APLIKASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN BAHAN KAIN STUDI KASUS : CV EMPAT SAUDARA

Hijratulgebi Pramana[1], Elis Hernawati, S.T., M.Kom.[2], Mutia Qana'a, S.Psi., M.Psi.[3]
Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan,
Universitas Telkom gebipramana@student.telkomuniversity.ac.id,
elishernawati@tass.telkomuniversity.ac.id, mutia@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak - Banyaknya data yang harus diolah pada bagian petugas administrasi CV Empat Saudara menyebabkan petugas administrasi kesulitan untuk melakukan pengolahan data sehingga terkadang terdapat kesalahan yang mengharuskan petugas untuk melakukan pengolahan ulang. Hal ini menimblkan banyak terjadi kesalahan. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi untuk membantu bagian petugas administrasi dalam memproses pengolaan data pesanan pelanggan dan data pembelian barang kepada *supplier* agar tertata dengan rapi dan berjalan dengan lacar.
Sistem yang akan dibangun merupakan aplikasi berbasis web yang menggunakan. PHP, HTML, CSS sebagai bahasa pemograman dan MySQL untuk basis data. Untuk pengembangan sistem menggunakan model MVC karena ini pada pengembangan dari sistem yang telah ada, dan pembuatan diberikan batasan waktu.
Dengan selesainya pembangunan aplikasi pembelian dan penjualan bahan kain ini diharapkan pihak perusahaan dapat melakukan pengolahan data pesanan pelanggan dan pembelian bahan kepada *suplier* agar tertata rapi dan trasparansi.
Kata Kunci: penjualan, pembelian, bahan kain

Abstract *- The amount of data that must be processed on the part of the administrative officer of CV. Four Brothers made it difficult for administrative staff to process data so that sometimes there were errors that required officers to carry out reprocessing. This leads to many mistakes. Therefore an application is needed to assist the administrative staff in processing customer order data and goods purchasing data to suppliers so that they are neatly organized and run smoothly.*
The system to be built is a web-based application that uses. PHP, HTML, CSS as a programming language and MySQL for databases. For the development of the system using the MVC model because it is on the development of the existing system, and making given a time limit.
With the completion of the development of data collection applications for the purchase and sale of clothing materials, it is expected that the company can process customer order data and purchase materials so that they are neatly organized and transparent.

Keywords: : orders, sales, purchases, applications, and data collection applications purchasing and selling fabric.

I. PENDAHULUAN

CV Empat Saudara merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang industri pakaian yang berpusat di Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat. CV Empat Saudara juga tersebar di beberapa tempat, salah satunya di Tanah Abang, Jakarta. Dengan semakin banyaknya kebutuhan bahan kain oleh pelanggan, CV Empat Saudara terus melakukan perbaikan terhadap metode-metode pengembangan bisnisnya. Dalam pengembangan metode bisnis, CV Empat Saudara melakukan pengembangan terhadapat model pendataan penjualan dan pembelian bahan kain agar relevan dengan kemajuan zaman.

penjualan dan pembelian merupakan aktivitas transaksi dari penjual ke pembeli maupun sebaliknya. Transaksi penjualan pada CV Empat Saudara adalah aktivitas yang dilakukan oleh pelangan ketika melakukan pembelian bahan kain ke CV Empat Saudara, kemudian CV Empat Saudara akan melakukan pencatatan data pembelian bahan oleh pelanggan menggunakan pencatatan secara manual yaitu menggunakan kertas biasa. Adapun maksud

dari pembelian pada CV Empat Sauara yaitu proses transaksi yang dilakukan oleh CV Empat Saudara ke supplier(penyedia bahan kain) untuk mendapatkan stok barang agar CV Empat Saudara tidak kekurangan stok bahan. Sebelum transaksi dilakukan, CV Empat Saudara akan melakukan pencatatan pembelian bahan apa saja yang akan dibeli ke supllier, yang mana pencatatan pembelian bahan ini masih menggunakan cara manual yaitu pencatatan data menggunakan media kertas biasa.

Dengan banyaknya proses penjualan dan pembelian yang terjadi di CV Empat Saudara, mengakibatkan terjadinya beberapa permasalahan, yaitu :

1. Sulitnya petugas administrasi dalam melakukan pencatatan data penjualan dan pembelian bahan kain yang masih menggunakan kertas mengakibatkan data sering tertukar bahkan data sering hilang.

