

MEMBANGUN APLIKASI PENDAPATAN JASA PADA CUCIAN MOBIL ROS3 GROUP DI BANDAR LAMPUNG

Christina RP Sinaga¹, Sony Teguh Maulana²

¹ Program Studi Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia
Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung

² Program Studi Komputerisasi Akuntansi, AMIK MASTER
Jl. Kartini No 33, Blok 6-10, Bandar Lampung, Enggal, Lampung 35127
Email: christina_ravi@yahoo.com¹, sony.tm.dj@gmail.com²

ABSTRAK

Ros3 Group merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pendapatan jasa cucian mobil yang bertempat di Jl. KS.Tubun Bandar Lampung. Data yang disimpan masih berupa arsip pembukuan sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mencari data-data pendapatan jasa yang memungkinkan terjadinya keterlambatan dan kesalahan dalam penyediaan informasi yang dibutuhkan. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan program Aplikasi pengolahan pendapatan jasa cucian kendaraan yang efektif dan efisien dan menghasilkan laporan aplikasi pendapatan jasa yang tepat waktu, relevan dan akurat. Aplikasi ini menerapkan rancangan dalam bentuk Use Case, Class Diagram, Activity Diagram dan mengimplementasikan rancangan tersebut ke bahasa pemrograman Java Netbeans dan Database MySql. Hasil dari penelitian ini menghasilkan Aplikasi Pendapatan Jasa yang dapat menginput data pendapatan, data transaksi, data pelanggan, dan detail pendapatan untuk membantu dalam memproses transaksi pendapatan jasa tepat pada waktunya dan menghasilkan laporan yang akurat.

Kata Kunci : Pendapatan Jasa, Java Netbeans, MySql

1. Pendahuluan

Dalam era teknologi dan informasi sekarang ini disadari bahwa hampir semua aspek kegiatan disegala bidang ditentukan oleh kualitas dari teknologi dan informasi yang diterima dan dihasilkan. Pemakaian komputer sebagai salah satu hasil dari teknologi saat ini sangat meluas dan masyarakat tidak hanya terbatas dalam lingkungan kerja tetapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini komputer merupakan alat bantu yang mutlak digunakan dalam pengolahan informasi, maupun penunjang dalam sistem pengambilan keputusan.

Kemajuan di dalam bidang komputer yang sangat pesat dan kebutuhan akan informasi yang semakin dirasakan, maka tidak mengherankan lagi banyak instansi baik pemerintah maupun swasta yang memanfaatkan komputer di dalam meningkatkan kinerjanya. Berbagai aktivitas dalam lingkungan instansi pemerintahan dapat lebih efisien dan efektif, serta pengolahan data dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Ros3 Group merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pendapatan jasa cucian mobil yang bertempat di Jl. KS. Tubun Bandar Lampung. Data yang disimpan masih berupa arsip pembukuan sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mencari data-data pendapatan jasa yang memungkinkan terjadinya keterlambatan dan kesalahan dalam penyediaan informasi yang dibutuhkan, dan dalam pengambilan suatu keputusan yang sangat berarti bagi pimpinan dan pegawai yang bersangkutan.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan program aplikasi pengolahan pendapatan jasa cucian kendaraan yang efektif dan efisien.
2. Menghasilkan laporan aplikasi pendapatan jasa yang tepat waktu, relevan dan akurat.

Dengan harapan penelitian ini dapat menciptakan suatu sistem informasi pengolahan pendapatan yang lebih baik.

2. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, dan penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program yang siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Menurut Suharjo (2015:08) “aplikasi adalah proses aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (relevan)”.

Menurut Hengky W. Pramana (2012) mengemukakan bahwa: “Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.”

Menurut Yuhafizar (2012) dalam Arum Erdalia (2017) mengemukakan bahwa: “Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.”

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan computer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas *user*.

2.2 Pengertian Pendapatan

Pendapatan adalah jumlah uang yang diterima oleh perusahaan. Pendapatan sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup perusahaan, semakin besar pendapatan yang diperoleh maka semakin besar kemampuan perusahaan untuk mengeluarkan keperluan yang akan dilakukan oleh perusahaan.

Pendapatan adalah penghasilan utama dari perubahan jasa. Setiap transaksi yang berkaitan dengan pendapatan jasa dilaporkan dan dimasukkan ke dalam laporan keuangan. Pendapatan dikelompokkan dalam laporan laba rugi.

