

Pembuatan Sistem Informasi Administrasi Pada Toko Mulia Sport

Apriko Winston Gaghana¹, Djoni Haryadi Setiabudi, M.Eng²
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236
Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) – 8417658
E-mail: apriko_gaghana@yahoo.com¹, djonih@petra.ac.id²

ABSTRAK

Toko Mulia Sport merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan alat perlengkapan olahraga. Toko Mulia Sport masih menjalankan proses bisnisnya secara manual. Nota penjualan dan juga data barang yang ada dicatat dengan penulisan tangan. Tujuan penulisan skripsi ini adalah menghasilkan sistem informasi administrasi yang dapat membantu kegiatan administrasi Toko Mulia Sport.

Proses pembuatan sistem informasi ini berfungsi untuk menyimpan data barang. Adanya transaksi pembelian dan penjualan yang berfungsi untuk membantu transaksi penjualan barang ke pelanggan dan pembelian barang ke pemasok. Adanya laporan barang dan transaksi yang berfungsi untuk memudahkan *owner* dalam melihat data. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio 2010. Sedangkan untuk penyimpanan database perusahaan menggunakan Microsoft SQL Server 2008.

Berdasarkan hasil pengujian, sistem yang telah dibuat dapat melakukan kegiatan transaksi maupun mencetak laporan untuk Toko Mulia Sport.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Visual Studio, SQL Server, Alat Olahraga.

ABSTRACT

Toko Mulia Sport is a shop specialized in the sale of sport tool. Toko Mulia Sport bussines prosses is still done manually. The invoice and data inventory are written by hand. The purpose of this thesis is to produce a administration information system that can help Toko Mulia Sport administrative activities.

This information system is used to store items data. Purchase and sale transactions process help to assist the sale product to the customer and the purchase product to the supplier. Product item and transaction reports help to facilitate owner in looking at the data. This information system is built using Microsoft Visual Studio 2010 programming language. The data storage system uses Microsoft SQL Server 2008.

Based on test results, a system that has been created can help Toko Mulia Sport in conducting transactions or print the report.

Keyword: Information System, Visual Studio, SQL Server, Sport Equipment.

1. PENDAHULUAN

Toko Mulia Sport yang bergerak dalam penjualan alat olahraga membutuhkan sistem informasi yang mencakup penjualan, pembelian, dan stok barang, karena segala pembukuan dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas dan tulisan tangan.

Proses manual yang dilakukan yaitu, nota hasil penjualan dengan tulis tangan, stok barang dicatat tiap ada barang masuk dan keluar setiap harinya secara manual, proses penjualan tidak dicatat secara khusus, apabila ada pelanggan yang meminta nota, maka dibuatkan notanya. Laporan laba rugi hanya berdasarkan nota pembelian dan nota penjualan, jika ada barang dibeli tanpa menggunakan nota, maka tidak terakumulasi. Pada sistem administrasi yang digunakan, pemilik melakukan penghitungan keuntungan secara manual sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam perhitungan dan hal ini dapat merepotkan jika harus dicatat dan dihitung secara manual setiap harinya.

Untuk mengatasi masalah diatas, maka dibutuhkan sistem informasi administrasi yang nantinya akan menanggapi berbagai permasalahan administrasi pada Toko Mulia Sport, seperti proses penjualan, proses pembelian, laporan stok, dan laporan laba rugi.

2. SISTEM INFORMASI

Sistem Informasi adalah suatu istilah yang dapat diartikan secara luas dan berbeda-beda. Dilihat dari susunan katanya, Sistem Informasi terdiri dari dua kata yaitu sistem dan informasi.[4].

Sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sebuah sistem memiliki maksud tertentu. Ada yang menyebutkan suatu tujuan (*goals*) dan ada yang menyebutkan untuk sasaran (*objectivenes*). Tujuan biasanya berhubungan dengan ruang lingkup yang luas dan sasaran biasanya dengan ruang lingkup yang sempit. Seringkali tujuan dan sasaran digunakan bergantian dan tidak dibedakan.

Sedangkan informasi adalah data yang sudah diproses sehingga mempunyai nilai lebih [3]. Dari penjabaran diatas maka dapat disimpulkan sistem informasi adalah jaringan kerja elemen-elemen yang saling berhubungan untuk mengolah data-data yang menghasilkan informasi yang berguna.

