

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PENGIRIMAN SPARE PART KOMPUTER PADA BISMAR KOMPUTER SURABAYA

Gigih Haris Pradana¹⁾ Bambang Hariadi²⁾ Rahayu Arya Shintawati³⁾

S1 / Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) hpradana1@gmail.com, 2) Bambang@stikom.edu, 3) Rahayu@stikom.edu

Abstract:

The sales department, warehouse, shipment are departments which should integrate to each other that sometimes give difficulties in communicating to each departments. So that, it is needed to make an appropriate application which can provide easier way for each department to communicate especially in selling and shipping process of computer spare part. Methods used in making the application of sales and delivery of spare parts is SDLC (System Development Life Cycle) waterfall model. This application integrates sales department, warehouse and shipment and also generate reports about the sale and delivery of spare parts at Computer Bismar Surabaya.

Keyword: *applications, sales and delivery, spare part, computer*

Bismar Komputer adalah salah satu peritel yang berada di Surabaya, Jawa Timur, yang sekarang lebih dikenal dengan PT. Indo Bismar sebagai induk utama usaha. PT. Bismar Komputer ini berlokasi Jalan Bendul Merisi Permai R/9-11, Surabaya, Jawa Timur 60400, Indonesia. Bismar Komputer memiliki 20 karyawan sesuai dengan keahlian masing-masing antara lain bagian penjualan, admin (keuangan), bagian gudang, bagian perakitan, bagian *service* dan bagian pengiriman.

Proses penjualan pada Bismar Komputer dimulai dari pelanggan melakukan pemesanan barang, kemudian kasir melakukan pengecekan persediaan barang pada bagian gudang, jika barang tidak tersedia maka bagian gudang akan memberikan informasi ke kasir bahwa barang tidak tersedia, jika barang tersedia, kasir mencatat daftar pesanan pelanggan dan mencatat pembayaran kemudian kasir membuat nota penjualan rangkap 3, pertama ke pelanggan dan selesai, kedua ke bagian penjualan selanjutnya merekap dan disimpan untuk bagian penjualan, ketiga ke bagian gudang. Jika pelanggan memesan barang yang banyak, maka bisa dikirim melalui bagian pengiriman di Bismar Komputer. Untuk proses pengirimannya dimulai dari gudang melakukan pencatatan barang keluar, selanjutnya dibuatkan laporan status stok dan membuat surat jalan rangkap 2 untuk diberikan kepada bagian pengiriman dan disimpan sendiri selanjutnya

bagian pengiriman melakukan pengiriman barang ke pelanggan.

Saat ini Bismar Komputer telah memiliki sistem penjualan, tetapi masih terdapat masalah dalam hal pengecekan *stock* barang. Sistem yang ada di bagian kasir tidak terintegrasi langsung dengan bagian yang lain, sehingga membutuhkan waktu yang lama dan untuk proses penjualan harus mengumpulkan nota penjualan terlebih dahulu untuk diberikan kepada bagian gudang sebagai acuan pengecekan *stock* barang. Permasalahan lain di bagian pengiriman yaitu terbatasnya jumlah armada yang sedikit, sehingga jika pengiriman barang banyak ke konsumen, maka akan mengalami beberapa masalah antara lain pembagian jadwal armada pengiriman yang kurang baik dan kurangnya armada tersebut sehingga berakibat keterlambatan pengiriman kepada pelanggan.

Berdasarkan masalah di atas, maka Bismar Komputer membutuhkan aplikasi yang terintegrasi antara bagian penjualan, bagian gudang dan bagian pengiriman. Dengan adanya sistem aplikasi penjualan dan pengiriman baru diharapkan dapat membantu kinerja karyawan Bismar Komputer lebih efektif, efisien dan lebih terkoordinir antara bagian satu dengan bagian lain.