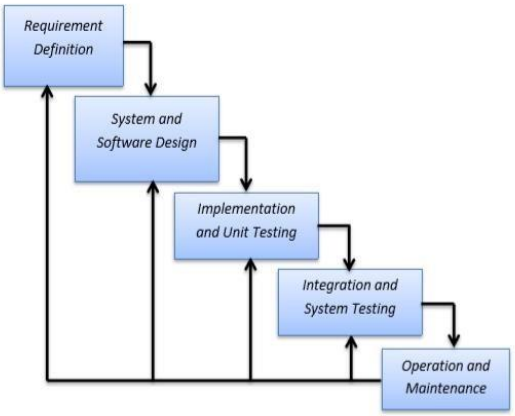
2. Proses pendataan laporan penjualan dan pembelian yang masih menggunakan pencatatan manual menyulitkan petugas administrasi dalam menghitung data penjualan dan pembelian karena adanya data yang tertukar atau data hilang.

3. Pengelolaan data stok barang yang kurang tertata dengan baik mengakibatkan data stok barang sering double.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka perlu dibangun sebuah aplikasi untuk memudahkan pegawai administrasi dalam mendata setiap penjualan dan pembelian bahan kain dan juga memudahkan pegawai maupun pemilik dalam memantau setiap transaksi dan data laporan penjualan maupun pembelian.buku.

II. METODE PENELITIAN

Dalam pengerjaan aplikasi ini, metode yang digunakan adalah dengan model *waterfall.* Dengan model *waterfall* ini pengembang melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, mulai dari tahap *requirement definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing,* dan yang terakhir *operation and maintenance.* Alasan dari penggunaan model *waterfall* yaitu karena pengaplikasian metode model ini mudah dan cocok digunakan untuk awal pembuatan project dikarenakan prosesnya yang urut dan bertahap. Selain itu, pengerjaannya terorganisir karena setiap tahap harus terselesaikan dengan lengkap dan baik sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Berikut adalah tahapan model *waterfall* yang digambarkan pada gambar 1-1 [4].



Gambar 1- 1 Model Waterfall

Uraian tahapan model *waterfall* dari gambar 1-1 dapat dijelaskan sebagai berikut. a. *Requirement Definition*

Tahapan pertama ini merupakan tahapan analisa terhadap kebutuhan sistem. Tahapan ini meliputi pengumpulan data informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data-data berdasarkan masalah yang terjadi dengan menyebarkan kuisioner berbentuk formulir *online* kepada masyarakat sekitar yang berhubungan dengan judul Proyek Akhir ini untuk mendapatkan data berupa data permasalahan apa saja yang terjadi serta data-data lain yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, selanjutnya merancang proses bisnis yang diusulkan menggunakan BPMN *(Business Process Model and Notation).* Pada tahap selanjutnya, diuraikan tentang solusi kebutuhan bisnis yang ada pada tahap *system and softwere design.*

b. *System and Software Design*

Tahapan ini merupakan tahapan perancangan sistem berdasarkan hasil pengumpulan data sebelum melakukan penulisan kode program. Tahapan ini menggambarkan tentang proses bisnis usulan terhadap proses bisnis eksisting. Tahapan ini diantaranya membuat (a) rancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), tabel relasi; (b) pemodelan aplikasi menggunakan u*se case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan; (c) rancangan antarmuka yaitu *mockup* menggunakan adobeXD.

c. *Implementation and Unit Testing*

Dalam tahap ketiga ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program. Pada tahap ketiga ini, penulis menerjemahkan desain program ke dalam kode-kode bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework CodeIgniter*, desain tampilan dengan menggunakan HTML, CSS, boostrap dan MySQL sebagai *database*nya. Pada tahap unit testing dilakukan pengujian program mengunakan teknik *blackbox testing* yaitu pengujian yang memfokuskan pada fungsionalitas aplikasi.

d. Integration and System Testing

Pada tahap keempat ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *system* dan sudah dapat digunakan oleh *user*. Pada tahapan ini, tidak dilakukan dalam pengerjaan proyek akhir ini.

e. Operation and Maintenance

Tahapan ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan ini *operation and maintenance* tidak dilakukan / belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelian

Menurut Mulyadi(2016), pembelian adalah suatu usaha yang dilakukan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan [1].
Pembelian(purchase) adalah akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam satu periode [2].
Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengadaan barang yang dibutuhkan oleh perusahaan dalam menjalankan usahanya dimulai dari pemilihan sumber sampai memperoleh barang.

