SISTEM INFORMASI PENJUALAN JAKET DI PERUSAHAAN BERIKS JAKET BERBASIS *DESKTOP*

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Sarjana) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

ASEP IRFAN HILMI

1.05.13.131

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2017

ABSTRACT

Beriks company is a company who engaged in the sale of jackets and also produces its own jacket,in the Beriks company still there are deficiency such as the process of sales transactions and purchases, production processes, and recording customer receivables that have not been computerized properly. For that we need to apply integrated automatic system into an application that is connected to the database. So that will facilitate employees in conducting business processes in this Beriks company.

This study aims to determine the system is running, making system design, perform analysis and testing system and to implement the sales information system. System development method used is prototype method where data collection technique used is observation and interview. Analyze and design tools used among usecase diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams and deployment diagrams. The programming language used in designing and implementing this information system is Java and the database used is MySQL.

With the creation of Sales Information System is expected to be more effective business process in the Beriks jacket company.
Keywords: "Information Systems, Sales, Receivables"

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Berbagai aspek kehidupan dan kegiatan memerlukan adanya teknologi informasi untuk menunjang kebutuhan mereka masing-masing. Bisnis adalah suatu aspek yang krusial dalam perkembangan perekonomian suatu kehidupan. Dalam bidang bisnislah peredaran uang berputar cepat. Banyak jalan untuk menunjang bisnis yang sedang dijalani baik berupa bisnis perusahaan maupun bisnis keluarga dan perseorangan. Dari cara yang sederhana hingga kompleks. Dengan peningkatan mutu seiring perkembangan teknologi informasi, bisnis dapat dijalankan dengan mudah tanpa membuang waktu dan tentunya lebih efisien. Berbagai sistem informasi banyak ditawarkan guna mempermudah jalannya suatu bisnis. Sistem informasi dengan berbasiskan desktop dapat mempermudah kinerja pengusaha untuk mengontrol bisnisnya dengan meminimalisir kesalahan data. Hal ini sangat memberikan efisiensi waktu yang nyata.

Beriks Jaket adalah perusahaan yang bergerak di bidang Penjualan yang berada di daerah bandung, yang khusus memproduksi berbagai macam jenis jaket. Dalam pemasarannya Beriks Jaket mencakup daerah Bandung, Jakarta, Surabaya dan Solo. Perusahaan Beriks Jaket dalam proses bisnisnya masih menggunakan proses sistem manual, dalam artian penjualan, pembelian, pencatatan piutang, gaji pegawai, dan proses rekap laporan menggunaakan media kertas atau pembukuan sebagai informasi penjualan, pembelian, stok persediaan bahan maupun barang, gaji pegawai, dan catatan piutang pelanggan. Saat ini setiap proses transaksi penjualan maupun pembelian ditulis dikertas sehingga dapat mengakibatkan hilangnya bukti transaki penjualan. Proses pencatatan storan barang dari pegawai, dan pembelian bahan baku masih dicatat di buku catatatan kemudian direkap ke buku besar untuk dijadikan laporan keungan yang menyebabkan kesulitan bagian administrasi untuk membuat laporan keuangan dikarenakan sulitnya mencari data-data yang semakin banyak, sehingga memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan laporan tersebut. selain itu proses perhitungan hasil storan barang dari pegawai dan jumlah pengiriman barang ke pelanggan masih dihitung satusatu dan dijumlahkan menggunakan kalkulator, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses perhitungan, dan proses pencatatan pembayaran piutang pelanggan masih di catat dalam buku piutang, yang menyebabkan diperlukannya waktu untuk mencari data piutang pelanggan tersebut.

Sistem yang berjalan di Perusahaan Beriks Jaket saat ini bukan dikatakan kurang baik. Akan tetapi untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi dari sistem yang berjalan maka dibutuhkan sebuah sistem informasi agar dapat mempermudah dan mengatasi kendala yang terjadi pada aktivitas bisnis di Perusahaan Beriks sehingga dapat terintegrasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengangkat topik dengan judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN JAKET DI PERUSAHAAN BERIKS BERBASIS *DESKTOP*".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Di perusahaan Beriks Jaket belum adanya sistem informasi yang baik, Saat ini masih menggunakan pencatatan data di kertas nota dan buku, sehingga mengakibatkan sulitnya mencari berkas yang sudah lama, dan memerlukan waktu yang lama jika ingin mencari berkas tersebut.
2. Proses pencatatan transaksi penjualan dan pembelian masih dicatat di nota penjualan dan direkap ke buku catatan untuk dijadikan laporan bulanan, sehingga akan menyebabkan kesulitan bagian administrasi untuk membuat laporan keuangan dikarenakan sulitnya mencari data-data yang semakin banyak, sehingga memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan laporan tersebut .
3. Hasil setoran pemotongan bahan dan hasil jahit dari pegawai masih dicatat di buku kecil, sehingga dapat mengakibatkan kesalahan penjumlahan data yang disetorkan dan memerlukan waktu yang lama bagi bagian administrasi untuk menghitung jumlah setoran untuk dijadikan gaji pegawai dikarenakan harus dihitung satu per satu dari rincian setoran tersebut.
4. Proses pencatatan pembayaran piutang pelanggan masih dicatat dalam buku piutang, sehingga memerlukan waktu untuk mencari data piutang pelanggan yang akan membayar piutang tersebut.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui sistem yang sedang berjalan di perusahaan Beriks Jaket saat ini?
2. Bagaimana merancang sistem sistem informasi penjualan berbasis desktop untuk memudahkan proses pencatatan transaksi, produksi dan pembayaran pitang dan pengoperasiannya oleh para *user*?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis desktop di Perusahaan Beriks Jaket agar dapat meringankan pegawai dalam membuat laporan pembelian, produksi, dan penjualan ?
4. Bagaimana menguji sistem storan barang dari pegawai, dan pengiriman barang pada Beriks Jaket, agar tidak terjadi kesalahan dalam proses perhitungan storan barang dan pengiriman barang?

Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi penjualan di Perusahaan Beriks jaket berbasis desktop. Sedangkan tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk menganalisis kendala yang ada pada sistem informasi penjualan pembelian dan produksi yang sedang berjalan di Perusahaan Beriks Jaket.
2. Untuk merancang sistem informasi yang dibutuhkan untuk mengatasi kendala yang ada di Perusahaan Beriks Jaket.
3. Untuk mengimplementasi sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi di Perusahaan Beriks Jaket.
4. Untuk dapat melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan, pembelian dan produksi di Perusahaan Beriks Jaket.

1.3. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini terbagi menjadi dua dan diharapkan dapat berguna bagi pihak – pihak yang bersangkutan :

1.3.1. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu distro Reefqee untuk menjalankan aktivitas bisnis dalam pengolahan data pemesanan, pembelian, penjualan, dan hutang piutang yang lebih akurat, efektif dan efisien.

1.3.2. Kegunaan Penelitian Akademis

A. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang ilmu Sistem Informasi, terutama mengenai pembuatan sistem informasi pembelian dan penjualan.

B. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai refrensi didalam penulisan.

C. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

1.4. Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat berbasis desktop dengan menggunakan Bahasa pemrogaman *java* dengan menggunakan *database MySQL* untuk menampung data.
2. Sistem ini hanya akan memuat proses pengolahan data pembelian bahan, penjualan jaket, data pegawai, data barang, data piutang, data data pemotongan bahan, dan data jahit.
3. Pada sistem ini pembeli non pelanggan tidak bisa melakukan piutang.
4. Pelanggan dibatasi pembelian jaket minimal 36pcs.
5. Sistem ini tidak membahas gaji pegawai secara rinci dan keseluruhan, hanya membahas laporan gaji potong dan gaji jahit.
6. Sistem ini hanya membahas pembelian bahan kain saja.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Definisi Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimasukan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. [4, p.54]

2.2. Definisi Informasi

Menurut Davis (1999), Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut dan dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. [4, p.31]

2.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antara sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. [4, p.10]

2.4. Definisi Pembelian

Pembelian adalah suatu sistem kegiatan dalam perusahaan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. Dalam sistem pembelian terdapat dua macam, yaitu sistem pembelian tunai dan sistem pembelian kredit.

2.5. Definisi Penjualan

Definisi tentang penjualan yang dikemukakan oleh oleh Wiliam G. Nickels yang menyambutnya dalam istilah penjualan tatap muka (personal selling). Penjualan tatap muka adalah interaksi antar individu, saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain. Jadi, penjualan tatap muka merupakan komunikasi orang secara individual yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan seluruh usaha pemasaran pada umumnya, yaitu meningkatkan penjualan yang dapat menghasilkan laba dengan menawarkan kebutuhan yang memuaskan kepada pasar dalam jangka panjang. [5, p.10]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai. Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian Objek penelitian penulis adalah di Perusahaan Beriks Jaket yang berlokasi di Jl. Rancamalang RT 01 RW 12 Desa Margaasih Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung 40215. sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugasnya di bawah ini.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang akan penulis lakukan meliputi desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data dan metode pendekatan serta pengembangan sistem.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini Penulis melakukan observasi di tempat lokasi penelitian untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam Metode Penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan Penulis adalah metode pengumpulan dengan menggunakan gabungan dari sumber data primer dan sumber data sekunder yang menunjang tujuan dan sasaran studi.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Dalam penulisan usulan penelitian ini, Penulis mengumpulkan data sebagai bahan dari laporan dengan menggunakan metode deskriptif yaitu teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Dalam metode wawancara penulis memberikan pertanyaan secara langsung kepada pihak yang berurusan langsung dengan pelaku bisnis pada perusahaan Beriks Jaket yaitu pemilik,

administrasi dan bagian yang lainnya. Selain itu memberikan pertanyaan seputar permasalahan yang ada di metode observasi. Dalam hal ini permasalahan-permasalahan yang selama ini didapatkan pada proses bisnis yang berjalan di Perusahaan Beriks Jaket baik itu dari aktivitas penjualannya, produksi sampai pada tahap pelaporan data penjualan ke pelanggan, pengadaan barang, proses produksi maupun pembelian barang dari supplier.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung bagaimana proses kegiatan bisnis yang berjalan pada perusahaan Beriks Jaket (penjualan, pembelian dan produksi) serta data-data yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi yang akan dibuat.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (Beriks Jaket). Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari struktur organisasi (job description), program yang dijalankan, serta data – data yang bersangkutan dengan instansi terutama dalam proses penjualan di perusahaan Beriks Jaket, Selain itu Penulis melihat referensi dari buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan, pembelian, produksi, dan persediaan barang pada suatu perusahaan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pada dasarnya saat ini pengembangan sistem dapat dikategorikan dalam dua pendekatan pengembangan, yaitu pengembangan secara terstruktur dan pengembangan secara object oriented (berorientasi objek). Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam membuat sebuah Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java Desktop pada Perusahaan Beriks Jaket ini dengan menggunakan Metode Pendekatan Berorientasi Objek..

