

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA TOKO ELEKTRONIK LUBADA JAYA KAJEN DENGAN MENGUNAKAN JAVA

Aslam Fatkhudin

Politeknik Muhammadiyah Pekalongan
Jl. Pahlawan No.10 Gejlig – Kec. Kajen Kab. Pekalongan Telp. (0285) 385313
E-mail : Fatkhudin@gmail.com

Abstrak

Banyak perusahaan dalam melakukan aktivitasnya sering mengalami kendala. Sebagai salah satu contoh kendala yang dihadapi tersebut adalah masalah sistem pembelian dan penjualan yang berlangsung dalam perusahaan. Dimana pimpinan perusahaan tidak dapat mengontrol kegiatan pembelian dan penjualan dengan baik karena tidak adanya informasi yang begitu lengkap serta lambat sehingga terkadang membuat pimpinan sering mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan secara tepat. Didalam toko elektronik Lubada Jaya Kajen pencatatan data penjualan dan data pembelian masih dalam nota, untuk mengecek jumlah stok barang maka pegawai harus melakukan pencatatan data barang yang masuk dan barang yang keluar. Proses yang masih manual seperti itu akan memakan waktu yang lama saat akan membuat laporan penjualan, laporan pembelian dan laporan persediaan barang.

Dari berbagai masalah yang timbul, maka penulis ingin membuat sebuah Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada toko elektronik Lubada Jaya Kajen dengan menggunakan Java. Aplikasi ini berisi laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur dan laporan pelunasan serta laporan keuangan dengan cepat tanpa perlu mengambil data penjualan, data pembelian, data retur dan data pelunasan terlebih dahulu.

Kata kunci : Pembelian, Penjualan, Sistem Informasi.

Abstract

Many companies in conducting activities often encounter obstacles. As one example of the obstacles faced is the problem of system purchases and sales that took place in the company. Where the head of the company can not control the activities of buying and selling well in the absence of complete information and so slow that sometimes makes leaders often have difficulty in making the right decisions. In electronics stores Lubada Jaya Kajen data recording sales and purchasing data still regards the memorandum, to check the amount of inventory the employee must perform data recording incoming goods and outgoing goods. The manual process as it will take a long time will make sales reports, purchasing reports and inventory reports.

Of the various problems that arise, the authors would like to create a Sales and Purchase Information System at electronics stores Lubada Jaya Kajen by using Java. This application provides sales reports, purchasing reports, statements and reports repayment returns and financial reports immediately without taking sales data, purchase data, the data returns and repayment of the data in advance.

Keywords : Information Systems, Purchasing, Sales.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Banyak perusahaan dalam melakukan aktifitasnya sering mengalami kendala. Sebagai salah satu contoh kendala yang dihadapi tersebut adalah masalah sistem pembelian dan penjualan yang berlangsung dalam perusahaan. Dimana pimpinan perusahaan tidak dapat mengontrol kegiatan pembelian dan penjualan dengan baik karena tidak adanya informasi yang begitu lengkap serta lambat sehingga terkadang membuat pimpinan sering mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan secara tepat (Ongko, 2011). Dari permasalahan diatas, diantaranya pernah dialami oleh toko elektronik Lubada Jaya Kajen.

Penggunaan komputer sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan semakin marak dan berkembang diberbagai bidang. Dengan adanya penggunaan komputer dalam perusahaan sangat membantu dalam melakukan transaksi yang efektif dan efisien, terutama dalam menunjang kelancaran kegiatan jangka pendek maupun jangka panjang yang kemudian menghasilkan keputusan dengan kualitas terbaik (Setiawan, 2010). Untuk itu, manajer membutuhkan sebuah sistem informasi yang akan mengumpulkan data-data yang diperlukan. Salah satu informasi penting yang dihasilkan dari sistem informasi tersebut adalah informasi penjualan dan pembelian.