Menurut Mulyadi (2008), Penjualan merupakan tujuan utama dilakukannya kegiatan perusahaan. Perusahaan dalam menghasilkan barang/jasa mempunyai tujuan akhir, yaitu untuk

menjual barang/jasa tersebut kepada masyarakat. Oleh karena itu, penjualan memegang peran penting bagi perusahaan agar produk yang dihasilkan oleh perusahaan dapat terjual dan memberikan penghasilan bagi perusahaan. Penjualan yang dilakukan perusahaan bertujuan untuk menjual barang/jasa yang diperlukan sebagai sumber pendapatan untuk menutup semua ongkos untuk memperoleh laba.

Penjualan merupakan bagian yang memegang peranan penting dalam suatu perusahaan, karena hasil dari penjualan merupakan sumber kelangsungan usaha (Wahana Komputer, 2007). Penjualan biasanya terbagi menjadi dua, yaitu penjualan barang dagangan dan penjualan barang jasa. Penjualan biasanya berpengaruh pada pendapatan kas jika dilakukan secara tunai atau piutang usaha, jika penjualan dilakukan secara kredit. Karena aktivitas yang berhubungan dengan penjualan ini sangat penting, maka perusahaan harus mencatatnya dengan tepat dan akurat. Untuk mencatat semua aktivitas yang berhubungan dengan penjualan.

Pada saat perusahaan menjual barang dagangannya, maka akan diperoleh pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagangan yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan (Soemarso, 2004). Untuk perusahaan dagang, akun yang digunakan untuk mencatat penjualan barang dagang disebut penjualan. Penjualan akan diikuti dengan penerimaan uang. Seperti halnya pembelian, penerimaan uang dari suatu penjualan, tergantung pada syarat jual beli yang telah ditetapkan.

Menurut Mulyadi (2001), Sistem pengiriman barang merupakan suatu kegiatan mengirim barang, dikarenakan adanya penjualan barang dagang. Penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik secara tunai atau kredit.

Menurut Tjiptono (1999), mengartikan produk sebagai segala sesuatu yang ditawarkan produsen untuk diperhatikan, diminta, dicari, dibeli, digunakan/dikonsumsi pasar sebagai pemenuh kebutuhan/keinginan pasar yang bersangkutan.

Menurut Sani, Ismail, & Marsam (2007), Gudang berikat adalah suatu bangunan atau tempat dengan batas-batas tertentu di dalam dilakukan kegiatan usaha penimbunan, pengemasan, penyortiran, pengepakan, pemberian merek/label, pemotongan atau

kegiatan lain dalam rangka fungsinya sebagai pusat distribusi barang-barang.

Menurut Royan (2011), Armada adalah infrastruktur lainnya setelah gudang dan kantor adalah mobil pengiriman, mobil operasional, sepeda motor dan *three wheeler*. Armada ini sangat penting untuk operasional pendistribusian produk-produk *principal*. Tanpa armada ini, tentunya sebuah *distributor* tidak akan disebut sebagai distributor. Armada ini sangat vital untuk menjalankan aktivitas yang dilakukan *sales force*.

Menurut Royan (2007), Berbagai titik kuat dapat dikemukakan mengenai armada penjualan yang besar untuk kegiatan pendistribusian, antara lain bisa mendistribusikan produk secepatnya dengan penyebaran tinggi, bisa menjadi keunggulan dalam bersaing. Karena dapat melayani semua *outlet*, bahkan yang tersembunyi sekalipun, bisa untuk menggali SDM di perusahaan. Titik lemah lainnya adalah bila tidak dilakukan pengaturan wilayah kerja, armada penjualan akan saling bertubrukan ketika bekerja. Oleh sebab itu, seorang perencana distribusi akan lebih bijaksana jika kelemahan ini dievaluasi untuk mengetahui efektivitas kinerja armada penjualan yang jumlahnya melampaui kapasitas. Jadi, armada penjualan dalam jumlah banyak memiliki kelemahan terutama dari segi biaya operasional. Sedangkan titik kuatnya adalah banyaknya armada penjualan dapat mempercepat pendistribusian.