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem sangat di butuhkan dalam perancangan sebuah sistem, karena sebelum memulai dalam pembuatan koding-koding hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus di gunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah “Prototyping”. Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode Prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Model prototipe (Prototyping model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user. [1, p. 31]

Gambar 3.2 Model Prototype

(Sumber: Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak [1])

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

a. Usecase diagram

Usecase atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Usecase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. [1, p. 155]

b. Skenario usecase

Setiap usecase dilengkapi dengan skenario. Skenario usecase adalah alur jalannya proses usecase dari sisi aktor dan sistem. Skenario usecase dibuat per usecase terkecil, misalkan untuk generalisasi, maka skenario yang dibuat adalah usecase yang lebih khusus. Skenario normal adalah skenario bila sistem berjalan normal tanpa terjadi kesalahan atau error. Sedangkan skenario alternatif adalah skenario bila sistem tidak berjalan normal, atau mengalami error. Skenario normal dan skenario alternatif dapat lebih dari satu. Alur dari skenario inilah yang nantinya menjadi dasar pembuatan diagram sekuen. [1, p. 161]

c. Activity diagram

Diagram aktivitas atau Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. [1, p. 161]

d. Sequence diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada usecase dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah usecase beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. [1, p. 165]

e. Class diagram

Diagram class atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Class memiliki Apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. [1, p. 141]

f. Deployment diagram

Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. [1, p. 154]

g. Component diagram

Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam sistem. [1, p. 148]

3.2.4. Pengujian Software

Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian software yang digunakan adalah pendekatan black box. Pengujian black box yaitu melakukan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian black box dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan. [1, p. 275].

IV. Hasil Penelitian

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru, dengan adanya sistem yang baru kekurangan-kekurangan yang ada dapat diselesaikan dengan mudah. Apabila menggunakan sistem yang baru ini, otomatis akan banyak terjadi perubahan-perubahan dari sistem yang ada sebelumnya, seperti melakukan cek stok otomatis, laporan gaji, maupun pembuatan laporan pembelian, penjualan otomatis dan lain-lain.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dirancangnya suatu sistem adalah sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan dan memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem, pada sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dalam proses transaksi penjualan pembelian, ataupun pembuatan laporan masih menggunakan cara manual dan belum terkomputerisasi, sedangkan sistem yang diusulkan proses transaksi pembelian, penjualan, data hasil produksi, piutang pelanggan ataupun pembuatan laporan menggunakan sistem terkomputerisasi yang terintegrasi pada database yang akan memudahkan pegawai dalam pekerjaannya.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem Informasi yang di usulkan memiliki beberapa keunggulan dari sistem yang sedang berjalan. Sistem yang di usulkan lebih mudah digunakan, integritas data terjaga, tidak akan memakan waktu yang lama dalam proses transaksi penjualan, pembelian, maupun proses piutang pelanggan, proses produksi pemotongan bahan maupun penjahitan, menghitung gaji pegawai. Karena didalamnya telah disediakan pencetakan laporan-laporan dan fasilitas lainnya yang akan mempermudah user untuk menggunakan sistem ini.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML (Unified Modelling Language).

1. Prosedur sistem informasi penjualan yang diusulkan

   Berikut ini adalah deskripsi Activity Diagram Penjualan

   a) Kasir memilih menu penjualan.
   b) Sistem menampilkan form penjualan.
   c) Kasir memilih pelanggan / non pelanggan
   d) Kasir mengisi form penjualan
   e) Kasir memilih jenis pembayaran
   f) Jika kasir memilih pembayaran tunai
   g) Maka sistem menyimpan data penjulan ke database penjualan
   h) Jika kasir memilih pembayaran kredit.
   i) Maka sistem akan memeriksa pelanggan atau bukan pelanggan
   j) Jika pelanggan, sistem akan menentukan tanggal jatuh tempo, kemudian menyimpan data penjualan dan data piutang ke database penjualan dan database piutang
   k) Jika bukan pelanggan maka sistem akan kembali ke tunaing.

2. Prosedur sistem informasi pembelian yang diusulkan
   Berikut ini adalah deskripsi Activity Diagram Pembelian
   a) Bagian administrasi memilih menu pembelian.
   b) Sistem menampilkan form pembelian.
   c) Kasir mengisi form pembelian dan memilih tombol simpan.
   d) Sistem akan menyimpan ke database pembelian.
3. Prosedur sistem informasi pemotongan bahan diusulkan
   Berikut ini adalah deskripsi Activity Diagram pemotongan bahan
   a) Bagian administrasi memilih menu produksi
   b) Sistem akan menampilkan item menu pemotongan bahan dan penjahitan
   c) Bagian administrasi memilih item menu pemotongan bahan.
   d) Sistem akan menampilkan form pemotongan bahan
   e) Bagian administrasi mengisi data hasil pemotongan bahan dan memilih tombol simpan
   f) Sistem menyimpan data pemotongan bahan ke database.
4. Prosedur sistem informasi penjahitan yang diusulkan
   Berikut ini adalah deskripsi Activity Diagram penjahitan.
   a) Bagian administrasi memilih menu poduksi
   b) Sistem menampilkan item menu
   c) Bagian administrasi memilih item menu jahit
   d) Sistem menampilakan form jahit
   e) Bagian administrasi mengisi data hasil jahit, kemudian memilih tombol simpan.
   f) Sistem menyimpan data hasil jahit ke database jahit.
5. Prosedur sistem informasi penjahitan yang diusulkan
   Berikut ini adalah deskripsi Activity Diagram piutang.
   a) Kasir memilih menu piutang
   b) Sistem menampilkan form piutang
   c) Kasir memilih data piutang pelanggan yang akan membayar piutang
   d) Mengisi form piutang dan memilih jenis pembayaran.
   e) Jika kasir memilih pembayaran piutang tunai.
   f) sistem akan menyimpan ke *database* dan status piutang lunas.
   g) Jika kasir memilih pembayaran piutang kredit
   h) Sistem akan menyimpan ke *database* dan status piutang Belum lunas

4.1.3.1. Usecase

1. **Gambar 4.1** Use case sistem penjualan jaket yang diusulkan.

