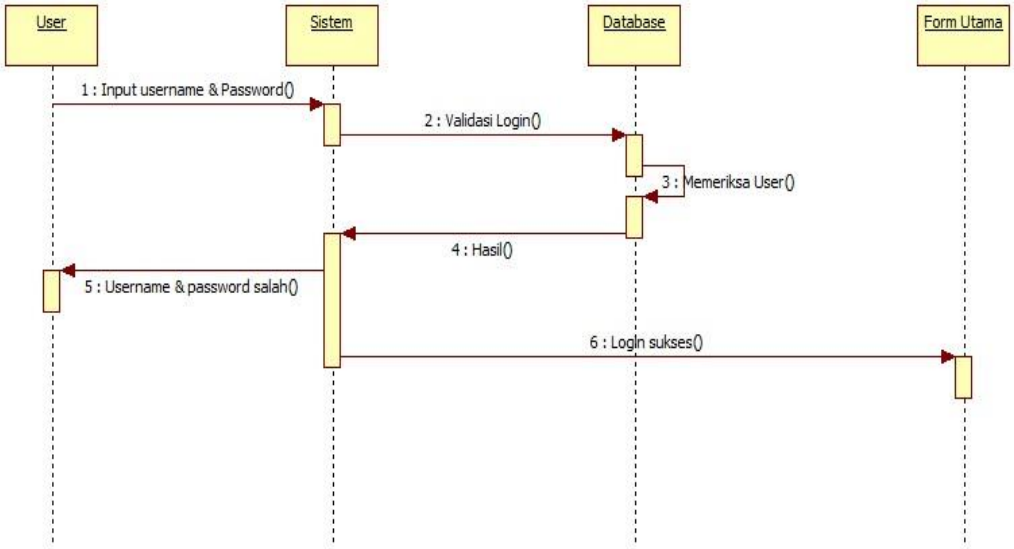
Gambar 4.4 Activity Diagram Penjualan yang Diusulkan

5. Activity Diagram Laporan yang Diusulkan



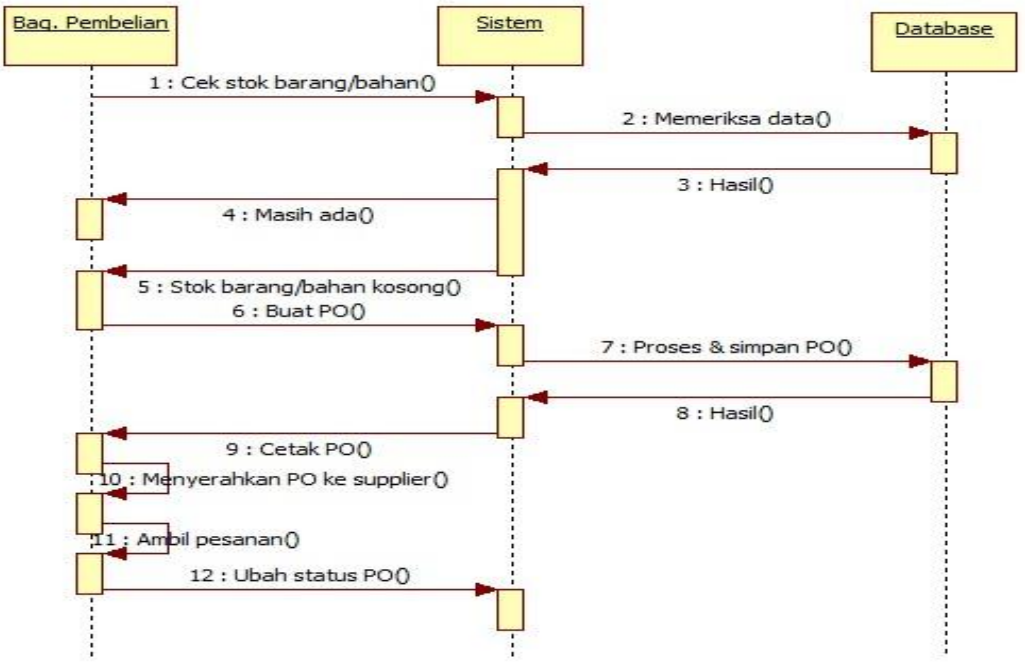
Gambar 4.5 Activity Diagram Laporan yang Diusulkan

