

MINI PROJECT 1

MANUAL BOOK – APLIKASI PENGELOLAAN DATA TOKO ALAT OLAHRAGA



DOSEN:

Dayanni Vera Versanika M.Kom

DISUSUN OLEH:

Arman Dwi Pangestu - 1221604

Yulanda Ratu Amrinaa - 3221632

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

DAFTAR ISI

Tahapan Pembuatan Program	4
Pengerjaan Tugas	5
Arman Dwi Pangestu.....	5
Yulanda Ratu Amrinaa	5
Alur Waktu Pengerjaan	6
Layout Excel.....	7
• Sheet Menu	7
• Sheet Data Model	7
• Sheet Merek Barang	7
• Sheet Kategori Barang.....	7
• Sheet Master Barang.....	7
• Sheet Barang Masuk	8
• Sheet Penjualan Barang.....	8
Desain User Interface.....	9
• Dashboard.....	9
• Form Merek Barang	10
• Form Kategori Barang	11
• Form Master Barang.....	12
• Form Barang Masuk	13
• Form Penjualan Barang.....	14
• Form Print Rekap Data.....	15
Aturan Penamaan.....	16
• Penamaan Name untuk Object dan Isinya	16
• Penamaan Variable, Procedure atau Function	17
Entity Relationship Diagram (ERD)	18
• Tabel <i>Merek Barang</i> dan <i>Master Barang</i>	18
• Tabel <i>Kategori Barang</i> dan <i>Master Barang</i>	19
• Tabel <i>Master Barang</i> dan <i>Barang Masuk</i>	19

• Tabel <i>Master Barang</i> dan <i>Penjualan Barang</i>	19
Fitur Aplikasi	20
Cara Penggunaan Aplikasi	21
Membuka Aplikasi	21
Menjalankan Fitur Create, Read, Update dan Delete (CRUD) untuk tabel Merek Barang	22
• Create	24
• Read	27
• Update	29
• Delete	33

Tahapan Pembuatan Program

Tahapan pembuatan program dari awal sampai akhir mencakup proses pembuatan program secara keseluruhan, mulai dari perencanaan hingga implementasi.

Tahapan pembuatan program yang dilakukan dalam proyek pengelolaan data toko alat olahraga ini diawali dengan penentuan tugas yang akan dilakukan oleh setiap anggota tim, yaitu Arman Dwi Pangestu dan Yulanda Ratu Amrinaa.

Setelah itu, dilakukan perencanaan dan desain program dengan layout excel yang meliputi:

- Sheet Menu
- Sheet Data Model
- Sheet Merek Barang
- Sheet Kategori Barang
- Sheet Master Barang
- Sheet Barang Masuk
- Sheet Penjualan Barang

Selanjutnya, dilakukan pembuatan desain aplikasi atau *User Interface* (UI) untuk form input aplikasi nya menggunakan Figma yang mencakup:

- Dashboard
- Form Merek Barang
- Form Kategori Barang
- Form Master Barang
- Form Barang Masuk
- Form Penjualan Barang
- Form Print Rekap Data

Selama proses pembuatan desain program atau *User Interface* (UI) juga dilakukan aturan penamaan variable, procedure atau function agar memudahkan pengelolaan program dan penggunaan dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, dalam proses pembuatan desain program atau User Interface (UI), juga dilakukan perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk menggambarkan hubungan antara tabel yang terdapat dalam program.

Pengerjaan Tugas

Dalam proyek pengelolaan data toko alat olahraga ini, tugas dibagi menjadi dua antara Arman Dwi Pangestu dan Yulanda Ratu Amrinaa.

Arman Dwi Pangestu

Tugas dari Arman Dwi Pangestu mencakup:

- Penentuan tugas.
- Melakukan perencanaan dan desain aplikasi atau *User Interface* (UI) untuk dashboard dan form input.
- Membuat peraturan penamaan Variable, Procedure atau Function.
- Membuat atau merancang *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- Membuat program untuk Sheet Menu, Sheet Data Model, Sheet Barang Masuk dan Sheet Penjualan Barang.

