

Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Berbasis Java Netbeans

¹Elly Agustina Julisawati*, ²Sari Noorlima Yanti

¹Sistem Informasi, STMIK Jakarta STI&K, Indonesia

²Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri, Universitas Gunadarma, Indonesia

*e-mail: ellyagustina66@gmail.com

Received: 19-08-2022, **Revised:** 15-09-2022, **Accepted:** 14-10-2022

Abstrak

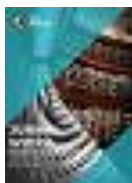
Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda dirancang untuk membuat pembelian sepeda menjadi lebih mudah dan efisien bagi pelanggan. Ini dirancang agar mudah digunakan dan mudah digunakan, menjadikannya pilihan yang bagus bagi mereka yang mencari sepeda baru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan saran dan masukan kepada tim manajemen CV TOKO SEPEDA A MIN agar proses transaksi penjualan dapat dilakukan secara otomatis, sehingga memudahkan bagian pemasaran dan penjualan dalam pendataan transaksi penjualan kendaraan sepeda. Sangat mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi tentang proses penjualan sepeda melalui CV TOKO SEPEDA A MIN. Laporan dapat dibuat dengan mudah, memberikan informasi berharga kepada pembeli dan penjual. Kegiatan sehari-hari seringkali menghadapi tantangan yang cukup signifikan, hal ini disebabkan penggunaan sistem yang masih bersifat tradisional atau dengan cara manual. Karena masih menggunakan sistem tradisional atau dengan cara manual. Hal ini membuat proses transaksi penjualan dan pelayanan kepada pembeli/pelanggan menjadi tidak efektif dan tidak efisien, baik dari segi waktu maupun tenaga. Alur informasi yang digunakan dalam pembangunan sistem aplikasi ini didasarkan pada Diagram Konteks dan Data Flow Diagram (DFD). Tingkat pertama, yang dikenal sebagai Tingkat 0, berhubungan dengan hubungan antara entitas dalam sistem. ERD, atau Entity Relationship Diagram, juga digunakan untuk menunjukkan bagaimana berbagai entitas terkait satu sama lain. Dalam pembuatan sistem aplikasi ini menggunakan program Aplikasi java netbeans

Kata kunci: sistem Aplikasi, Penjualan, Sepeda, java netbeans

Abstract

The Bike Sales App System is designed to make buying bicycles easier and more efficient for customers. It's designed to be easy to use and easy to use, making it a great choice for those looking for a new bike. The purpose of this study is to provide advice and input to the management team of CV TOKO SEPEDA A MIN so that the sales transaction process can be carried out automatically, making it easier for the marketing and sales department in data collection of bicycle sales transactions. It is very easy and fast to get information about the bicycle sales process through CV TOKO SEPEDA A MIN. Reports can be generated easily, providing buyers and sellers with valuable information. Daily activities often face significant challenges, this is due to the use of systems that are still traditional or manual. This makes the process of selling transactions and services to buyers/customers ineffective and inefficient, both in terms of time and effort. The flow of information used in the development of this application system is based on Context Diagrams and Data Flow Diagrams (DFD). The first level, known as Level 0, deals with the relationships between the entities in the system. ERD, or Entity Relationship Diagram, is also used to show how various entities are





related to each other. In making this application system using the Java netbeans application program

Keywords: *Application system, Sales, Bicycle, java netbeans*

1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi komputer telah memudahkan para pelaku bisnis untuk mengolah data menjadi informasi, yang kemudian diolah kembali dengan cara yang lebih mudah dipahami. Pekerjaan menyajikan informasi didasarkan pada prinsip-prinsip sistem informasi. Toko Sepeda A Min adalah perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menjual sepeda berkualitas tinggi dan memberikan pengalaman terbaik kepada pelanggannya. Sebagai bisnis lokal, Toko Sepeda A Min menjual berbagai macam sepeda dan suku cadang lokal, serta jasa modifikasi sepeda.

Ada banyak keuntungan bekerja sama dengan waralaba. Salah satu cara terbaik untuk memasarkan potensi Toko Sepeda A Min adalah bermitra dengan waralaba. Ini akan memberi Anda akses ke sumber daya dan dukungan yang sama yang dapat ditawarkan oleh perusahaan yang lebih besar, serta basis pelanggan yang sama. Dengan konsep pemasaran ini, Toko Sepeda A Min akan mampu memberikan produk berkualitas tinggi dengan harga yang terjangkau kepada pelanggan. Ini akan memungkinkan toko untuk melayani berbagai macam pelanggan, dan akan dapat menjangkau audiens yang lebih besar. Pada tahun 2012, Toko Sepeda A Min sudah terkenal di komunitasnya karena banyak pilihan sepeda dan aksesorisnya. Mereka juga diakui oleh pemerintah daerah atas usaha dan keberhasilan mereka.