B. Penjualan

Penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut dengan besaran harga jual yang telah disepakati [3].
Adapun maksud penjualan pada CV Empat Saudara yaitu proses penjualan barang kepada pelanggan, dan kemudian CV Empat Saudara akan melakukan pendataan pada setiap penjualan yang terjadi.

C. Kain

Defenisi dari kain adalah salah satu benda hasil karya manusia yang secara umum dikenal sebagai hasil tenunan yang dibuat untuk pakaian. Namun ada juga pakaian yang tidak dibuat dari hasil tenunan, melainkan hasil kulit kayu yang dipukul – pukul dengan alat tertentu sehingga menjadi tipis dan melebar, lalu dipotong sesuai kebutuhan dan dijahit dengan benang serat .
CV Empat Saudara menyediakan empat jenis bahan kain yaitu, bahan cerruti, bahan wollycrape, bahan wool peace, bahan ballotely.
Bahan kain wollycape adalah salah satu jenis bahan kain yang sering diistilahkan dengan kain arab. Hal ini sama halnya kain wolvis dan juga kain torino. Untuk karakteristik bahan kain ini agak sedikit panas tetapi bobotnya ringan, tidak terlalu tebal, halus dan lembut. Bahan ini juga mempunyai sifat yang tidak begitu licin. Hal ini karena wollycrape memiliki tekstur yang khas seperti berpasir. Tentu saja sifat tersebut sesuai

dengan istilah crepe yang biasa digunakan untuk mendeskripsikan semua jenis kain yang mempunyai tekstur berpasir atau keriput.

B. Perancangan Aplikasi

1. *Business Process Modelling and Notation (BPMN)*

Business Process Model and Notation (BPMN) merupakan diagram yang mengambarkan alur proses bisnis dari suatu sistem atau kegiatan yang direncanakan. Tujuan utama dari BPMN adalah untuk menyediakan suatu notasi dalam pemodelan alur proses bisnis yang mudah dipahami oleh semua pengguna bisnis, mulai dari bisnis analis yang membuat draf dari awal proses, para pengembang teknis yang bertanggung jawab untuk menerapkan tenologi yang akan melakukan proses-proses tersebut, hingga kepada orang-orang bisnis yang akan mengelola dan memantau proses mereka [4].

2. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung [5].

3. *Diagram Use Case*

Use Case Diagram atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Setiap use case dilengkapi dengan skenario. Skenario use case adalah alur jalannya proses use case dari sisi aktor dan sistem. Skenario use case dibuat per use case terkecil, misalkan untuk generalisasi maka skenario yang dibuat adalah use case 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 [6].

C. Pengembangan Aplikasi

1. *Hypertext PreProccessor (PHP)*

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman script yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari web browser, program yang ditulis dengan PHP akan diparsing di dalam web server oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke web browser. Karena pemrosesan program PHP dilakukan di lingkungan web server, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi server (server-side). Oleh sebab itu, kode PHP tidak akan terlihat pada saat user memilih perintah “View Source” pada web browser yang mereka gunakan [7].

2. *Hypertext Markup Language (HTML)*

HTML kependekan *dari Hyper Text Markup Language.* Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam browser web surfer. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet. Elemen yang dibutuhkan untuk membuat suatu dokumen HTML dinyatakan dengan tag <html>, <head>, dan <body> berikut tag-tag pasangannya. Setiap dokumen terdiri atas tag head dan body. Elemen head berisi inforamasi tentang dokumen tersebut, dan elemen body berisi teks yang sebenarnya yang tersusun dari link, grafik, paragraf, dan elemen lainnya [8].

3. *My Structure Query Language (MySql)*

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open sorce, artinya siapa saja yang boleh menggunakannya dan tidak dicekal. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya yang open source, dia dapat dijalankan pada semua platform baik windows maupun Linux. Selain itu, MySQL juga merupakan program

pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi User (Banyak Pengguna). Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (interface) [5].

4. *JavaScript(JS)*

JavaScript adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang digunakan agar dokumen HTML, yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. JavaScript memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman web, sehingga dapat menjadi sebuah program yang diasjikan dengan menggunakan antarmuka web. JavaScript merupakan bahasa yang tidak memerlukan komplier untuk menjalankannya, cukup dengan interpreter. Tidak perlu ada proses kompilasi terlebih dahulu agar program dapat dijalankan. Browser web Netscape Navigator dan Internet Explorer adalah salah satu contoh interpreter, karena kedua browser ini telah dilengkapi dengan interpreter JavaScript [5].