4.1.3.2. Diagram Konteks

1. **Gambar 4.2 Activity** Diagram penjualan jaket yang diusulkan.
2. **Gambar 4.3 Activity** Diagram Pembelian yang diusulkan.
3. **Gambar 4.4 Activity** Diagram Pemotongan bahan yang diusulkan.
4. **Gambar 4.5 Activity** Diagram Penjahitan yang diusulkan.
5. **Gambar 4.6 Activity** Diagram Piutang yang diusulkan.
6. **Gambar 4.7 Activity** diagram penjualan yang diusulkan.
7. **Gambar 4.8 Activity** diagram yang pembelian diusulkan.
8. **Gambar 4.9 Activity** diagram pemotongan bahan yang diusulkan.
9. **Gambar 4.10 Activity** diagram penjahitan yang diusulkan.
10. **Gambar 4.11 Activity** diagram piutang yang diusulkan.

4.4. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang paling penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kulitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan pengujian ini adalah untuk menjamin perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang bagus. Pengujian perangkat lunak menggunakan metode pengujian *balck box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak. Yang diuji adalah masukan serta keluarannya.

4.5. Implementasi

Implementasi merupakan penerapan dari seluruh rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dengan aplikasi program yang sudah ditentukan. Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga pengguna (*user*) dapat memberikan masukan kepada pengembangan sistem.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi pembelian dan penjualan ini diperlukan perangkat lunak untuk mengeksekusi dari suatu program yang dirancang.

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Untuk menjalankan sistem informasi pembelian dan penjualan ini, maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjang.

4.5.3. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana aplikasi yang digunakan adalah MySQL, implementasi basis datanya dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

1. **Tabel bahan**

```
CREATE TABLE `bahan` ( `kode_bahan` varchar(10) NOT NULL, `nama_bahan` varchar(30) NOT NULL, `harga_per_yard` int(30) NOT NULL, `stok_yard` int(30) NOT NULL, PRIMARY KEY (`kode_bahan`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. **Tabel barang**

```
CREATE TABLE `barang` ( `kode_barang` varchar(8) NOT NULL, `nama_barang` varchar(30) NOT NULL, `harga_barang` int(30) NOT NULL, `stok_barang` int(10) NOT NULL, PRIMARY KEY (`kode_barang`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. **Tabel pegawai**

```
CREATE TABLE `pegawai` ( `nik` int(30) NOT NULL, `nama_pegawai` varchar(30) NOT NULL, `alamat` varchar(30) NOT NULL, `jenis_kelamin` varchar(10) NOT NULL, `tempat` varchar(20) NOT NULL, `ttl` date NOT NULL, `bagian` varchar(30) NOT NULL, PRIMARY KEY (`nik`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. **Tabel pelanggan**

```
CREATE TABLE `pelanggan` ( `kode_pelanggan` varchar(6) NOT NULL, `nama_pelanggan` varchar(30) NOT NULL, `alamat_pelanggan` varchar(50) NOT NULL, `email_pelanggan` varchar(30) NOT NULL, `tlp_pelanggan` varchar(20) NOT NULL, `tgl_daftar` date NOT NULL, PRIMARY KEY (`kode_pelanggan`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. **Tabel *supplier***

```
CREATE TABLE `supplier` ( `kode_supplier` varchar(10) NOT NULL, `nama_supplier` varchar(25) NOT NULL, `alamat` varchar(30) NOT NULL, `telepon`
```

varchar(20) NOT NULL, PRIMARY KEY (`kode_*supplier*`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

6. Tabel user

CREATE TABLE `user` (`*username*` varchar(30) NOT NULL, `*password*` varchar(30) NOT NULL, `bagian` varchar(30) NOT NULL, `nama` varchar(30) NOT NULL, `ket` varchar(30) NOT NULL, PRIMARY KEY (`*username*`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

7. Tabel pembelian

CREATE TABLE `pembelian` (`kode_pembelian` varchar(10) NOT NULL, `tanggal_pembelian` date NOT NULL, `kode_*supplier*` varchar(10) NOT NULL, `total` varchar(10) NOT NULL, PRIMARY KEY (`kode_pembelian`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

8. Tabel detail_pembelian

CREATE TABLE `detail_pembelian` (`kode_pembelian` varchar(10) NOT NULL, `kode_bahan` varchar(10) NOT NULL, `banyaknya` int(10) NOT NULL, `harga` int(20) NOT NULL, `subtotal` int(20) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

9. Tabel penjualan

CREATE TABLE `penjualan` (`kode_faktur` varchar(10) NOT NULL, `tanggal_penjualan` date NOT NULL, `kode_pelanggan` varchar(10) NOT NULL, `total` int(10) NOT NULL, `tempo` date DEFAULT NULL, `jenis_pembayaran` varchar(20) DEFAULT NULL, `keterangan` varchar(20) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY (`kode_faktur`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

10. Tabel detail_penjualan

CREATE TABLE `detail_penjualan` (`kode_faktur` varchar(10) NOT NULL, `kode_barang` varchar(8) NOT NULL, `banyaknya` int(10) NOT NULL, `harga` int(10) NOT NULL, `subtotal` int(10) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

