P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DIGITAL SALES REPORT BERBASIS WEB

Adhinda Yulia Ratnafurry[1], Jefri Rahmadian[2]
[1]Sistem Informasi / Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Jakarta
[2]Teknik Informatika / Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Jakarta

E-mail : adhindayulia@gmail.com

ABSTRACT

With technology that is growing rapidly, it has many positive impacts, one of which is helping in terms of work. "Designing a Website-Based Digital Sales Report Sales Application" was made because in the case study PT Trijaya Gemilang Mandiri (Authorized Dealer XL Axiata) had not utilized developing information technology. This application is intended for better integrated sales data collection and generates sales reports in Microsoft Excel format which makes it very easy for admins to process further reports. "Designing a Website-Based Digital Sales Report Application Using the PHP Programming Language and MySQL Database" uses an analytical method, namely: Object Oriented Analysis and Design (OOAD) using the help of Unified Modeling Language (UML) diagrams. The expected results from making "Web-Based Digital Sales Report Application Design" employees can take advantage of technology that has developed, can easily and quickly process sales reports and also monitor sales and stock by minimizing input errors both item names, item prices and item quantities . Besides that, it is also to increase the effectiveness and efficiency of making company reports which were previously done manually using notes by Sales and then recapitulated using Microsoft Excel by the second party, namely Admin. So that it can optimize existing human resources, save time, minimize errors in making reports on second parties and realize that company income can increase every year due to reducing facilities and infrastructure.

Keywords: **Application, Technology, Sales**

ABSTRAK

Dengan teknologi yang semakin berkembang pesat, memberikan banyak dampak positif salah satunya membantu dalam hal pekerjaan. “Perancangan Aplikasi Penjualan *Digital Sales Report* Berbasis *Website*” di buat karna dalam studi kasus PT Trijaya Gemilang Mandiri (*Authorized Dealer XL Axiata*) belum memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang. Aplikasi ini di tujukan untuk pendataan penjualan lebih terintegrasi dengan baik dan menghasilkan laporan penjualan dengan format microsoft excel yang dimana sangat memudahkan *admin* untuk memproses laporan Perancangan Aplikasi Penjualan *Digital Sales Report* Berbasis *Website* Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan Database MySQL” menggunakan metode analisis yaitu: *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) dengan menggunakan bantuan diagram *Unified Modelling Language* (UML). Hasil yang di harapkan dari Perancangan Aplikasi Penjualan *Digital Sales Report* Berbasis *Website*” supaya karyawan dapat memanfaatkan teknologi yang telah berkembang, dapat secara mudah dan cepat untuk memproses laporan penjualan dan juga memonitor penjualan dan stock dengan minim kesalahan penginputan baik nama barang, harga barang dan jumlah barang.

Kata Kunci : **Aplikasi, Teknologi, Penjualan**

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di dunia yang sangat pesat menyebabkan persaingan di bidang usahapun menjadi semakin ketat karena semua usaha sudah mulai berpindah pada teknologi berbasis komputer dan sumber daya manusia di tuntut untuk bisa mengolah informasi secara tepat dan cepat sehingga informasi tersebut berguna optimal bagi yang menggunakan dan membutuhkan. Aplikasi berguna untuk setiap proses bisnis demi pemanfaatan teknologi informasi pada proses transaksi penjualan dan pelaporan transaksi yang diberikan kepada perusahaan, karena itulah penelitian ini dilakukan untuk merancang aplikasi guna mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi untuk sumber daya manusia menggunakan sebuah aplikasi.

P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

Website merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk penyampaian informasi, baik itu informasi tentang bisnis, perusahaan, bahkan sebagai media sosial. Semakin lama semakin berkembang untuk kegunaannya dunia penjualan seperti untuk transaksi jual beli dan membuat laporan penjualan jarak jauh baik langsung maupun tidak langsung serta dapat menghemat biaya dalam menyampaikannya. Dengan penampilan website yang inovatif dan dinamis mendorong pengguna tertarik dalam menggunakan aplikasi berbasis *website*.