D. Pengujian Aplikasi 1. *Blacbox Testing*

Test case ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kemutakhirannya. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional Perangkat Lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis system memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada:

a. Fungsi yang salah atau hilang.
b. Kesalahan pada interface.
c. Kesalahan pada struktur data atau akses database.
d. Kesalahan performansi.
e. Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir.

Metode ini tidak terfokus pada struktur kontrol seperti pengujian white box, tetapi pada doamain informasi. Pengujian dirancang untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut :

a. Bagaimana validitas fungsional diuji?
b. Apa kelas input yang terbaik untuk uji coba yang baik?
c. Apakah sistem sangat peka terhadap nilai input tertentu?
d. Bagaimana jika kelas data yang terbatas dipisahkan?
e. Bagaimana volume data yang dapat ditoleransi oleh sistem?

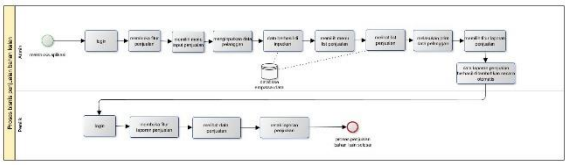
Bagaimana pengaruh kombinasi data terhadap pengoperasian system? [9].

IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Proses Bisnis Usulan

Berikut adalah gambaran dari proses bisnis usulan input penjualan.

1) Proses Bisnis Usulan Penjualan Bahan Kain

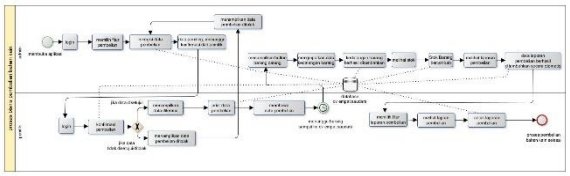


Gambar 4- 1 Proses Bisnis Usulan Penjualan Bahan Kain

Tujuan dari proses bisnis ini yaitu untuk mengetahui suatu proses penjualan bahan kain. Aktor dari proses bisnis input data penjualan ini yaitu admin. Uraian pada gambar 4-1 proses bisnis input data penjualan, yaitu pertama dimulai dengan admin membuka aplikasi, kemudian admin login kedalam aplikasi tersebut. Setelah itu, memilih fitur input penjualan. Pada fitur input penjualan terdapat dua button yaitu input penjualan dan list penjualan. Admin memilih input penjualan untuk memasukkan data pelanggan pada aplikasi. Pada tampilan input penjualan, admin dapat memasukkan data pelanggan yang berisi biodata pelanggan. Setelah data berhasil diinputkan, maka proses selanjutnya yaitu admin akan menuju ke button kedua ’list penjualan’. Pada list penjualan, admin akan melakukan print bukti penjualan yang akan diberikan kepada pelanggan, jika semua proses telah selesai maka proes bisnis input penjualan telah selesai.

2) Proses Bisnis Usulan Pembelian Bahan Kain

Berikut adalah gambaran dari proses bisnis usulan pembelian bahan kain.