3. DOCUMENT FLOWCHART

Simbol-simbol flowchart dapat dikategorikan dalam 4 bagian, yaitu simbol input/output, proses, penyimpanan, dan lainnya. Simbol input/output digunakan untuk menggambarkan berbagai media yang sebagai input data dan untuk menggambarkan output yang dihasilkan. Simbol proses digunakan untuk mewakili proses transformasi data menjadi informasi dengan media tertentu, seperti komputer, alat elektronik lain, atau melalui proses manual. Sedangkan simbol penyimpanan berfungsi untuk mewakili media penyimpanan data atau informasi. [2].

4. DATABASE

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari beberapa data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di

simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database system*. Sistem basis data (*database system*) ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam didalam suatu organisasi.

Database dipakai untuk aplikasi sederhana sampai yang rumit dimana melibatkan beberapa *user*. Oleh karena itu *database* dibagi sesuai dengan kompleksitasnya [1].

Database dipakai untuk aplikasi sederhana sampai yang rumit dimana melibatkan beberapa *user*. Oleh karena itu *database* dibagi sesuai dengan kompleksitasnya. Ada tiga model *database*, yaitu:

- a. *Database* yang berdiri sendiri (*stand-alone*).

Merupakan *database* yang sangat sederhana karena disimpan dalam sistem file lokal dan mesin *database* mengakses pada mesin yang sama. Desainer *database* tidak perlu khawatir akan terjadinya konkurensi karena *database* hanya dipakai untuk satu aplikasi.

- b. *Database* terbagi (*file share*).

File share hampir sama dengan *database stand alone*, tetapi dapat diakses oleh beberapa *user*. *Database* mengalami masalah jika aplikasi memerlukan banyak perhitungan dan pada saat yang sama ada pengaksesan ke dalam *database*.

- c. *Database client/server*.

Database ini merupakan *database level tertinggi*. *Database* ini memerlukan sebuah mesin khusus (*server*) yang dipakai untuk melayani sekelompok *user*. Pada *database client/server*, komputer akan menanyakan apakah *user* akan menunggu hasilnya atau akan mengerjakan pekerjaan lain sambil proses tersebut dikerjakan.

5. METODE FIFO

Metode FIFO mengasumsikan bahwa barang yang dibeli lebih awal adalah barang yang pertama yang dijual. Dengan metode FIFO biaya untuk pembelian barang yang dibeli lebih dahulu dianggap akan menjadi harga pokok penjualan. Pada metode FIFO, persediaan akhir ditentukan dengan mengambil harga perolehan per unit dari pembelian paling akhir dan bergerak mundur sampai semua unit dalam persediaan mendapat perolehan. [5].

6. ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah teknik menggambarkan skema *database* secara grafis [3]. Diagram Hubungan Entitas atau *Entity Relationship Diagram* merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpanan. Model data sendiri merupakan sekumpulan cara, peralatan untuk mendeskripsikan data-data yang hubungannya satu sama lain, serta batasan konsistensi. Model data terdiri dari model hubungan entitas dan model relasional. Pada saat itu diagram hubungan entitas dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak yang juga merupakan modifikasi khusus, karena tidak ada bentuk tunggal dan standar dari diagram hubungan entitas.

ERD digunakan untuk mengkonstruksikan model data konseptual, Dengan ERD, dapat membantu dalam menjawab persoalan tentang data yang diperlukan dan bagaimana data tersebut saling berhubungan.

7. ANALISA SISTEM

7.1 Analisa Sistem Perusahaan

Secara umum, Toko Mulia Sport menggunakan proses administrasi yang dilakukan secara manual, mulai dari nota hasil penjualan dengan tulis tangan, stok barang dicatat tiap ada barang masuk dan keluar setiap harinya secara manual, proses penjualan tidak dicatat secara khusus, apabila ada pelanggan yang meminta nota, maka dibuatkan notanya. Laporan laba rugi hanya berdasarkan nota pembelian dan nota penjualan, jika ada barang dibeli tanpa menggunakan nota, maka tidak terakumulasi. Pada sistem administrasi yang digunakan, pemilik melakukan penghitungan keuntungan secara manual sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam perhitungan dan hal ini dapat merepotkan jika harus dicatat dan dihitung secara manual setiap harinya. Sedangkan untuk pengecekan stok barang, tidak dilakukan dengan berkala. Pihak toko sering kali tidak tahu stok barang yang tersisa di gudang. Sering kali mereka melakukan pengecekan barang jika ada yang mau membeli barang tersebut.