Rancangan aplikasi yang akan di buat untuk PT. Trijaya Gemilang Mandiri (PT.TGM) dealer resmi XL Axiata yang bergerak di bidang jual beli produk XL Axiata guna untuk memanfaatkan teknologi informasi yang sudah berkembang terutama website. Proses pendataan jual beli barang dan pembuatan laporan akan memanfaatkan aplikasi yang akan di rancang di gunakan oleh *user Admin* dan *Sales*. Di rancang berbasis website guna memudahkan di akses di manapun dan kapanpun dengan perangkat handphone, tablet maupun komputer dan sejenisnya. Dalam pembuatan laporan, sejauh ini PT.TGM masih mengandalkan para *sales* untuk mencatat penjualan menggunakan bon nota, di berikan kepada admin lalu akan di rekap data satu per satu per toko dan per *sales* menggunakan Ms.Excell dan di kirim ke bagian akunting sehingga prosesnya memakan waktu yang lama dan banyak terjadi kesalahan salah memasukan baik nama barang, jumlah barang dan harga barang. Oleh karena itu, pembuatan rancangan aplikasi berbasis website yang memanfaatkan teknologi informasi perlu diterapkan di PT.TGM untuk pengolahan data dan melakukan pembuatan laporan.

2. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian tugas akhir yaitu: metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) dengan menggunakan bantuan diagram *Unified Modeling Language* (UML), *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek.

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian tugas akhir yaitu: metode perancangan *Waterfall*. Dalam metode perancangan *waterfall* memiliki beberapa tahapan, berikut dibawah ini tahapan-tahapan metode perancangan *waterfall* :

1. Analisa Kebutuhan

   Pada tahap ini ada komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang dibutuhkan oleh PT. Trijaya Gemilang Mandiri. Informasi ini diperoleh melalui wawancara kepada manajemen PT. Trijaya Gemilang Mandiri untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, antara lain data berupa laporan penjualan yang di buat oleh para sales dapat di monitor langsung oleh admin untuk di kirim ke divisi keuangan.
2. Desain Aplikasi

   Desain Aplikasi membantu dalam pembuatan aplikasi yang akan di rancang, proses desain rancangan tampilan website menggunakan *microsoft paint* untuk pembuatan rancangan halaman dan *form* yang akan di akses oleh *user*. Metode UML diagram seperti *class*, *usecase*, *activity* dan *sequence* di gunakan untuk membantu dalam mendefinisikan arsitektur penginputan penjualan. 3. Implementasi

   Pada tahap ini, aplikasi *Digital Sales Report* pertama kali dikembangkan dalam program kecil yang disebut unit yang akan terintegrasi dalam tahap sebelumnya. Sistem akan dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.
4. Pengujian Aplikasi

   Dan setelah implementasi kode atau pembangunan Aplikasi ini selesai dilanjutkan dengan pengujian Aplikasi dengan metode *black box*.
5. Pemeliharaan

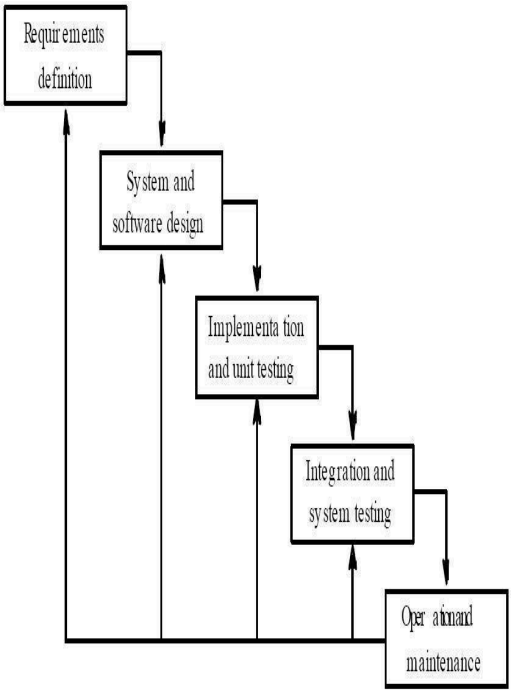
   Pada tahap pemeliharaan hanya akan di jadikan batasan aplikasi Digital Sales Report karna aplikasi belum sampai ke tahap pemeliharaan.