Yulanda Ratu Amrinaa

Tugas dari Yulanda Ratu Amrinaa mencakup:

- Memberikan sebuah tanggapan atau respon yang diberikan oleh Arman Dwi Pangestu agar perencanaan dan desain program menjadi lebih baik.
- Membuat program untuk Sheet Merek Barang, Sheet Kategori Barang dan Sheet Master Barang.

Alur Waktu Pengerjaan

Alur waktu pengerjaan proyek aplikasi pengelolaan data toko alat olahraga ini meliputi:

- Arman Dwi Pangestu menentukan pembagian tugas.
- Arman Dwi Pangestu melakukan perencanaan dan desain program pada layout excel.
- Arman Dwi Pangestu membuat desain aplikasi atau *User Interface* (UI) untuk Dashboard dan form input.
- Arman Dwi Pangestu membuat peraturan penamaan Variable, Procedure atau Function.
- Arman Dwi Pangestu merancang *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- Yulanda Ratu Amrinaa memberikan sebuah tanggapan atau respon yang diberikan oleh Arman Dwi Pangestu.
- Arman Dwi Pangestu melakukan perbaikan perencanaan dan desain sesuai masukan dari Yulanda Ratu Amrinaa.
- Yulanda Ratu Amrinaa membuat program untuk Sheet Merek Barang, Sheet Kategori Barang dan Sheet Master Barang.
- Arman Dwi Pangestu melanjutkan proses dari Yulanda Ratu Amrinaa untuk Sheet Menu, Sheet Data Model, Sheet Barang Masuk dan Sheet Penjualan Barang.

Proses tersebut memakan waktu selama kurang lebih tiga bulan, yaitu dimulai dari bulan Februari hingga April 2023.

Layout Excel

Dalam proyek aplikasi pengelolaan data toko alat olahraga ini, layout excel digunakan untuk mengorganisasi data dan informasi terkait dengan alat olahraga pada toko tersebut. Layout excel terdiri dari beberapa sheet, yaitu:

- **Sheet Menu**

Berisi menu dashboard untuk aplikasi

- **Sheet Data Model**

Berisi pivot tabel untuk kebutuhan data pada menu dashboard

- **Sheet Merek Barang**

Field data dari sheet ini, antara lain:

- ID Merek Barang
- Merek Barang

- **Sheet Kategori Barang**

Field data dari sheet ini, antara lain:

- ID Kategori Barang
- Kategori Barang

- **Sheet Master Barang**

Field data dari sheet ini, antara lain:

- ID Barang
- Nama Barang
- ID Merek Barang
- Merek Barang
- ID Kategori Barang
- Kategori Barang
- Harga Beli
- Harga Jual
- Stok

- **Sheet Barang Masuk**

Field data dari sheet ini, antara lain:

- ID Barang Masuk
- Tanggal Masuk
- Bulan
- Tahun
- ID Merek Barang
- Merek Barang
- ID Kategori Barang
- Kategori Barang
- ID Barang
- Nama Barang
- Harga Beli
- Harga Jual
- Jumlah Masuk
- Jumlah Harga Beli