6. Sequence Diagram Login yang Diusulkan



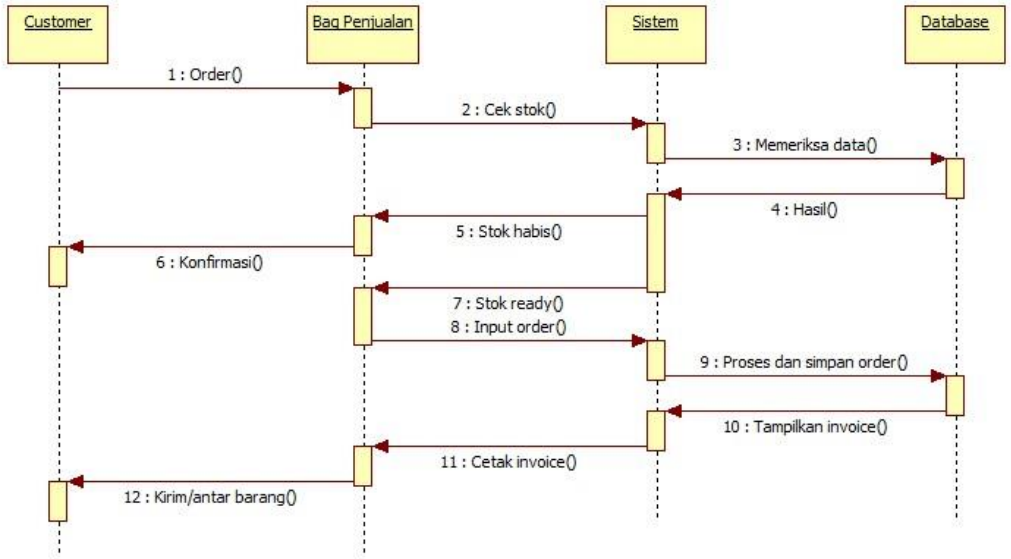
Gambar 4.6 Sequence Diagram Login

7. Sequence Diagram Pembelian yang Diusulkan



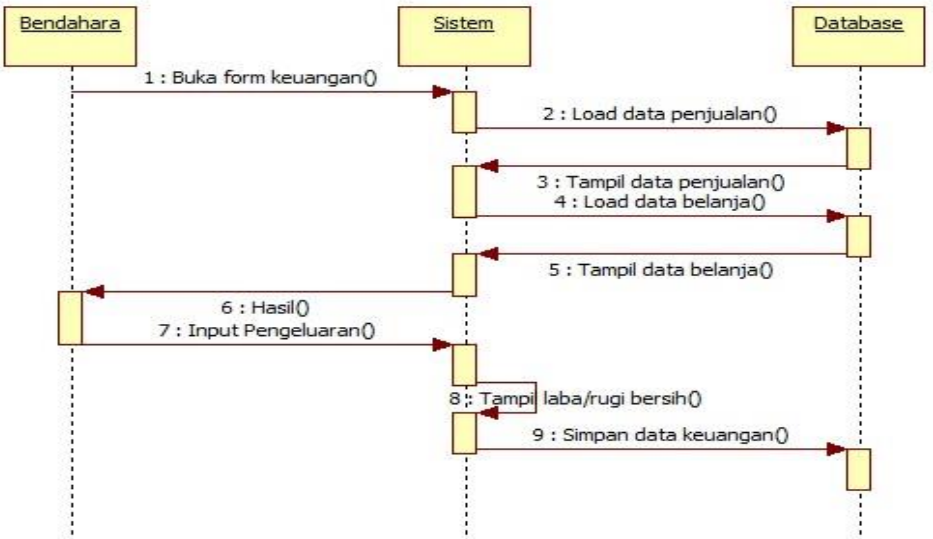
Gambar 4.7 Sequence Diagram Pembelian