3. LANDASAN TEORI

3.1 Metode Waterfall

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model Waterfall. Model *waterfall* merupakan pengembangan sistem informasi yang sistematik dan sekuensial. (Sasmito, 2017). Model *waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X



Gambar 3.1 Perancangan Sistem

1. Requirements Definition

Sebelum melakukan pendefinisian kebutuhan, penulis terlebih dahulu melakukan wawancara dengan manajemen PT Trijaya Gemilang Mandiri serta melakukan studi pustaka dari jurnal maupun buku yang mendukung penelitian. Berdasarkan wawancara dan studi pustaka yang dilakukan, penulis menganalisis data dari data yang dikumpulkan untuk mendapatkan permasalahan yang ada yang nantinya akan dibuat menjadi kebutuhan pengembangan sistem yang nantinya dari sistem tersebut dapat memecahkan masalah yang ada. Pendefinisian difokuskan pada kebutuhan fungsi aplikasi untuk memenuhi kendala yang dialami perusahaan saat ini.

2. System and Software Design

Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses, dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memelihara kebutuhan sesuai dengan pendefinisian kebutuhan. Setelah peneliti mendapatkan dokumen hasil dari pendefinisian kebutuhan, maka peneliti mengubah kebutuhan-kebutuhan fungsi *software* tersebut menjadi sebuah bentuk desain sistem dan aliran proses dari sistem yang akan dirancang.

3. Implementation and Unit Testing

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. Integration and System Testing

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. Maintenance

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalaha, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

3.2 *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modelling Language adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh *Object Management Group* dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997.UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software.*UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktorfaktor *scalability, robustness, security*, dan sebagainya. Menurut Mulyani (2016:48) mengatakan UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem. Menurut peneliti (Kroenke et al., 2018), UML adalah seperangkat diagram, struktur, dan teknik untuk memodelkan dan merancang program dan aplikasi berorientasi objek. Sedangkan menurut (Rumpe, 2017), UML digunakan sebagai notasi untuk berbagai kegiatan, seperti memodelkan kasus bisnis, menganalisis bentuk sistem, serta arsitektur dan desain awal.

3.2.1 Use Case Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155), use case atau diagram use case

P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

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. Syarat penamaan pada use case adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami

3.2.2 Activity Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:161), diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

3.2.3 Sequence Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2018:165), diagram sekuen atau sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan massage yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

3.3 MySql Server

MySQL merupakan *software database open source* yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Subagia, 2018:67). MySQL merupakan basis data yang bersifat *open source* sehingga banyak digunakan di dunia. Walaupun gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang memadai (Risnandar 2013:92).

3.4 HTML

Menurut Winarno dkk (2013:74) mengatakan bahwa "HTML awalnya hanya didesain sebagai Bahasa untuk pertukaran dokumen teknis dan saintifik. Karena itu HTML didesain secara sederhana, HTML menggunakan tag-tag yang dapat dipahami dengan mudah untuk membuat dokumen sederhana".

3.5 Pengertian Bahasa PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk pembuatan website dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunanya (Wardana, 2016:1). *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis data kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambahkan ke HTML (Supono & Putratama, 2018:1). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan website dinamis yang dapat menerjemakan basis data kode program yang ditambahkan ke HTML.

3.6 Metode Black Box Testing

Iskandaria (2013), "Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak".

4. ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Metode Perancangan Yang Digunakan

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model Waterfall. Model *waterfall* merupakan pengembangan sistem informasi yang sistematik dan sekuensial. (Sasmito, 2017). Model *waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

4.1.1 *Requirements Definition*

Sebelum melakukan pendefinisian kebutuhan, penulis terlebih dahulu melakukan wawancara dengan manajemen PT Trijaya Gemilang Mandiri serta melakukan studi pustaka dari jurnal maupun buku yang mendukung penelitian. Berdasarkan wawancara dan studi pustaka yang dilakukan, penulis menganalisis data dari data yang dikumpulkan untuk mendapatkan permasalahan yang ada yang nantinya akan dibuat menjadi kebutuhan pengembangan sistem yang nantinya dari sistem tersebut dapat memecahkan masalah yang ada. Pendefinisian difokuskan pada kebutuhan fungsi aplikasi untuk memenuhi kendala yang dialami perusahaan saat ini.

4.1.2 *System And Software Design*

Desain Aplikasi membantu dalam pembuatan aplikasi yang akan di rancang, proses desain rancangan tampilan website menggunakan *microsoft paint* untuk pembuatan rancangan halaman dan *form* yang akan di akses oleh *user*. Metode UML diagram seperti *class*, *usecase*, *activity* dan *sequence* di gunakan untuk membantu dalam mendefinisikan arsitektur penginputan penjualan.