- **Sheet Penjualan Barang**

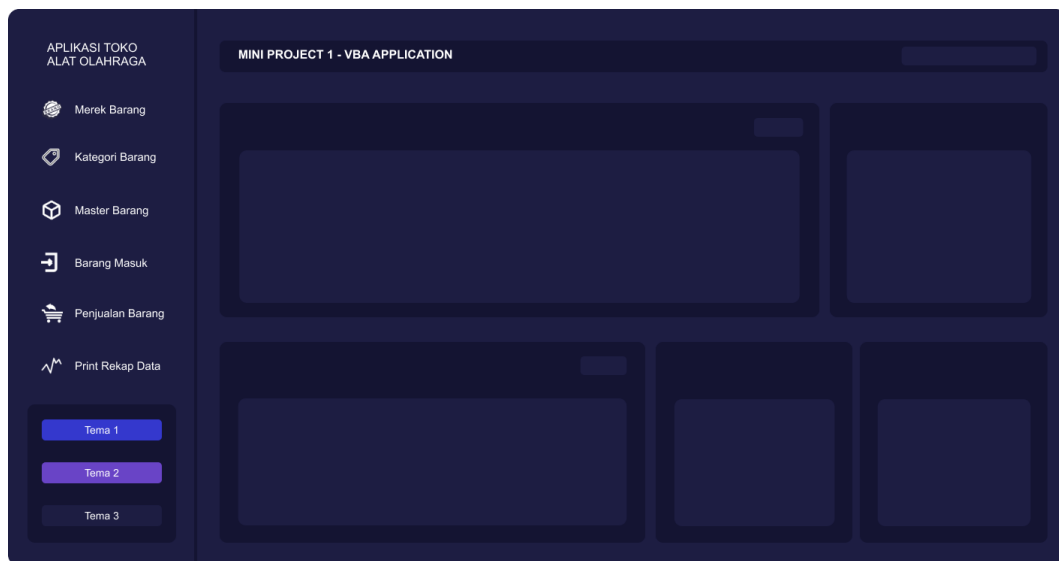
Field data dari sheet ini, antara lain:

- ID Penjualan Barang
- Tanggal Terjual
- Bulan
- Tahun
- ID Merek Barang
- Merek Barang
- ID Kategori Barang
- Kategori Barang
- ID Barang
- Nama Barang
- Harga Beli
- Harga Jual
- Jumlah Penjualan
- Keuntungan
- Jumlah Harga Jual

Desain User Interface

Desain User Interface digunakan untuk memudahkan ketika pembuatan object form pada Visual Basic Application. Arman Dwi Pangestu membuat Desain User Interface tersebut menggunakan aplikasi Figma, berikut adalah desainnya:

- **Dashboard**



- **Form Merek Barang**

ID Merek Barang

Merek Barang

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Form Kategori Barang**

ID Kategori Barang

Kategori Barang

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Form Master Barang**

ID Master Barang

Nama Barang

Merek Barang

Kategori Barang

Harga Beli

Harga Jual

Stok

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Form Barang Masuk**

ID Barang Masuk

Nama Barang

Tanggal Masuk

Format: dd/mm/yy

Jumlah Masuk

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Form Penjualan Barang**

ID Penjualan Barang

Nama Barang

Tanggal Terjual

Format: dd/mm/yy

Jumlah Penjualan

Stok

Harga Beli

Harga Jual

Keuntungan

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Form Print Rekap Data**

PILIH DATA

HAPUS LAPORAN

BUAT LAPORAN PDF BARU

Nama File

Preview

Aturan Penamaan

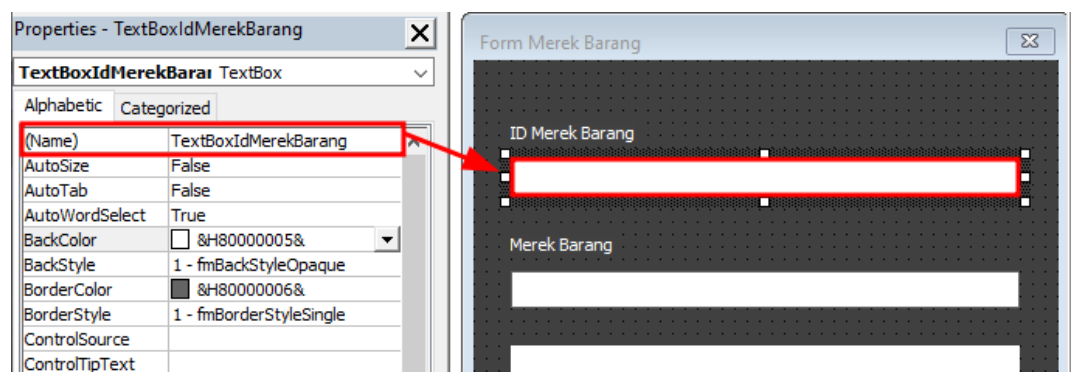
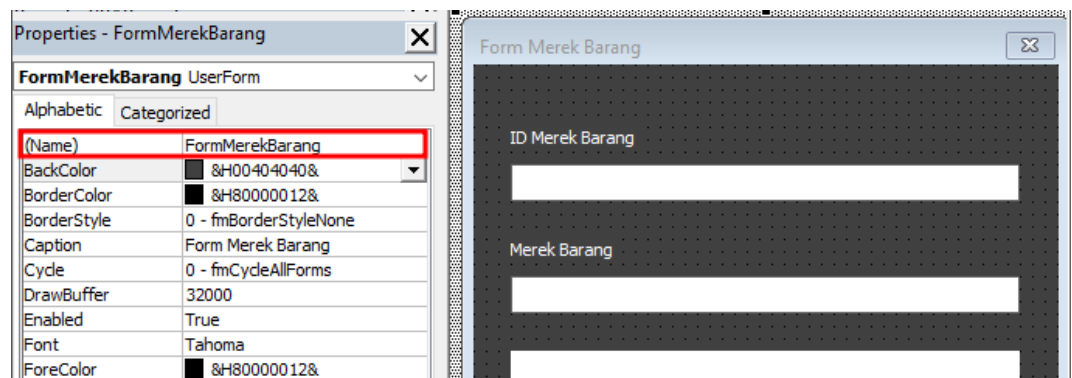
Aturan penamaan digunakan dalam proyek aplikasi pengelolaan data toko alat olahraga untuk memudahkan pengelolaan program dan penggunaan dalam jangka waktu yang lama.

Contoh nya seperti untuk membedakan mana variable, procedure atau function, object dan lainnya.

Aturan penamaan terdiri dari:

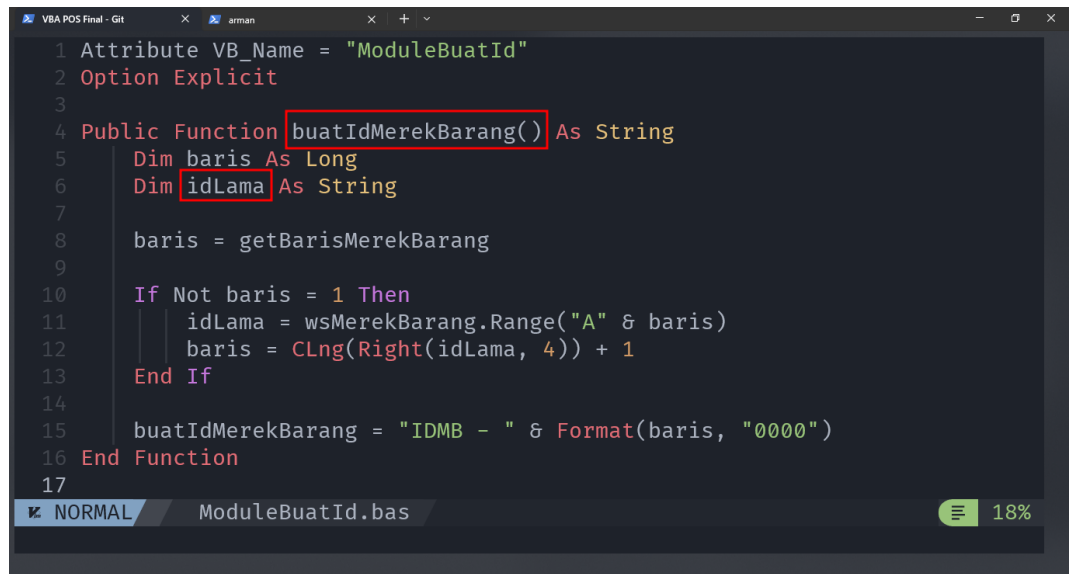
- **Penamaan Name untuk Object dan Isinya**

Penamaan Name untuk Object dan isinya menggunakan *Pascal Case*.