Surat jalan atau *delivery note* dicetak oleh bagian shipping sesuai dengan barang yang dikirim ke *customer*. Surat jalan ini berisi informasi barang yang dikirim, jumlah barang yang dikirim, nama *customer*, alamat pengiriman, nomor polisi kendaraan, nama ekspedisi, nama sopir, tanda tangan sopir, tanggal dan jam pengiriman barang dan informasi yang lainnya. Surat jalan ini akan dibawa oleh sopir atau orang yang mengirimkan barang dan berfungsi untuk tujuan keamanan. Ketika keluar dari area perusahaan, bagian keamanan (*security*) akan memeriksa setiap barang yang keluar dengan dasar surat jalan ini (Yunarto, 2006).

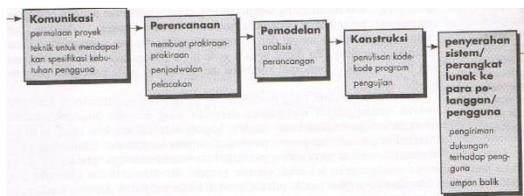
Menurut Noviansyah (2008), Aplikasi adalah penggunaan dan penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melakukan tugas tertentu. Aplikasi software yang direncanakan untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dijalankan untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi software paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang di rancang untuk menjalankan tugas tertentu.

Menurut Sularto (2011), Sistem integrasi (*integrating system*) yaitu koordinasi dan komunikasi kegiatan dari karyawan dan kelompok karyawan dalam perusahaan, seperti *team work*, TQM, QCC, dan perencanaan strategis, perencanaan korporat, perencanaan bisnis, integrasi dari informasi, teknologi, perencanaan strategis ke dalam tindakan implementasi stretegi.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk penyelesaian tugas akhir sehingga dapat dilakukan dengan baik dan benar. Tahapan-tahapan metode penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. SDLC Model Waterfall (Pressman, 2012)

TAHAP KOMUNIKASI

Tahap komunikasi merupakan tahap untuk melakukan wawancara dan survei. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data. Sedangkan survei dilakukan untuk melihat langsung lokasi perusahaan yaitu Bismar Komputer Surabaya.

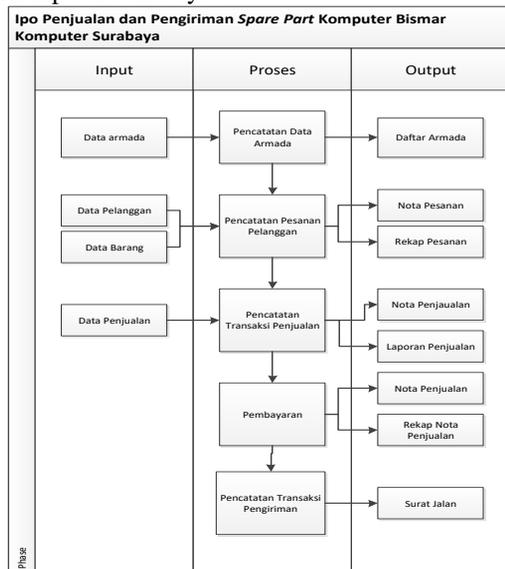
TAHAP PEMODELAN

Aplikasi penjualan dan pengiriman *spare part* komputer pada Bismar Komputer Surabaya diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan pada Bismar Komputer Surabaya.

Perancangan sistem dan desain sistem untuk aplikasi memakai *System Flow* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

1. *Blog Diagram*

Blog Diagram adalah penggambaran garis besar *input*, proses dan *output* pada Bismar Komputer Surabaya.