Menurut Kieso, Warfield dan Weygandt (2011:955) pendapatan adalah arus masuk entitas selama satu periode, jika arus masuk tersebut mengakibatkan kenaikan ekuitas yang berasal dari kontribusi penanaman modal.”

Menurut Skousen, Stice dan Stice (2010:161) mengatakan bahwa: “Pendapatan adalah arus masuk atau penyelesaian (atau kombinasi keduanya) dari pengiriman atau produksi barang, memberikan jasa atau melakukan aktivitas lain yang merupakan aktivitas utama atau aktivitas centra yang sedang berlangsung.”

2.3 Pengertian Jasa

Pengertian jasa secara umum, jasa adalah pemberian suatu kinerja atau tindakan tak kasat mata dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya jasa diproduksi dan

dikonsumsi secara bersamaan, di mana interaksi antara pemberi jasa dan penerima jasa mempengaruhi hasil jasa tersebut.

Dalam pengertian lain, jasa adalah kegiatan yang dapat didefinisikan, yang bersifat tak teraba, yang direncanakan untuk pemenuhan kepuasan konsumen. Untuk menghasilkan jasa mungkin perlu atau mungkin juga tidak perlu penggunaan barang yang berwujud. Walaupun diperlukan barang berwujud, akan tetapi tidak terdapat pemindahan hak milik atas benda tersebut.

2.4 Pendapatan Jasa

Pendapatan Jasa adalah Jumlah uang yang diterima oleh suatu perusahaan dari suatu aktivitas yang dilakukannya, dan kebanyakan aktivitas tersebut adalah aktivitas penjualan produk atau penjualan jasa kepada konsumen. Kata pendapatan dalam dunia bisnis bukanlah hal yang asing. Bagi investor, pendapatan tidak terlalu penting jika dibandingkan dengan keuntungan, yang merupakan jumlah uang yang akan diterima setelah dikurangi dengan pengeluaran.

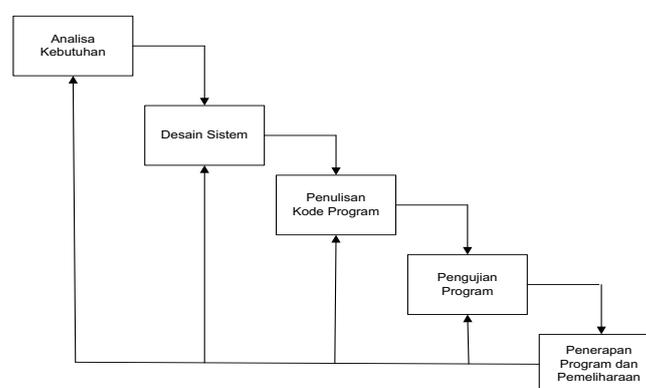
2.5 Laporan Keuangan

Laporan keuangan adalah suatu laporan yang berisikan informasi seputar keuangan dari sebuah organisasi. Laporan keuangan dibuat atau diterbitkan oleh perusahaan dari hasil proses akuntansi agar bisa menginformasikan keuangan dengan pihak dalam maupun pihak luar yang terkait.

Menurut Soemarno laporan keuangan adalah: "Laporan yang dibuat untuk para pembuat keputusan, utamanya adalah pihak luar organisasi atau perusahaan, yang isinya posisi keuangan dan hasil dari usaha suatu perusahaan."

3. Metodologi Penelitian

Di dalam mengerjakan sebuah penelitian, tentunya sebagai seorang penulis harus menyusun terlebih dahulu langkah-langkah atau tahapan-tahapan pengerjaan yang penulis kerjakan dalam proses perancangan LMS (*Learning Management System*) pada Ros3 Group. Metode pengembangan sistem yang mengacu pada model *waterfall* atau yang sering disebut juga dengan model air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 1. Rancangan Metode Pengembangan Sistem

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analisis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut.

Tahapan 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 penulis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programer yang akan menterjemahkan transaksi 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. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

3.1 Analisa Kebutuhan Sistem

3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisa terhadap kebutuhan fungsional dari sistem dimaksudkan untuk mengetahui alur informasi yang berlaku pada sistem tersebut sehingga didapatkan pemahaman akan kerja dari sistem. Lingkup dari penganalisa sistem hanya mencakup aliran informasi serta model entitas diagram sistem tersebut. Analisa kebutuhan fungsional pada sistem ini adalah:

1. Sistem dapat melakukan input data pendapatan jasa
 - a. Admin dapat menginputkan data pendapatan jasa di dalam form pendapatan yang berisikan, kode pendapatan, nama pendapatan, satuan dan tarif.
 - b. Admin dapat menampilkan, menambah, menyimpan, mengedit dan menghapus data pendapatan yang telah diinput bila adanya kesalahan saat penginputan terjadi.
 - c. Admin dapat melakukan pencarian data transaksi berdasarkan kode pendapatan.