11. Tabel potong

CREATE TABLE `potong` (`kode_potong` varchar(20) NOT NULL, `tanggal` date DEFAULT NULL, `nik` varchar(20) DEFAULT NULL, `total_gaji` int(30) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY (`kode_potong`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

12. Tabel detail_potong

CREATE TABLE `detail_potong` (`kode_potong` varchar(20) DEFAULT NULL, `kode_bahan` varchar(10) DEFAULT NULL, `dipotong` int(20) DEFAULT NULL, `hasil_potong` int(20) DEFAULT NULL, `harga_potong` int(20) DEFAULT NULL, `kode_barang` varchar(10) DEFAULT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

13. Tabel jahit

CREATE TABLE `jahit` (`kode_jahit` varchar(20) NOT NULL, `tanggal` date DEFAULT NULL, `nik` varchar(20) DEFAULT NULL, `total_gaji` int(20) DEFAULT NULL, PRIMARY KEY (`kode_jahit`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

14. Tabel detail_jahit

CREATE TABLE `detail_jahit` (`kode_jahit` varchar(20) NOT NULL, `kode_bahan` varchar(10) DEFAULT NULL, `nama_bahan` varchar(30) DEFAULT NULL, `dijahit` varchar(20) DEFAULT NULL, `hasil_potong` int(20) DEFAULT

NULL, `harga_jahit` int(20) DEFAULT NULL, `kode_barang` varchar(10) DEFAULT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

15. Tabel piutang

CREATE TABLE `piutang` (`kode_faktur` varchar(30) NOT NULL, `ket` varchar(30) DEFAULT NULL, `debet` int(30) DEFAULT NULL, `kredit` int(30) DEFAULT NULL, `saldo` int(30) DEFAULT NULL, `status` varchar(30) DEFAULT NULL, `tanggal` date DEFAULT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna (*user*) dalam berinteraksi dengan komputer.

4.5.5 Implementasi Instalasi Program

Implementasi Instalasi Program adalah langkah instalasi dari aplikasi / program Sistem Informasi Penjualan jaket di Perusahaan Beriks jaket.

4.5.6. Penggunaan Program

Penggunaan Program adalah langkah – langkah dari alur program tersebut.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem terkomputerisasi dapat memudahkan pegawai dalam melakukan proses transaksi maupun proses produksi.
2. Dengan adanya sistem ini dapat memudahkan pencarian data-data transaksi ataupun data produksi yang baru maupun yang sudah lama.
3. Sistem Informasi Penjualan ini dapat memudahkan Administrasi dalam proses pembuatan laporan karena data transaksi, dan produksi tersimpan dalam sebuah database yang terintegrasi dengan aplikasi Sistem Informasi Penjualan.
4. Dengan adanya sistem ini, data setoran hasil pemotongan bahan dan hasil jahit dari pegawai sudah terintegrasi dalam sebuah database, sehingga akan memudahkan bagian administrasi dalam penghitungan gaji pegawai tersebut.
5. Dengan adanya sistem ini, pembayaran piutang dapat dilakukan lebih cepat dan efisien, Karena data piutang pelanggan akan lebih mudah di cari.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa pada Sistem Informasi Penjualan Jaket di Perusahaan Beriks Jaket ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan saran mengenai bagian-bagian yang sebaiknya ditingkatkan, yaitu :

1. Mengembangkan kembali Sistem Informasi Penjualan ini dengan tampilan yang lebih dinamis, sehingga user akan lebih nyaman dalam menggunakan sistem ini.
2. Untuk pemilik di sarankan mengadakan pelatihan-pelatihan terlebih dahulu untuk user yang akan mengggunakan sistem informasi ini, agar terhindar dari human error.

DAFTAR PUSTAKA

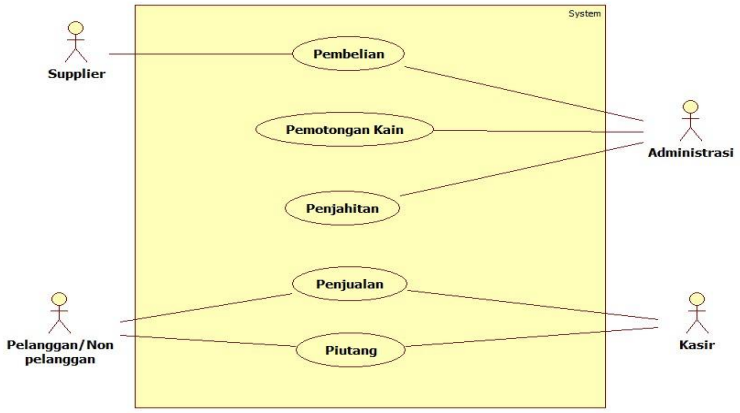
[1] A. S. Rosa dan S. M, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung: In*form*atika, 2013.