Gambar 2. Blok Diagram Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pengiriman *Spare Part* Komputer pada Bismar Komputer Surabaya

Penjelasan dari gambar 2. Blok diagram rancang bangun aplikasi penjualan dan pengiriman *spare part* komputer adalah sebagai berikut:

a. *Input*

Pada tahap ini terdapat *input* berupa daftar pelanggan, daftar pegawai, daftar barang dan daftar armada. Daftar pelanggan berisi tentang nama pelanggan, alamat, no telp, kota email dan jenis kelamin pelanggan.. Daftar barang berisi tentang nama barang, satuan, ukuran, harga dan status. Daftar armada berisi tentang jenis armada, type armada dan status armada. Daftar penjualan berisi tentang tanggal, harga barang, jumlah barang, nama barang, jumlah total dan jumlah subtotal barang.

b. *Proses*

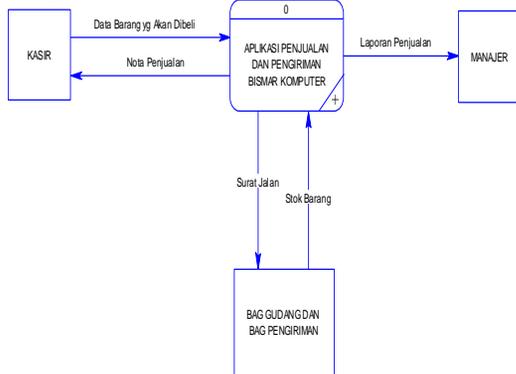
Dalam tahap ini terdapat lima proses yaitu mengelola proses pencatatan data armada, pencatatan pesanan pelanggan, pencatatan transaksi penjualan, pembayaran dan pengiriman. Proses mengelola data master digunakan untuk simpan, ubah dan hapus data. Proses penjualan dan pengiriman digunakan untuk melihat penjualan dan pengiriman, selanjutnya proses yang terakhir adalah membuat surat jalan.

c. *Output*

Hasil dari beberapa proses tersebut adalah daftar armada, nota pesanan, rekap pesanan, laporan barang terjual, laporan penjualan, nota penjualan, rekap nota penjualan dan surat jalan.

2. *Context Diagram*

Context Diagram adalah penggambaran entitas yang berhubungan langsung dengan aplikasi dan aliran data secara umum.

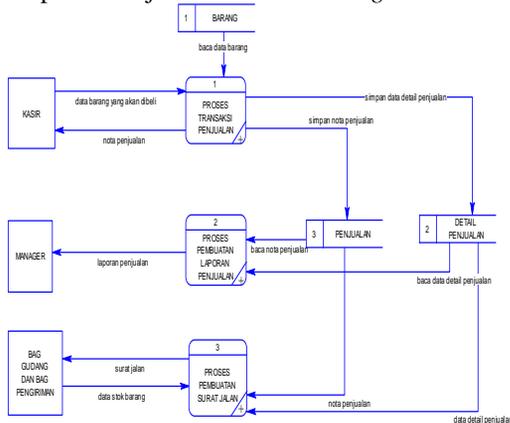


Gambar 3. *Context Diagram* Penjualan dan Pengiriman Spare Part Komputer pada Bismar Komputer Surabaya

Penjelasan mengenai gambar 3. *Context Diagram* adalah dimulai dari Kasir melakukan pengecekan data barang yang akan dibeli kemudian sistem akan memprosesnya dan menghasilkan nota penjualan untuk kasir. Selanjutnya sistem akan memberikan surat jalan kepada bagian distribusi dan bagian gudang akan melihat data stok barang. Dan sistem juga akan memberikan laporan penjualan kepada Manager.

3. *DFD level 0*

DFD level 0 adalah penggambaran suatu proses lanjutan dari *context diagram*.