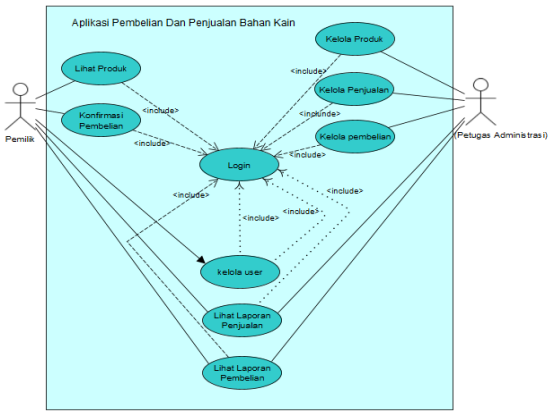


Gambar 4- 2 Proses Bisnis Usulan Pembelian Bahan Kain

Tujuan dari proses bisnis ini yaitu untuk mengetahui suatu proses pembelian bahan kain CV Empat Saudara pada aplikasi pembelian dan penjualan bahan kain. Aktor dari proses bisnis pembelian ini yaitu administrator dan pemilik. Uraian pada gambar 4-2 pada proses bisnis input data pembelian, yaitu dimulai dengan admin memilih fitur input pembelian. Pada fitur input pembelian terdapat dua button yaitu input pembelian dan list pembelian. Admin memilih input pembelian untuk memasukkan data pembelian pada aplikasi. Admin menginputkan data pembelian pada halaman input pembelian. Setelah data berhasil di inputkan, maka admin menunggu konfirmasi dari pemilik untuk disetujui data pembelian oleh pemilik. Pemilik akan melakukan login aplikasi kemudian memilih fitur pembelian dan melihat data yang sedang pending dari data yang telah di inputkan oleh admin pada input pembelian pada tampilan admin. Setelah pemilik melihat data yang di inputkan oleh admin, maka pemilik akan melakukan konfirmasi pembelian. Pada menu konfirmasi terdapat dua pilihan konfirmasi, jika data yang di inputkan oleh admin sudah benar menurut pemilik maka pemilik akan mengkonfirmasi ‘diterima’, tapi jika data salah maka pemilik akan melakukan konfirmasi’ data ditolak’. Setelah pemilik menerima data pembelian maka pemilik akan melakukan cetak data yang di inputkan oleh admin sebagai data yang akan dibawa ke supllier untuk melakukan pembelian bahan kain. Jika bahan kain telah sampai, maka admin akan melakukan konfirmasi pada aplikasi bahwasanya data telah diterima. Setelah data diterima, admin melihat stok barang yang masuk dan data barang berhasil ditambahkan.

Gambar 4.3 Proses Bisnis Usulan Peminjaman Buku

B. *Use Case Digram Case Diagram* dari Use Case Diagram dari aplikasi usulan ini merupakan sistem usulan yang dibangun. Berikut gambar 4-3 merupakan gambaran Use Case Diagram .

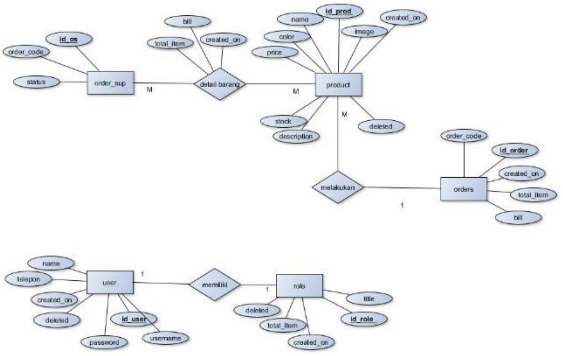


Gambar 4- 3 Use Case Diagram

C. Perancangan Basis Data

Berikut merupakan perancangan basis data yang digambarkan dalam Entity Relationship Diagram yang dijelaskan dalam gambar 4-4.

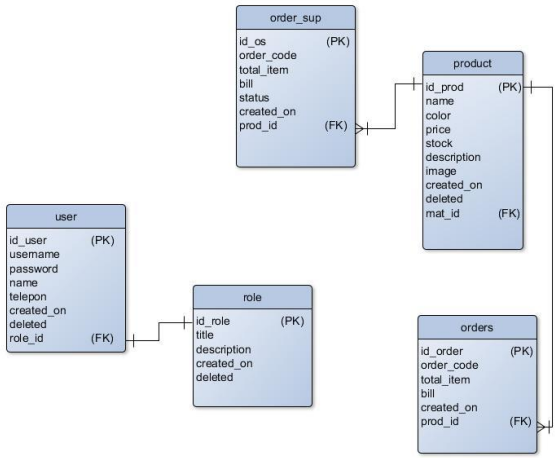
1) *ER-D (Entity Relationship Diagram)*



Gambar 4- 4 ERD

2) Skema Relasi

Berikut merupakan skema relasi seagai bentuk implementasi basis data yang di jelaskan pada gambar 4-5.

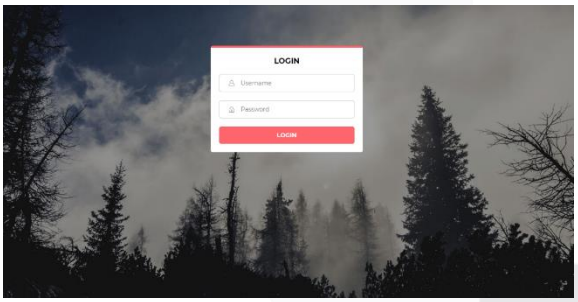


Gambar 4- 5 Skema Relasi

V. IMPLEMENTASI

Berikut ini adalah tahap implementasi aplikasi. Tahap implementasi ini merupakan hasil analisis dan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Di tahapan ini, aplikasi sudah berbentuk tampilan aplikasi berbasis web. Berikut adalah implementasi desain antar muka pengguna dari Aplikasi Jual Beli Bahan Kain.