2. Sistem dapat menghasilkan laporan pendapatan jasa.
 - a. Admin dapat menampilkan laporan pendapatan jasa harian, bulanan dan tahunan.
 - b. Admin dapat mencetak hasil laporan pendapatan jasa harian, bulanan dan tahunan.

3.1.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional pada penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dibuat mudah untuk digunakan.
2. Memudahkan bagi pengguna dalam melakukan penginputan pendapatan secara efektif dan efisien.

3.1.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pembuatan program aplikasi adalah perancangan interface dan penulisan kode program sesuai dengan sistem yang telah dirancang. Untuk membuat program sistem terkomputerisasi aplikasi ini menggunakan software pendukung, yaitu:

1. Java Netbeans 8.0.2
2. XAMPP
3. Google Chrome
4. MySql
5. JDK (Java Development Kit) x64 dan i586
6. Sistem operasi Windows 10
7. Microsoft Office Visio 2007

3.1.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Sistem informasi yang terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah dilakukan beberapa hal, yaitu proses instalasi sudah dilakukan serta hardware yang mendukung dalam menjalankan program ini.

Spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan sistem agar dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Komputer dengan processor mulai dari Pentium III
2. Harddisk 32 Gb
3. Memory
4. VGA card 32 Mb dengan SVGA Monitor
5. CPU Core C60
6. Printer dengan tipe apa saja.

Perangkat pikir (*Brainware*) yang dibutuhkan yaitu satu orang programmer.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap awal dimana pendekatan awal untuk menyelesaikan masalah yang dipilih. Selama perancangan sistem, struktur keseluruhan diputuskan. Arsitektur sistem adalah suatu cara pengorganisasian sistem ke dalam subsistem-subsistem.

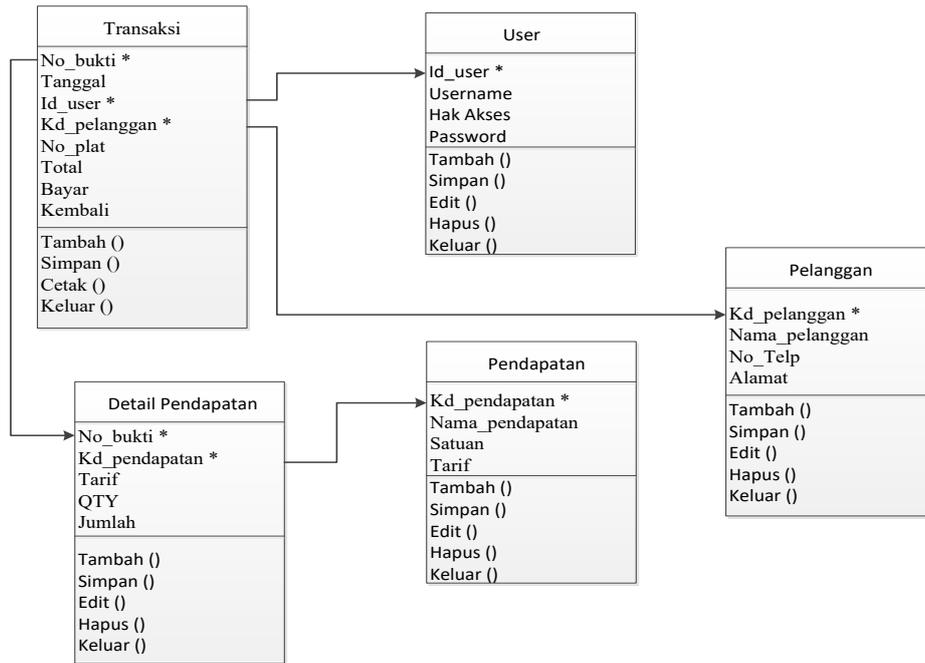
Adapun tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu :

- a. Untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistem.

- b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan system.