Sistem yang digunakan CV Sepeda A Min untuk menjual sepeda masih dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan buku transaksi dan Microsoft Excel. Artinya data dan laporan belum diolah oleh komputer. Fungsi adalah sekumpulan instruksi yang memberi tahu komputer apa yang harus dilakukan. Fungsi dapat mengambil input dan menghasilkan output.

2 Tinjauan Literatur

2.1 Pengertian Sistem

Pengertian sistem dalam teknologi informasi mengacu pada data yang dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode tertentu untuk digunakan dalam pengambilan keputusan [1]

Menurut [2] sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Saran ini dituangkan dalam buku Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Berbagai subsistem berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan satu kesatuan yang utuh.

Menurut [3] sistem adalah sekelompok elemen, baik fisik maupun non fisik, yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai satu atau lebih tujuan.

Peneliti menyimpulkan bahwa sistem adalah suatu susunan yang terdiri dari pilihan-pilihan berdasarkan fungsinya, dengan individu-individu yang saling mendukung untuk membentuk satu kesatuan yang utuh. Setiap individu dalam sistem bergantung dan membutuhkan orang lain agar dapat berfungsi dengan baik.

2.2 Aplikasi

Aplikasi mengacu pada penggunaan komputer untuk memproses input menjadi output. Hal ini dapat dilakukan melalui instruksi atau pernyataan yang terstruktur dengan cara tertentu.[2]

Menurut [4] Aplikasi adalah unit perangkat lunak yang dirancang untuk melayani tujuan tertentu seperti sistem perdagangan, permainan, layanan komunitas, atau periklanan. Peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan pekerjaan tertentu.





2.3 Penjualan

Penjualan adalah suatu proses dimana penjual memenuhi kebutuhan dan keinginan pembeli untuk mencapai manfaat yang berkelanjutan baik bagi penjual maupun pembeli. Proses ini menguntungkan kedua belah pihak. Penjualan adalah hasil yang dicapai oleh bisnis sebagai imbalan atas layanan yang diberikan. Penjualan adalah ilmu dan seni untuk secara pribadi mempengaruhi penjual dan mengundang orang lain untuk bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan. Penjualan menciptakan proses pergantian layanan antara pembeli dan penjual. [5]

Peneliti menyimpulkan bahwa penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi orang lain untuk membeli barang dan jasa yang ditawarkan sehingga dapat memberikan kepuasan timbal balik antara penjual dan pembeli. Perusahaan yang menjual produk atau jasa memperoleh pendapatan dari jumlah yang mereka tetapkan kepada konsumen untuk produk atau jasa yang ditawarkan.

2.4 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang menggunakan variabel untuk membantu eksekusi komputer.[6] Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin atas bawah yang minimal

2.5 Pengertian Basis Data

Basis data dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang diorganisasikan dengan cara tertentu dan disimpan di komputer. Basis adalah pondasi atau gudangnya sedangkan data merupakan representasi dari semua fakta yang ada di dunia nyata. Basis data adalah kumpulan data yang terkait secara logis yang dapat digunakan untuk mengambil informasi yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. Dari penjelasan mengenai database di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa database merupakan kumpulan banyak data dari suatu organisasi yang disimpan secara sistematis dan terintegrasi.

2.6 Netbeans

NetBeans IDE adalah lingkungan pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh programmer untuk menulis, mengkompilasi, men-debug, dan menyebarkan program perangkat lunak. Netbeans IDE adalah lingkungan pengembangan perangkat lunak yang ditulis dalam Java yang mendukung bahasa pemrograman lain. Artinya, ia menyediakan fitur yang memudahkan pengembangan aplikasi yang ditulis dalam berbagai bahasa. NetBeans tidak hanya mendukung bahasa Java, tetapi juga C/C++, PHP, HTML, JavaScript, dan banyak lagi.





