

**APLIKASI PEMBELIAN BARANG DAN PENJUALAN TUNAI SECARA
ONLINE PADA TOKO ASMARA COLLECTION**

TUGAS AKHIR

**Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi
di Program Studi Komputerisasi Akuntansi DIII**



Oleh:

LIDYA APRILIA

09020581620012

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI PEMBELIAN BARANG DAN PENJUALAN TUNAI
SECARA ONLINE PADA TOKO ASMARA COLLECTION**

TUGAS AKHIR

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi
di Program Studi Komputerisasi Akuntansi DIII

Oleh:

LIDYA APRILIA 09020581620012

Palembang, Juli 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Muhammad Hidayat, SE, M.Si, Ak, CA

NIP. 198802092018031001



Kanda Januar Miraswan, S.Kom, MT

NIP. 1671080901900006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSETUJUAN

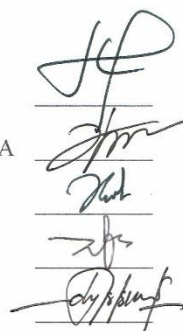
Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Juli 2019

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Huda Ubaya, S.T., M.T.
2. Pembimbing I : Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., Ak, CA
3. Pembimbing II : Kanda Januar Miraswan, S.Kom, MT
4. Anggota I : Mira Afrina, M.Sc.
5. Anggota II : Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Lidya Aprilia

NIM 09020581620012

Program Studi : Komputerisasi Akuntansi

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pembelian Barang dan Penjualan Tunai Secara
Online pada Toko Asmara Collection.

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turmitin* : 12%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Indralaya, April 2019



Lidya Aprilia
NIM.09020581620012

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELIAN BARANG DAN PENJUALAN TUNAI SECARA ONLINE PADA TOKO ASMARA COLLECTION

Oleh

**Lidya Aprilia
09020581620012**

Toko Asmara Collection adalah salah satu toko pakaian yang berada di Kota Palembang, Sumatera Selatan. Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan penulis di Toko Asmara Collection, penulis menemukan bahwa masih adanya kesulitan pada Toko Asmara Collection dalam proses penginputan data barang, perhitungan transaksi, serta proses pembuatan laporan keuangan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi pembelian barang dan penjualan tunai secara online pada Toko Asmara Collection. Keluaran dari aplikasi ini adalah laporan barang, laporan pembelian, laporan transaksi, laporan jurnal, laporan buku besar, dan laporan laba rugi. Data dikumpulkan melalui wawancara dan studi pustaka. Sistem yang digunakan dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

Kata kunci: Pembelian, Penjualan, PHP, *MySQL*.

ABSTRACT

THE APPLICATION OF ITEM PURCHASES AND CASH SALES ONLINE AT ASMARA COLLECTION STORE

By

**Lidya Aprilia
09020581620012**

Asmara Collection Store is one of clothing store in Palembang City, South Sumatera. Based on the research and analysis, the store has a difficulty on item data input process, transaction calculation, and making an automatic cash book. The aim of the study are for making an item sales application for Asmara Collection Store with each transaction include in the application. The output target from the application are item report, purchase report, transaction report, journal report, ledger report, and lastly profit-loss report. The data of this study obtained by interview and literature. The system used in this application is the PHP programming language and MySQL database.

Keyword: Purchases, Sales, PHP, MySQL.

Motto dan Persembahan

Motto:

- ❖ *Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju Surga (HR. Muslim, No. 2699).*
- ❖ *Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (QS. Al Insyirah: 6-8).*
- ❖ *Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison).*
- ❖ *Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh (Confusius).*

Kupersembahkan kepada:

- ❖ *Mama dan Papaku Tercinta*
- ❖ *Kakak dan Adikku Tersayang*
- ❖ *Teman-Teman Seperjuangan*
- ❖ *Dosen Pembimbing Terbaik*
- ❖ *Almamaterku*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji Syukur tidak lupa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat Rahmat Hidayah dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“APLIKASI PEMBELIAN BARANG DAN PENJUALAN TUNAI SECARA ONLINE PADA TOKO ASMARA COLLECTION”** dengan lancar.

Mulai dari pengajuan judul sampai diselesaikannya tugas akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahuwata'ala Rabb Semesta alam, Maha raja dari segala raja.
2. Papaku Yuspik Armi, Mamaku Rahmawati, kakakku Nadya Meilita, adik-adikku M. Fauzan Febriansyah dan M. Fadlan Febrian, serta Nenekku, yang tiada henti memotivasi dan menyemangatiku.
3. Bapak Prof. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Sriwijaya.