Gambar 4. *DFD level 0* Penjualan dan

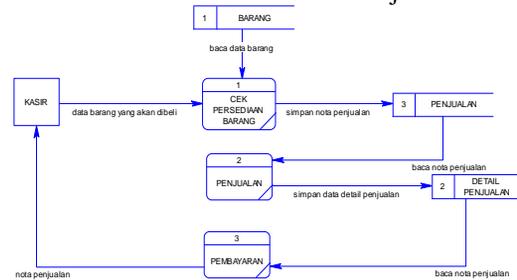
Pengiriman Spare Part Komputer pada Bismar Komputer Surabaya

Penjelasan mengenai gambar 4. *Dfd Level 0* Penjualan dan pengiriman adalah Kasir melakukan pengecekan untuk pembelian barang kemudian proses 1 sistem transaksi penjualan akan memproses dengan melihat data barang di database barang. Setelah diproses dan barang ada maka sistem akan membuatka nota penjualan untuk diberikan kepada pelanggan. Dan selanjutnya nota penjualan akan disimpan di database detail penjualan dan database penjualan.

Kemudian dari database detail penjualan dan database penjualan juga akan menghasilkan data detail penjualan dan data penjualan yang akan diberikan kepada proses 3 sistem pembuatan surat jalan. Setelah sistem memproses maka akan menghasilkan surat jalan untuk diberikan ke bagian pengiriman.

Selanjutnya dari database detail penjualan dan database penjualan akan menghasilkan data detail penjualan dan data penjualan yang akan diberikan kepada proses 2 sistem pembuatan laporan penjualan, setelah sistem memprosesnya selanjutnya akan menghasilkan laporan penjualan yang akan diberikan kepada Manager.

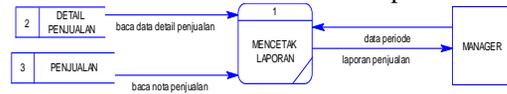
4. *Dfd level 1* Proses Transaksi Penjualan



Gambar 5. *Dfd level 1* Proses Transaksi Penjualan

Penjelasan dari gambar 5. *dfd level 1* transaksi penjualan adalah kasir melakukan pengecekan daftar barang yang dibeli pelanggan kemudian sistem memprosesnya dengan melihat ke database barang. Kemudian sistem akan menghasilkan data detail penjualan untuk disimpan di database detail penjualan dan menghasilkan nota penjualan yang akan disimpan di database penjualan.

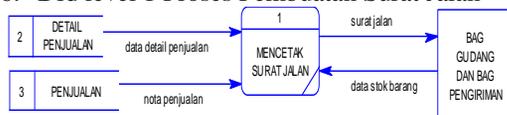
5. Dfd level 1 Proses Pembuatan Laporan



Gambar 6. Dfd level 1 Proses Pembuatan Laporan

Penjelasan dari gambar 6. *dfd level 1* transaksi penjualan adalah kasir melakukan pengecekan daftar barang yang dibeli pelanggan kemudian sistem memprosesnya dengan melihat ke database barang. Kemudian sistem akan menghasilkan data detail penjualan untuk disimpan di database detail penjualan dan menghasilkan nota penjualan yang akan disimpan di database penjualan.

6. Dfd level 1 Proses Pembuatan Surat Jalan



Gambar 7. Dfd level 1 Proses Pembuatan Surat Jalan

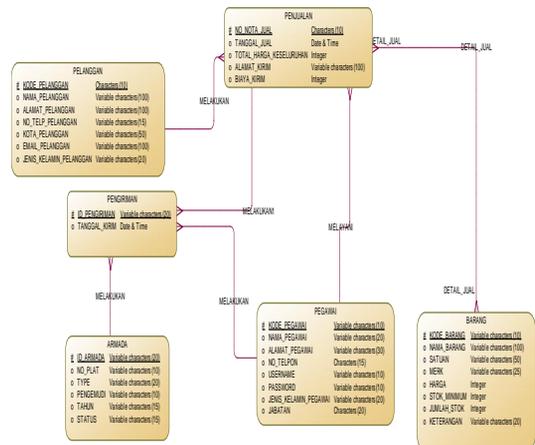
Penjelasan dari gambar 7. *dfd level 1* transaksi penjualan adalah kasir melakukan pengecekan daftar barang yang dibeli pelanggan kemudian sistem memprosesnya dengan melihat ke database barang. Kemudian sistem akan menghasilkan data detail penjualan untuk disimpan di database detail penjualan dan menghasilkan nota penjualan yang akan disimpan di database penjualan.