4.1.3 *Implementation And Unit Testing*

Pada tahap ini, aplikasi *Digital Sales Report* pertama kali dikembangkan dalam program kecil yang disebut unit yang akan terintegrasi dalam tahap sebelumnya. Sistem akan dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

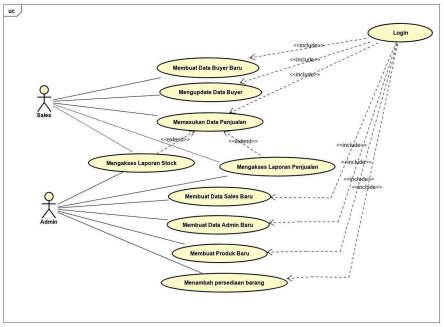
4.1.4 *Integration And System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai Dan setelah implementasi kode atau pembangunan Aplikasi ini selesai dilanjutkan dengan pengujian Aplikasi dengan metode *black box*.

4.1.5 *Maintenance*

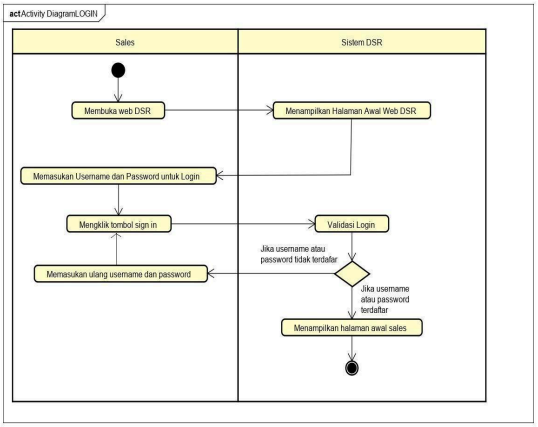
Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, Pada tahap pemeliharaan hanya akan di jadikan batasan aplikasi Digital Sales Report karna aplikasi belum sampai ke tahap pemeliharaan.