[4] M. Reeve, James, et al., “Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia”, 1st ed,

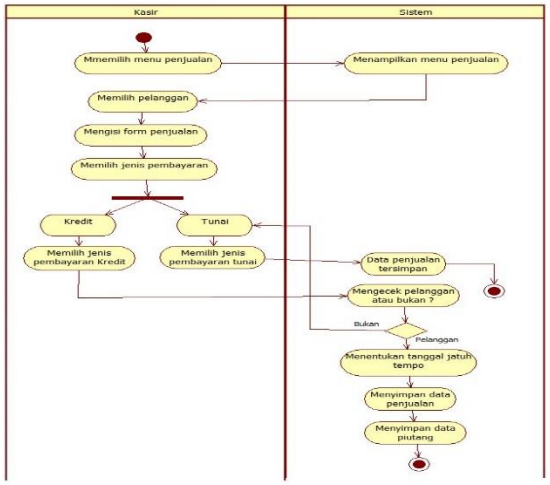
DAFTAR GAMBAR



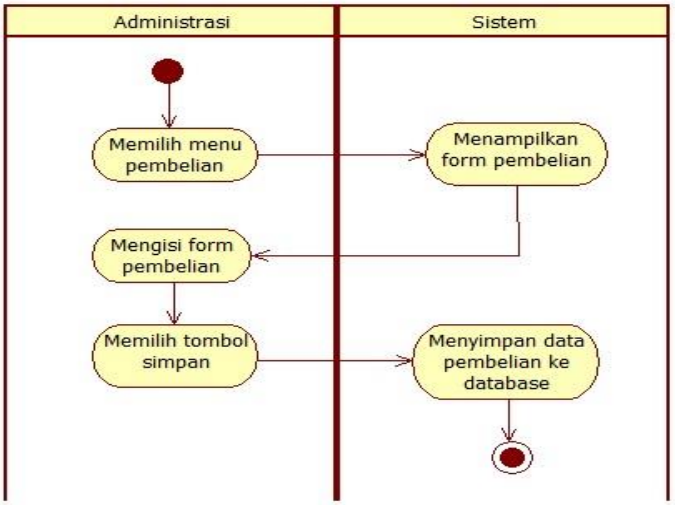
Gambar 3.2 Model Prototype
(Sumber: Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak [1])



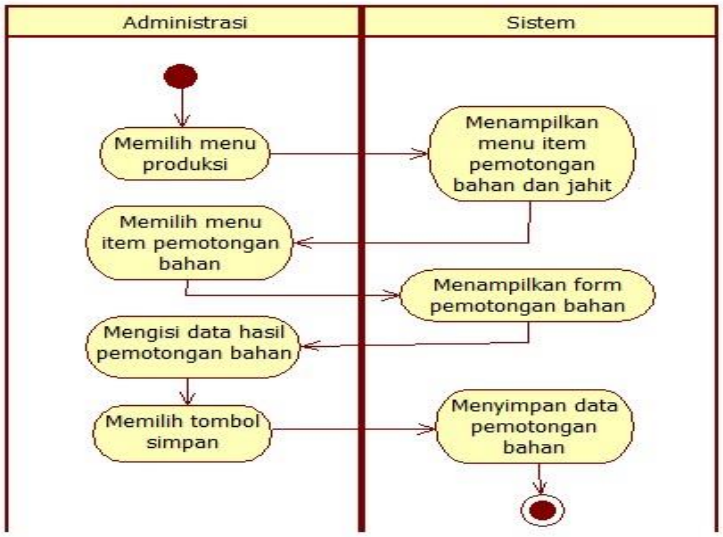
Gambar 4.1 *Use case* sistem penjualan jaket yang diusulkan



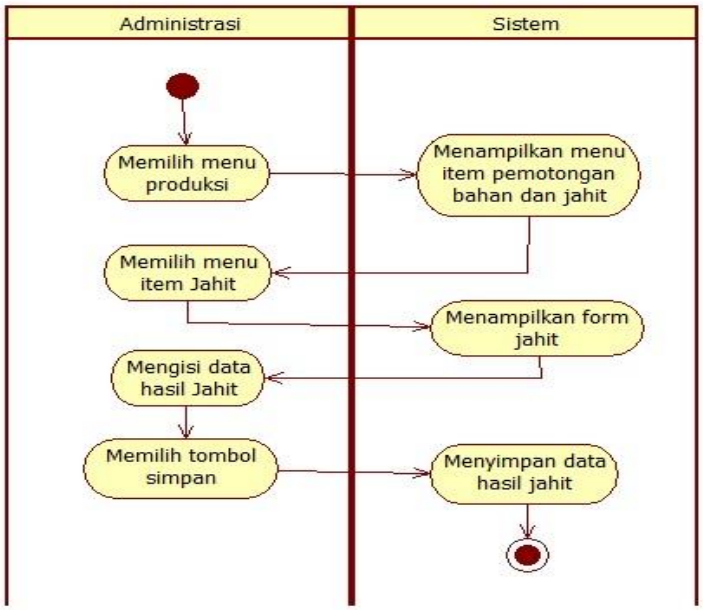
Gambar 4.3 *Activity Diagram* penjualan jaket yang diusulkan