7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Hasil dari desain *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

a. *Conceptual Data Model* (CDM)

CDM menggambarkan struktur basis data secara detail aplikasi penjualan dan pengiriman *spare part* komputer.

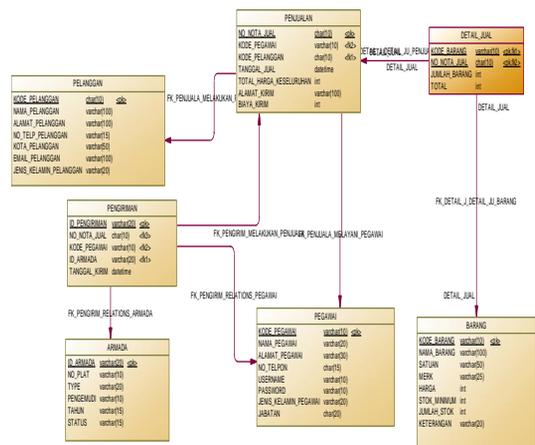


Gambar 8. *Conceptual Data Model* (CDM)

Penjelasan mengenai gambar 8. *Conceptual Data Model* yaitu di dalam CDM ada 6 entitas yaitu Pelanggan (kode pelanggan, nama pelanggan, alamat pelanggan, no telp pelanggan, kota pelanggan, email pelanggan dan jenis kelamin pelanggan), Penjualan (no nota jual, tanggal jual dan total harga keseluruhan), Barang (kode barang, nama barang, satuan, merk, harga beli, harga jual, stok minimum, jumlah stok dan keterangan), Pegawai (kode pegawai, nama pegawai, alamat pegawai, no telpon, username, password, jenis kelamin pegawai dan jabatan), Pengiriman (id pengiriman, tanggal kirim dan status kirim) dan Armada (id armada, no plat, *type* dan pengemudi).

b. *Physical Data Model* (PDM)

PDM menggambarkan struktur basis data secara detail aplikasi penjualan dan pengiriman *spare part* komputer.



Gambar 9. *Physical Data Model* (PDM)

Penjelasan mengenai gambar 9. *Physical Data Model* yaitu di dalam PDM ada 6 entitas

yaitu Pelanggan (kode pelanggan, nama pelanggan, alamat pelanggan, no telp pelanggan, kota pelanggan, email pelanggan dan jenis kelamin pelanggan), Penjualan (no nota jual, tanggal jual dan total harga keseluruhan), Barang (kode barang, nama barang, satuan, ukuran, harga dan stok), Pegawai (kode pegawai, nama pegawai, alamat pegawai, no telpon, username, password, jenis kelamin pegawai dan jabatan), Pengiriman (id pengiriman, tanggal kirim dan status kirim) dan Armada (id armada, no plat, type dan pengemudi) dan Detail Jual (kode barang, no nota jual, jumlah barang, harga per barang dan subtotal jual).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Master Pegawai

Halaman ini digunakan untuk menyimpan dan merubah data master pegawai. *Form* pegawai terdiri dari kode pegawai, jabatan, nama pegawai, alamat pegawai, no telp, *username*, *password* dan jenis kelamin. Button terdiri dari button simpan, button ubah dan button keluar. Tampilan dari *form* master pegawai dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Pegawai

