



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Umum**

##### **2.1.1 Pengertian Komputer**

Menurut Kadir (2017:2), “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Sebuah komputer merupakan sebuah perangkat elektronik, yang beroperasi di bawah perintah pengendali yang disimpan dalam memorinya, di mana dapat menerima data, memproses data berdasarkan aturan tertentu, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaannya di masa depan. (Shelly dan Vermaat, 2010:6)

Berdasarkan beberapa definisi komputer diatas, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah sebuah perangkat elektronik yang dapat mengolah data yaitu menerima data, memproses data, mencetak dan menyimpan data dengan mengikuti serangkaian atau program.

##### **2.1.2 Pengertian Internet**

Menurut Aryanto dan Tjendrowasono (2012:57) “Internet merupakan rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh sedunia, yang mengirimkan data-data bentuk paket data berdasarkan standart internasional protocol (IP)”.

Menurut Shelly dan Vermaat (2010:11) “Internet adalah sekumpulan jaringan dari seluruh dunia yang menghubungkan jutaan perusahaan, badan perorangan (figure 1-7)”.

Berdasarkan beberapa definisi internet diatas, dapat disimpulkan bahwa internet adalah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh dunia dengan cara mengirim data-data bentuk paket data berdasarkan standart IP antara organisasi dan pelanggannya, sehingga dapat tercipta sebuah organisasi baru secara visual.



### 2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Afandi dan Saputra (2013:51) “Perangkat lunak merupakan perangkat yang berfungsi untuk melakukan pengerjaan dalam data processing sistem untuk mendukung bekerjanya sistem”.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018:2), “Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (user manual)”.

Berdasarkan beberapa definisi perangkat lunak diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan kebutuhan, model desain dan cara penggunaannya, sehingga dapat berfungsi untuk melakukan pengerjaan dalam data processing sistem sesuai kebutuhan user untuk mendukung bekerjanya sistem.

### 2.1.4 Pengertian Data

Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya. (Fathansyah, 2015:2)

Menurut Sutanta (dalam Sembiring dan Nurhayati, 2012:14) “Data adalah sebagai bahan keterangan tentang kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal”.

Berdasarkan beberapa definisi data diatas, dapat disimpulkan bahwa data adalah representasi tentang kejadian nyata atau fakta-fakta yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, konsep, barang dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya yang menunjukkan jumlah, tindakan atau hal.



### **2.1.5 Pengertian Database**

Menurut Simamarta (dalam Gulo dan Simamora, 2018:31) “Database adalah struktur penyimpanan data untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang di simpan dalam sebuah database komputer, diperlukan sistem manajemen seperti MYSQL server”.

Menurut Anhar (dalam Gulo dan Simamora, 2018:32) “Database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan data field atau kolom”.

Berdasarkan beberapa definisi database diatas, dapat disimpulkan bahwa database adalah struktur penyimpanan data berupa sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan sekumpulan data field atau kolom untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang disimpan dalam sebuah komputer.

### **2.1.6 Pengertian Sistem**

Menurut Taufiq (2018:2) “Sistem adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik abstrak maupun fisik yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Menurut Afandi dan Saputra (2013:50) “Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain terpadu”.

Berdasarkan beberapa definisi sistem diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan dari unsur, komponen baik abstrak maupun fisik yang terorganisasi, saling terintegrasi, saling berinteraksi saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

### **2.1.7 Pengertian Informasi**

Menurut Taufiq (2018:2) “Informasi adalah data-data yang diolah sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna”.



Menurut Bahra (dalam Sembiring dan Nurhayati, 2012:14) “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun akan datang”.

Berdasarkan beberapa definisi informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data-data yang telah diolah sehingga memiliki nilai tambah dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun akan datang.

### **2.1.8 Metode Pengembangan Sistem**

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:28) menjelaskan tentang metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.

#### **a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

#### **b. Desain**

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean.