4.2 Use Case Diagram

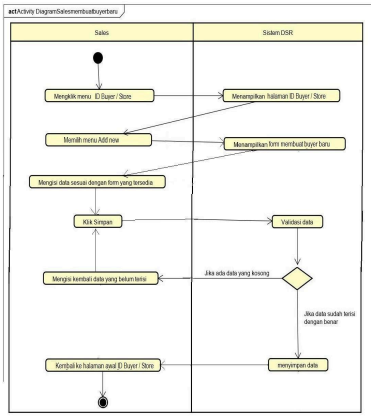


Gambar 3.2.1 Use Case Diagram

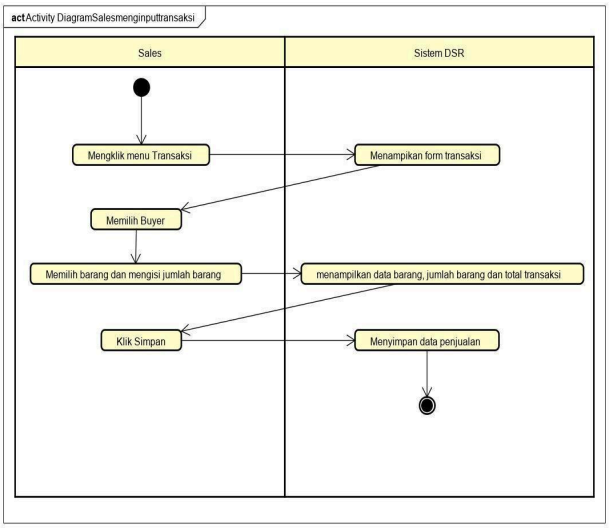
4.3 Activity Diagram



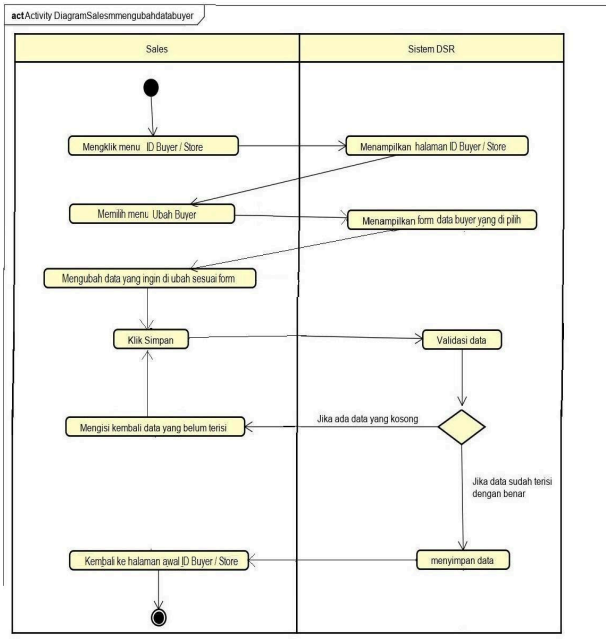
Gambar 3.3.1 *Activity Login*



Gambar 3.3.2 *Activity diagram Membuat Buyer Baru*

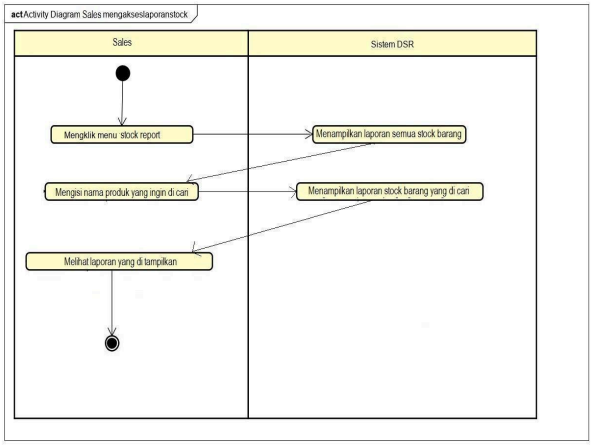


Gambar 3.3.2 *Activity diagram Transaksi Penjualan*

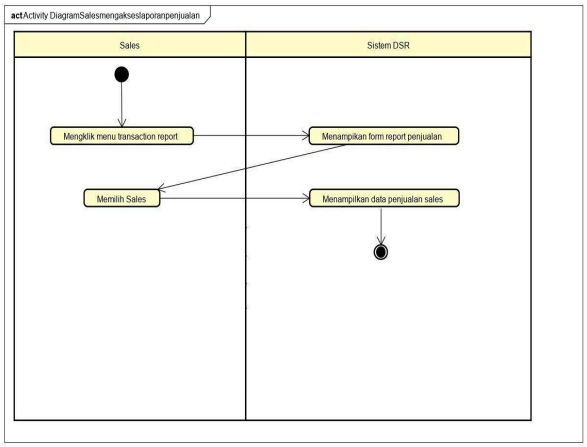


Gambar 3.3.3 *Activity diagram* Mengupdate Data Buyer

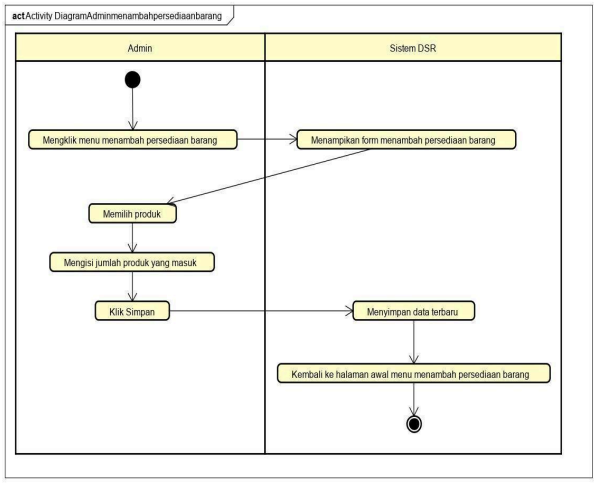
P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X



Gambar 3.3.4 *Activity diagram* Mengakses Laporan Stock



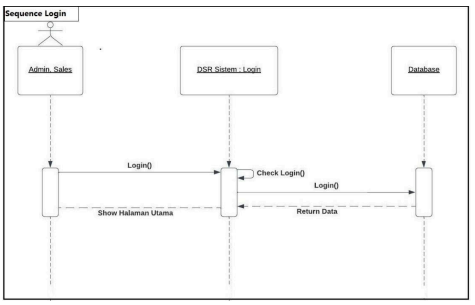
Gambar 3.3.5 *Activity diagram* Mengakses Laporan Penjualan