7.2 Analisa Permasalahan

1. Toko Mulia Sport masih menggunakan pencatatan manual dalam menyimpan data sehingga memiliki resiko seperti kehilangan data.
2. Pemesanan barang hanya dilakukan melalui via telepon. Ini memungkinkan terjadinya kesalahan dalam penerimaan barang.
3. Dikarenakan stok barang jarang dilakukan pengecekan rutin, barang-barang penting sering kali habis ketika tanpa diketahui. Barang yang habis diketahui ketika ada pelanggan yang akan membeli barang tersebut.
4. Dalam penjualan secara eceran, Toko Mulia Sport jarang memberikan nota kepada pelanggan. Nota diberikan kecuali pelanggan meminta nota. Ini menyebabkan ketika melakukan perhitungan laba, penjualan yang tidak ada notnya menjadi tidak terakumulasi.

7.3 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan permasalahan pada poin 7.2, maka sistem yang dibutuhkan Toko Mulia Sport ialah :

1. Sistem yang mampu mencatat dan menyimpan semua data barang dan transaksi seperti penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian, pemesanan.
2. Sistem yang mampu membantu Toko Mulia Sport dalam mengatur barang yang ada di gudang sehingga tidak terjadi kehabisan barang.
3. Sistem yang membantu Toko melakukan perhitungan laba rugi berdasarkan transaksi yang terjadi pada Toko Mulia Sport.

8. DESAIN SISTEM

8.1 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu

sama lain dengan alur data baik secara manual maupun komputerisasi.

DFD disusun dari empat elemen dasar, yaitu: sumber dan tujuan data, aliran data, proses transformasi, dan penyimpanan data. Tiap-tiap elemen direpresentasikan dengan sebuah simbol. Keempat simbol ini digabungkan untuk menunjukkan bagaimana data diproses. Berikut ini penjelasan tentang masing-masing elemen [3].

Tingkatan DFD dimulai dari diagram konteks yang menjelaskan secara umum suatu sistem atau batasan sistem aplikasi yang akan dikembangkan. Kemudian DFD dikembangkan menjadi DFD tingkat 0 atau level 0 dan kemudian DFD level 0 dikembangkan lagi menjadi level 1 dan selanjutnya sampai sistem tersebut tergambar secara rinci menjadi tingkatan-tingkatan lebih rendah lagi.

8.2 DFD Level 0

Pada gambar 1 dijelaskan proses Proses DFD level 0 pada Toko Mulia Sport. Untuk proses DFD level 0, beberapa diantaranya masih dapat dijabarkan lebih jauh lagi menjadi beberapa sub-proses. Pada proses DFD level 0 terdapat 3 proses yaitu, proses pembelian, proses penjualan, dan proses laporan. Proses pembelian membahas aktifitas pembelian yang dilakukan Toko Mulia Sport. Proses penjualan dijelaskan aktifitas penjualan yang terjadi pada Toko Mulia Sport. Pada proses laporan dijelaskan laporan apa saja yang diperlukan Toko Mulia Sport.

8.3 DFD Level 1 Pembelian Barang

Pada gambar 2 dijelaskan tentang DFD level 1, yaitu proses pembelian barang. Pada proses ini terdapat empat sub-proses, yaitu :

- Proses 1.1 : pembelian barang
Pada proses ini, barang yang hampir habis maupun sudah habis akan dibeli lagi ke pemasok untuk menjaga stok barang yang ada di Toko Mulia Sport. Proses ini melakukan pengecekan barang pada tabel barang.
- Proses 1.2 : *update* data barang
Pada proses ini barang yang sudah dibeli akan ditambahkan pada data stok barang yang sudah ada. Jika barang belum ada, maka akan dilakukan penambahan baru. Jika barang sudah ada, maka stok barang akan diperbaharui. Apabila barang yang dikirim rusak atau tidak sesuai permintaan, maka dilakukan retur kepada pemasok melalui proses retur pembelian.
- Proses 1.3 : pembayaran
Pada proses pembayaran, sistem akan mengakses data dari table pembelian untuk mengetahui jika ada tunggakan atau hutang yang belum dibayar kepada pemasok.
- Proses 1.4 : retur pembelian

Pada proses retur pembelian ini Toko Mulia Sport melakukan retur barang yang rusak kepada pemasok. Proses

ini mengakses data dari tabel data retur pemasok dan jumlah barang yang retur dan dicocokkan dengan faktur pembelian.