- **Penamaan Variable, Procedure atau Function**

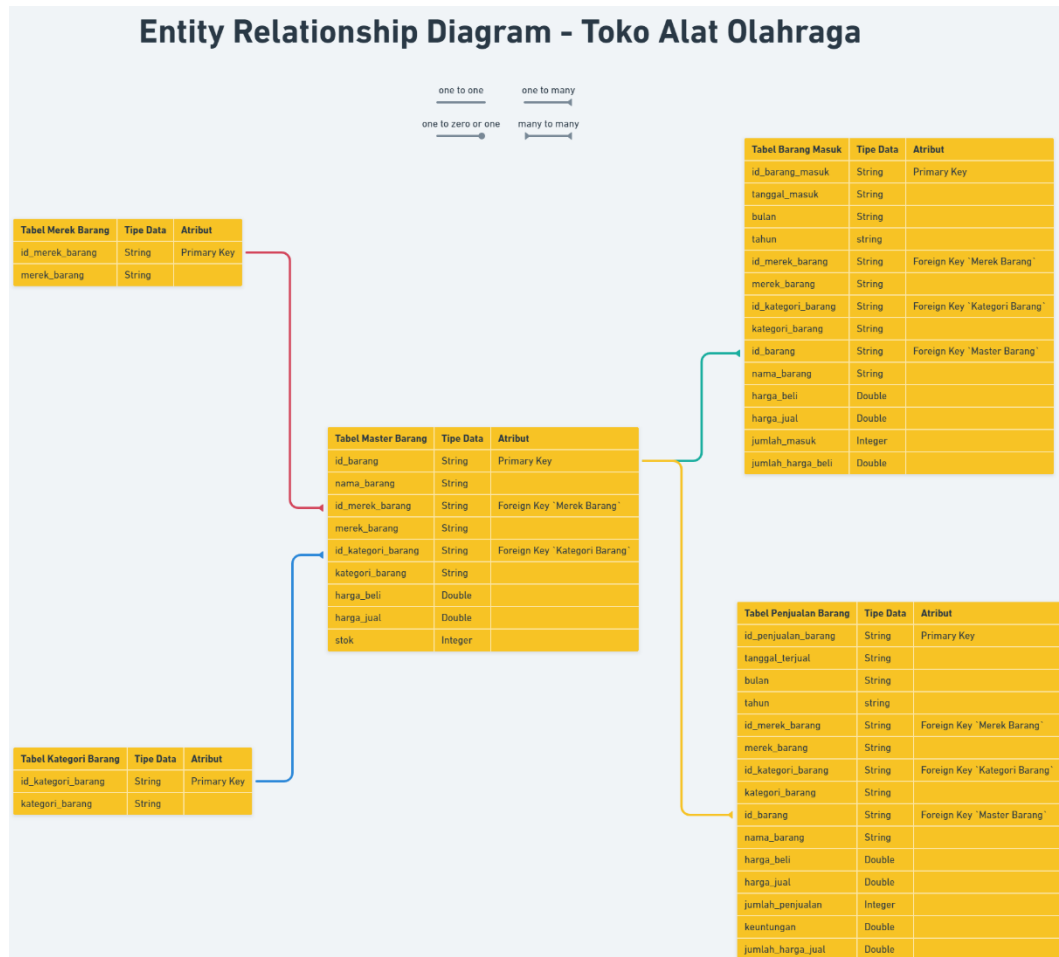
Penamaan Variable, Procedure atau Function menggunakan *Camel Case*.



```
1 Attribute VB_Name = "ModuleBuatId"
2 Option Explicit
3
4 Public Function buatIdMerekBarang() As String
5     Dim baris As Long
6     Dim idLama As String
7
8     baris = getBarisMerekBarang
9
10    If Not baris = 1 Then
11        idLama = wsMerekBarang.Range("A" & baris)
12        baris = CLng(Right(idLama, 4)) + 1
13    End If
14
15    buatIdMerekBarang = "IDMB - " & Format(baris, "0000")
16 End Function
17
```