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pembelian yang diusulkan

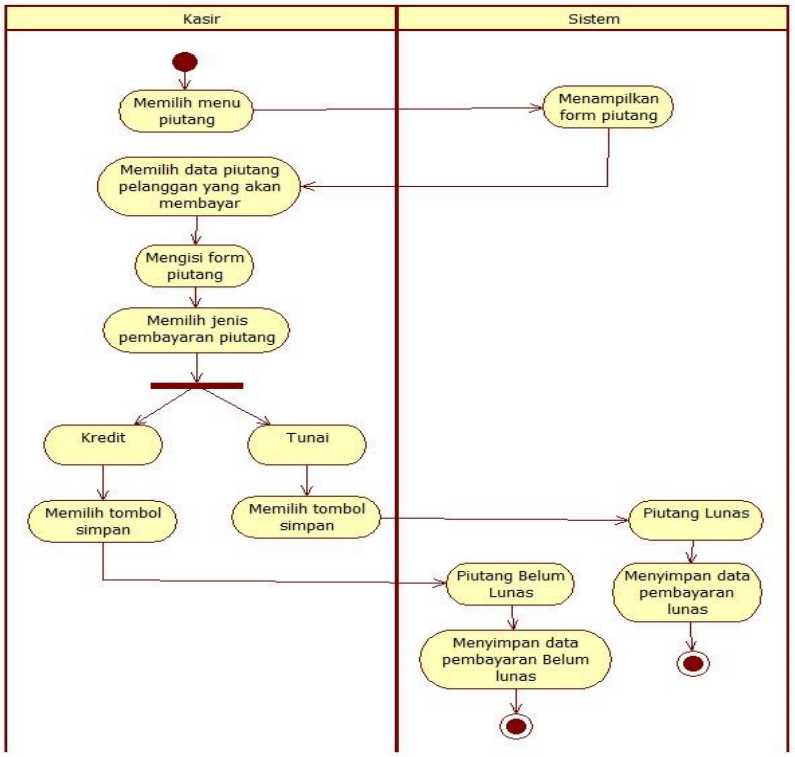


Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pemotongan bahan yang diusulkan



.

Gambar 4.6 *Activity Diagram* Penjahitan yang diusulkan



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Piutang yang diusulkan

DAFTAR TABEL

Tabel Pengujian *form login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)				
No	**Kasus Uji**	**Hasil yang di harapkan**	**Hasil Pengujian**	**Kesimpulan**
1	*Username* : admin *Password* : admin Klik tombol ‘login’.	Setelah klik tombol login aka nada dialog”login berhasil” dan tampil menu sesuai dengan user admin.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
2	*Username* : keuangan *Password* : keuangan Klik tombol ‘login’.	Setelah klik tombol login ”login berhasil” dan akan tampil menu sesuai dengan user keuangan.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
3	*Username* :owner *Password* : owner Klik tombol ‘login’.	Setelah klik tombol login ”login berhasil” dan akan tampil menu sesuai dengan user owner.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
4	Memasukan input owner/admin/login ,klik tombol ‘batal’	*Textfield* kosong	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)				
4	*Username* dan *password* tidak diisi,. kemudian klik tombol ‘login’.	Menampilkan dialog”ada kesalahan pada *username*/*password*. Dan tidak login.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak
7	*Username* dan *password* diisi salah, kemudian klik tombol ‘login’.	Menampilkan dialog”ada kesalahan pada *username*/*password*. Dan tidak login.	Sesuai harapan	[X] Diterima [ ] Ditolak

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI

Bahwa yang bertanda tangan di bawah ini, penulis dan pihak perusahaan tempat penelitian,

menyetujui :

"Untuk memberikan kepada Universitas Komputer Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** atas penelitian ini dan bersedia di-*online*-kan sesuai dengan ketentuan yang berlaku untuk kepentingan riset dan pendidikan"

Bandung, 25 Juli 2017

Penulis,

Asep Irfan Hilmi
NIM 10513131

Pemilik Perusahaan Beriks

H. Imam

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Syahrul Mauluddin, S.Kom., M.Kom
NIP/ 4127.70.26.021

Catatan/Alasan tidak dapat di-online-kan (Diisi jika tidak bersedia di-online-kan) :

Memberikan izin untuk meng-online-kan BAB I dan BAB V, sementara BAB II, BAB III, BAB IV tidak bersedia untuk di-online-kan karena terdapat dokumen rahasia yang bersangkutan dengan Perusahaan Beriks Jaket.

UNIKOM
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI

Bandung, 13 April 2017

Nomor : 521/Prodi-SI/FTIK/UNIKOM/IV/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian

Kepada Yth.
Pimpinan Berik's Jaket
Jl. Rancamulang RT. 01 RW 12 Desa/Kec. Margaasih
Kab. Bandung 40215

Dengan Hormat,

Kami dari **Universitas Komputer Indonesia**, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa/i kami berikut ini:

Nama	: Asep Irfan Hilmi
Nim	: 10513131
Program Studi / Jenjang	: Sistem Informasi / S1
No. Handphone	: 081222266727

Untuk melaksanakan **Penelitian Skripsi** di tempat yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Berbasis Desktop di Perusahaan Berik's Jaket.

Pelaksanaan **Penelitian Skripsi** mahasiswa/i **Universitas Komputer Indonesia** disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Komputer Indonesia

Marlisna Budhiningtias Wisanti, S.Si, M.Si
Nip. 4127.7026.020

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Asep Irfan Hilmi

NIM : 10513131

Program Studi : S1 Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia

Telah melaksanakan Observasi/Survei pada perusahaan Beriks Jaket.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 8 Juni 2017

Pemilik Perusahaan

H. Imam

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

KARTU BIMBINGAN



NIM : 10513131
Nama : Asep Irfan Hilmi
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Pembimbing : Syahrul Mauluddin, S.Kom., M.Kom
Judul : ~~Sistem Informasi Akademik di Pondok Pesantren Bnu Malik~~
Sistem Informasi Penjualan Jaket di Perusahaan Beriks Jaket Berbasis Desktop

PELAKSANAAN BIMBINGAN

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Usulan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	11-03-2017	Bab I	Perbaikan Judul	
2	18-03-2017	Bab I	Identifikasi Masalah	
3	25-03-2017	Bab II	Format Penulisan	
4	08-04-2017	Bab III	Perbaikan Flowmap	
5	22-04-2017	Bab III	Perbaikan PPD	
6	06-05-2017	Bab III	Perbaikan Prosedur	
7	20-05-2017	Bab IV	Perbaikan Sistem Usulan	
8	03-06-2017	Bab IV	Perbaikan Sistem usulan	
9	19-06-2017	Bab III, Bab IV	Penerangan sistem berjalan & usulan dgn class diagram	
10	03-07-2017	Kesimpulan, Saran Bab V	Perbaikan penulisan & saran	
11				
12				
13				
14				
15				