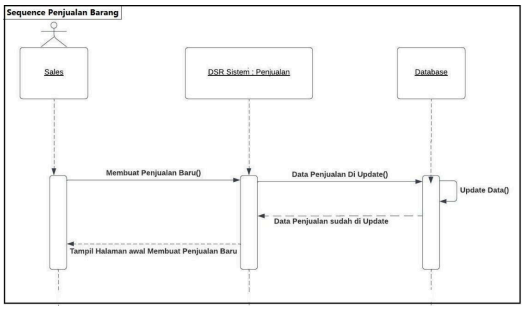
Gambar 3.3.6 *Activity diagram* Menambah Persediaan Barang

\

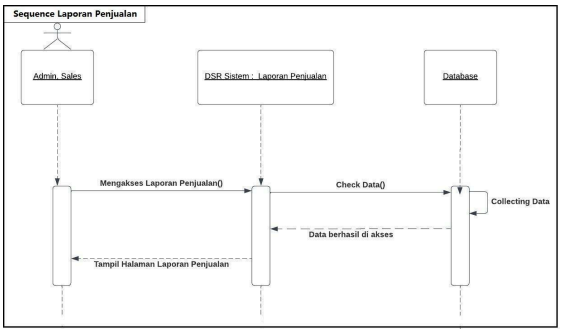
4.4 Sequence Diagram



Gambar 3.4.1 Sequence Diagram Login



Gambar 3.4.2 Sequence Diagram Transaksi Penjualan



Gambar 3.4.3 Sequence Diagram Laporan Penjualan

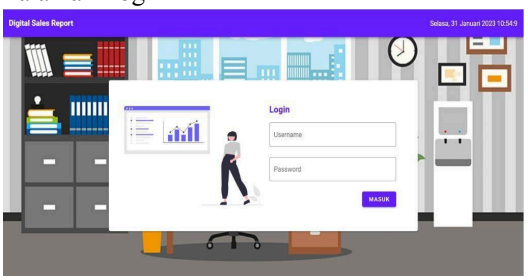
4. IMPLEMENTASI SISTEM

Pada tahap ini akan ditentukan apakah pembangunan sistem telah sesuai dengan analisa dan perancangan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini ditampilkan dalam bentuk *screenshoot*.

4.1.Implementasi Sistem

Pada bagian ini akan menjelaskan tampilan-tampilan halaman program saat dijalankan atau implementasi dari hasil analisa.