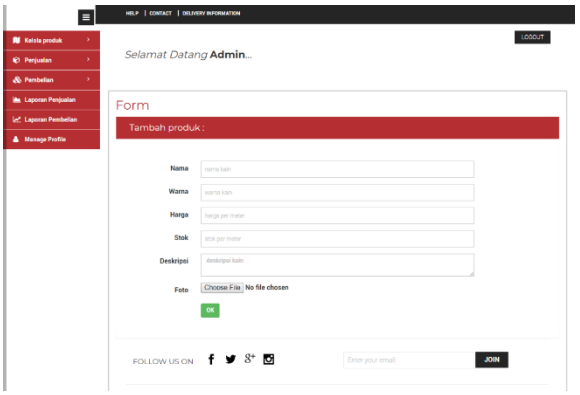
1) Halaman *Login*



Gambar 5- 1 Halaman Login

Gambar 5-1 merupakan tampilan login admin. Admin saat login harus memasukkan username dan password kemudian klik 'login'. Pada tampilan login aktor harus memasukkan username dan password agar bisa melanjutkan ke tampilan berikutnya.

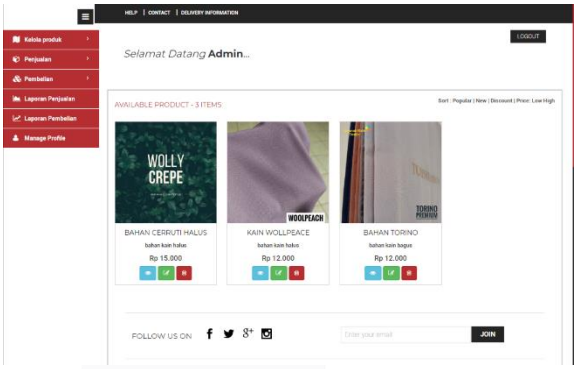
2) Halaman Kelola Produk



Gambar 5- 2 Halaman Kelola Produk

Gambar 5-2 merupakan tampilan tambah produk baru. Admin dapat menambahkan produk baru kedalam aplikasi pada fitur kelola produk.

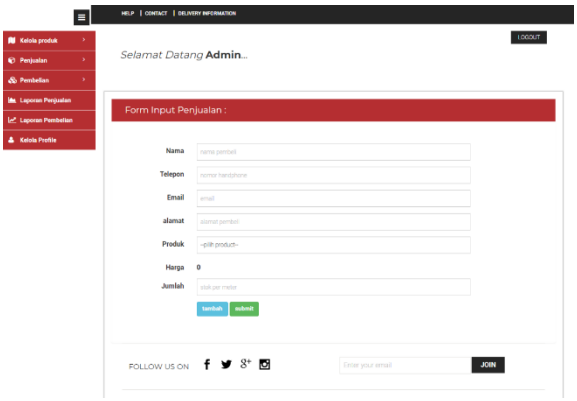
3) Halaman Update Produk



Gambar 5- 3 Halaman Update Produk

Gambar 5-3 sampai 5-5 merupakan tampilan update produk. Pada tampilan kelola produk, admin dapat melihat stok barang yang tersedia. Pada setiap tampilan stok, tersedia button detail, edit, dan hapus. Pada tampilan detail admin dapat melihat detail produk yang ada beserta penjelasan. Pada tampilan edit, admin dapat melakukan edit produk yang tersedia. Pada tampilan hapus, admin dapat melakukan hapus produk pada aplikasi.

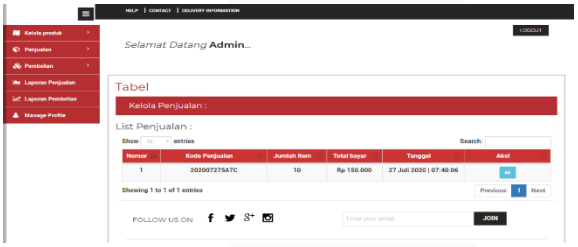
4) Halaman Input Penjualan



Gambar 5- 4 Halaman Input Penjualan

Gambar 5-4 merupakan tampilan input penjualan. Admin akan melakukan input penjualan, jika ada pelanggan yang hendak membeli bahan kain ke CV Empat Saudara. Input penjualan berisi data diri pelanggan terdiri dari nama, telepon, email, alamat kemudian produk yang dipilih beserta harga dan terakhir adalah jumlah produk yang ingin dibeli..