#### **c. Pembuatan Kode Program**

Pada tahap pengkodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### **d. Pengujian**

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan



sesuai dengan yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian sistem akan menggunakan pengujian Black-Box. Pengujian Black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian metode ini memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

e. Pendukung (*support*) dan pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

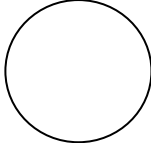
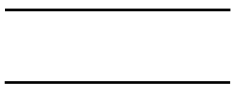

## 2.2 Teori Khusus

### 2.2.1 Data Flow Diagram (DFD)


*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi atau simbol-simbol untuk menggambarkan sistem jaringan kerja antar fungsi-fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data. (Serson, dalam Rahman dan Santoso, 2015:80)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:70), *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi.

**Tabel 2.1** Simbol-simbol pada *Data Flow Diagram*

No.	Notasi	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p>
2.		<p><i>File</i> basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harusnya sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>).</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p>



No.	Notasi	Keterangan
4.		Aliran data: merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ).

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin, 2018:71-72)

Sukamto dan Shalahuddin (2018:72-73) menjelaskan, berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 (nol) atau sering disebut juga Context Diagram  
DFD Level 0 (nol) menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 (nol) digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.
2. Membuat DFD Level 1  
DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 (nol) yang sebelumnya sudah dibuat.

## 2.2.2 Flowchart

### 2.2.2.1 Pengertian Flowchart

Indrajani (2015:36), “*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.”

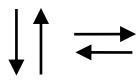

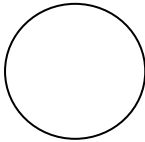
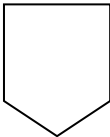


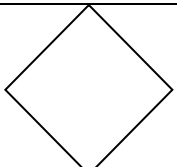
Jalinus dan Ambiyar (2016:39) Simbol-simbol *flowchart*, meliputi: (1) *flow direction symbols*; (2) *processing symbols*; dan (3) *input/output symbols*. *Flow direction symbols* digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain dan disebut juga *connecting line*, sedangkan *processing symbols* menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu prose/ prosedur. Sementara



itu *input/output symbols* menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output.





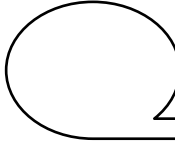


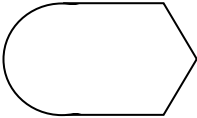
Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Flowchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.2** Simbol-simbol pada *Flowchart*

No.	Simbol	Maknanya
1.		<b>Simbol arus / flow,</b> Menyatakan jalannya arus suatu proses
2.		<b>Simbol Communication link</b> Menyatakan transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain
3.		<b>Simbol Connector</b> Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
4.		<b>Simbol Offline Connector</b> Menyatakan sambungan dari proses lainnya dalam halaman yang berbeda
5.		<b>Simbol process</b> Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh computer
6.		<b>Simbol Manual</b> Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh kompuer
7.		<b>Simbol Decision/logika</b> Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban:





		ya/tidak
8.		<b>Simbol Predefined Proses</b> Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
9.		<b>Simbol Terminal</b> Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
10.		<b>Simbol Input-output</b> Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
11.		<b>Simbol Punched Card</b> Menyatakan input berasal dari kartu atau output dituliskan ke kartu.
12.		<b>Simbol Magnetic-tape</b> Menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis.
13.		<b>Simbol Disk Storage</b> Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.
14.		<b>Simbol Document</b> Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
15.		<b>Simbol Display</b> Mencetak keluaran dalam layar monitor

(Sumber: Jalinus dan Ambiyar, 2016:40-41)

### 2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

#### 2.2.4.1 Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD)

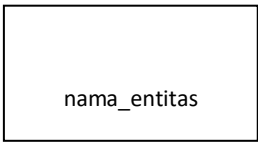
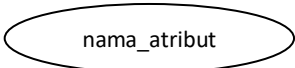
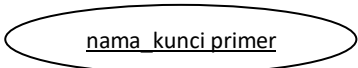
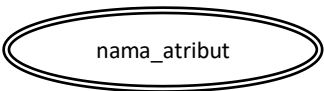
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:50) menjelaskan, “Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh



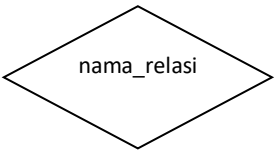

Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2.	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3.	Atribut Kunci Primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4.	Atribut Multinilai/ <i>Multivalued</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.