8. Sequence Diagram Penjualan yang Diusulkan



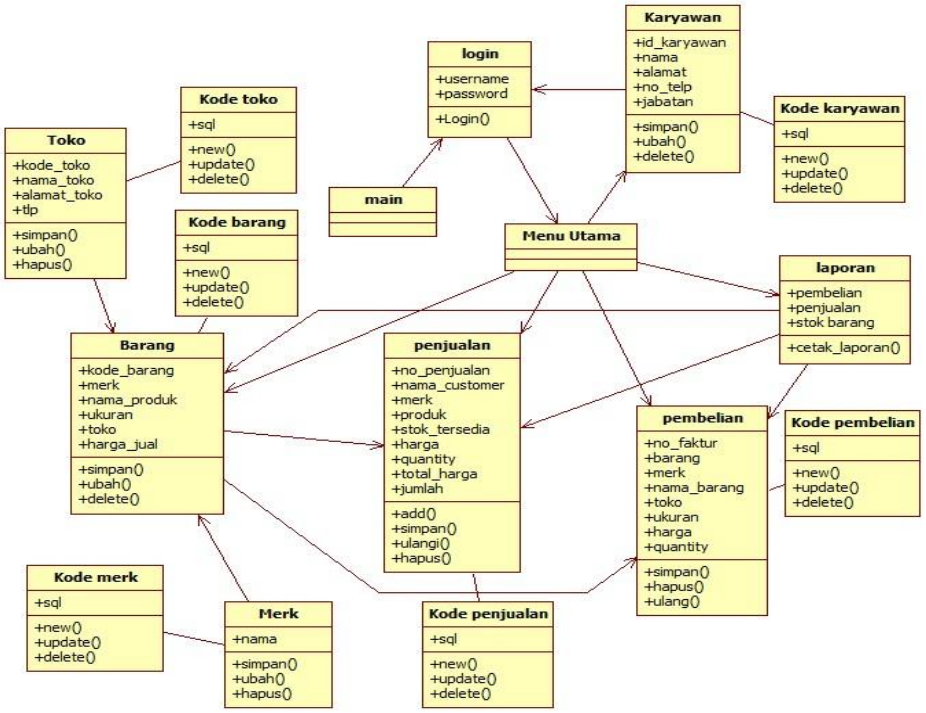
Gambar 4.8 Sequence Diagram Penjualan

9. Sequence Diagram Laporan yang Diusulkan



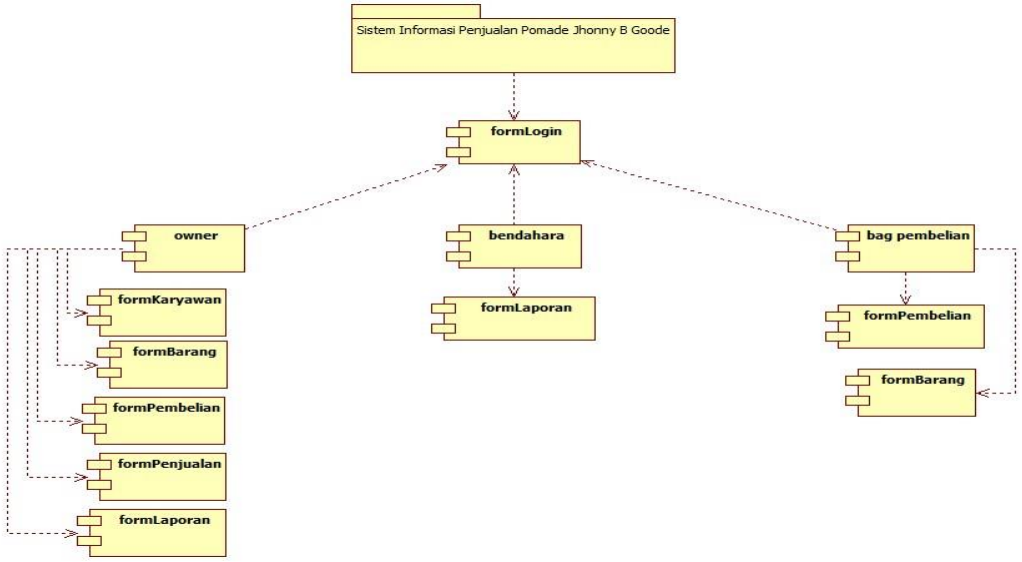
Gambar 4.9 Sequence Diagram Laporan

10. Class Diagram



Gambar 4.10 Class Diagram

