

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO GILABOLA (*SOCCER FANS SHOP*) KLATEN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Teknik Informatika



Disusun :

Ismail Sarjito

1171101128

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Diajukan untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

Diajukan oleh

Nama : Ismail Sarjito
NIM : 1171101128
Program Studi : Teknik Informatika

Telah disetujui oleh :

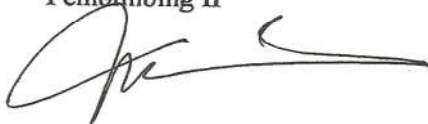
Pembimbing I



Drs. Sri Wiyanta, M.Kom
NIK. 690 990 118

Tanggal... 7 April 2016

Pembimbing II

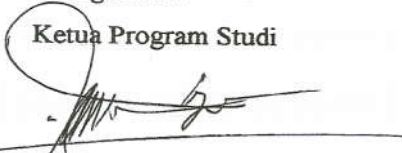


Ahmad Syatibi, ST., M.Kom
NIK. 690 912 329

Tanggal... 7 April 2016

Mengetahui

Ketua Program Studi



Fajar Budi Hartono, M.Eng
NIK. 690 909 299

Tanggal... 18 April 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ISMAIL SARJITO
N I M : 1171101128
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi :

Judul : “ Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Gilabola
(Soccer Fans Shop) Klaten“

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatal ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Skripsi ini.

Klaten, Senin, 25 April 2016
Yang membuat pernyataan,



(ISMAIL SARJITO)

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu
Komputer Universitas Widya Dharma Klaten

Hari : Senin
Tanggal : 25 April 2016
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji

Ketua

Drs. Sri Wivanta, M.Kom
NIK. 609 990 118

Sekretaris

Ahmad Syatibi, ST., M.Kom
NIK. 690 912 329

Penguji I

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

Penguji II

Arvati Wuryandari, S.T
NIK. 690 208 292

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk

memperoleh gelar Sarjana oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Drs. Sri Wivanta, M.Kom
NIK. 690 990 118

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas Nikmat-Nya, kupersembahkan karya tulis ini serta ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tuaku Bapak Juyono dan Ibu Juweni, terima kasih yang senantiasa mendo'akan, membimbing, memberikan cinta, kasih, sayang dan memberikan motivasi yang tak henti-henti. Kasihmu tak akan terganti sampai batas waktu.
2. Kakak-kakakku, terimakasih atas dorongan semangat yang selalu kalian berikan.

MOTTO

- ❖ Selama kita masih punya tekad yang terpelihara dalam semangat, maka tiada kata terlambat untuk memulai sebuah awal yang baru.
- ❖ Bila kau tidak tahan lelahnya Belajar, maka kau harus menahan perihnya Kebodohan (Imam Asy Syafi'i).
- ❖ Perumpamaan seorang yang berilmu yang mengajarkan kebaikan kepada manusia tetapi melupakan dirinya, seperti lilin yang menyinari manusia tetapi membakar dirinya sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas Nikmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan judul : **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO GILABOLA (SOCCER FANS SHOP) KLATEN”**.

Pembuatan karya tulis ini bertujuan untuk melengkapi syarat penyusunan skripsi pada program studi Strata-1 Teknik Informatika. Selain itu dengan adanya karya tulis ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi mahasiswa memahami antara teori dan implementasi.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Drs. Sri Wiyanta, M.Kom Dekan, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten sekaligus sebagai dosen pembimbing.
3. Bapak Fajar Budi Hartono, M.Eng, Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma.
4. Bapak Ahmad Syatibi, ST., M.Kom, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran, sehingga terwujudnya skripsi ini.
5. Kepada Keluargaku, Bapak, Ibu, Kakak, Saudara yang senantiasa mendo'akan, membimbing, memberikan cinta, kasih sayang dan memberikan motivasinya.

Dalam menyelesaikan pembuatan karya tulis ini dengan sebaik-baiknya, Penulis menyadari bahwa peneliti tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan.

Oleh karena itu, peneliti menerima segala kritik dan saran demi kebaikan karya tulis ini.

Akhirnya peneliti berharap semoga pembuatan karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi orang lain.