Dalam sebuah perusahaan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian dibuat untuk mempermudah pemilik dalam mengontrol pembelian dan penjualan barang. Obyek dalam penelitian ini adalah toko elektronik Lubada Jaya Kajen yang dimiliki oleh Bapak Eight Darmojo dan Ibu Khoirul Lubada dan beralamatkan di Jalan Mandurorejo No. 412a Kajen. Toko elektronik Lubada Jaya Kajen adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan barang-barang elektronik. Didalam toko elektronik Lubada Jaya Kajen, pencatatan data dan pembuatan laporan masih menggunakan cara manual yaitu dengan mencatat semua data dan proses pembuatan laporan masih dalam buku-buku besar yang terpisah-pisah. Jika dalam pembuatan data penjualan dan data pembelian masih menggunakan cara manual maka pada saat pembuatan laporan penjualan, laporan pembelian dan laporan persediaan barang akan memerlukan waktu yang lebih lama karena harus mengecek satu per satu data untuk membuat laporan penjualan, laporan pembelian dan laporan persediaan barang.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian baru maka data yang telah diolah dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan, informasi yang dibuat memegang peranan penting dalam perusahaan untuk mengetahui kegiatan apa yang terjadi di dalam perusahaan dan apakah kegiatan sudah berjalan sesuai dengan rencana dan dapat menjamin data dapat diolah secara efektif agar menjadi informasi yang akurat, dapat dipercaya dan tepat waktu (Fitriana, 2005).

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud mengadakan penelitian pada toko elektronik Lubada Jaya Kajen, dengan judul **Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Pada Toko Elektronik Lubada Jaya Kajen Dengan Menggunakan Java**. Program dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Netbeans.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi yang dapat mempermudah karyawan dalam pencatatan data transaksi penjualan dan data transaksi pembelian pada toko elektronik Lubada Jaya Kajen?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi yang dapat mempermudah manajer toko elektronik Lubada Jaya Kajen dalam membuat laporan keuangan yang lebih cepat dan tepat, sehingga mempermudah dalam penghitungan antara Laba dan Rugi?
3. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko elektronik Lubada Jaya Kajen untuk transaksi pembayaran secara tunai dan non tunai, misalnya kredit maupun cash tempo?
4. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi yang dapat mempermudah pimpinan perusahaan dalam mengontrol kegiatan pembelian dan penjualan?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, penulis akan membatasi masalah, yaitu pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian yang berbasis komputer dengan menggunakan Netbeans IDE 7.2.1; bahasa pemrograman Java dan *databsenya* menggunakan Mysql. Pembuatan laporan keuangan untuk periode harian, mingguan, bulanan dan tahunan.

1.4. Tujuan

Tujuan penelitian yaitu merancang dan membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko elektronik Lubada Jaya Kajen dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

2. Kajian Pustaka

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Jogiyanto, 1999). Sistem juga didefinisikan sebagai sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen

atau sub sistem yang saling bekerjasama atau di hubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melakukan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan (Sutanta, 2003). Pengertian lainnya mengenai Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan yang bertanggung jawab memproses masukan (*input*) sehingga menghasilkan keluaran (*output*) (Kusrini, 2007).

2.1.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 1999). Pengertian lainnya mengenai Informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada (Sutedjo, 2002). Informasi juga merupakan hasil olahan data, dimana data tersebut sudah diproses dan diinterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna untuk pengambilan keputusan (Kusrini, 2007).

2.1.3. Pengertian Sistem Informasi

Dari definisi mengenai sistem dan informasi di atas, penulis mencoba membuat definisi sendiri untuk Sistem Informasi, yaitu sekumpulan data yang diolah menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat bagi orang lain untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.4. Penjualan dan Pembelian

Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan (Himayati, 2008). Sedangkan Pembelian adalah suatu transaksi dimana perusahaan membutuhkan barang atau jasa, baik untuk dipakai maupun untuk persediaan yang akan dijual (Himayati, 2008). Pembelian juga bisa diartikan sebagai akun (*purchasing*) yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam suatu periode (Soemarso, 2009).

2.1.5. Pemrograman Java

Java adalah suatu teknologi di dunia *software* komputer, selain merupakan suatu bahasa pemrograman, java juga merupakan platform (Rickyanto, 2003). Sedangkan Netbeans adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) *open source* yang seringkali diasosiasikan dengan Java. Akan tetapi bisa digunakan juga pada proyek seperti *web service* menggunakan PHP, Python, Ruby dan lain-lain (Wahana Komputer, 2010). MySQL merupakan sistem *database* yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web (Raharjo, 2012).