11. Component Diagram

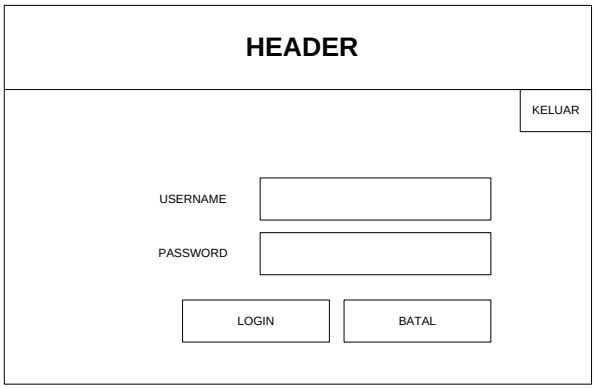


Gambar 4.11 Component Diagram

12. Deployment Diagram

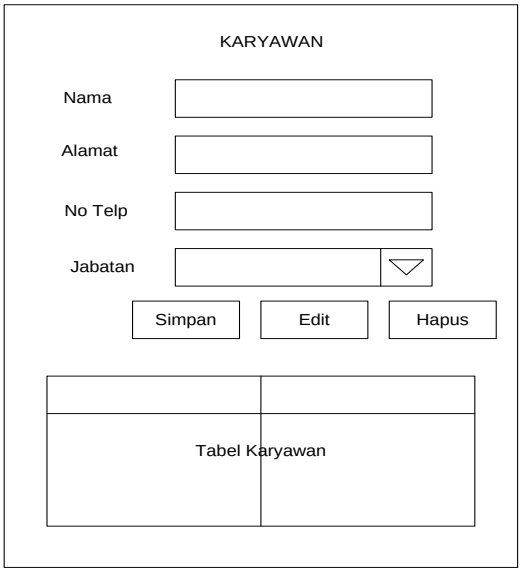
Gambar 4.12 Deployment Diagram

13. Perancangan Input Login



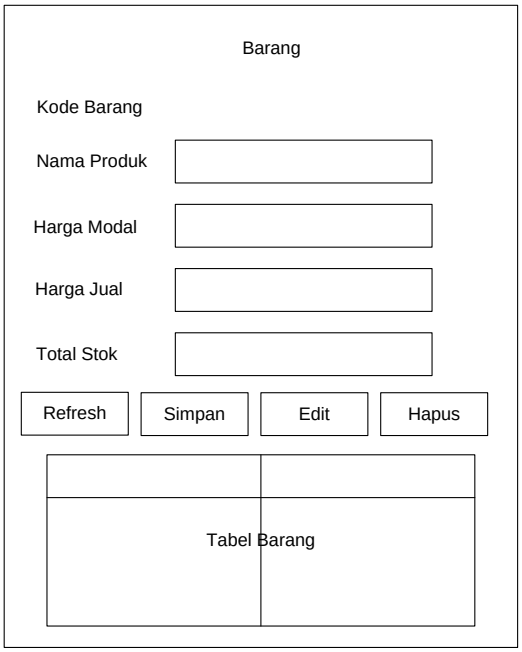