Klaten, 25 April 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Alasan Pemilihan Judul	2
2. Rumusan Masalah	2
3. Batasan Masalah	3
4. Keaslian Penelitian	3
5. Manfaat Penelitian	3
B. Tujuan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
A. Tinjauan Pustaka	5

1. Profil Toko GILABOLA (<i>Soccer Fans Shop</i>) Klaten	5
2. Penelitian Pendukung	6
B. Landasan Teori	7
1. Pengertian Sistem	7
2. Pengertian Informasi	9
3. Pengertian Sistem Informasi	10
4. Pengertian Sistem Informasi Penjualan	11
5. Basis Data (<i>Database</i>)	11
6. Perancangan Basis Data	11
7. Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>)	13
8. Normalisasi	14
9. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	16
10. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	17
11. Skala <i>Likert</i> (<i>Likert Scale</i>).....	19
12. <i>Microsoft Visual Foxpro 9.0</i>	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Bahan dan Materi Penelitian	24
B. Alat Penelitian	24
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	24
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	25
C. Jalan Penelitian	26
1. Pengumpulan Bahan	26
2. Perancangan Sistem	27

3. Perancangan <i>Database</i>	31
4. Rancangan <i>Interface</i>	40
D. Kesulitan-kesulitan dalam penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>).....	13
Tabel 2.2 Notasi DFD	16
Tabel 2.3 Notasi ERD	17
Tabel 3.1 Rancangan Tabel Petugas	36
Tabel 3.2 Rancangan Tabel Barang	36
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Pemasok	37
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Pembelian.....	37
Tabel 3.5 Rancangan Tabel Penjualan.....	38
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 1	74
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 2	75
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 3	75
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 4	76
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 5	76
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Kuesioner Soal Nomor 6	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Relasi <i>One To One</i>	18
Gambar 2.2 Relasi <i>One To Many</i>	18
Gambar 2.3 Relasi <i>Many To Many</i>	18
Gambar 2.4 <i>View</i>	20
Gambar 2.5 Kotak Dialog <i>New</i>	20
Gambar 2.6 <i>Command Window</i>	21
Gambar 2.7 <i>Project Manager</i>	21
Gambar 2.8 <i>Form</i>	22
Gambar 2.9 <i>Form Control</i>	22
Gambar 2.10 <i>Properties Windows</i>	23
Gambar 2.11 <i>Code Editor</i>	23
Gambar 3.1 Diagram Konteks	28
Gambar 3.2 DFD <i>Level 1</i> Proses Informasi Penjualan <i>Jersey</i>	39
Gambar 3.3 DFD <i>Level 2</i> Proses 1 Rekam Data <i>Master</i>	30
Gambar 3.4 DFD <i>Level 2</i> Proses 2 Rekam Data Transaksi	30
Gambar 3.5 DFD <i>Level 2</i> Proses 3 Pengolahan Laporan.....	31
Gambar 3.6 Bentuk Tidak Normal	32
Gambar 3.7 Bentuk Normal Pertama	33
Gambar 3.8 Bentuk Normal Kedua	33
Gambar 3.9 Bentuk Normal Ketiga	34
Gambar 3.10 <i>Entity Relationship Diagram</i>	35

Gambar 3.11 Relasi Antar Tabel	39
Gambar 3.12 Integritas Refensial	40
Gambar 3.13 Rancangan <i>Form Login</i>	40
Gambar 3.14 Rancangan <i>Form Menu</i>	41
Gambar 3.15 Rancangan <i>Form Data Barang</i>	41
Gambar 3.16 Rancangan <i>Form Data Pemasok</i>	42
Gambar 3.17 Rancangan <i>Form Data Pembelian</i>	42
Gambar 3.18 Rancangan <i>Form Data Penjualan</i>	43
Gambar 3.19 Rancangan <i>Form Petugas</i>	43
Gambar 3.20 Rancangan Laporan Data Barang	44
Gambar 3.21 Rancangan Laporan Data Pemasok	44
Gambar 3.22 Rancangan Laporan Data Pembelian	45
Gambar 3.23 Rancangan Laporan Data Penjualan	45
Gambar 3.24 Rancangan Nota Pembelian	46
Gambar 3.25 Rancangan Nota Penjualan	46
Gambar 4.1 Tampilan <i>Form Login</i>	49
Gambar 4.2 Tampilan <i>Form Login Gagal</i>	49
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama Aplikasi	51
Gambar 4.4 Tampilan Submenu <i>Master</i>	51
Gambar 4.5 Tampilan Submenu <i>Transaksi</i>	52
Gambar 4.6 Tampilan Submenu <i>Pelaporan</i>	52
Gambar 4.7 Tampilan <i>Form Pengguna</i>	52
Gambar 4.8 Tampilan <i>Form Data Barang</i>	53