6. Bapak Muhammad Hidayat, S.E., M.Si., Ak, CA. selaku dosen pembimbing I. Terimakasih atas semangat dan bimbingan bapak selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Kanda Januar Miraswan, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing II. Terimakasih atas arahan serta motivasinya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Keluarga besar Komputerisasi Akuntansi 2016. Terimakasih atas kenangannya selama ini.
9. Teman-teman Try Not To Julid. Dona, Atun, Ikro, Icut. Terimakasih sudah menghibur dan menemani selama ini.
10. Dan seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis sadar bahwa karya tugas akhir ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya yang lebih baik lagi. Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1. Tujuan	2
1.2.2. Manfaat	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Metodologi Penelitian	3
1.4.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.4.2. Metode Pengembangan Sistem	5
1.5. Bahan dan Alat yang digunakan dalam Penelitian	7

BAB II DASAR TEORI

2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	8
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3. Tinjauan Pustaka	10
2.3.1. Aplikasi	10
2.3.2. Akuntansi	11
2.3.3. Penjualan Tunai.....	11

2.3.4. Pembelian.....	12
2.3.5. Laporan Keuangan	12
2.3.6. Jurnal Umum.....	12
2.3.7. Buku Besar	13
2.3.8. Website.....	13
2.3.9. Basis Data	13
2.3.10. MySQL.....	14
2.3.11. HTML dan PHP	14
2.3.12. Localhost.....	15
2.4. Tahapan Desain Sistem	15
2.4.1. Data Flow Diagram (DFD)	15
2.4.2. Entity Relationship Diagram (ERD)	17
2.4.3. Data Dictionary (Kamus Data).....	19

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem yang Berjalan.....	20
3.2. Kelemahan Sistem yang Berjalan.....	20
3.3. Alternatif Pemecahan Masalah.....	21
3.4. Usulan Sistem yang Baru	21
3.5. Data Flow Diagram (DFD).....	22
3.5.1. Diagram Konteks	22
3.5.2. DFD Level 1.....	23
3.5.3. Diagram Rinci Proses 1.1 Login	24
3.5.4. Diagram Rinci Proses 2.1 Barang	24
3.5.5. Diagram Rinci Proses 3.1 Pembelian.....	25
3.5.6. Diagram Rinci Proses 4.1 Pelanggan	26
3.5.7. Diagram Rinci Proses 8.1 Laporan	27
3.6. Entity Relationship Diagram (ERD).....	28
3.7. Kamus Data	29
3.7.1. Datastore	29
3.8. Detail Desain	31
3.8.1. Rancangan File.....	32

3.8.2. Rancangan Tampilan.....	37
3.8.2.1. Rancangan Input	37
3.8.2.2. Rancangan Output.....	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil.....	45
4.2. Pembahasan	46
4.2.1. Halaman Menu Utama	46
4.2.2. Halaman Login dan Registrasi	46
4.2.3. Halaman User Admin.....	48
4.2.4. Halaman User Pelanggan	53
4.2.5. Halaman User Pimpinan	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	61
5.2. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Simbol-simbol dalam DFD	16
Tabel 2.2. Simbol-simbol dalam ERD	18
Tabel 2.3. Simbol-simbol dalam kamus data	19
Tabel 3.1. Rancangan Tabel Barang	32
Tabel 3.2. Rancangan Tabel Detil Transaksi	33
Tabel 3.3. Rancangan Tabel Pelanggan	33
Tabel 3.4. Rancangan Tabel Pembayaran	34
Tabel 3.5. Rancangan Tabel Pembelian	34
Tabel 3.6. Rancangan Tabel Retur	35
Tabel 3.7. Rancangan Tabel Transaksi	35
Tabel 3.8. Rancangan Tabel User	36
Tabel 3.9. Rancangan Tabel Review.....	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	9
Gambar 3.1. Diagram Konteks.....	22
Gambar 3.2. DFD Level 1.....	23
Gambar 3.3. Diagram Rinci Proses 1.1 Login	24
Gambar 3.4. Diagram Rinci Proses 2.1 Barang	25
Gambar 3.5. Diagram Rinci Proses 3.1 Pembelian.....	26
Gambar 3.6. Diagram Rinci Proses 4.1 Pelanggan	26
Gambar 3.7. Diagram Rinci Proses 8.1 Laporan	27
Gambar 3.8. ERD.....	28
Gambar 3.9. Rancangan Menu Utama	38
Gambar 3.10. Rancangan Login.....	38
Gambar 3.11. Rancangan Registrasi	39
Gambar 3.12. Rancangan Input Data Barang.....	39
Gambar 3.13. Rancangan Input Data Pembelian	40
Gambar 3.14. Rancangan Input Data Retur	40
Gambar 3.15. Rancangan Rancangan Laporan Barang	41
Gambar 3.16. Rancangan Laporan Pembelian	42
Gambar 3.17. Rancangan Laporan Transaksi	42
Gambar 3.18. Rancangan Laporan Jurnal	43
Gambar 3.19. Rancangan Laporan Buku Besar	43
Gambar 3.20. Rancangan Laporan Laba Rugi	44
Gambar 4.1. Halaman Menu Utama	46
Gambar 4.2. Halaman Login.....	47
Gambar 4.3. Halaman Registrasi	47
Gambar 4.4. Halaman Barang.....	48
Gambar 4.5. Halaman Input Barang	49
Gambar 4.6. Halaman Pembelian.....	49
Gambar 4.7. Halaman Input Pembelian	50
Gambar 4.8. Halaman Pelanggan.....	50