No.	Simbol	Deskripsi
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi/Association 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana dikedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas yang lain disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin , 2018:50-51)

#### 2.2.4 Kamus Data

Sukamto dan Shalahuddin (2018:73), “Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”. Kamus data memiliki beberapa simbol sebagai berikut :

**Tabel 2.4** Simbol-simbol pada Kamus Data

No.	Simbol	Keterangan
1	=	disusun atau terdiri dari
2	+	Dan
3	[]	baik...atau...
4	{ } <sup>n</sup>	n kali diulang/bernilai banyak
5	()	data opsional



6	*..*	batas komentar
---	------	----------------

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, 2018:74)

## 2.3 Teori Program

### 2.3.1 Pengertian HTML

Winarno, dkk (2014:1), “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah sebuah bahasa untuk menampilkan konten di web”.

Abdulloh (2015:2), “HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website”.

Berdasarkan beberapa definisi HTML diatas, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah sebuah skrip berupa tag-tag untuk menampilkan konten di website.

### 2.3.2 Pengertian PHP

Abdulloh (2015:3), “PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan server-side programming, yaitu bahasa pemrograman yang diproses disisi server”.

Berdasarkan beberapa definisi PHP diatas, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.



**Gambar 2.1** Tampilan Logo PHP

### 2.3.3 Script PHP

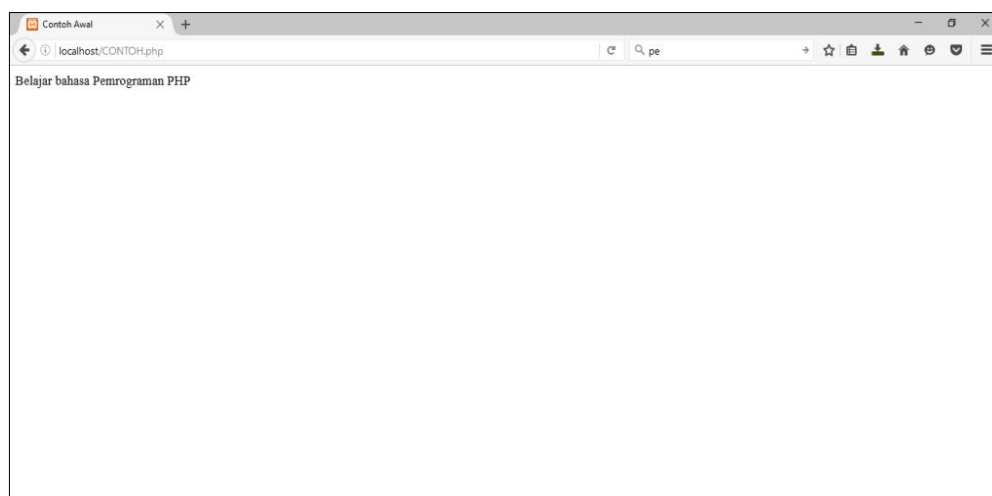
Kode (Script) PHP yang sering disebut dengan istilah embedded script yaitu script PHP yang disisipkan di antara sricpt HTML. Jadi dapat dikatakan script PHP hanya ditulis atau disisipkan ketika dibutuhkan saja, seperti



menampilkan data dari database meng-upload file, delete data, edit data dan lain sebagainya.