8.4 DFD Level 1 Penjualan Barang

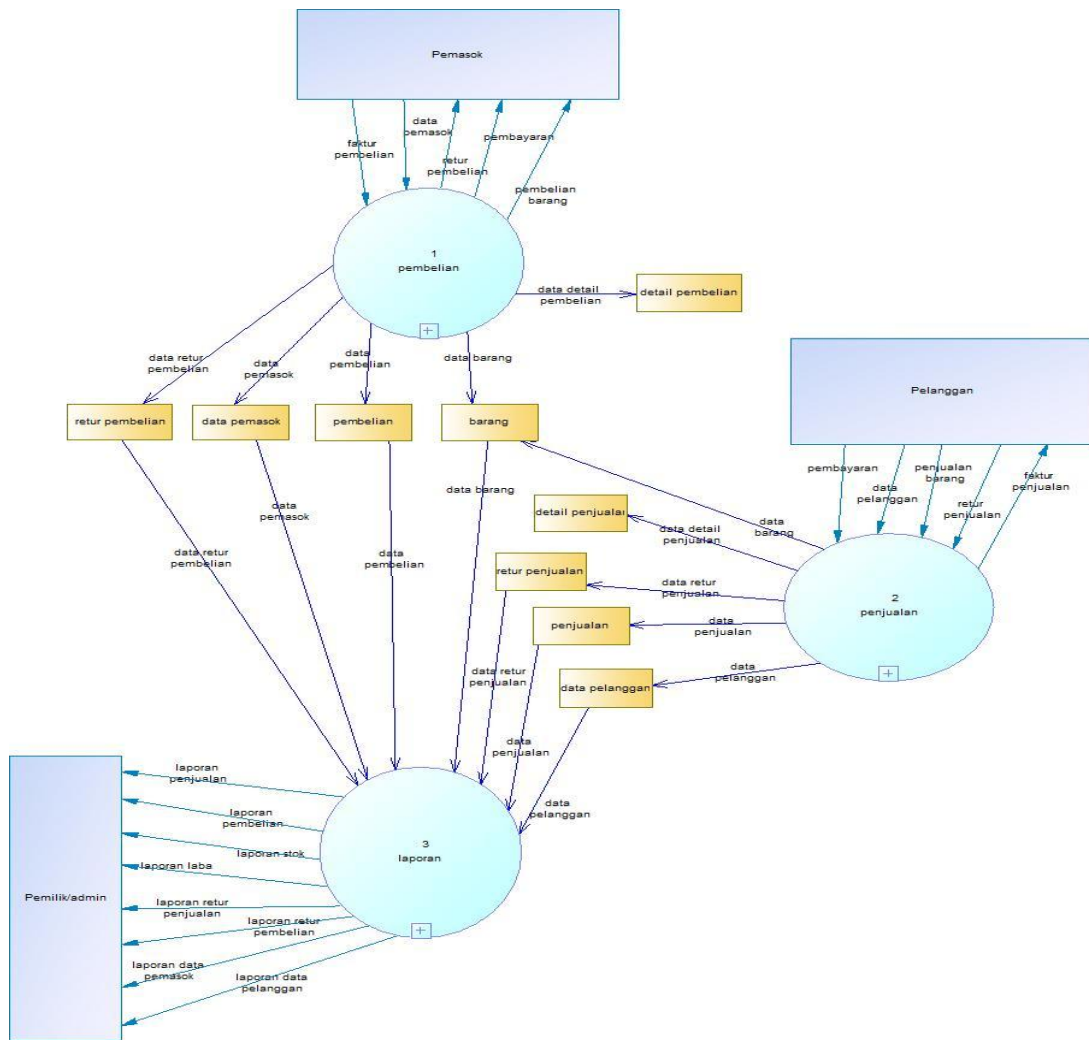
Pada gambar 3 dijelaskan tentang DFD level 1, yaitu proses penjualan barang. Pada proses ini terdapat tiga sub-proses, yaitu:

- Proses 2.1 : Jual
Sistem akan membaca data pelanggan pada tabel pelanggan, jika belum tersedia maka data pelanggan akan ditambahkan pada *database* dan stok barang yang tersedia pada tabel barang.
- Proses 2.2 : Bayar
Data penjualan yang telah diperoleh sistem akan diproses hingga menghasilkan faktur barang yang akan diberikan kepada pelanggan yang membeli barang.
- Proses 2.3 : Retur Penjualan
Jika ada retur, maka sistem akan mengakses data pada table penjualan lalu membuat faktur retur penjualan. Data retur disimpan pada tabel retur penjualan.