2. Halaman Master Barang

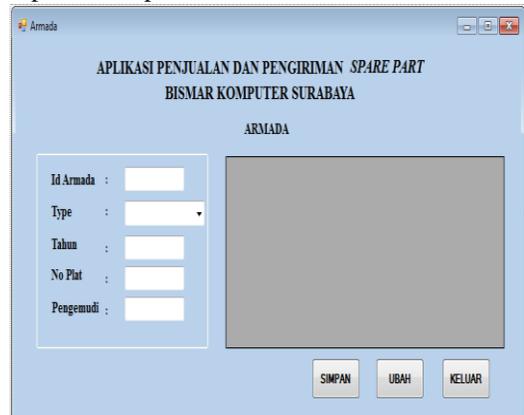
Halaman ini digunakan untuk menyimpan dan merubah data master barang. *Form* master barang terdiri dari kode barang, nama barang, satuan, merk, harga, stok minimum, jumlah stok dan keterangan barang (bekas/baru). Tampilan dari *form* master barang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Barang

3. Halaman Master Armada

Halaman ini digunakan untuk menyimpan dan merubah data master armada. *Form* armada terdiri dari id armada, type kendaraan, tahun kendaraan, no plat kendaraan dan nama pengemudi. Tampilan dari *form* master armada dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Armada

4. Halaman Master Pelanggan

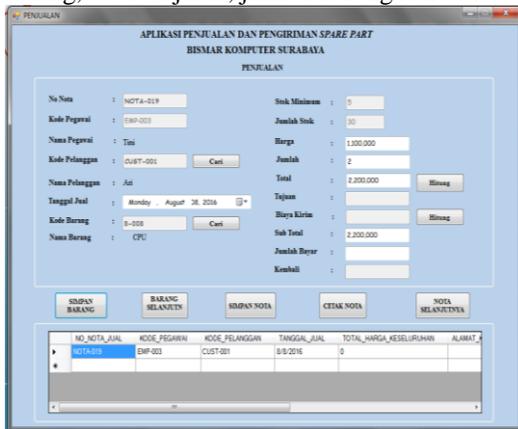
Halaman ini digunakan untuk menyimpan dan merubah data master pelanggan. *Form* pelanggan terdiri dari kode pelanggan, nama pelanggan, alamat pelanggan, no telp pelanggan, kota pelanggan, email pelanggan dan jenis kelamin pelanggan. Tampilan dari *form* master pelanggan dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Pelanggan

5. Halaman Pencatatan Transaksi Penjualan.

Halaman ini digunakan untuk proses pencatatan transaksi penjualan dan proses cetak nota penjualan. Pada halaman transaksi penjualan akan muncul data mengenai no_nota jual, kode pegawai, kode pelanggan, tanggal jual, total harga keseluruhan, alamat kirim, biaya kirim, kode barang, no nota jual1, jumlah barang dan total.



Gambar 14. Halaman Pencatatan Transaksi Penjualan

6. Halaman Pencatatan Transaksi Pengiriman.

Halaman ini digunakan untuk proses pencatatan transaksi pengiriman dan mencetak surat jalan. Pada halaman transaksi pengiriman akan muncul data mengenai id pengiriman, no nota jual, kode pegawai, id armada, tanggal kirim dan tanggal balik.



Gambar 15. Halaman Pencatatan Transaksi Pengiriman

7. Halaman Pembuatan Nota Penjualan

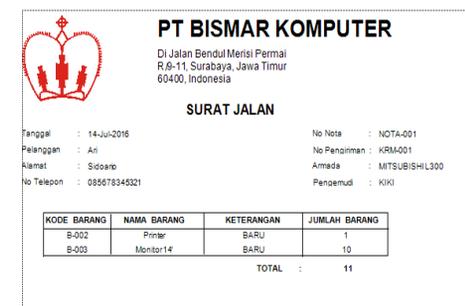
Halaman ini digunakan untuk mencetak hasil dari transaksi penjualan yaitu nota penjualan. Dalam nota penjualan terdapat kode barang, nama barang, keterangan barang (baru/bekas), jumlah barang yang dibeli, harga per barang dan total.