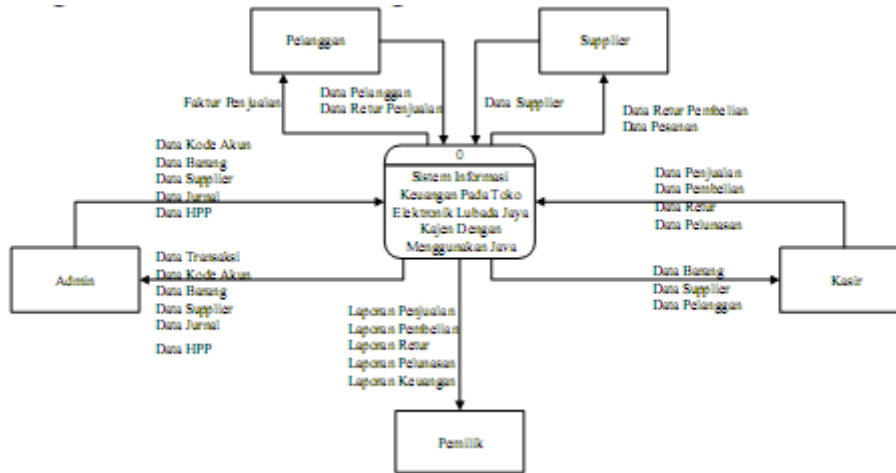
3. Perancangan

3.1. Perancangan Sistem

Jika ingin menghasilkan data yang dapat menjadi suatu informasi maka dibutuhkan suatu pengembangan sistem yang baru untuk diterapkan pada toko leketronik Lubada Jaya Kajen. Dengan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang baru ini maka semua transaksi dapat dimasukkan langsung pada komputer dan semua laporan juga dapat dilihat langsung pada komputer.

1. *Diagram Context*

Diagram Context untuk sistem informasi penjualan dan pembelian pada toko elektronik Lubada Jaya Kajen dapat digambarkan seperti gambar 1 berikut :