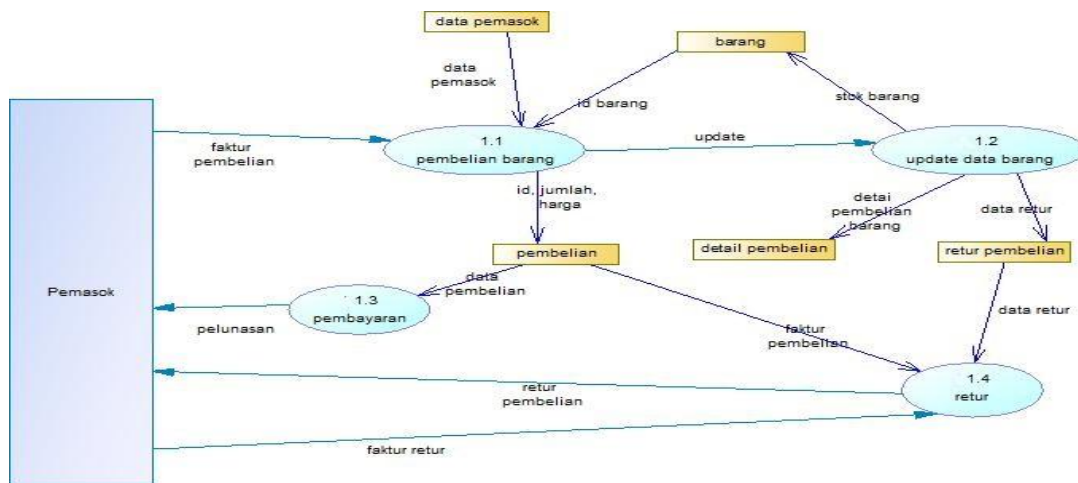
8.5 Desain Entity Relationship Diagram

Gambar 4 diperlihatkan *Entity Relation Diagram- Conceptual Mode*. Entity Relationship Diagram (ERD) adalah teknik menggambarkan skema database secara grafis [4]. Diagram Hubungan Entitas atau *Entity Relationship Diagram* merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpan. Model data sendiri merupakan sekumpulan cara, peralatan untuk mendeskripsikan data-data yang hubungannya satu sama lain, serta batasan konsistensi. ERD digunakan untuk mengkonstruksikan model data konseptual, memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan mengimplementasikan basis data secara logika maupun secara fisik dengan DBMS (Database Management System). Dengan ERD, dapat membantu dalam menjawab persoalan tentang data yang diperlukan dan bagaimana data tersebut saling berhubungan.

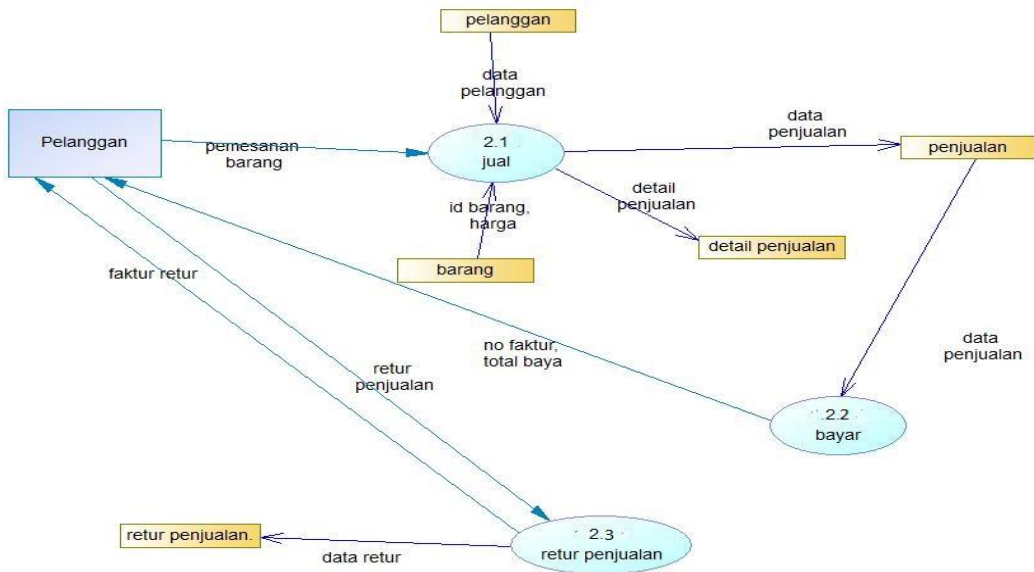
ERD digunakan untuk mengkonstruksikan model data konseptual, memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan mengimplementasikan basis data secara logika maupun secara fisik dengan DBMS (Database Management System). Dengan ERD, dapat membantu dalam menjawab persoalan tentang data yang diperlukan dan bagaimana data tersebut saling berhubungan.