The screenshot shows a VBA code editor window titled "VBA POS Final - Git". The code is in a module named "ModuleBuatId.bas". The function "buatIdMerekBarang()" is highlighted with a red box. The variables "baris" and "idLama" are also highlighted with red boxes. The code is written in a dark-themed editor with syntax highlighting. The status bar at the bottom shows "NORMAL" and "ModuleBuatId.bas".

Entity Relationship Diagram (ERD)



Sumber: [ERD - VBA Mini Project 1 Final](#)

Entity Relationship Diagram atau ERD digunakan dalam proyek aplikasi pengelolaan data toko alat olahraga untuk menggambarkan hubungan antara tabel yang terdapat dalam program. Relasi terdiri dari beberapa tabel yaitu:

- **Tabel *Merek Barang* dan *Master Barang***

Tabel *Merek Barang* memiliki relasi ke tabel *Master Barang* melalui field *id_merek_barang*. Relasinya adalah **one-to-many**, dimana satu merek barang dapat memiliki banyak barang pada tabel *Master Barang*.

- **Tabel *Kategori Barang* dan *Master Barang***

Tabel *Kategori Barang* memiliki relasi ke tabel *Master Barang* melalui field *id_kategori_barang*. Relasinya adalah **one-to-many**, dimana satu kategori barang dapat memiliki banyak barang pada tabel *Master Barang*.

- **Tabel *Master Barang* dan *Barang Masuk***

Tabel *Master Barang* memiliki relasi ke tabel *Barang Masuk* melalui field *id_barang*. Relasinya adalah **one-to-many**, dimana satu barang dapat memiliki banyak transaksi barang masuk pada tabel *Barang Masuk*.

- **Tabel *Master Barang* dan *Penjualan Barang***

Tabel *Master Barang* memiliki relasi ke tabel *Penjualan Barang* melalui field *id_barang*. Relasinya adalah **one-to-many**, dimana satu barang dapat memiliki banyak transaksi penjualan barang pada tabel *Penjualan Barang*.

Fitur Aplikasi

Pada aplikasi pengelolaan data toko alat olahraga ini mempunyai beberapa fitur, antara lain:

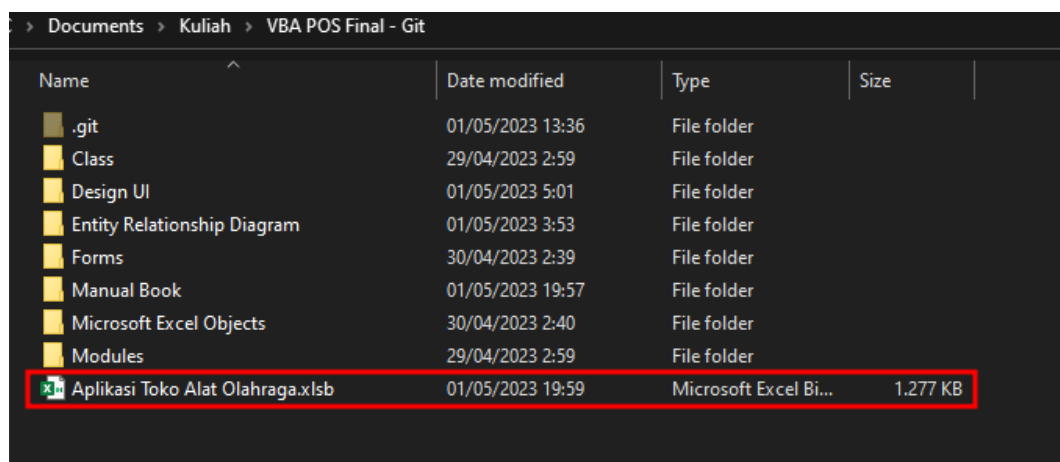
- **Create, Read, Update dan Delete data**
- **Relasi antar data atau tabel**
- **3 Tema**
- **Otomatis penambahan atau pengurangan stok barang**
- **Grafik data pada menu dashboard**
- **Membuat laporan total barang masuk, penjualan barang, harga beli, harga jual, keuntungan dalam bentuk PDF**