3.2.1 Rancangan Class Diagram

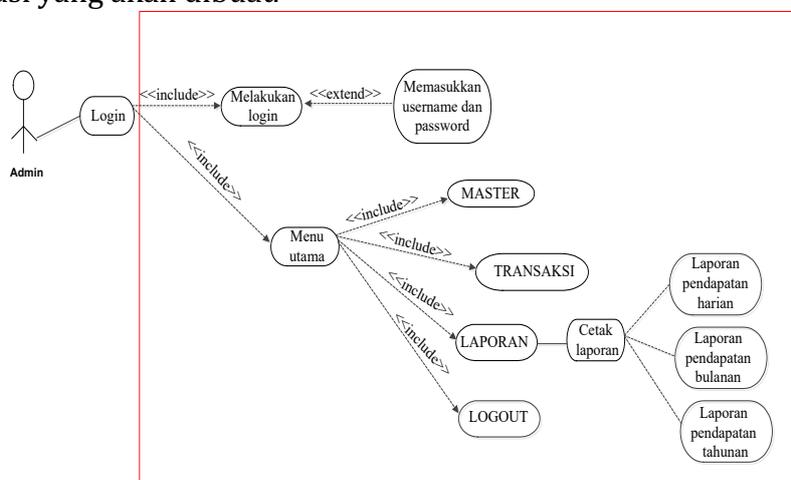
Class diagram merupakan kumpulan kelas objek (object class), kelas sebagai suatu definisi sumber daya yang termasuk di dalamnya informasi-informasi yang menggambarkan sistem dalam bentuk kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut.



Gambar 2. Class Diagram

3.2.2 Rancangan Use case

Use case merupakan bagan yang menggambarkan apa yang dapat dilakukan oleh sebuah sistem. Mendeskripsikan sebuah interaksi anatara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

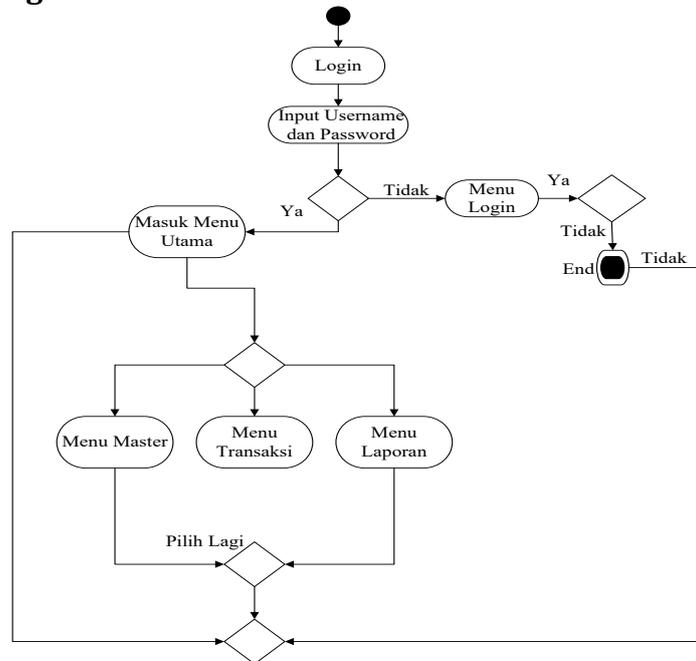


Gambar 3. Usecase

3.2.3 Activity Diagram

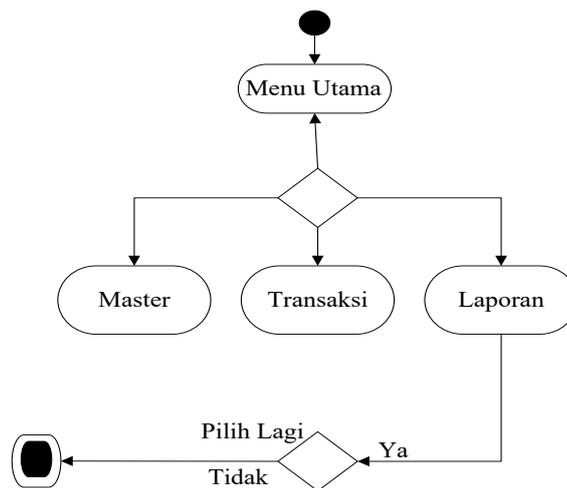
Activity Diagram menggambarkan bagan alir aktivitas dalam sebuah sistem yang dirancang, dengan aliran berawal dari decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram merupakan state diagram khusus, dimana sebagian state adalah action dan sebagian besar transisi di trigger.