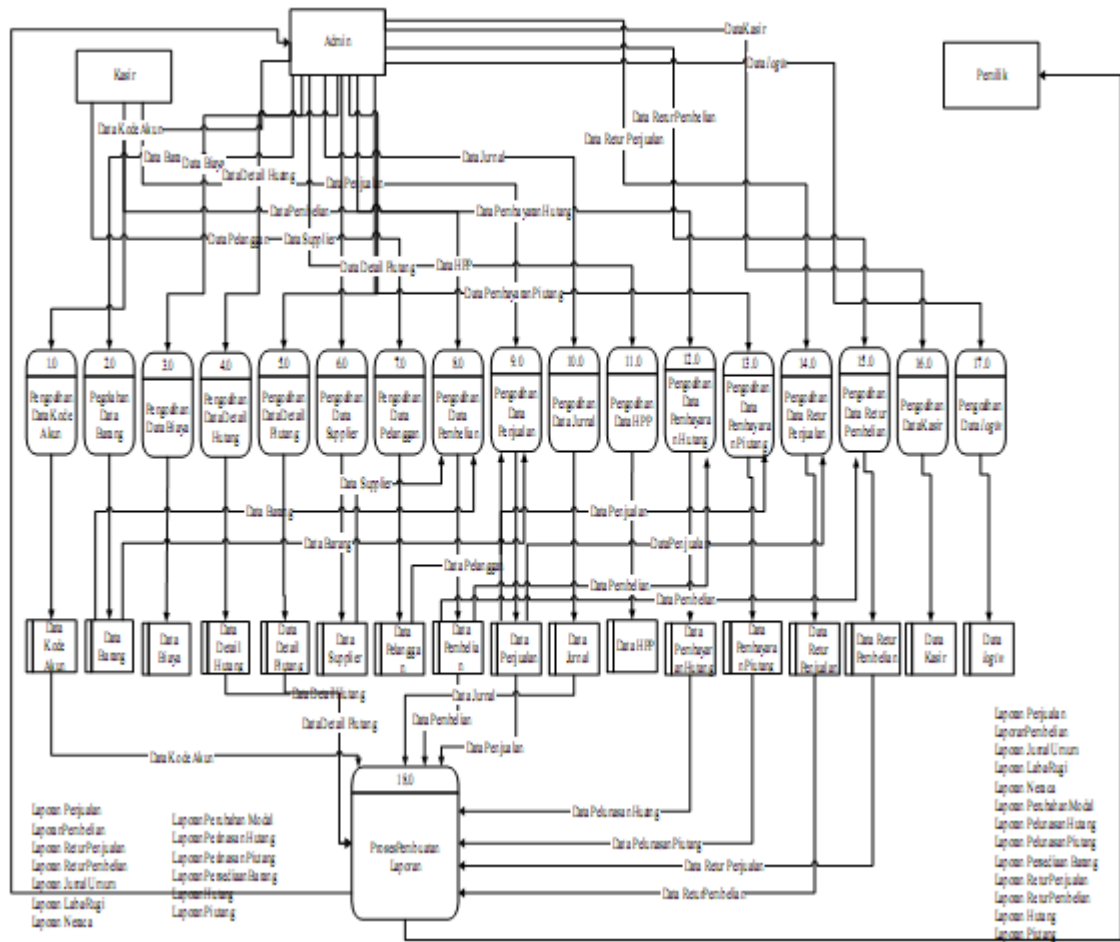


Gambar 1. Diagram Context

Diagram Context terdiri dari 5 (lima) entitas yaitu pelanggan, supplier, admin, kasir dan pemilik. Entitas pelanggan memberikan data pelanggan ke entitas admin melalui sistem. Setelah terjadi transaksi, entitas pelanggan akan mendapatkan faktur penjualan dan data retur penjualan jika terjadi retur/pengembalian barang yang rusak dari entitas kasir. Entitas supplier memberikan data supplier ke entitas admin melalui sistem. Supplier menerima data pesanan dan retur pembelian dari entitas kasir jika terjadi kerusakan barang. Entitas kasir menerima data pelanggan, data supplier dan data harga dari entitas admin melalui sistem. Entitas kasir memberikan data penjualan, data pembelian, data retur dan data pelunasan ke entitas admin untuk selanjutnya entitas admin membuat laporan – laporan ke entitas pemilik melalui sistem, atau entitas pemilik dapat melihat laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur, laporan pelunasan dan laporan keuangan melalui sistem.

2. DFD Level 0

Gambar 2 menunjukkan DFD level 0 yang merupakan turunan atau uraian dari Diagram Context.



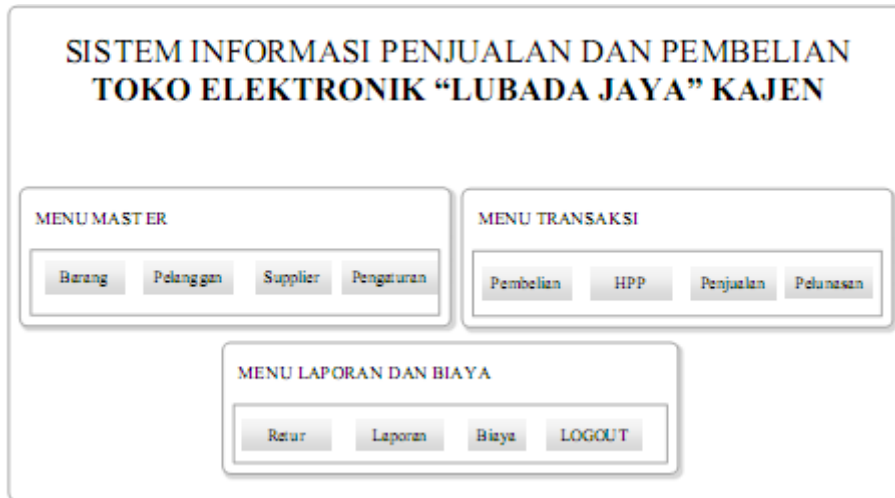
Gambar 2. DFD Level 0

Gambar 2. DFD Level 0 menunjukkan Sistem Informasi yang terdapat pada gambar 1. Diagram Context dapat diuraikan menjadi 17 (tujuh belas) sistem sehingga menghasilkan 17 (tujuh belas) data/tabel, yaitu data kode akun, data barang, data biaya, data detail hutang, data detail piutang, data supplier, data pelanggan, data pembelian, data penjualan, data jurnal, data HPP, data pembayaran hutang, data pembayaran piutang, data retur penjualan, data retur pembelian, data kasir dan data login.

3.2. Rancangan Input Output

Perancangan tampilan program mempermudah user menggunakan program tersebut. Rancangan akan menunjukkan bagaimana komunikasi antara pengguna sistem dengan komputer.