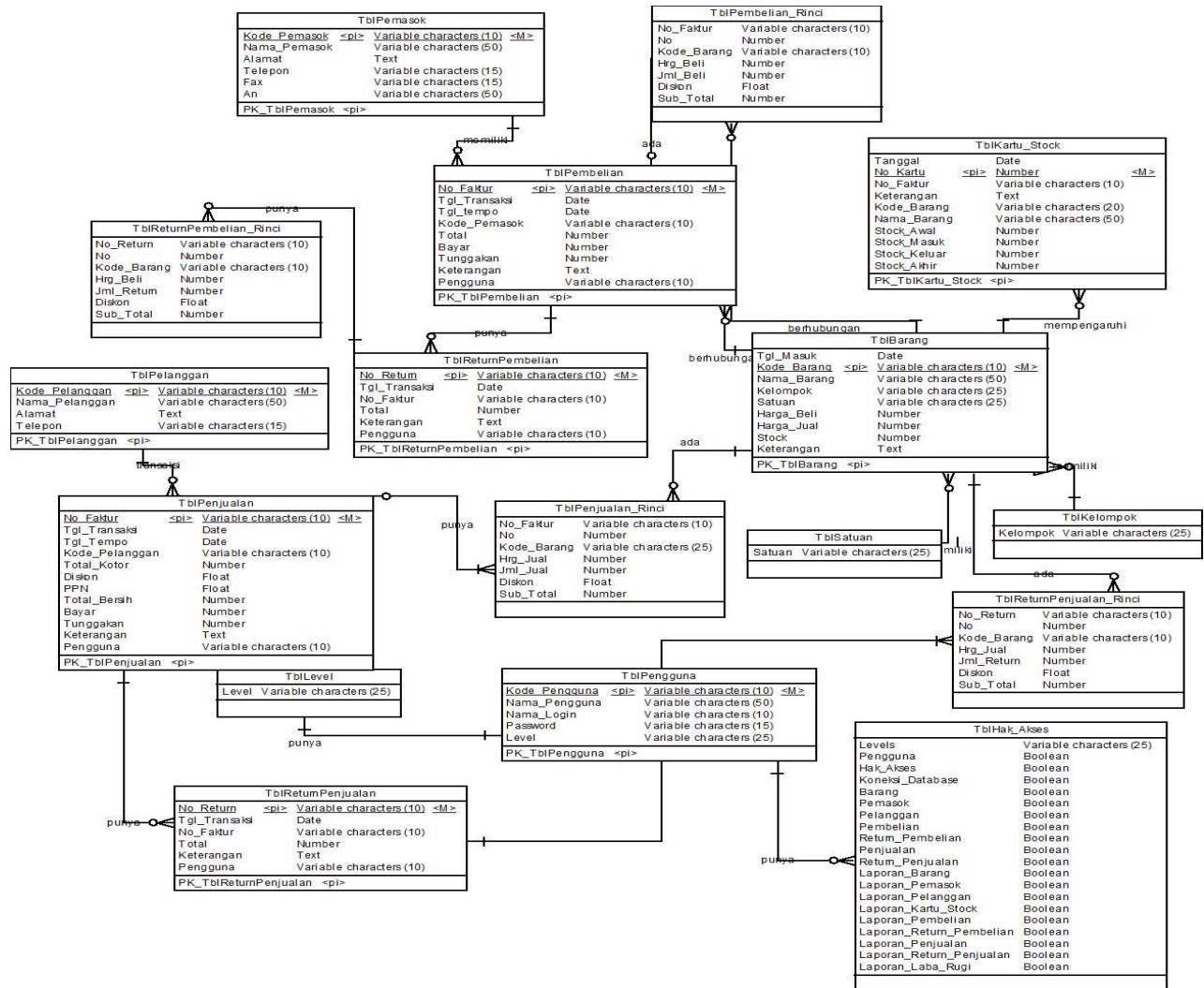
Gambar 1. DFD level 0.



Gambar 2. DFD level 1 Pembelian.



Gambar 3. DFD level 1 Penjualan.



Gambar 4. Entity Relation Diagram (ERD) - Conceptual Mode.

9. PENGUJIAN FUNGSI SISTEM

9.1 Pengujian Fungsi Pembelian

Sub menu transaksi pembelian adalah sub menu yang bertujuan untuk membantu *user* dalam melakukan aktifitas pembelian barang. Pada gambar 5 diperlihatkan form transaksi pembelian. Untuk melakukan transaksi pembelian, *user* harus menggunakan hak akses admin agar dapat mengisi data yang ada pada *form*. Dalam melakukan pengisian data transaksi pembelian, *user* akan diminta memilih tanggal transaksi, tanggal jatuh tempo dan memasukan data lengkap sesuai form yang ada, dimana kode transaksi pembelian telah terisi secara otomatis.