Activity Diagram Login



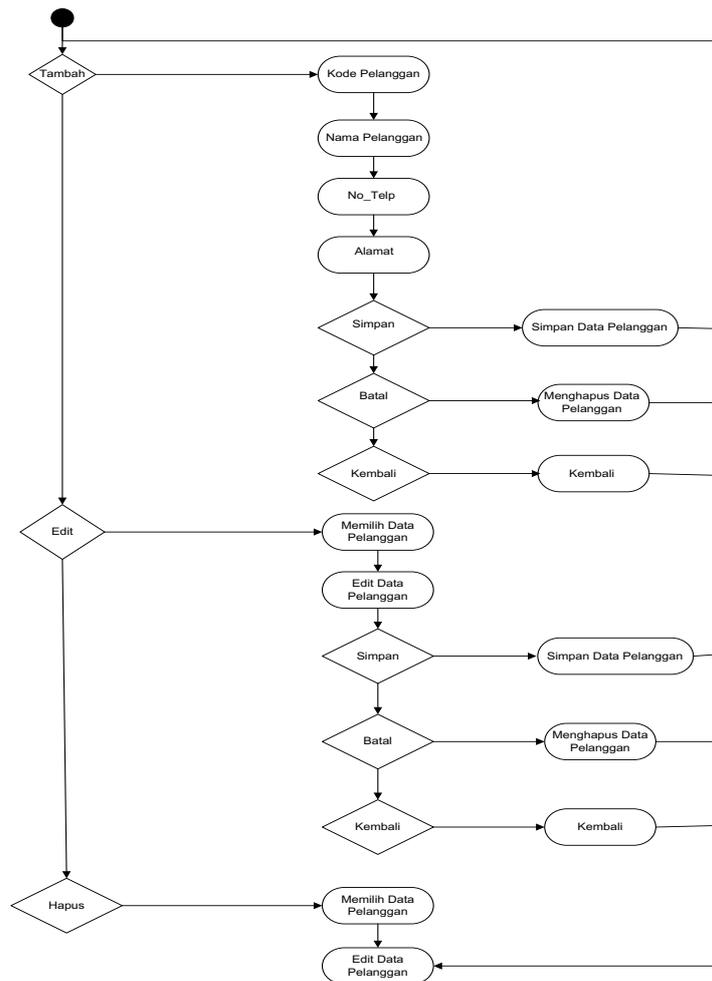
Gambar 4. Activity Diagram Login

Activity Diagram Menu Utama



Gambar 5. Activity Diagram Menu Utama

Activity Diagram Pelanggan



Gambar 6. Activity Diagram Pelanggan

3.2.4 Rancangan Input

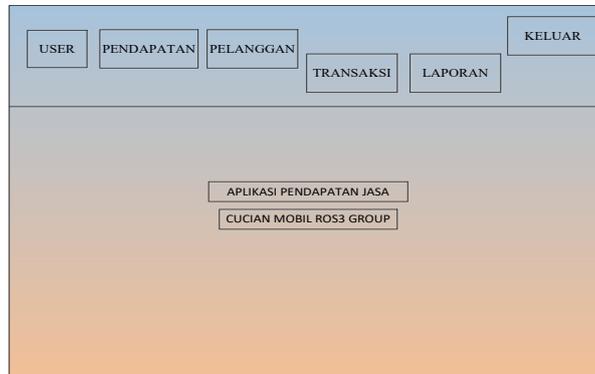
1. Rancangan form *Login* Aplikasi Pendapatan Jasa

Dibawah ini menjelaskan tentang rancangan *form login* yang digunakan oleh admin untuk masuk kedalam aplikasi pendapatan jasa yang didalamnya terdapat fitur *id user*, *username*, *password*, *login* dan *cancel*.

The image shows a login form with a blue header containing the text "CUCIAN MOBIL ROS3 GROUP" and "FORM LOGIN". Below the header, there are two input fields: "Username" and "Password". At the bottom of the form, there are two buttons: "Login" and "Cancel".

Gambar 7. Rancangan Form Login

2. Rancangan form Menu Utama Aplikasi Pendapatan Jasa
 Setelah program dijalankan (*run*) dan login berhasil maka akan masuk ke program menu utama. Pada menu utama admin dapat memilih pilihan yang ada dengan cara mengklik menu-menu yang ada seperti master, transaksi, laporan dan keluar.