2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1 Kerangka Berpikir

3 Metode Penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan dalam mengerjakan jurnal ini adalah sebagai berikut :

3.1. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data mengacu pada proses pengumpulan data primer untuk tujuan penelitian. Proses pengumpulan data sangat penting, karena merupakan cara yang sistematis dan baku untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk melengkapi data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

a. Observasi

Observasi langsung (observasi) Dengan melakukan pengamatan lapangan secara langsung untuk memperoleh data nyata dari perusahaan karena penulis dapat mengamati secara langsung keadaan sebenarnya dari objek yang akan diteliti guna memperoleh data primer atau data sekunder. Penulis akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang proses yang terlibat dalam sistem, seperti orang-orang yang bertanggung jawab untuk memasukkan data, dokumen yang digunakan untuk merekam data tersebut, data pendukung, dan dokumen yang dihasilkan dari pengolahan data.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data. Pedoman wawancara berbentuk format “semi terstruktur”. Pertama, saya akan mengajukan





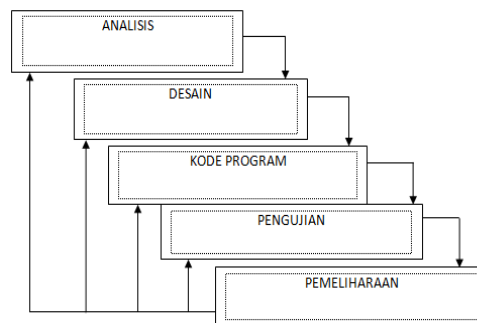
serangkaian pertanyaan kepada Anda. Kemudian, saya akan meminta Anda untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang setiap jawaban.

c. Studi Kepustakaan

Tinjauan pustaka adalah proses membaca dan mengevaluasi informasi yang terkandung dalam literatur atau buku-buku ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang dibahas. Penelitian ini didasarkan pada standarisasi literatur dan dokumentasi yang ada, dan bertujuan untuk mengumpulkan data sekunder untuk memperkuat argumen dan presentasi. Data mana yang diperoleh dari buku-buku atau literatur yang berkaitan erat dengan penelitian ini, guna mempermudah dan memperjelas apa yang ada dalam perancangan dan pembuatan sistem komputerisasi nantinya.

3.2 Model Perancangan

Metode Waterfall digunakan untuk merancang Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda pada CV Sepeda A Min. Metode waterfall adalah proses pengembangan perangkat lunak di mana pekerjaan berlangsung secara berurutan dari satu fase ke fase berikutnya, melewati fase seperti perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian.



Gambar 2. Model Waterfall

Metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang konsisten antara lain :

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak agar perangkat lunak dapat dipahami sesuai kebutuhan pengguna. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap ini akan melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dengan pemilik dari CV Sepeda A Min dan studi literatur untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin. Proses ini akan menghasilkan sebuah dokumen yang akan digunakan sebagai acuan untuk analisis sistem.

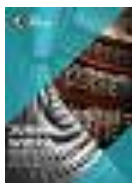
b. Desain

Proses desain perangkat lunak mencakup beberapa langkah, termasuk desain struktur data, arsitektur perangkat lunak, antarmuka, dan prosedur pengkodean. Proses desain menerjemahkan kebutuhan ke dalam desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum pengkodean. Pada Tahap ini dilakukan desain system yang akan digunakan di CV Sepeda A Min.

c. Pembuatan Kode Program

Tahap desain harus diterjemahkan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain. Ini adalah langkah penting dalam proses pembangunan. Setelah pengkodean selesai dan sistem telah dibuat, maka akan dilakukan pengujian untuk menemukan kesalahan. Setelah kesalahan ditemukan, mereka dapat diperbaiki.





d. Pengujian

Tahap atau fase pengujian ini berfokus pada logika dan fungsionalitas perangkat lunak, dan memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Tujuannya adalah untuk menemukan kesalahan dalam sistem dan kemudian memperbaikinya.

e. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan ini tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user, perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi dengan lingkungan baru.

3.3 Analisa Data

Metode analisis yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis data kualitatif dimana data yang diperoleh merupakan data yang tidak berbentuk bilangan dan data yang diperoleh bukan merupakan angka-angka yang dianalisis secara statistik. Adapun data ini dikumpulkan dengan cara pengamatan langsung dilapangan dan wawancara.