3.2.1. Rancangan Menu Utama



Gambar 3. Rancangan Menu Utama

Gambar 3 menunjukkan rancangan menu utama akan tampil setelah admin berhasil login. Di halaman menu utama ini admin dapat melihat menu apa saja yang bisa digunakan oleh admin. Ada 3 (tiga) rancangan menu inti di dalam rancangan menu utama, yaitu Menu Master terdiri dari master Barang, master Pelanggan, master Supplier dan master Pengaturan. Berikutnya Menu Transaksi berisi transaksi Pembelian, transaksi HPP, transaksi Penjualan dan transaksi Pelunasan. Dan terakhir Menu Laporan dan Biaya meliputi Retur, Laporan, Biaya dan Logout.

3.2.2. Rancangan Form Pembelian

Gambar 4. Rancangan Form Pembelian

Gambar 4 menampilkan rancangan form pembelian. Form ini nantinya digunakan untuk memasukkan data pembelian.

3.2.3. Rancangan Form Penjualan

The image shows a web-based sales form layout. At the top, there are input fields for 'Kode Pelanggan' and 'Tanggal'. Below these is a 'No Nota' field. The main section contains a table with columns: 'Kode Barang', 'Jumlah', 'Nama Barang', 'Harga Jual', and 'Total Harga Jual'. Below the table is a summary section with 'Grand Total' and buttons for 'TAMBAH ITEM' and 'HAPUS ITEM'. There are also radio buttons for 'Cara Pembayaran' (Tunai, Kredit) and 'Potongan' (YA, Tidak). At the bottom, there are input fields for 'Total Bayar', 'Tunai', and 'Kembali', along with 'BARU', 'SIMPAN', and 'CETAK' buttons.

Gambar 5. Rancangan Form Penjualan

Gambar 5 menampilkan rancangan form Penjualan. Form ini nantinya digunakan untuk memasukan data penjualan.

3.3. Perancangan Database

3.3.1. Tabel Akun

Nama Tabel : Akun
 Deskripsi : untuk menyimpan data akun
 Primary Key : kode_akun

Tabel 1. Akun

Field	Type	Size	Key	Keterangan
Kode_akun	Varchar	5	*	kode akun
nama_akun	Varchar	30		nama akun

3.3.2. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang
 Deskripsi : untuk menyimpan data barang
 Primary Key : kode_barang

Tabel 2. Barang

Field	Type	Size	Key	Keterangan
kode_barang	varchart	10	*	kode barang
nama_barang	varchart	30		kode barang
merk_barang	varchart	25		merk barang
harga_beli	Int	11		harga beli
jml_stok	Int	11		jumlah stok
Total	Int	11		total bayar

3.3.3. Tabel HPP (Harga Pokok Penjualan)

Nama Tabel : HPP
 Deskripsi : untuk menyimpan data harga pokok penjualan
 Primary Key : kode_barang

Tabel 3. HPP

Field	Type	Size	Key	Keterangan
kode_barang	varchar	15	*	kode barang
harga_beli	Int	11		harga beli
Laba	Int	11		Laba
harga_jual	Int	11		harga jual

3.3.4. Tabel Jurnal

Nama Tabel : Jurnal
 Deskripsi : untuk menyimpan data transaksi harian
 Primary Key : Tgl

Tabel 4. Jurnal

Field	Type	Size	Key	Keterangan
Tgl	Date		*	tanggal jurnal
kode_akun	varchar	5		kode akun
Debet	Int	11		debit
Kredit	Int	11		kredit

3.3.5. Tabel Kasir

Nama Tabel : Kasir
 Deskripsi : untuk menyimpan data kasir
 Primary Key : id_kasir

Tabel 5. Kasir

Field	Type	Size	Key	Keterangan
id_kasir	varchar	15	*	id kasir
nama_kasir	varchar	20		nama kasir
level_user	varchar	20		level user

3.3.6. Tabel Login

Nama Tabel : Login
 Deskripsi : untuk menyimpan data login
 Primary Key : level_user

Tabel 6. User

Field	Type	Size	Key	Keterangan
level_user	varchar	20	*	level user
Password	varchar	20		password user

3.3.7. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan
 Deskripsi : untuk menyimpan data pelanggan
 Primary Key : no_pelanggan