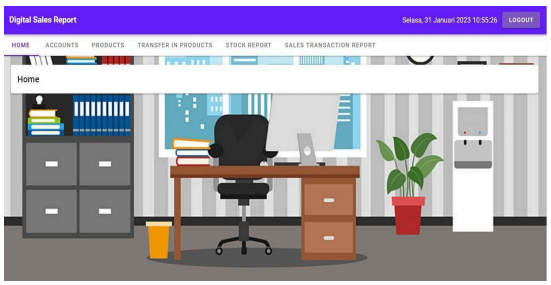
1. Halaman Login



P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

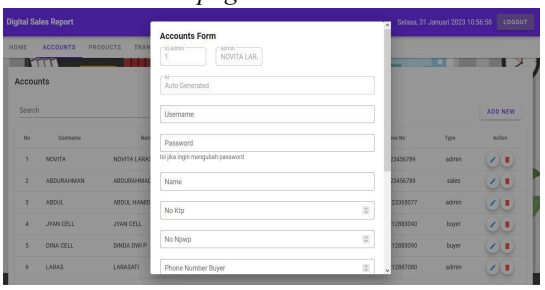
Gambar 4.1.1 Halaman Login

2. Halaman *Dashboard*



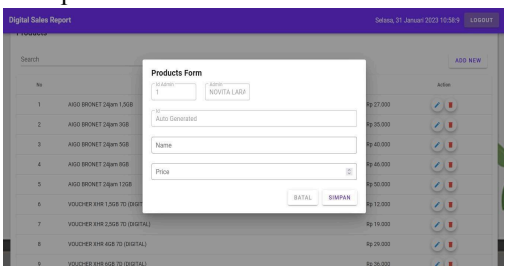
Gambar 4.1.2 Halaman *Dasboard*

3. Halaman *Homepage Accounts*



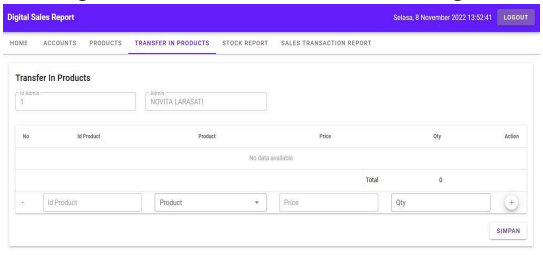
Gambar 4.1.3 Halaman *Accounts*

4. Tampilan Products



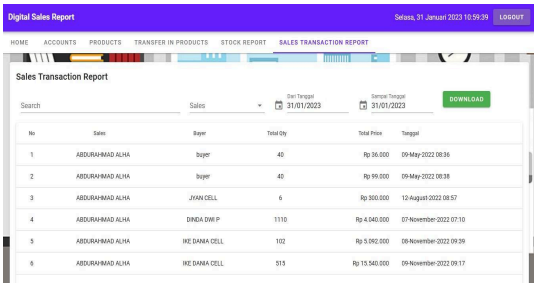
Gambar 4.4 Halaman Products

5. Tampilan Menambah Persediaan Barang



Gambar 4. 5 Halaman Menambah Persediaan Barang

6. Tampilan Menambah Persediaan Barang



Gambar 4. 6 Halaman Laporan Penjualan

4.2. Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem yang dipilih adalah Black Box Testing, Karena dalam pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

Tabel 4. 31 Pengujian Fungsionalitas Sistem
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Aplikasi Dengan Metode *BlackBox Testing*

No	Name Menu	Prosedur Pengujian	Hasil Keluaran yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	Memasukkan Username, Password yang benar	masuk ke halaman dashboard utama sesuai dengan akun user	[●] Berhasil [ ] Gagal
2	Login	Memasukkan Username, Password yang salah	Muncul pesan "Login Gagal, Username/Password Salah" / Close.	[●] Berhasil [ ] Gagal
3	*Accounts* (Menambahkan *User*)	Menginputkan data pada Username, Password,Nama,No.ktp, No.Npwp, Phone Number, Adress, Type (Admin/User/ Buyer)	Muncul pesan "Sucessfully save data", Data berhasil disimpan ke database dan muncul di halaman	[●] Berhasil [ ] Gagal
4	*UserAcces* (Menambahkan *User*)	Menginputkan data pada Username, Password,Nama,No.ktp, No.Npwp, Phone Number, Adress, Type (Admin/User/ Buyer) tapi ada field yang masih kosong	Muncul pesan "Please fill required field" Gagal menambah data	[●] Berhasil [ ] Gagal
5	*Accounts* (Merubah	Merubah inputan data pada	Muncul pesan "Sucessfully save data", Data	[●] Berhasil [ ] Gagal