Cara Penggunaan Aplikasi

Cara penggunaan aplikasi yang dibuat dalam proyek pengelolaan data toko alat olahraga ini adalah sebagai berikut:

Membuka Aplikasi

Untuk membuka aplikasi nya, cukup mengklik file excel dengan nama **Aplikasi Toko Alat Olahraga.xlsb**



Ketika pertama kali membuka aplikasi tersebut maka tampilan awal nya menampilkan sebuah menu dashboard, yang dimana pada menu inilah kita akan menjalankan semua fitur dari aplikasi ini.



Menjalankan Fitur Create, Read, Update dan Delete (CRUD) untuk tabel Merek Barang

Untuk menjalankan fitur Create, Read, Update dan Delete (CRUD) untuk tabel *Merek Barang*, cukup mengklik button atau shape dengan tulisan **Merek Barang** yang ada pada menu dashboard.



Setelah mengklik button atau shape tersebut maka akan muncul sebuah pop up form input untuk tabel *Merek Barang*.

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Create**

Untuk menambahkan sebuah data baru di tabel *Merek Barang*, cukup mengisi nama *Merek Barang* pada form input nya. Setelah itu klik tombol ***simpan*** untuk menyimpan data baru nya.

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corenigth
IDMB - 0005	Tarmar
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua

Keluar Hapus Batal Simpan

Cari Data

Apabila data berhasil disimpan, maka akan muncul sebuah alert atau peringatan bahwa **Data berhasil disimpan!** dan data tersebut akan masuk kedalam tabel *Merek Barang*.

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nahaii
IDMB - 0003	
IDMB - 0004	
IDMB - 0005	
IDMB - 0006	
IDMB - 0007	
IDMB - 0008	
IDMB - 0009	
IDMB - 0010	
IDMB - 0011	
IDMB - 0012	
IDMB - 0013	

Microsoft Excel

Data berhasil disimpan!

OK

Keluar Hapus Batal Simpan

Cari Data

ID Merek Barang

IDMB - 0015

Merek Barang

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Read**

Untuk membaca atau Read data pada tabel *Merek Barang* cukup klik data yang ingin dipilih pada List Box di Form Input nya. Misalkan disini akan membaca data yang baru saja tadi ditambahkan dan data tersebut memiliki *id_merek_barang* nya adalah **IDMB – 0014** dan *merek_barang* nya adalah **Test 1**.

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0015

Merek Barang

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1

Keluar Hapus Batal Simpan

Cari Data

Maka pada Text Box nya akan berubah atau berisi secara otomatis sesuai data yang di klik pada List Box

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1

Keluar Hapus Batal Simpan

Cari Data

- **Update**

Untuk mengubah atau Update data pada tabel *Merek Barang* langkah pertama nya adalah melakukan **Read** diatas terlebih dahulu, setelah itu cukup mengganti data mana yang akan diubah kemudian klik tombol **simpan**. Misalkan disini akan mengubah data dengan *id_merek_barang* nya adalah **IDMB – 0014** dan *merek_barang* nya adalah **Test 1**, disini akan diubah *merek_barang* nya menjadi **Test 1 Edit**.