Contoh script :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Contoh Awal</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <?php
      echo "Belajar bahasa Pemrograman PHP";
    ?>
  </BODY>
</HTML>
```



**Gambar 2.2** Contoh Script PHP

### 2.3.4 Pengertian MySQL

Sukamto dan Shalahuddin (2018:46), “SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.”



Hendry (2015:7), “MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*)”.

Berdasarkan beberapa definisi MySQL diatas, dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara gratis dibawah General Public License (GPL).

### **2.3.5 Pengertian XAMPP**

Menurut Rahman dan Santoso (2015:80), “Xampp adalah suatu bundle web server yang populer digunakan untuk coba-coba di windows karena kemudahan instalasinya. Bundle program open source tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL”.

Aryanto (2016:4), “*Xampp* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti : *Apache, HTTP, MySQL, database*, bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*.”

Berdasarkan beberapa definisi XAMPP diatas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah aplikasi perangkat lunak web server apache didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. Terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman didalamnya seperti apache, HTTP, MySQL, database, bahasa pemrograman PHP dan Perl.

### **2.3.6 Pengertian JavaScript**

Winarno, dkk (2014:2), “*Javascript* adalah bahasa pemrograman client-side untuk memberikan efek dinamis, interaktif dan bersifat dependen, yang dieksekusi di browser”.

Abdulloh (2015:193), “*Javascript* merupakan Bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi *client*. Karena berjalan di sisi *client*. *Javascript* dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser”.



Berdasarkan beberapa definisi JavaScript diatas, dapat disimpulkan bahwa *JavaScript* adalah bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi client untuk memberikan efek dinamis, interaktif dan bersifat dependen yang dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser.

### 2.3.6.1 Dasar *JavaScript*

Cara menggunakan JavaScript adalah dengan dimasukkan di antara kode HTML menggunakan tag `<script>` dan `</script>`. Javascript bisa diletakkan di tag `<body>` ataupun tag `<head>` dari kode HTML. Untuk memasukkan javascript anda harus menggunakan tag `<script>`, tag `<script>` dan `</script>` menentukan dimana javascript harus dimulai dan diakhiri.

Baris diantara tag `<script>` dan `</script>` ini berisi data Javascript contohnya seperti berikut :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head></head>
  <body>
    <script>
      var a = " Selamat Datang! ";
      function selamat () {
        var b = " Selamat Siang! ";
        document.write (a);
      }
      selamat ();
      document.write (b) ;
    </script>
  </body>
</html>
```



## **2.4 Teori Judul**

### **2.4.1 Pengertian Aplikasi**

Indrajani (2018:3), “Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer”.

Sujatmiko (2012:23), “Aplikasi adalah kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya dan menyimpan perintah atau dokumen”.

Berdasarkan beberapa definisi aplikasi diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program yang berisi beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas pemakai komputer.

### **2.4.2 Pengertian Laporan**

Menurut Donni (2014:244), laporan merupakan bentuk penyajian fakta tentang suatu kegiatan atau keadaan yang pada dasarnya berkenaan dengan tanggung jawab yang diemban pegawai atau sekretaris.

Berdasarkan definisi laporan diatas, dapat disimpulkan bahwa laporan adalah bentuk penyajian informasi kegiatan atau keadaan yang berkenaan dengan tanggung jawab yang diemban anggota organisasi.

### **2.4.3 Pengertian Penjualan**

Menurut Sujarweni (2015:79), “Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjual belikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan”.

Berdasarkan definisi penjualan diatas, dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu kegiatan pokok perusahaan antara penjual dan pembeli dengan kesepakatan bersama untuk memperjual belikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan.





#### **2.4.4 Pengertian Aplikasi Laporan Penjualan Apartemen Jakabaring Sentraland Jakabaring pada Perusahaan Umum Pembangunan Perumahan Nasional (Persero) Kantor Pemasaran Palembang**

Aplikasi Laporan Penjualan Apartemen Jakabaring Sentraland pada Perusahaan Umum Pembangunan Perumahan Nasional (Persero) Kantor Pemasaran Palembang adalah aplikasi berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* yang dibuat untuk memudahkan bagian pemasaran untuk membuat laporan penjualan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan agar pembuatan laporan penjualan dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan dapat meminimalisir kesalahan yang sering terjadi pada saat penerapan sistem lama.