Gambar 4.9. Halaman Transaksi	51
Gambar 4.10. Halaman Pembayaran.....	52
Gambar 4.11. Halaman Retur.....	52
Gambar 4.12. Halaman Profil Pelanggan.....	53
Gambar 4.13. Halaman Daftar Barang.....	54
Gambar 4.14. Halaman Detail Barang	54
Gambar 4.15. Halaman Keranjang Beli	55
Gambar 4.16. Halaman Riwayat Pemesanan	56
Gambar 4.17. Halaman Input Data Retur.....	56
Gambar 4.18. Halaman Laporan Barang.....	57
Gambar 4.19. Halaman Laporan Pembelian	58
Gambar 4.20. Halaman Laporan Transaksi.....	58
Gambar 4.21. Halaman Laporan Jurnal	59
Gambar 4.22. Halaman Laporan Buku Besar	60
Gambar 4.23. Halaman Laporan Laba Rugi	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	A-1
Lampiran 2. Surat Kesediaan Membimbing	B-2
Lampiran 3. Surat Pengantar Pengambilan Data	C-3
Lampiran 4. Sertifikat Nilai Toefl.....	D-4
Lampiran 5. Sertifikat Zahir.....	E-5
Lampiran 6. Tanda Terima Kerja Praktek.....	F-6
Lampiran 7. Kartu Konsultasi	G-7
Lampiran 8. Surat Keterangan Plagiat	H-8
Lampiran 9. Surat Rekomendasi Ujian Tugas Akhir	I-9
Lampiran 10. Surat Keterangan Bebas Bayaran	J-10
Lampiran 11. Surat Bebas Pustaka Universitas Sriwijaya	K-11
Lampiran 12. Surat Bebas Pustaka Fakultas Ilmu Komputer	L-12
Lampiran 13. Form Perbaikan Ujian Tugas Akhir.....	M-13
Lampiran 14. Form Wawancara.....	N-14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi internet dan komputer saat ini sudah berkembang sangat pesat. Dengan ini teknologi internet dan komputer sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia untuk memudahkan kegiatannya dalam mencari informasi yang diinginkan, serta mengurangi terjadinya kesalahan yang mungkin timbul akibat kelalaian manusia. Pemakaian teknologi internet serta komputer yang optimal dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja sebuah perusahaan dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Toko Asmara Collection merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian untuk wanita. Selama ini proses penjualan pada Toko Asmara Collection masih menggunakan sistem manual, seperti pembuatan data barang, transaksi penjualan, dan laporan keuangan yang masih dilakukan dengan mencatat secara manual pada nota penjualan dan buku kas, hal ini terjadi karena belum adanya aplikasi yang mendukung sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisiennya kinerja toko, serta dalam memasarkan produknya ke masyarakat luas belum mempunyai media promosi yang dapat mencakup pasar yang luas.

Maka dari itu, pemanfaatan teknologi internet dan komputer berupa aplikasi dapat mempermudah untuk meningkatkan kinerja toko dalam proses penjualan, serta teknologi internet dapat digunakan sebagai media untuk mempromosikan barang yang dijual dan juga akan mempermudah calon

pelanggan untuk melakukan pembelian barang dan dapat menghemat waktu karena pelanggan tidak perlu datang ke toko yang mungkin jaraknya cukup jauh.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis ingin membuat suatu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan toko tersebut melalui penulisan tugas akhir yang berjudul **“Aplikasi Pembelian Barang dan Penjualan Tunai Secara Online pada Toko Asmara Collection”**.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari kegiatan ini, yaitu:

1. Membuat suatu aplikasi penjualan dan pembelian untuk mempromosikan barang yang dijual kepada masyarakat luas.
2. Membantu mempermudah pembuatan laporan-laporan agar lebih efektif dan efisien.
3. Memudahkan calon pelanggan untuk melakukan transaksi penjualan tanpa harus datang ke toko yang mungkin jaraknya cukup jauh.

1.2.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini, yaitu:

1. Perusahaan mampu memperluas pasar ke luar Kota Palembang dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat ini.
2. Mempercepat perhitungan dalam pembuatan laporan dengan proses yang lebih cepat, mudah, dan akurat.