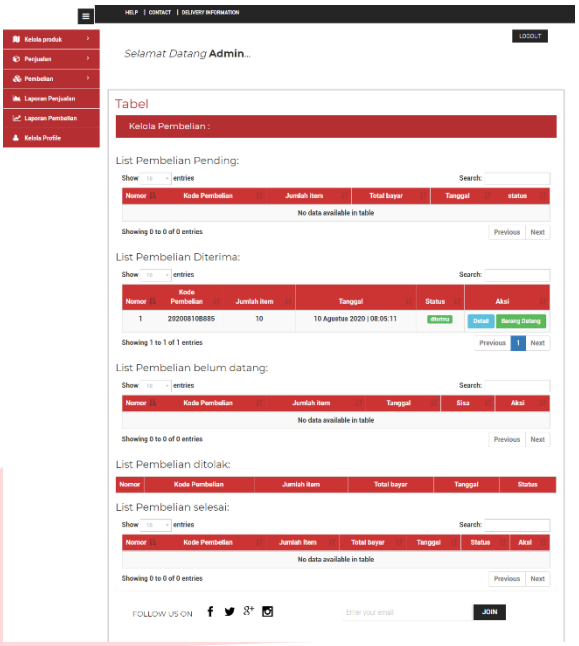
5) Halaman List Penjualan



Gambar 5- 5 Halaman List Penjualan

Gambar 5-5 merupakan tampilan list penjualan. Admin dapat melihat semua data pelanggan yang sudah di inputkan sebelumnya. Pada setiap data yang sudah masuk kedalam list, admin dapat melakukan cetak struk untuk diserahkan kepada pelanggan sebagai bukti belanja.

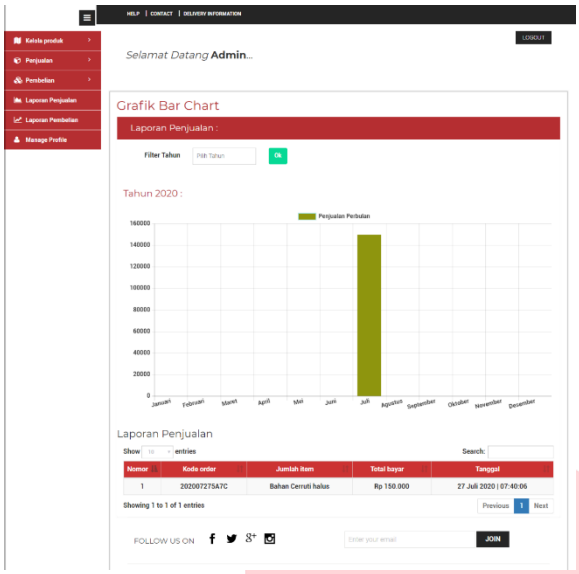
6) Halaman List Pembelian



Gambar 5- 6 Halaman List Pembelian

Gambar 5-6 merupakan tampilan list pembelian. Pada tampilan tersedia empat jenis list order. Yang pertama, list order supllier pending, apabila admin telah menginputkan data order supllier pada halaman input order supllier, data akan masuk ke list pending order supllier sampai data di acc oleh pemilik. Yang kedua, list order supllier diterima, apabila pemilik telah melakukan acc, maka data akan masuk ke list order diterima. Yang ketiga, list order ditolak, apabila pemilik melakukan penolakan terhadap data yang di inputkan oleh admin, maka akan data yang di tolak akan masuk ke list order supllier ditolak. Yang keempat, list order selesai, apabila barang telah sampai, pemilik akan mengonfirmasi kemudian data akan masuk ke list order selesai.

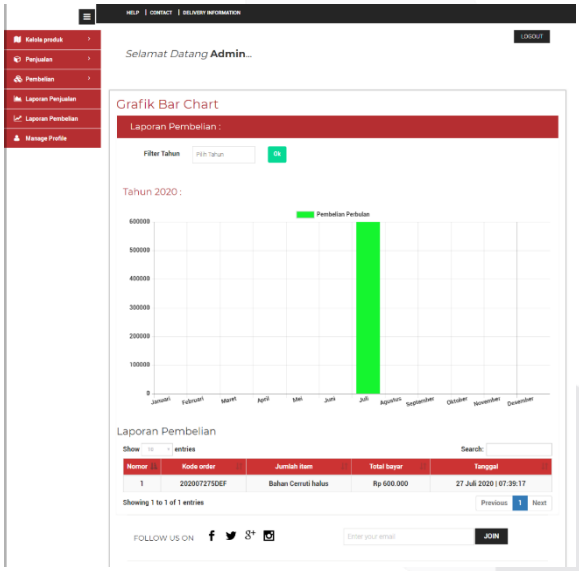
7) Halaman Laporan Penjualan



Gambar 5- 7 Halaman Laporan Penjualan

Gambar 5-7 merupakan tampilan laporan penjualan. Admin maupun pemilik dapat melihat laporan penjualan perusahaan secara periodik. Pada tampilan tersedia menu untuk memilih tahun yang kita inginkan dan juga grafik penjualan perbulan.