Gambar 4.14 Perancangan Input Login

14. Perancangan Input Karyawan



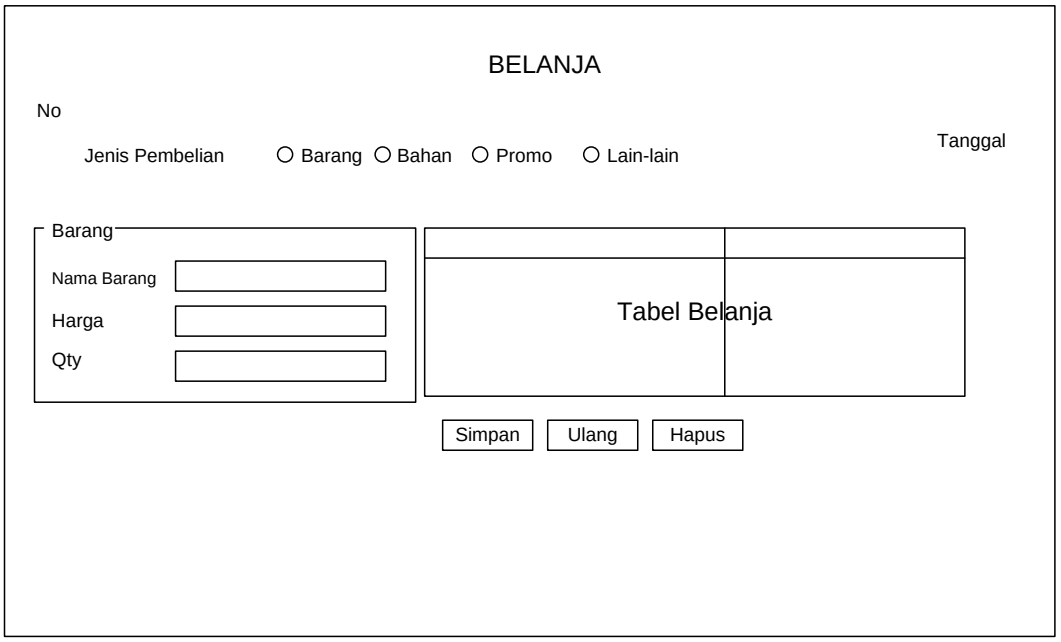
Gambar 4.15 Perancangan Input Karyawan

15. Perancangan Input Barang



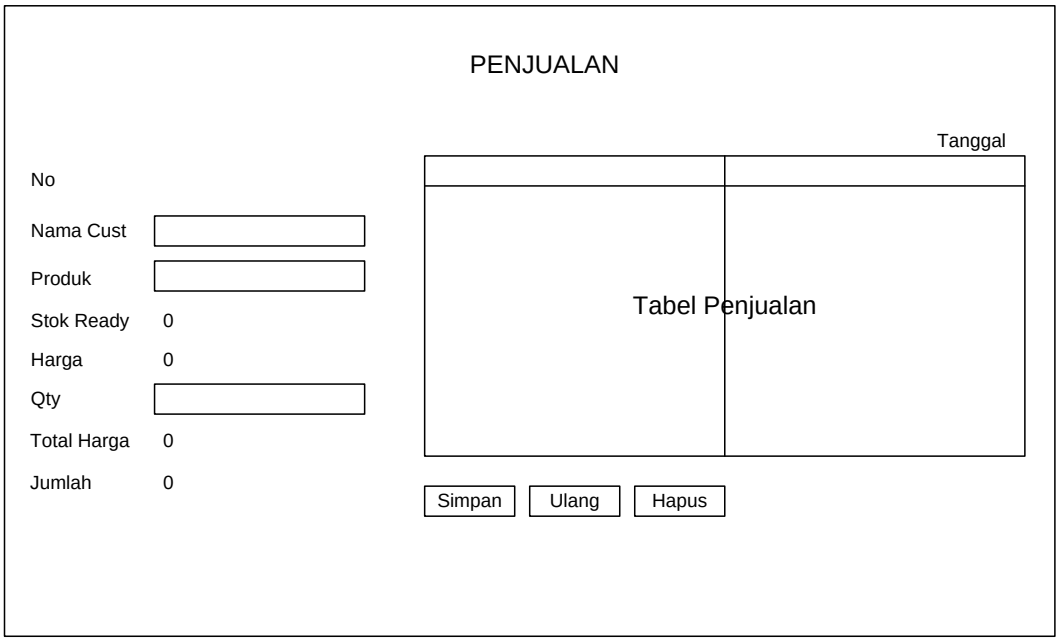
Gambar 4.16 Perancangan Input Barang