3. Mengurangi tingkat kesalahan yang sering terjadi dalam proses perhitungan dan penginputan data.
4. Untuk menambah pengetahuan tentang proses bisnis dan dapat melatih kemampuan penulis dalam membangun suatu sistem baru.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam kegiatan ini, yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun untuk Toko Asmara Collection menyediakan informasi barang yang di jual seperti baju, celana, dan rok untuk wanita.
2. Aplikasi yang dibangun untuk Toko Asmara Collection menyediakan data proses penjualan dan data keluaran berupa laporan data barang, laporan pembelian, laporan transaksi, laporan jurnal, dan laporan buku besar.
3. Sistem pembayaran transaksi online hanya dilakukan dengan cara melakukan transfer dengan pembayaran tunai tidak bisa secara kredit.

1.4. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu teknik atau cara yang dilakukan dalam proses penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan prinsip-prinsip yang sistematis. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh cara dalam menyelesaikan permasalahan yang penulis bahas yaitu mengenai sistem penjualan dan pembelian baju yang penulis buat.

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Aktivitas penulis tidak bisa terlepas dari adanya informasi-informasi yang merupakan bahan utama untuk membuat gambaran spesifikasi tentang objek data yang penulis buat. Data merupakan fakta empirik yang sudah dikumpulkan oleh penulis untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penulis. Data penulis bisa berasal dari berbagai hal yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik selama proses.

a. Data Primer

1. Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan proses pencatatan data secara cermat melalui proses pengamatan langsung yang dilakukan di Toko Asmara Collection.

2. Wawancara/Interview

Yaitu mengadakan wawancara dengan pegawai atau staf Toko Asmara Collection, khususnya pegawai yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian seperti data penjualan dan data pembelian.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber yang telah dipublikasikan. Disini penulis mengumpulkan dan mempelajari berbagai macam literatur seperti buku-buku, artikel mengenai penjualan dari berbagai media serta literatur-literatur lain yang

dapat menjadi referensi dan menunjang penulis dalam memperoleh pengetahuan dasar yang relevan terhadap pengumpulan data laporan tugas akhir ini.

1.4.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Kadir (2003), metode *waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuannya diumpamakan sebagai arus mengalir ke bawah dan melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi atau konstruksi dan pengujian.

1. Analisa

Pengumpulan data dalam tahap ini dapat dilakukan dengan melakukan penelitian, wawancara ataupun studi literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut.

Dari pengumpulan data yang dilakukan dalam tahap ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

2. Perancangan

Proses *design* dalam tahap ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan *design* ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan

sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail algoritma prosedural.

Dari proses tersebut tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement specification*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Implementasi dan Pengujian

Implementasi adalah proses penerjemahan rancangan menjadi bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Implementasi dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan proses yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Penerapan

Tahapan ini dapat dikatakan sebagai tahapan akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah dilakukannya serangkaian pengembangan seperti analisa, *design*, dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan bisa digunakan oleh *user*.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang telah digunakan penggunaanya pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat terjadi akibat kesalahan

terhadap perangkat lunak yang harus menyesuaikan dengan periferal atau sistem operasi yang baru. Maka diperlukan upaya pemeliharaan berupa pengembangan fungsional pada sistem.

1.5. Bahan dan Alat yang Digunakan dalam Penelitian

a. *Hardware* (Perangkat Keras):

Laptop Lenovo dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor: AMD E2-9000 RADEON R2, 4 COMPUTE CORES
2C+2G 1.80 GHz
- Printer Canon PIXMA iP2870S
- Flashdisk (USB)

b. *Software* (Perangkat Lunak):

- Sistem Operasi Windows 10
- Dreamweaver CS5
- MySQL, PHP
- XAMPP
- Google Chrome

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arief, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Assauri, S. (2008). *Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Astamal, R. (2006). *Mastering Kode HTML Edisi Kedua*. Surabaya.
- Fathansyah, I. (2007). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Hakim, L. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain, dan Aplikasi Web*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2008). *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP. AMP. YKPN.
- Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Manurung, E. M. (2011). *Akuntansi Dasar (Untuk Pemula)*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyadi, D. (2001). *Sistem Akuntansi Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Empat.

- Pohan, H. I. (1997). *Pengantar Perancangan Sistem*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pramana, H. W. (2006). *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Soemarso, SR. (2004). *Akuntansi Suatu Pengantar Buku 1 Edisi Keenam*. Jakarta: PT. Rimeka Cipta.
- Sugiono, A. (2008). *Panduan Praktis Dasar Analisa Laporan Keuangan*. Jakarta: Grasindo.
- Susanto, A. (2013). *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Yadiani, W., & Wahyudi, I. (2006). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.