Analisis data sangat penting dalam penyusunan jurnal ini dan dalam pengembangan sistem aplikasi. Dengan menganalisis data, kita dapat memberikan makna dan membuatnya berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Analisis data juga dilakukan dalam penelitian ini agar lebih baik dan maksimal dari sistem yang dikembangkan nantinya dan untuk memenuhi harapan manajemen yang ada. Data yang akan dianalisis adalah data yang berkaitan dengan:

- a. Data Pemesanan
- b. Data Pembayaran
- c. Data Laporan Pembayaran Sepeda
- d. Data Laporan Pemesanan Sepeda

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Perancangan sistem aplikasi ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

Data yang terdapat pada Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda pada CV Sepeda A Min meliputi data pegawai, data transaksi penjualan, data laporan persediaan barang, dan laporan data pembeli. Data mengacu pada informasi yang dimasukkan ke dalam sistem sebelum diproses menjadi output yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah menyiapkan database, yaitu media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data pendukung sebagai input sistem, kemudian diolah menjadi data output sistem.

4.2 Gambaran Sistem Aplikasi

Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda di CV Sepeda A Min merupakan sistem yang dirancang untuk mengaktifkan proses penjualan sepeda. Sistem aplikasi sepeda mini berbasis Java Netbeans dirancang untuk memberikan layanan yang efisien dan sederhana kepada pembeli/pelanggan sepeda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi dan umpan balik kepada manajer atau manajemen perusahaan agar proses transaksi penjualan dapat terkomputerisasi. Hal ini akan memudahkan bagian pemasaran dan penjualan dalam pendataan transaksi penjualan kendaraan sepeda motor. Manajemen CV juga harus dipertimbangkan. CV Sepeda A Min mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi tentang proses dan laporan penjualan kendaraan.



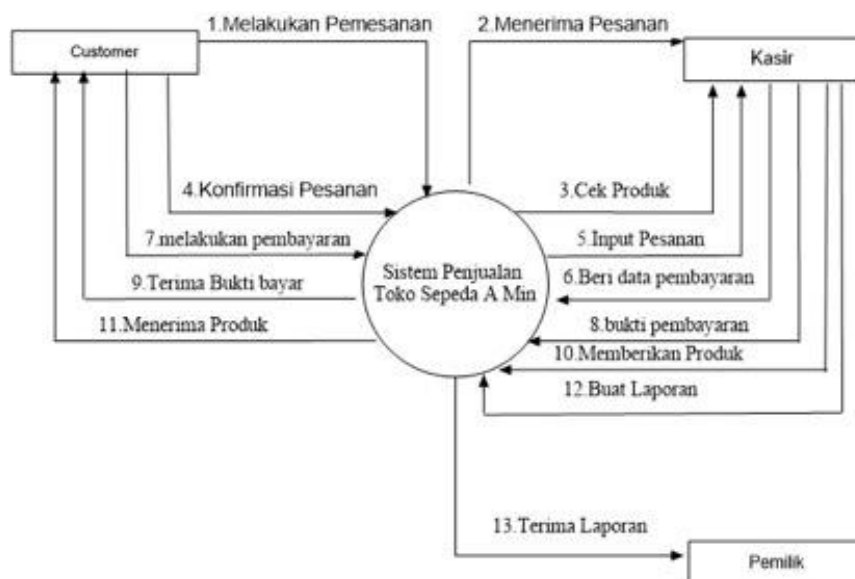


Gambar 3. Tampilan Layar Menu Utama

4.3 Aliran Informasi

4.3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram tingkat tinggi yang menunjukkan hubungan antara sistem dan sekitarnya, dan mendefinisikan batas-batas sistem. Diagram konteks adalah tingkat tertinggi DFD, menggambarkan semua input dan output untuk sistem. Ini akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh batas-batasnya, yang dapat direpresentasikan menggunakan garis. Hal ini karena *Data Flow Diagram* (DFD) dapat menggambarkan aliran data di dalam sistem secara terstruktur dan jelas. Selain itu, DFD juga dapat berfungsi sebagai dokumentasi sistem yang baik.