Transaksi Pembelian

No Faktur : B000007 Kode Pemasok : 000002 Pengguna : ADMIN
 Tgl Transaksi : 18/11/2014 PT TIGA RAYA CORPORATION Keterangan : Pembelian
 Tgl Jatuh Tempo : 23/11/2014 Jln. diponegoro 12-14

Kode Barang : 0 0 0 0

No	Kode_Barang	Nama_Barang	Hrg_Beli	Jml_Beli	Diskon	Sub_Total
1	000003	Bola Tenis Mikasa	10.000	2	5	19.000

Total : 19.000
 Bayar : 0
 Tunggakan : 19.000

Gambar 5. Form transaksi pembelian.

9.2 Pengujian Fungsi Penjualan

Sub menu penjualan adalah sub menu yang bertujuan untuk membantu user dalam melakukan aktifitas retur penjualan barang. Pada gambar 6 diperlihatkan form penjualan barang. Untuk melakukan transaksi penjualan, *user* bisa menggunakan. Hak akses admin dan juga kasir untuk mengisi data dan mengakses data yang ada pada form. Dalam melakukan pengisian data transaksi penjualan, user akan diminta memilih tanggal transaksi, tanggal jatuh tempo dan memasukan data lengkap sesuai form yang ada, dimana kode transaksi penjualan telah terisi secara otomatis.

Penjualan - Kasir

100.000

No Faktur : J0000010 Kode Pelanggan : 000003 Pengguna : ADMIN
 Tgl Transaksi : 20/11/2014 Novian Keterangan : Penjualan
 Tgl Jatuh Tempo : 20/11/2014 Jln. Kupang Indah 45

Barang : 0 0 0 0

No	Kode_Barang	Nama_Barang	Hrg_Jual	Jml_Jual	Diskon	Sub_Total
1	000003	Bola Tenis Mikasa	10.000	10		100.000

Record Penjualan Bayar [F2] Ubah Hapus Batal [F3] Tutup [Esc]

Gambar 6. Form transaksi pembelian.

9.3 Pengujian Fungsi Laporan Kartu Stok

Gambar 7 menunjukkan laporan kartu stok. Pada sub menu laporan kartu stok bertujuan untuk membuat laporan kartu stok

yang ada pada program. Kartu stok menyimpan semua data barang yang dibeli maupun dijual. Setelah user menambahkan data barang, maka data barang itu bisa dicetak menjadi kartu stok sebagai dokumen. Dokumen membantu *user* untuk melihat seluruh kartu stok. Untuk menggunakan fungsi laporan kartu stok, *user* harus menekan tombol laporan kartu stok. Setelah itu program akan menampilkan *form* kartu stok.

Tgl Cetak : 26/11/2014

Adidas Titan Black Gold

Tanggal	No Faktur	Keterangan	Stock Awal	Stock Masuk	Harga Masuk	Stock Keluar	Harga Keluar	Stock Akhir
25/11/2014	B000001	Pembelian	0	25	250.000,00			25
25/11/2014	B000002	Pembelian	25	5	225.000,00			30
25/11/2014	R000001	Retur Pembelian	30			5	250.000,00	25
25/11/2014	R000001	Pengembalian Barang	25	5	250.000,00			30
25/11/2014	J000001	Penjualan	30			2	250.000,00	28
26/11/2014	T000001	Retur Penjualan	27			1	250.000,00	26
26/11/2014	J000002	Penjualan	26			2	250.000,00	24
26/11/2014	J000003	Penjualan	24			2	250.000,00	22
26/11/2014	J000004	Penjualan	22			5	250.000,00	17
Stock Akhir :								17

Gambar 7. Laporan kartu stok.

9.4 Pengujian Laporan Pembelian

Pada gambar 8 ditunjukkan laporan pembelian. Pada sub menu laporan pembelian bertujuan untuk membuat laporan pembelian yang ada pada program agar dapat dibaca oleh *owner*. Setelah user melakukan transaksi pembelian, maka transaksi pembelian itu bisa dicetak sebagai dokumen. Dokumen membantu *user* untuk melihat seluruh transaksi pembelian.