P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

	data *Accounts*)	Username, Password,Nama,No.ktp, No.Npwp, Phone Number, Adress, Type (Admin/User/ Buyer)	berhasil disimpan ke database dan muncul di halaman	
6	*Accounts* (Merubah data *Accounts*)	Merubah inputan data pada Username, Password,Nama,No.ktp, No.Npwp, Phone Number, Adress, Type (Admin/User/ Buyer)tapi ada field yang masih kosong	Muncul pesan "Please fill required field" Gagal menambah data	[●] Berhasil [ ] Gagal
7	*Products* (Menambah kan Produk)	Menginputkan Nama Produk dan Harga Produk	Muncul pesan "Sucessfully save data", Data berhasil disimpan ke database dan muncul di halaman	[●] Berhasil [ ] Gagal
8	*Products* (Menambah kan Produk)	Menginputkan Nama Produk dan Harga Produk tapi ada field yang masih kosong	Muncul pesan "Please fill required field" Gagal menambah data	[●] Berhasil [ ] Gagal
9	*Products* (Merubah Data Produk)	Merubah Nama Produk dan Harga Produk	Muncul pesan "Sucessfully save data", Data berhasil disimpan ke database dan muncul di halaman	[●] Berhasil [ ] Gagal
10	*Products* (Merubah Data Produk)	Merubah Nama Produk dan Harga Produk tapi ada field yang masih kosong	Muncul pesan "Please fill required field" Gagal menambah data	[●] Berhasil [ ] Gagal
11	Transfer In Products (Menambah Stok Barang)	Menambah Jumlah Barang di kolom Quantity	Muncul pesan "Sucessfully save data", Data berhasil disimpan ke database dan muncul di halaman	[●] Berhasil [ ] Gagal
12	Stock Report (Melihat Laporan Stock)	Melihat Laporan Stock	Berhasil memunculkan data stok	[●] Berhasil [ ] Gagal
13	Sales Transaction Report (Melihat Laporan Penjualan)	Melihat Laporan Penjualan	Berhasil memunculkan data penjualan	[●] Berhasil [ ] Gagal
14	Transaction (Melakukan penjualan)	Mengisi Nama Barang dan Quantity	Muncul pesan "Sucessfully save data", Data berhasil disimpan ke database dan kembali ke halaman transaksi	[●] Berhasil [ ] Gagal
15	Transaction (Melakukan penjualan)	Mengisi Nama Barang dan Quantity tapi ada field yang masih kosong	Muncul pesan "Please fill required field" Gagal menambah data	[●] Berhasil [ ] Gagal

5.1 KESIMPULAN

Berikut merupakan kesimpulan yang didapatkan penulis dari seluruh laporan Tugas Akhir Perancangan Aplikasi Penjualan *Digital Sales Report* Berbasis *Website*:

1. Perancangan aplikasi penjualan Digital Sales Report Berbasis Website memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendataan penjualan barang.
2. Perancangan aplikasi penjualan Digital Sales Report Berbasis Website memanfaatkan teknologi informasi dalam laporan penjualan.
3. Perancangan aplikasi penjualan Digital Sales Report Berbasis Website di lengkapi dengan fitur pelaporan stock secara sistematis agar dapat mempermudah proses *stock opname* secara *real time.*
4. Perancangan aplikasi penjualan Digital Sales Report Berbasis Website di lengkapi dengan fitur pelaporan penjualan secara sistematis agar dapat mempermudah proses pembukuan laporan keuangan.

REFERENSI

[1] Abdullah, Thamrin. 2017. *Manajemen Pemasaran*. PT Raja Grafindo Persada. Depok.

[2] Basu Swastha, (2017). "Tujuan Penjualan" Managemen Pemasaran Modern ; Yogyakarta

[3] Chaffey, Dave and Ellis-Chadwick (2016). Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice, Sixth Edition. Pearson

[4] Dadan Zaliludin, Rohmat rohmat. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan

P-ISSN : 1858-3938
E-ISSN : 2721-284X

Berbasis Web : Aplikasi Penjualan pada Newbiestore). Bandung

[5] Dedi Purwana, Rahmi, Shandy Aditya. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani,*"Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka*

[6] Ikatan Akuntan Indonesia. (2015) Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan, Jakarta; Ikatan Akuntan Indonesia

[7] *Sari, Duren Sawit"*. Vol 1 No 1, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta: 2017).

[8] Kotler, Amstrong. 2016 *Principles Of Marketing Sixteenth Edition Global Edition. England. Pearson Education Limited*

[9] Prof. Dr. Sri Mulyani. (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi SisteMatika.

[10] Rachmad Hakim.S (2016). "*Pengertian Aplikasi*". Retrieved from Lessmardin 1988 Wordpress

[11] Rusdi Nur dan Sayuti, Arsyad, Muhammad. 2018. Perancangan Mesin-Mesin Industri. Yogyakarta: Deepublish

[12] Sukamto dan Shalahuddin. (2018:155). 'Usecase Diagram' Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak. Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika: Bandung

[13] Sukamto dan Shalahuddin. (2018:141). 'Class Diagram' Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak. Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika: Bandung

[14] Sukamto dan Shalahuddin. (2018:161). 'Activity Diagram' Ilmu Rekayasa Perangkat Lunak. Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika: Bandung

[15] Utomo, L. P. 2018. Kecurangan dalam Laporan Keuangan "Menguji Teori Fraud Triangle". *Jurnal Akuntansi dan Pajak, 19(01), 2018, 77-88*.