Gambar 8. Rancangan Form Menu Utama

3. Rancangan form Pendapatan Jasa
 Gambar dibawah ini adalah rancangan menu tampilan data pendapatan yang memunculkan form pendapatan jasa cucian kendaraan yang dilakukan oleh admin.

CUCIAN MOBIL ROS3 GROUP FORM PENDAPATAN	
Kode Pendapatan	<input type="text"/>
Nama Pendapatan	<input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>
Tarif	<input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 9. Rancangan Form Pendapatan Jasa

4. Rancangan form Pelanggan
 Gambar dibawah ini adalah rancangan menu tampilan data pelanggan yang memunculkan form pelanggan untuk melakukan cucian kendaraan.

CUCIAN MOBIL ROS3 GROUP FORM PELANGGAN	
Kode Pelanggan	<input type="text"/>
Nama Pelanggan	<input type="text"/>
No_Telp	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 10. Rancangan Form Pelanggan

5. Rancangan form Detail Pendapatan Jasa

Gambar dibawah ini adalah rancangan menu tampilan detail pendapatan yang memunculkan form pendapatan cucian kendaraan yang dilakukan oleh admin.

Gambar 11. Rancangan Form Detail Pendapatan Jasa

6. Rancangan form Transaksi Aplikasi Pendapatan Jasa

Gambar dibawah ini adalah rancangan menu tampilan data transaksi yang memunculkan pembayaran cucian kendaraan yang dilakukan oleh pelanggan.

Gambar 12. Rancangan Form Transaksi

3.2.5 Rancangan Output

Rancangan Output Laporan Pendapatan Jasa

Gambar dibawah ini adalah rancangan output laporan pendapatan jasa yang dihasilkan dari pembayaran transaksi cucian kendaraan yang dilakukan oleh pelanggan, dimana admin itu sendiri yang menginputkan datanya di data transaksi sampai selesai, kemudian akan ada keterangan cetak laporan sehingga menghasilkan laporan pendapatan jasa seperti gambar di bawah ini.

2. Form Menu Utama

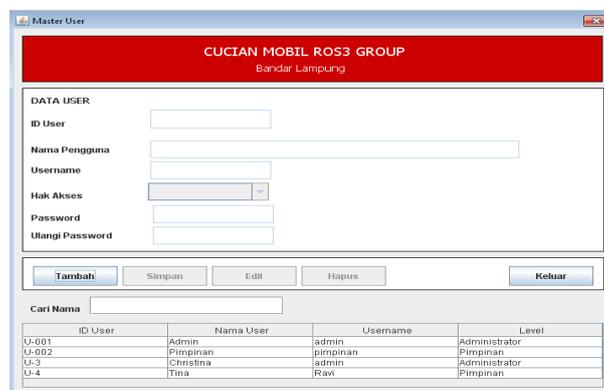
Setelah program dijalankan (run) dan login berhasil maka akan masuk ke program menu utama. Pada menu utama admin dapat memilih pilihan yang ada dengan cara mengklik menu-menu yang ada seperti data user, data pelanggan, data transaksi, data laporan. Dan dipojok kanan atas terdapat tombol (X) tang berfungsi untuk keluar dari seluruh tampilan.



Gambar 15. Tampilan Menu Utama

3. Form Data User

Form data user adalah menu dimana admin ingin memasukkan data user. Jadi pada saat membuka form user, admin akan memilih user, maka otomatis akan keluar id user, username, dan password sesuai dengan data yang dipilih setelah itu admin menginputkan id user dan hak akses lalu klik simpan. Dan di form ini juga disediakan tombol tambah untuk menambah username berdasarkan id user.



Gambar 16. Tampilan Data User

4. Form Data Pendapatan

Form data pendapatan adalah menu yang dirancang otomatis sebagai data untuk menghasilkan keseluruhan data sehingga tidak perlu menyulitkan admin dalam mengisi data lainnya. Jadi pada saat membuka form pendapatan data yang akan diinputkan di data lain sudah tersedia di data pendapatan, maka otomatis akan keluar kode pendapatan, nama pendapatan, satuan dan tarif.