16. Perancangan Input Pembelian



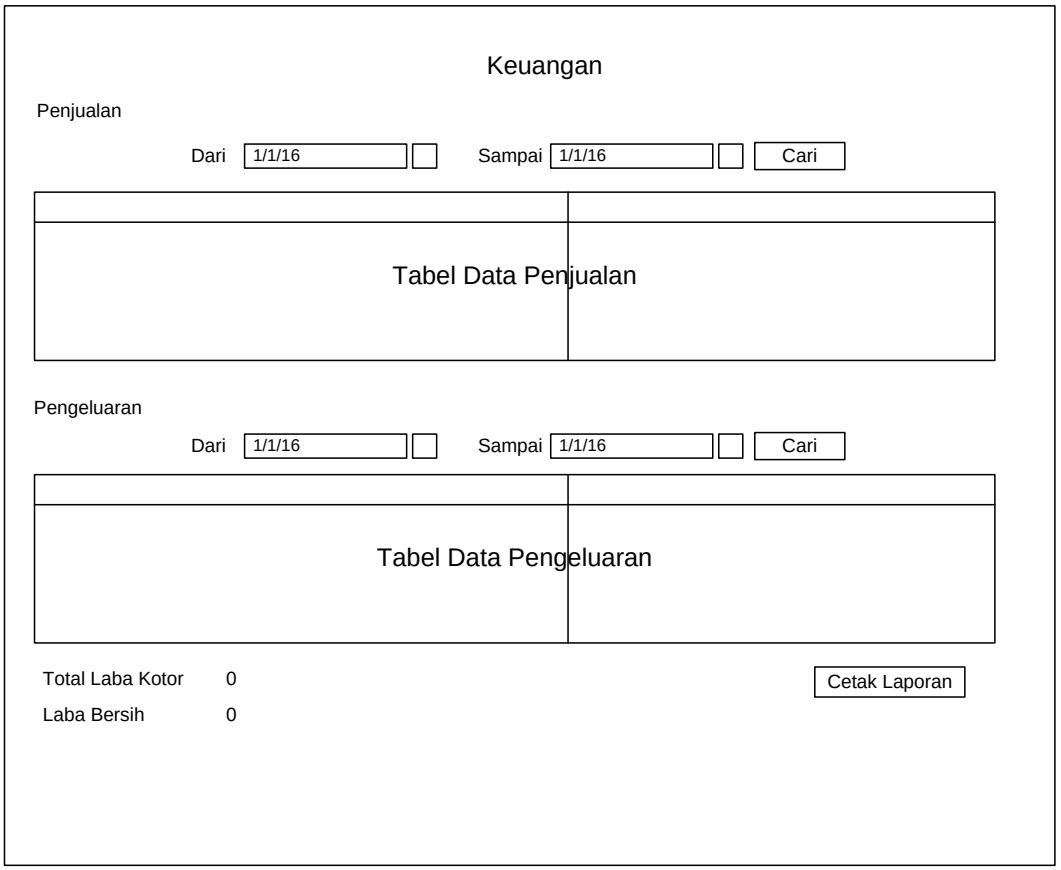
Gambar 4.17 Perancangan Input Pembelian

17. Perancangan Input Penjualan



Gambar 4.18 Perancangan Input Pembelian

18. Perancangan Input Laporan



Gambar 4.19 Perancangan Input Laporan