Tabel 7. Pelanggan

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_pelanggan	Varchar	10	*	nomor pelanggan
nama_pelanggan	Varchar	30		nama_pelanggan
Telp	Varchar	12		telephone pelanggan
Alamat	Varchar	50		alamat pelanggan

3.3.8. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian
 Deskripsi : untuk menyimpan data pembelian
 Primary Key : no_nota

Tabel 8. Pembelian

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_nota	Varchar	15	*	nomor nota
Tgl	Date			tanggal pembelian
id_kasir	Varchar	15		id kasir
kode_supplier	Varchar	10		kode supplier
kode_barang	Varchar	15		kode barang
harga_beli	Int	11		harga jual
jml_beli	Int	11		jumlah beli
Total	Int	11		total biaya

3.3.9. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan
 Deskripsi : untuk menyimpan data penjualan
 Primary Key : no_nota

Tabel 9. Penjualan

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_nota	varchar	20	*	nomor nota
Tgl	date			tanggal penjualan
id_kasir	varchar	15		id kasir
kode_barang	varchar	15		kode barang
harga_jual	int	11		harga jual
jml_jual	int	11		jumlah jual
Total	int	11		total biaya

3.3.10. Tabel Supplier

Nama Tabel : Supplier
 Deskripsi : untuk menyimpan data *supplier*
 Primary Key : kode_supplier

Tabel 20. Supplier

Field	Type	Size	Key	Keterangan
kode_supplier	varchar	10	*	kode supplier
nama_supplier	varchar	30		nama supplier
Alamat	varchar	40		alamat supplier
Telp	varchar	12		nomor telp supplier

3.3.11. Tabel Retur Penjualan

Nama Tabel : Retur Penjualan
 Deskripsi : untuk menyimpan data retur penjualan
 Primary Key : no_nota

Tabel 31. Retur Penjualan

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_nota	varchar	20	*	nomor nota
Tgl	date			tanggal
No_pelanggan	varchar	15		Nomor pelanggan
Kode_barang	varchar	20		Kode barang
Harga_jual	Int	11		Harga jual
Jml_retur	Int	11		Jumlah retur
Total	Int	11		Total bayar
keterangan	Varchar	35		Keterangan

3.3.12. Tabel Retur Pembelian

Nama Tabel : Retur Pembelian
 Deskripsi : untuk menyimpan data retur pembelian
 Primary Key : no_nota

Tabel 42. Retur Pembelian

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_nota	varchar	20	*	Nomor nota
tgl	date			tanggal
kode_supplier	varchar	15		Kode supplier
kode_barang	varchar	20		Kode barang
harga_beli	Int	11		Harga beli
jml_retur	Int	11		Jumlah retur
Total	Int	11		Total bayar
keterangan	varchar	35		keterangan

3.3.13. Tabel Biaya

Nama Tabel : Biaya
 Deskripsi : untuk menyimpan data biaya
 Primary Key : no_jurnal

Tabel 53. Biaya

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_jurnal	varchar	11	*	nomorurut jurnal
Tgl	date			tanggal biaya
keterangan	varchar	40		keterangan biaya
nama_akun	varchar	30		nama akun
Debet	Int	11		Debet
Kredit	Int	11		Kredit

3.3.14. Tabel Detail Hutang

Nama Tabel : Detail Hutang
 Deskripsi : untuk mengetahui detail hutang
 Primary Key : kode_supplier

Tabel 64. Detail Hutang

Field	Type	Size	Key	Keterangan
kode_supplier	varchar	10	*	kode supplier
sisa_hutang	Int	11		sisa hutang
keterangan	varchar	20		keterangan hutang

3.3.15. Tabel Detail Piutang

Nama Tabel : Detail Piutang
 Deskripsi : untuk mengetahui detail piutang
 Primary Key : no_pelanggan

Tabel 75. Detail Piutang

Field	Type	Size	Key	Keterangan
no_pelanggan	varchar	11	*	nomor pelanggan
sisa_hutang	Int	11		sisa hutang
keterangan	varchar	11		keterangan piutang

3.3.16. Tabel Pembayaran Hutang

Nama Tabel : Pembayaran Hutang
 Deskripsi : untuk menyimpan data pembayaran hutang
 Primary Key : no_setoran