Kode Pendapatan	Nama Pendapatan	Satuan	Tarif
MB01	Cuci Mobil	Unit	45000
MT01	Cuci Motor	Unit	15000
SB01	Semir Ban	Unit	5000

Gambar 17. Tampilan Data Pendapatan

5. Form Data Pelanggan

Form data pelanggan adalah menu dimana admin ingin memasukkan data pelanggan. Jadi pada saat membuka form pelanggan, admin akan memilih data pelanggan, maka otomatis akan keluar kode pelanggan, nama pelanggan, nomor telpon dan alamat sesuai dengan data yang dipilih. Dan di form ini juga disediakan tombol tambah untuk menambah kode pelanggan.

Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	No. Telp	Alamat
PL01	Jonson	081211223344	Way Halim
PL02	Ari Franky	085312234567	Teluk Betung
PL03	Christina	082274566508	Palapa

Gambar 18. Tampilan Data Pelanggan

6. Form Transaksi

Pada form laporan ini admin dapat mengisi data dengan cara menekan tombol tambah dan kemudian akan tampil cetak nota pembayaran berdasarkan QTY yang ada.

Gambar 19. Tampilan Data Transaksi

7. Form Laporan

Form dibawah ini merupakan form laporan pendapatan per hari yang sudah di akumulasikan dari setiap pencatatan. Laporan pendapatan ini juga bisa dilihat berdasarkan tahun. Serta dapat di cetak untuk nantinya ditandatangani oleh pimpinan. Form Laporan Pendapan Harian

Gambar 19. Laporan Pendapatan Harian

Laporan Pendapatan Bulanan

Gambar 20. Laporan Pendapatan Bulanan

Laporan Pendapatan Tahunan

No. Pendaftaran	Nama Pendaftaran	Skuad	Qty	Tarif Rp	Jumlah Rp
M001	Cuci Motor	Unit	11	45,000	495,000
M001	Cuci Motor	Unit	20	15,000	300,000
M001	Send Bas	Unit	8	5,000	40,000
Total Rp.					835,000

Gambar 21. Laporan Pendapatan Tahunan

8. Cetak Nota Laporan Pendapatan

Pada form laporan ini admin dapat memilih apakah akan mencetak laporan pendapatan berdasarkan hari, bulan maupun tahun. Pertama-tama pilih laporan mana yang akan dicetak, kemudian klik cetak maka laporan akan keluar berdasarkan bulan dan tahun yang di pilih.

Nama Pendaftaran	Skuad	Tarif (Rp)	Qty	No Plat	Jumlah (Rp)
Cuci Motor	Unit	15,000	12	BE1248DC	180,000
Sub Total Rp.					180,000

Gambar 22. Cetak Nota Laporan Pendapatan

5.1 Kesimpulan dan Keterbatasan

Berdasarkan hasil pembahasan di bab-bab sebelumnya pengembangan aplikasi pendapatan jasa adalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan program aplikasi pendapatan jasa cucian mobil yang efisien dan efektif. Efisien karena proses pencatatan yang berhubungan dengan laporan pendapatan jasa dilakukan dengan cepat dan dapat menghemat waktu. Efektif karena program yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan.
2. Menghasilkan program aplikasi pendapatan jasa yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Referensi

- [1] Edy Winarno, Ali Zaki, Smith Dev, 2014, Pemrograman, MySQL, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [2] H.M., Jogyanto, 2008, Pedoman Survey Kuisisioner, Mengembangkan Kuisisioner, Mengatasi dan Meningkatkan Respon, BPFE, Yogyakarta.
- [3] Hengky W. Pramana, 2012, Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

- [4] Kartikahadi, Hans., et al., 2012, Akuntansi Keuangan Berdasarkan PSAK Berbasis IFRS, Salemba Empat, Jakarta.
- [5] Kieso, Warfield dan Weygantd, 2011, Akuntansi Intermediate, Gava Media, Yogyakarta.
- [6] Nugroho, 2006, Pengenalan Pemrograman E-Commerce dengan MySQL, Gava Media, Yogyakarta.
- [7] Kotler, Philips, 2005, Manajemen Pemasaran, PT. Indeks, Jakarta.
- [8] Skousen, Stice dan Stice, 2010, Pendapatan Jasa, Pengantar Edisi 5: Jakarta.
- [9] Soemarno, 2017, Laporan Keuangan, Jakarta.
- [10]Suharjo, 2015, Aplikasi Komputer, Jakarta: Pustaka Zahra.
- [11]Tim Wahana Komputer, 2010, Pengembangan Aplikasi Database Berbasis JavaDB dengan Netbeans, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- [12]Yuhefizar, 2012, Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Netbeans Edisi Revisi. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.