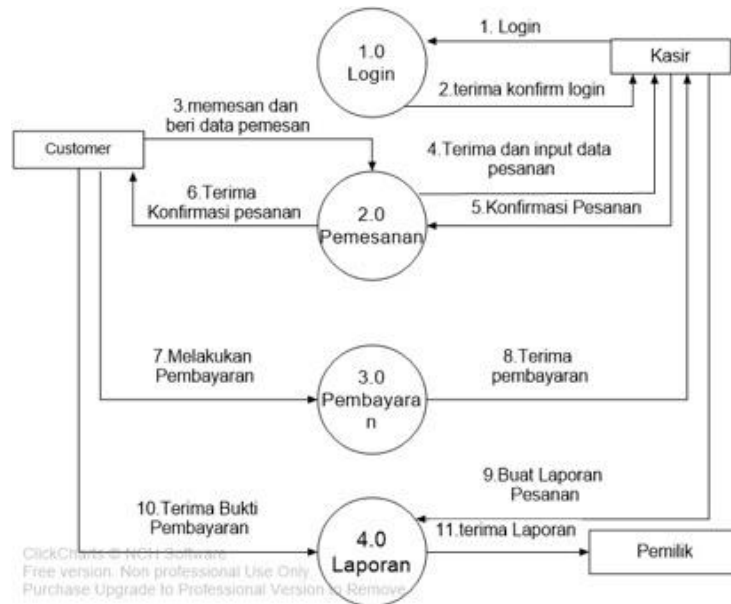


Gambar 4. Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan.





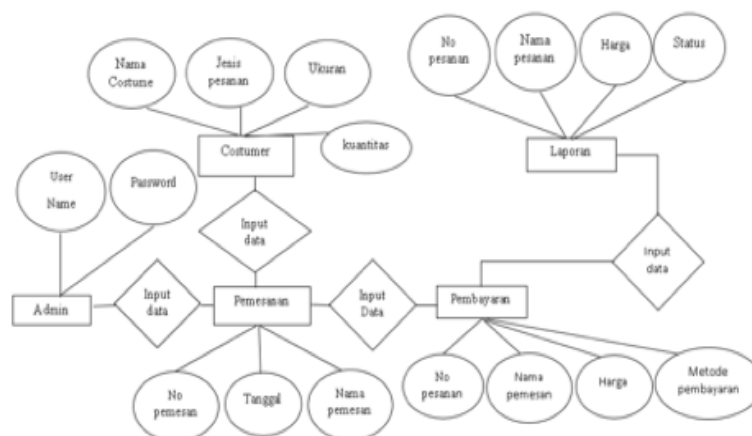
4.3.2 Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram/DFD) Level 0



Gambar 5. Diagram Nol Sistem Yang Diusulkan

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafis tentang bagaimana data mengalir dalam suatu sistem. Ini menggunakan sejumlah bentuk simbolis untuk menggambarkan aliran data antara proses yang berbeda. Data Flow Diagram (DFD) memberikan representasi visual tentang bagaimana data mengalir melalui sistem. Mereka dapat digunakan untuk memodelkan logika pemrosesan data suatu sistem, dan dapat membantu dalam memahami dan men-debug masalah sistem.

4.3.3 Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD)



Gambar 6. Entity Relationship Diagram





Gambar Entity Relationship Diagram (ERD) diatas menjelaskan hubungan antara data dalam basis data yang ada pada aplikasi pendataan pemesanan dan laporan. Data tersebut antara lain data admin, data costumer, data pembayaran, dan laporan.

4.4 Implementasi

4.4.1 Form Login Sistem Aplikasi



Gambar 7. Tampilan Login Aplikasi

Form Login Sistem Aplikasi adalah form utama bagi user biasa maupun admin, form ini ditampilkan pertama kali pada saat sistem aplikasi dijalankan. Dalam form ini terdapat menu Login Sistem Aplikasi yang hanya digunakan oleh admin dengan mengisi username dan password.

4.4.2 Form Menu Utama



Gambar 7. Tampilan Layar Menu Utama





Jika administrator dapat melakukan login ke Sistem Aplikasi, maka administrator akan melihat Menu Utama Admin. Form ini memberikan gambaran tentang menu-menu yang dapat digunakan untuk mengelola data.

4.4.3 Form Transaksi Pembayaran

The screenshot shows a web application window titled 'Pembayaran'. On the left, there are input fields for 'No. Pesanan', 'Nama', 'No. KTP', 'No. Telp', 'Kode', 'Harga', 'Pembayaran', 'Bayar DP', 'Total', 'Sisa', and 'Dibayar'. On the right, there is a 'Pesanan' table with columns: idPesanan, tanggal, nama, notelp, alamat, notelp, kodeBop. Below it is a 'Bayar' table with columns: idPesanan, tanggal, nama, notelp, alamat, notelp, kodeBop, sisa. At the bottom, there are buttons for 'Bayar', 'Membayar', 'Status Pembayaran', 'Batal Pembayaran', 'Pemesanan', 'Kembali', and 'Status Pembayaran'.