Tabel 86. Pembayaran Hutang

Field	Type	Size	Key	Keterangan
tgl	Date			tanggal bayar
no_setoran	varchar	20	*	nomor setoran
id_kasir	varchar	15		id kasir
kode_supplier	varchar	10		kode supplier
jumlah_bayar	Int	11		jumlah bayar

3.3.17. Tabel Pembayaran Piutang

Nama Tabel : Pembayaran Piutang
 Deskripsi : untuk menyimpan data pembayaran piutang
 Primary Key : no_setoran

Tabel 97. Pembayaran Piutang

Field	Type	Size	Key	Keterangan
Tgl	date			tanggal bayar
no_setoran	varchar	20	*	nomor setoran
id_kasir	varchar	15		id kasir
no_pelanggan	varchar	10		nomor pelanggan
jumlah_bayar	int	11		jumlah bayar

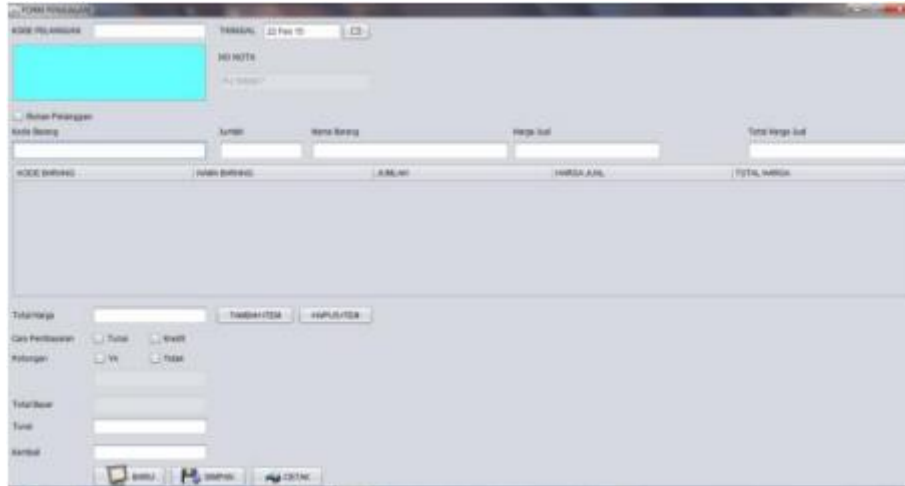
4. Implementasi dan Pengujian Sistem**4.1. Implementasi Sistem**

Sistem penjualan dan pembelian ini dirancang untuk melayani penjualan, pembelian, retur barang, dan pelunasan. Sistem ini juga digunakan untuk mengetahui jumlah stok barang yang masih ada dan membuat laporan keuangan yang ada didalam toko. Berikut ini adalah tampilan-tampilan halaman yang ada dalam program yang dibuat :

a. Menu Utama**Gambar 6. Tampilan Menu Utama**

Gambar 6 menunjukkan tampilan dari Menu Utama terdiri dari form barang, pelanggan, supplier, pengaturan, pengaturan, hpp, penjualan, pembelian, biaya, laporan, pelunasan dan retur.