Gambar 16. Halaman Nota Penjualan

8. Halaman Pembuatan Surat Jalan

Halaman ini digunakan untuk mencetak hasil dari transaksi pengiriman yaitu nota surat jalan. Dalam nota surat jalan terdapat kode barang, nama barang, keterangan barang yang dibeli dan jumlah barang yang dibeli kemudian total barang yang dibeli.



Gambar 17. Halaman Surat Jalan

9. Halaman Laporan Penjualan

Halaman ini digunakan untuk mencetak hasil laporan penjualan yang terjadi, sehingga dengan laporan penjualan tersebut bisa dilihat berapa banyak penjualan barang yang terjadi. Laporan penjualan berisi mengenai no nota jual, kode barang, nama barang, jumlah barang dan total.

NOTA	KODE BARANG	NAMA BARANG	JUMLAH BARANG	TOTAL
NOTA-001	B-002	Printer	1	Rp1,400,000
	B-003	Monitor14"	10	Rp3,000,000 Rp4,400,000
NOTA-002	B-001	CPU	5	Rp19,000,000 Rp19,000,000
	B-002	Printer	10	Rp14,000,000
NOTA-003	B-002	Printer	10	Rp14,000,000
	B-003	Monitor14"	20	Rp6,000,000 Rp14,999,999
NOTA-004	B-002	Printer	3	Rp4,200,000
	B-003	Monitor14"	5	Rp4,200,000

Gambar 18. Halaman Laporan Penjualan

10. Halaman Laporan Pengiriman

Halaman ini digunakan untuk mencetak hasil laporan pengiriman yang terjadi, sehingga dengan laporan pengiriman dapat dilihat berapa banyak proses pengiriman yang terjadi. Laporan pengiriman terdapat id pengiriman, kode barang, nama barang, keterangan dan jumlah barang.

KRM	KODE BARANG	NAMA BARANG	KETERANGAN	JUMLAH BARANG
KRM-001	B-002	Printer	BARU	1
	B-003	Monitor14"	BARU	10
KRM-002	B-001	CPU	BARU	20

Gambar 19. Halaman Laporan Pengiriman

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba, perancangan sistem, hasil analisis dan pembuatan aplikasi Penjualan dan Pengiriman *Spare Part* Komputer pada Bismar Komputer Surabaya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi yang terintegrasi antara bagian penjualan, bagian gudang dan bagian pengiriman yang dapat membantu proses penjualan dan pengiriman *spare part*

2. Penelitian ini telah menghasilkan nota penjualan, surat jalan, laporan penjualan dan laporan pengiriman.

Berdasarkan penelitian maka bisa disarankan sebagai berikut:

1. Aplikasi penjualan dan pengiriman *spare part* komputer dapat dikembangkan dengan sistem pembelian, sehingga dapat membantu perusahaan dalam perencanaan pembelian persediaan barang untuk memenuhi kebutuhan stok penjualan.
2. Aplikasi penjualan dan pengiriman *spare part* komputer dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi web.

RUJUKAN

- Komputer, W. (2007). *Pengembangan Sistem Akuntansi bagi Usaha Perdagangan Ritel dengan MYOB*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyadi. (2001). *Sistem Akuntansi Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyadi. (2008). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Noviansyah, E. (2008). *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX*. Jakarta: STIK.
- Royan, F. M. (2007). *Creating Distribution Strategy*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Royan, F. M. (2011). *Strategi Mendirikan Perusahaan Distributor Baru*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sani, A., Ismail, I., & Marsam, S. (2007). *Buku Pintar Kepabeanaan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soemarso. (2004). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sularto. (2011). *Syukur Tiada Akhir Jejak Langkah Jakob Oetama*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Tjiptono, F. (1999). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Yunarto, H. I. (2006). *Panduan Lengkap Implementasi Konsep Sales and Distribution Management bagi Bisnis yang Sukses dan Efisien*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.