Gambar 8. Tampilan Layar Pembayaran

4.4.4 Tampilan Layar Bukti pembayaran

The screenshot shows a web application window titled 'Bukti Pembayaran'. On the left, there are fields for 'No. Pesanan', 'Nama', 'No. Telp', 'Kode Sepeda', 'Total', and 'Pembayaran', each followed by 'XXXX'. On the right, there is a 'Cari' search box and a table with columns: idPes..., tanggal, nama, notelp, kodeS..., total, status. The table contains one row: 1, 1 Agu..., agung, 089, SPD-1, 15000..., DP. At the bottom, there are buttons for 'Cetak', 'Kembali', and 'Terpilih X'.

Gambar 9. Tampilan Layar Bukti Pembayaran





4.4.5 Tampilan Laporan Pemesanan

No.	Tanggal	Nama	No. KTP	Alamat	Telp	Kode Sepeda	Status
1	16 Juli 2022	Agung	2342342523453	Jl. Potlot	09324758	SPD-10	DP
2	16 Juli 2022	Surya	2342362476	Jl. Potlot	230498575434	SPD-11	DP
3	16 Juli 2022	Surya Agung	098345879	Jl. Potlot	43534783568	SPD-12	Full
4	16 Juli 2022	Fauzi	345345345	Jl. Sup	3456456457	SPD-1	Full
5	16 Juli 2022	Amin	234624764574567	Jl. Duren Tiga	4574563425	SPD-15	Full
6	16 Juli 2022	Abif	2345246345645	Jl. Pomo	90834573450	SPD-13	Full

Jakarta, Sabtu, 16 Juli 2022

Pak Amin

Gambar 10. Tampilan Laporan Pemesanan

4.4.6 Tampilan Laporan Bukti Pembayaran

No. Pesanan	5
Tanggal	16 Juli 2022
Nama	Amin
No. KTP	234624764574567
Alamat	Jl. Duren Tiga
Telp.	4574563425
Kode Sepeda	SPD-15
Harga	250000
Diskon	Tidak Ada
Total	250000
Status	Full

Jakarta, Sabtu, 13 Agustus 2022

Pak Amin

Gambar 11. Tampilan Laporan Bukti Pembayaran





5 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan sepeda bermanfaat bagi suatu perusahaan dalam hal kinerja bisnis dan produktivitas karyawan. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan akses informasi penjualan sepeda kepada karyawan, tanpa perlu pelaporan data secara manual. Hal ini membuat aplikasi menjadi alat yang berharga untuk memberikan layanan dan informasi kepada karyawan. Mempermudah karyawan dalam bertransaksi dan menjual dana sepeda akan membantu semua orang. Aplikasi penjualan sepeda ini dirancang untuk menghindari kesalahan dan meminimalisir pemalsuan data barang yang ada di perusahaan atau sudah keluar dari perusahaan.

Referensi

- [1] A. Kadir, *Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data*. Penerbit Andi, 1999.
- [2] H. M. Jogiyanto, "Analisis Perancangan Sistem Informasi," *Yogyakarta: Andi Offset*, 2001.
- [3] T. Wahyono, "Sistem informasi konsep dasar," *Analisis Desain, dan Implementasi*, 2004.
- [4] H. W. Pramana, "Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003," *Jakarta: PT. Elex Media Komputindo*, 2012.
- [5] B. Swastha, "Manajemen Penjualan, Edisi 3, BPFE." Yogyakarta, 2008.
- [6] E. P. Utomo, "Panduan mudah mengenal bahasa java," *Bandung: Yrama Widya*, 2009.
- [7] R. Aulia, "Pembuatan Aplikasi Sistem Penjualan Pulsa Pada Toko Miyo Cell Menggunakan Netbeans 6.0. 1 dan MySQL," 2012.
- [8] A. Albanur, "SISTEM APLIKASI PENJUALAN SEPEDA MOTOR PADA CV. AKUR MOTOR HONDA TALANG PADANG BERBASIS MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0," *PROCIDING KMSI*, vol. 4, no. 1, 2016.
- [9] S. Subagio, "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Penjualan Buku Pada Toko Buku Ampu Menggunakan Microsoft Visual Basic. Net," *Jurnal Mantik Penusa*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [10] Z. Arifin, "Pembuatan Perangkat Lunak Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Sepeda Motor (Studi Kasus: Penjualan Sepeda Motor Honda pada CV. Kharisma Motor)," *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 5, no. 3, pp. 39–55, 2010.