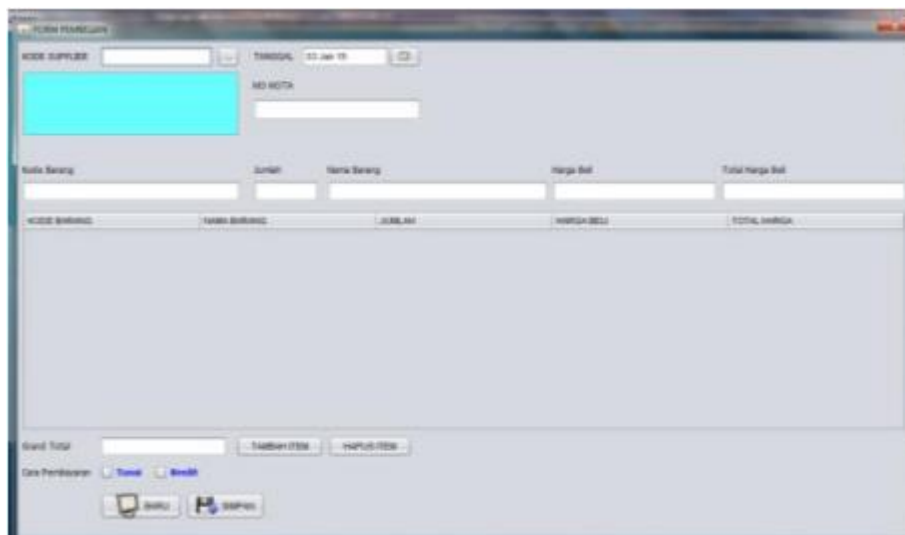
b. *Form Penjualan*



Gambar 7. Tampilan Form Penjualan

Gambar 7 menunjukkan tampilan dari *form* transaksi Penjualan. *Form* ini digunakan untuk menginput data transaksi penjualan. Pada *form* transaksi penjualan terdiri dari dua data yaitu data pelanggan dan data barang. Pembayaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu tunai dan kredit, pembayaran kredit hanya bisa dilakukan jika pembelian barang lebih dari Rp. 500.000 rupiah, tetapi jika kurang dari Rp. 500.000 maka harus membayar secara tunai.

c. *Form Pembelian*



Gambar 8. Tampilan Form Pembelian

Gambar 8 menunjukkan tampilan dari *form* transaksi Pembelian. *Form* ini digunakan untuk menginput data transaksi pembelian. Pada *form* transaksi pembelian terdiri dari data barang dan data supplier. Pembelian bisa dilakukan dengan dua cara yaitu tunai dan kredit.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan berbagai hal yaitu permasalahan pada perusahaan dalam mengelola data penjualan dan data pembelian masih menggunakan cara manual, proses penyajian data masih lambat karena belum adanya sistem yang terkomputerisasi. Pengolahan data perusahaan lebih cepat dan tepat dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Dari segi sistem yang telah terkomputerisasi bisa mendapatkan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur dan laporan pelunasan serta laporan keuangan dengan cepat tanpa perlu mengambil data penjualan, data pembelian, data retur dan data pelunasan terlebih dahulu.

5.2. Saran

Pada penelitian ini program aplikasi belum menggunakan fasilitas *barcode* untuk mendeteksi data barang dan juga belum terdapat fasilitas grafik. Untuk pengembangan penelitian ini kedepannya dapat kami sarankan sistem dikembangkan agar dapat membaca *barcode* dan juga bisa menampilkan grafik penjualan untuk mempermudah pembacaan laporan secara cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amsyah, Zulkifli. 2001. *Manajemen Sistem Informasi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- [2] Arifin, Zainal dan Community, Smitdev. 2008. *36 Menit Belajar Komputer PHP dan MYSQL*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [3] Himayati. 2008. *Eksplorasi Zahir Accounting*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [4] Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- [5] Kadir, Abdul. 2005. *Dasar Pemrograman Java 2*. C.V. ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- [6] Komputer, Wahana. 2010. *Membuat Aplikasi Facebook Dengan Platform Netbeans*. Gramedia. Jakarta.
- [7] Komputer, Wahana. 2010. *Shortcouce series pengembangan aplikasi database berbasis javaDB dengan Netbeans*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [8] Komputer, Wahana. 2010. *Tutorial 5 Hari Membangun GUI dengan Java Netbeans 6.5*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- [9] Kusrini. 2007. *Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [10] Oetomo, Budi Sutejo Dharma. 2002. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [11] Ongko, Erianto. 2011. *Perancangan sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. Wira Jaya*. STMIK IBBI.
- [12] Pressman, R.S. 2008. *Software engineering a practitioner's approach seventh edition*. McGrawHill. New York.
- [13] Rahman, Su. 2013. *Cara Gampang Bikin CMS PHP Tanpa Ngoding*. Mediakita. Jakarta.
- [14] Rickyanto, ST, Isak. 2003. *Dasar Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java 2 (JDK 1.4)*. ANDI. Yogyakarta.
- [15] Soemarso S.R. 2009. *Akuntansi suatu pengantar Jilid 1*. Salemba Empat.
- [16] Sugiono, Arief, dkk. 2010. *Akuntansi dan Pelaporan Keuangan untuk Bisnis Skala Kecil dan Menengah*. Grasindo.
- [17] Sutanta, Edhy. 2003. *Sistem Informasi Manajemen*. Graha Ilmu.
- [18] Wicaksono, Yogi. 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Elex Media Komputindo. Jakarta.