20/11/2014

B000001

Tgl_Transaksi : 11/11/2014 Pemasok : PT. TOFU TEN
 Tgl_tempo : 11/11/2014 Keterangan : Pembelian

No	Kode_Barang	Nama_Barang	harga Beli	Jumlah	Diskon	Sub_Total
1.00	000002	Adidas Adizero Green St	240.000,00	1,00	0,00	240.000,00
2.00	000001	Adidas Titan Black Gold	250.000,00	2,00	0,00	500.000,00
						740.000,00

B000002

Tgl_Transaksi : 11/11/2014 Pemasok : PT. TOFU TEN
 Tgl_tempo : 11/11/2014 Keterangan : Pembelian

No	Kode_Barang	Nama_Barang	harga Beli	Jumlah	Diskon	Sub_Total
1.00	000001	Adidas Titan Black Gold	250.000,00	4,00	0,00	1.000.000,00
						1.000.000,00

Gambar 8. Laporan pembelian.

9.5 Pengujian Laporan Penjualan

Pada gambar 9 ditunjukkan laporan penjualan. Pada sub menu laporan pembelian bertujuan untuk membuat laporan pembelian yang ada pada program. Setelah *user* memilih sub menu laporan penjualan, program akan menampilkan *record* data penjualan. Setelah itu, *user* memilih periode tertentu, lalu menekan tombol cetak. Setelah *user* menekan tombol cetak, maka transaksi penjualan itu bisa dicetak sebagai dokumen. Dokumen membantu *user* untuk melihat seluruh transaksi penjualan.

20/11/2014

J000001						
Tgl Transaksi	12/11/2014		Pelanggan		Sendy	
Tgl Tempo	12/11/2014		Keterangan		Penjualan	
No	Kode	Nama Barang	Harga_Jual	Jumlah	Diskon	Sub_Total
1.00	000002	Adidas Adizero Green St	240.000,00	4,00	50,00	480.000,00
					Total Kotor :	480.000,00
					Diskon :	0,00
					PPN :	0,00
					Total Bersih :	528.000,00

J000002						
Tgl Transaksi	19/11/2014		Pelanggan		Novan	
Tgl Tempo	19/11/2014		Keterangan		Penjualan	
No	Kode	Nama Barang	Harga_Jual	Jumlah	Diskon	Sub_Total
1.00	000001	Adidas Titan Black Gold	250.000,00	5,00	50,00	625.000,00
					Total Kotor :	625.000,00
					Diskon :	0,00
					PPN :	0,00
					Total Bersih :	687.500,00

Gambar 9. Laporan penjualan.

9.6 Pengujian Fungsi Retur Penjualan

Pada gambar 10 diperlihatkan form mengisi data retur penjualan. Dalam melakukan pengisian data retur penjualan, user akan diminta memilih nomor faktur penjualan yang sudah pernah dilakukan oleh user. Setelah memilih nomor faktur, user juga diminta untuk memilih nama barang yang akan diretur. Barang yang diretur sesuai dengan nomor faktur penjualan yang ada. Kode retur penjualan telah terisi secara otomatis.

Gambar 10. Form transaksi retur penjualan.

10. KESIMPULAN

Dari hasil aplikasi Sistem Administrasi Pada Toko Mulia Sport, dapat ditarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut :

- Setelah melakukan pengujian, aplikasi mampu melakukan kegiatan transaksi penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian, dan juga mampu membuat laporan

transaksi, stok barang dan laporan laba untuk Toko Mulia Sport

- Fungsi *reminder* stok barang dapat membuat pihak Toko Mulia Sport dapat menjaga stok barang agar tidak kosong.
- Dari hasil kuisioner yang dibuat pada bab 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan oleh pihak Toko Mulia Sport.
- Sebanyak 60% responden mengatakan aplikasi dapat diakses dengan cukup mudah oleh pihak toko, 20% responden mengatakan aplikasi dapat diakses dengan mudah oleh pihak toko dan 20% responden mengatakan aplikasi dapat diakses dengan sangat mudah oleh pihak toko.
- Sebanyak 40% responden mengatakan penilaian aplikasi secara keseluruhan baik, dan 60% responden mengatakan mengatakan penilaian aplikasi secara keseluruhan cukup baik.

11. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Coronel, C. dan Morris, S. 2014. *Database System: Design, Implementation, & Management*. Boston: Cengage Learning
- [2] Klanten, R., Ehmann, S., Bourquin, N., dan Tissot, T. 2010. *Data Flow 2: Visualizing Information in Graphic Design*. Berlin: Gestalten.
- [3] Romney, M.B. & Steinbart, P.J. 2012. *Accounting Information system*. New Jersey : Prentice-Hall International, Inc.
- [4] Susanto, G. Sukadi. 2012. *Sisten Informasi Rekam Medis pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Pacitan Berbasis WEB*. STIKIP PGRI Pacitan.
- [5] Weygandt, J. J., Kieso, D. E., dan Kimmel, P. D. 2010. *Accounting's Principles Nine Edition*. John Wiley & Sons, Inc.