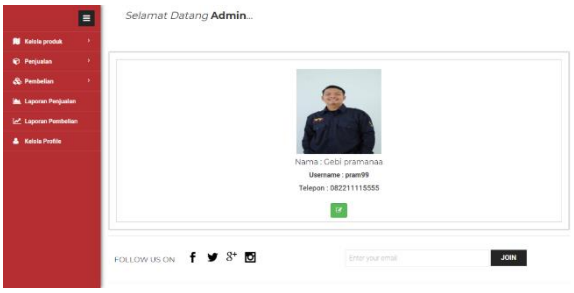
8) Halaman Laporan Pembelian



Gambar 5- 8 Halaman Laporan Pembelian

Gambar 5-8 merupakan tampilan laporan pembelian. Admin maupun pemilik dapat melihat laporan pembelian perusahaan. Pada tampilan disediakan menu untuk memilih tahun, kemudian pada grafik disediakan grafik perbulan agar data lebih akurat.

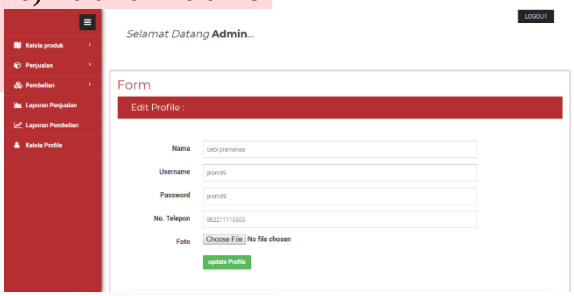
9) Halaman Kelola Profil



Gambar 5- 9 Halaman Kelola Profil

Gambar 5-9 dan 5-10 merupakan tampilan kelola profil. Admin dapat mengelola user, tersedia edit user jika admin ingin melakukan edit user. Pada tampilan tersedia menu nama, username, password, no. telepon dan foto.

10) Halaman Edit Profil



Gambar 5- 10 Halaman Edit Profil

VI. KESIMPULAN

Dengan selesainya proyek akhir dalam pembuatan aplikasi pembelian dan penjualan bahan pakaian di CV Empat Saudara, terdapat penyelesaian masalah yang tecapai dari rumusan masalah yang diangkat, diantaranya :

1. Aplikasi ini berhasil membantu pegawai CV Empat Saudara dalam melakukan proses pendataan pembelian dan penjualan bahan tampa harus menggunakan buku sebagai media utama dalam proses pencatatan.
2. Aplikasi ini berhasil membantu pegawai CV Empat Saudara dalam mengelola stok barang sehingga pegawai administrasi tidak perlu lagi menghubungi pihak gudang setiap melakukan transaksi.
3. Aplikasi ini berhasil membantu pegawai dan pemilik dalam melihat laporan pembelian dan penjualan CV Empat Saudara.

REFERENSI

Bibliography

[1] Mulyadi, Sistem Informasi Akutansi, Jakarta: Salemba Empat, 2016.

[2] S. S.R, Akutansi Suatu Pengantar, 2007: Salemba Empat, Jakarta.

[3] E. Y. a. T. Wijanarko, "J. Teknol. Inf. dan Komun," *Sistem Informasi Penjualan Secara Tunai Berbasis WEb(Studi Kasus : Butik Bellaza),* vol. 6, pp. 27-32, 2015.

[4] M. Weske, Business Process Management : Concepts, Languanges, Artchitectures, Berlin: Spinger, 2007.

[5] B. Nugroho, PHP MySQL dengan Editor Dreamweaver MX, Yogyakarta: ANDI, 20004.

[6] R. A. M. S. S, Rekasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Beriorentasi Objek, Bandung: Informatika, 2013.

[7] W. Komputer, ShortCouse : PHP Programming, Semarang: Wahana Komputer, 2009.

[8] Riyanto, Membuat Sendiri Aplikasi E-Commerce dengan PHP dan MySQL Menggunakan CodeIgniter, Yogyakarta: ANDI, 2011.

[9] M. A.D, Metode Penelitian Teknik Informatika, Yogyakarta: Deepublish, 2014.

[10] B. Nugroho, PHP MySQL dengan Editor Dreamweaver MX, Yogyakarta: ANDI, 20004.