BIMBINGAN PROGRAM

No	Tanggal	Catatan Revisi	Tanggal Rencana Revisi	Paraf Pembimbing
1	10-06-2017	Cs 2	19-06-2017	
2	14-06-2017	75 %	17-06-2017	
3	17-06-2017	95 %	10-07-2017	
4				
5				

KEHADIRAN SEMINAR

No	Tanggal	Materi Seminar	Penyaji	Paraf Pembimbing
1	11-07-2017	S1 Pengurusan PD GEMBIRA	Andi Yoga P	
2	15-07-2017	Pengurusan S1 Pengurusan Perpanjangan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP)	Firmadika Handara. P	
3	18-07-2017	S1 UKM Sadaya	Fizri Para N	
4	18-07-2017	Sistem informasi akademik berbasis website di SMA Negeri Cibeber 01	Widiawati	
5	18-07-2017	Sistem informasi perpustakaan SMP Negeri 1 Cimahi	Juliya Wilop Sari	
6	19-07-2017	Sistem informasi penyewaan Gedung Wid Bola Pt. BR Enginering	Angga Wijaya P	
7	19-07-2017	Sistem informasi penjualan di Butik comic collection	Rachmad Fikri J	
8	20-07-2017	Sistem informasi Pengaduan Kemah sehat Berbasis website	Nasrul Vachl S	
9	21-07-2017	S1 Pengusahaan Izin Perusahaan Event Organizer di Kota Bandung	Nataya Santim	
10	22-07-2017	Sistem informasi pengajuan surat ijin di Kota Pt. Lautan Angkasa	Jeffri Anastah S	

PELAKSANAAN SEMINAR DAN SIDANG

No	Tanggal	Kegiatan	Catatan	Paraf Pembimbing
1	19-07-2017	Seminar		
2	02-08-2017	Sidang		
3				
4				

Mengetahui
Dosen Pembimbing,

Syahrul Mauludin, S.Kom., M.Kom
NIP. 41277026021

Bandung,
Ketua Panitia TA/Skripsi

Bella Hardiyana, S.Kom., M.Kom
NIP. 41277026084

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

BIODATA MAHASISWA



DATA PRIBADI:

NIM	: 10513131
Nama	: Asep Irfan Hilmi
Tempat/Tanggal Lahir	: Bandung / 28/12/1994
Jenis Kelamin	: L
Jenjang Pendidikan	: Program Sarjana (Strata - 1)
IPK	: 3.04
Alamat Rumah	: Jl. Rancamalang RT 01/12 no.55 Desa/Kecamatan Margasih Kabupaten Bandung 40215
Alamat Bandung	: Jl. Rancamalang RT 01/12 no.55 Desa/Kecamatan Margasih Kabupaten Bandung 40215
Email	: airilmi99@gmail.com
No. Telp	: 081222266727

DATA KELUARGA:

Nama Orangtua	: Ilj. Iyah
Alamat Orang Tua	: Jl. Rancamalang RT 01/12 no.55 Desa/Kecamatan Margasih Kabupaten Bandung 40215
Nomor Telpon Orang Tua	: 081214849964
Pekerjaan Orang Tua	: Wirausaha

Dengan ini saya, yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa data di atas adalah benar.

Hormat Saya,

Asep Irfan Hilmi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama Lengkap	: Asep Irfan Hilmi
Tempat /tgl. Lahir	: Bandung, 28 Desember 1994
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Kewarganegaraan	: Indonesia
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Anak ke-	: 1 dari 3 Bersaudara
Tinggi /Berat Badan	: 155 / 55 kg
Kewarganegaraan	: WNI
Alamat	: Kp. Dungus Lemba RT. 01 RW.12 Desa/Kec. Margasih Kab. Bandung Kode Pos 40215
Email	: airilmi99@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Almasu'diyah : (2000-2001)
2. SD Negeri Mekar Asih : (2001-2007)
3. SMP Negeri 1 Margasih : (2007-2010)
4. SMK TI Pembangunan Cimahi : (2010-2013)
5. Jenjang Studi Strata I (S1) Sistem Informasi UNIKOM : (2013-2017)

TOKO CEMARA
Jl. Ran[illegible] No. 117
Telp. (022) 6674450, 081322575312 Bandung

Tanggal	: 31/03/2017 [illegible] : 00:59
No Faktur	: 0065-31032017 / POS-CM
Kasir	: ENDA
Pembeli	: KONTAN

PARASIT E 160 HITAM			
100.00 yard		4.100	410.000
TASLAN ZN HITAM B			
99.00 yard		1.250	1.212.750
TOTAL			1.622.750
BAYAR			1.622.750
KEMBALIAN			0

Barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar/dikembalikan kecuali ada perjanjian

Terima Kasih

BERIKS
Jl. Rancamalang RT. 01 RW. 12 Margasih
Telp. (022) 91140753, HP. 081322210173
Bandung

Tgl. 06-12-25
Kepada Yth,
Toko Siip

NOTA No. :

Banyaknya		Nama Barang	Harga	Jumlah
100	pl	Kamber	75.000	7.500.000
108	pl	Perlak	85.000	9.180.000

Tanda Terima, Terima Kasih, Jumlah Rp. 16.680.000

(.....) (IMAM)