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1

Keluar Hapus Batal Simpan

Cari Data

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1 Edit

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

Setelah tombol *simpan* di klik, maka akan muncul sebuah alert atau peringatan bahwa **Data berhasil disimpan!** dan data tersebut akan berubah atau ter-update pada tabel *Merek Barang* nya.

The screenshot shows a web application window titled "Form Merek Barang". It contains two input fields: "ID Merek Barang" with the value "IDMB - 0014" and "Merek Barang" with the value "Test 1 Edit". Below these is a table with two columns: "ID Merek Barang" and "Merek Barang". The table lists several items, with the last row highlighted in blue, showing "IDMB - 0014" and "test 1". At the bottom of the form are four buttons: "Keluar" (purple), "Hapus" (pink), "Batal" (yellow), and "Simpan" (green). A search bar labeled "Cari Data" is at the very bottom. A "Microsoft Excel" alert box is overlaid on the table, displaying an information icon and the message "Data berhasil disimpan!" with an "OK" button.

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabati
IDMB - 0003	
IDMB - 0004	
IDMB - 0005	
IDMB - 0006	
IDMB - 0007	
IDMB - 0008	
IDMB - 0009	
IDMB - 0010	
IDMB - 0011	
IDMB - 0012	
IDMB - 0013	
IDMB - 0014	test 1

Buttons: Keluar, Hapus, Batal, Simpan

Search: Cari Data

Alert: Data berhasil disimpan!

ID Merek Barang

IDMB - 0015

Merek Barang

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1 Edit

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

- **Delete**

Untuk menghapus atau Delete data pada tabel *Merek Barang* langkah pertama nya adalah melakukan **Read** diatas terlebih dahulu, setelah itu cukup klik tombol **hapus**. Misalkan disini akan mengubah data dengan *id_merek_barang* nya adalah **IDMB – 0014** dan *merek_barang* nya adalah **Test 1 Edit**.

Form Merek Barang

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1 Edit

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1 Edit

Keluar Hapus Batal Simpan

Cari Data

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

Test 1 Edit

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua
IDMB - 0014	Test 1 Edit

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data

Apabila data berhasil dihapus, maka akan muncul sebuah alert atau peringatan bahwa **Data Berhasil Di Hapus!** dan data tersebut akan terhapus pada tabel *Merek Barang*.

The screenshot shows a web application window titled "Form Merek Barang". It contains several input fields and a table. A confirmation dialog box is overlaid on the table.

Form Fields:

- ID Merek Barang: IDMB - 0014
- Merek Barang: Test 1 Edit

Table Data:

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaii
IDMB - 0003	
IDMB - 0004	
IDMB - 0005	
IDMB - 0006	
IDMB - 0007	
IDMB - 0008	
IDMB - 0009	
IDMB - 0010	
IDMB - 0011	
IDMB - 0012	
IDMB - 0013	
IDMB - 0014	Test 1 Edit

Confirmation Dialog Box:

Microsoft Excel

Data Berhasil Di Hapus!

OK

Buttons:

- Keluar
- Hapus
- Batal
- Simpan

Search Section:

Cari Data

ID Merek Barang

IDMB - 0014

Merek Barang

ID Merek Barang	Merek Barang
IDMB - 0001	Domyos
IDMB - 0002	Nabaiji
IDMB - 0003	Artengo
IDMB - 0004	Corength
IDMB - 0005	Tarmak
IDMB - 0006	Triban
IDMB - 0007	Eiger
IDMB - 0008	Adidas
IDMB - 0009	Inesis
IDMB - 0010	Oxelo
IDMB - 0011	Ortusieght
IDMB - 0012	Nike
IDMB - 0013	Quechua

Keluar

Hapus

Batal

Simpan

Cari Data