Gambar 4.9 Tampilan <i>Form</i> Dalam Proses Simpan Data Barang	55
Gambar 4.10 Tampilan <i>Form</i> Dalam Proses Simpan Data Barang Gagal	55
Gambar 4.11 Tampilan <i>Form</i> Pemasok	57
Gambar 4.12 Tampilan <i>Form</i> Dalam Proses Simpan Data Pemasok	58
Gambar 4.13 Tampilan <i>Form</i> Pembelian	59
Gambar 4.14 Tampilan Nota Pembelian	60
Gambar 4.15 Tampilan <i>Form</i> Penjualan	62
Gambar 4.16 Tampilan <i>Form</i> Dalam Proses Bayar <i>Error</i>	64
Gambar 4.17 Tampilan Nota Penjualan	65
Gambar 4.18 Tampilan Laporan Stok Barang	67
Gambar 4.19 Tampilan Laporan Daftar Pemasok.....	68
Gambar 4.20 Tampilan <i>Form</i> Pelaporan Pembelian	69
Gambar 4.21 Tampilan Laporan Pembelian	70
Gambar 4.22 Tampilan <i>Form</i> Pelaporan Penjualan	71
Gambar 4.23 Tampilan Laporan Penjualan	72

ABSTRAK

Pada saat ini penggunaan teknologi informasi telah banyak digunakan oleh berbagai perusahaan, baik perusahaan yang bergerak dibidang jasa maupun produk untuk meningkatkan produktifitas kinerja para pegawai serta memberikan pelayanan kepada konsumen secara baik sehingga berdampak positif untuk mencapai tujuan perusahaan. Pencatatan dan pengolahan data penjualan pada Toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten masih dilakukan secara manual, dimana pengolahan transaksi penjualan dicatat pada nota dan pembuatan laporan ditulis pada buku rekapan penjualan.

Tujuan penelitian ini adalah pembuatan sistem informasi penjualan pada Toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten dalam mengelola data penjualan dan pembuatan laporan agar lebih akurat dan mudah.

Metodologi penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : nota penjualan, informasi data barang, informasi data pemasok, informasi data pembelian, dan laporan penjualan barang. Alat yang digunakan berupa seperangkat *notebook* dan *software Microsoft Visual Foxpro 9.0*.

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem informasi penjualan pada Toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten. Sistem informasi penjualan tersebut diharapkan dapat membantu petugas dalam proses pengolahan data penjualan, kemudahan dalam pencarian stok barang dan pembuatan laporan agar menjadi akurat dan mudah.

Kata kunci : *Sistem Informasi Penjualan, Microsoft Visual Foxpro, Toko Gilabola (Soccer Fans Shop) Klaten.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini penggunaan teknologi informasi telah banyak digunakan oleh berbagai perusahaan, baik perusahaan yang bergerak dibidang jasa maupun produk untuk meningkatkan produktifitas kinerja para pegawai serta memberikan pelayanan kepada konsumen secara baik sehingga berdampak positif untuk mencapai tujuan perusahaan.

Komputer sebagai alat bantu yang mempunyai daya simpan sangat besar dan mempunyai kemampuan tinggi dalam memproses suatu data yang diolah. Karena selama ini data masih diperoleh dan disimpan secara manual, maka dengan adanya komputer dan program aplikasi yang dapat membantu proses pengolahan data, penginputan data sehingga membuat pengaturan data lebih rapi, penyimpanan data, pencarian data serta pembuatan laporan dengan mudah dan cepat.

Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*) merupakan salah satu usaha yang menjual *jersey* tim sepakbola, sepatu bola, dan berbagai macam aksesoris lainnya yang berhubungan dengan sepakbola. Sistem yang berjalan saat ini masih sangat manual, dimana pengolahan transaksi penjualan dicatat pada nota dan pembuatan laporan ditulis pada buku rekapan penjualan. Semua proses tersebut tentunya membutuhkan waktu lama dan ketelitian. Tidak dipungkiri pencatatan transaksi yang dilakukan secara manual rentan

terhadap *human error* atau kesalahan manusia. Masalah-masalah lain yaitu sulitnya untuk mengetahui ketersediaan barang yang ada dan hilangnya nota penjualan, hal tersebut nantinya akan berpengaruh pada pembuatan laporan karena tidak sesuai dengan data yang ada.

Berdasarkan segala kelebihan yang di dapat pada teknologi komputer maka peneliti tertarik untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan pada Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*). Dimana nantinya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dalam pengolahan transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan. Untuk itulah dalam skripsi ini peneliti mengambil judul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten”.

1. Alasan Pemilihan Judul

Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul Sistem Informasi Penjualan Pada Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*) Klaten dengan alasan adalah Pengolahan data penjualan belum menggunakan perangkat lunak komputer sehingga membutuhkan waktu banyak dan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam melakukan pencatatan dan pembuatan laporan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti menyimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana pembuatan aplikasi perangkat lunak untuk mengelola penjualan pada Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*) Klaten.

3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengolahan transaksi penjualan yang berupa transaksi pembayaran tunai.
- b. Tidak ada pengolahan data retur penjualan dan retur pembelian barang.
- c. Aplikasi bersifat *Single user*.

4. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dikemukakan dengan menunjukkan bahwa, penelitian Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*) Klaten” merupakan penelitian berupa pembuatan sistem informasi penjualan dengan menggunakan *Microsoft Visual Foxpro 9.0*. yang benar-benar belum pernah diteliti sebelumnya.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan laporan Tugas Akhir adalah :

- a. Bagi Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*) Klaten :
 - 1) Memberikan alternatif sistem baru dalam hal pengelolaan penjualan barang berbasis komputer.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan apabila ingin menerapkan aplikasi perangkat lunak pengendalian barang berbasis komputer.

b. Bagi Universitas Widya Dharma Klaten

Sebagai bahan pustaka di perpustakaan umum Universitas Widya Dharma Klaten khususnya pada Fakultas Ilmu Komputer yang diharapkan bisa sebagai referensi dan acuan bagi mahasiswa.

c. Bagi Peneliti

a) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti studi di Universitas Widya Dharma Klaten.

b) Menambah pengetahuan dan wawasan yang berhubungan dengan disiplin ilmu yang telah diperoleh.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan aplikasi penjualan ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi perangkat lunak pada Toko GILABOLA (*Soccer Fans Shop*) dalam mengelola data penjualan dan pembuatan laporan.
2. Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama studi di Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Sebagai prasyarat menempuh Tugas Akhir S1 di Fakultas Ilmu Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini peneliti akan menyampaikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan yang terdapat di Toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten agar menjadi lebih baik lagi.

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian ini dihasilkan sebuah sistem informasi penjualan pada toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten dengan *software Microsoft Visual Foxpro 9.0* berbasis komputer. Sistem informasi ini memiliki beberapa fungsi yang dapat digunakan untuk membantu penjualan toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten. Fungsi tersebut adalah kelola data barang, datang pemasok, transaksi penjualan, transaksi pembelian dan pembuatan laporan. Pada implementasinya sistem memiliki tampilan yang baik dan sistem dapat memberikan informasi yang berkualitas dan dalam segi pembuatan laporan dapat mencetak laporan yang lebih cepat dan akurat dibanding dengan sistem yang lama atau manual.

B. Saran

Demi kebaikan sistem informasi penjualan Toko Gilabola (*Soccer Fans Shop*) Klaten, maka dari itu perlu adanya penerapan suatu aplikasi komputer sehingga pengolahan transaksi menjadi lebih baik lagi. Pada bagian

ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan. Adapun saran dari peneliti antara lain sebagai berikut :

1. Sistem perlu ditambahkan fasilitas *back up data*, hal ini sangat penting untuk mencegah kemungkinan kehilangan dan kerusakan data yang telah tersimpan dalam *database*.
2. Untuk perkembangan sistem yang berikutnya, sistem ditambahkan pengelolaan data retur penjualan.
3. Di dalam sistem ini, masih kurang sempurna jika barang-barang yang dijual tidak dapat diketahui oleh orang jauh. Maka perlu dibuatkan sebuah *website*, nama barang dan harga barang yang telah ada. Sehingga seorang konsumen dapat mengetahui barang apa saja yang dijual dan berapa harganya agar dapat mengetahui informasi penjualan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono, J. (2005). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartono, J. (2008). *Metode Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Irwan F, S. I. (2005). *Tips Membangun Aplikasai Cantik Dengan Menggunakan Microsoft Visual Foxpro 9.0*. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto, I. H. (1994). *Konsep Dan Perancangan Database*. Yogyakarta: Andi.
- Kusnasriyanto Bahri, H. I. (1997). *Pengantar Perancangan Sistem*. Jakarta: Erlangga.
- Marlinda. (2004). *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Nurhayati, A. (2014). *Sistem Informasi Penjualan Motor Studi Kasus : Gampang Motor Klaten*. Universitas Widya Dharma Klaten.
- Nurmawati. (2012). *Sistem Informasi Penjualan Pada LABA-LABA MART CAWAS*. Universitas Widya Dharma Klaten.
- Pahlevi, D. S. (2013). *Tujuh Langkah Praktis Pembangunan Basis Data*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Penyusun, T. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Prasetyo, I. K. (2003). *Membuat Aplikasi Interaktif Dengan Visual Foxpro 7.0*. Elex Media Komputindo.
- Simarmata, J. (2006). *Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, I. Y. (2013). *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Foxpro 9*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Syaukani, M. (2006). *Bank Soal Visual Foxpro*. Jakarta: PT. ElelX Media Komputindo.

Syaukani, M. (2006). *Menguasai Microsoft Visual Foxpro 9.0*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Wahana Komputer. (2007). *Pemrograman Database Dengan Visual Foxpro 9.0*. Yogyakarta: Andi Offset.

(2014, November). Dipetik mei senin, 2016, dari wikipedia:
https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_FoxPro