SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN PADA TOKO NEW VERTEX DVD

SKRIPSI

Di ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata 1)
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Rizky Dwi Handanie

10509031



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2014

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga mengakibatkan persaingan yang semakin kompetitif, dalam hal ini new Vertex DVD berusaha sebaik mungkin sebagai suatu perusahaan yang maju. Permasalahan di new Vertex DVD adalah belum adanya sistem informasi yang bisa menunjang seluruh kegiatannya dengan baik, untuk itu di perlukan sebuah sistem yang bisa menunjang kegiatan tersebut agar mempercepat informasi dan dapat berjalan dengan baik.

Perancangan sistem yang digunakan untuk merancang sistem informasi ini adalah dengan metode *prototype*, alat bantu yang digunakan untuk merancang sistem berupa *flowmap, konteks diagram, data flow diagram,* dan teknik pengumpulan datanya penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan cara observasi dan wawancara langsung pada pihak yang besangkutan. Adapun bahasa pemograman yang digunakan adalah bahasa JAVA dengan perangkat lunak NetBeans, MYSQL dan IREPORT.

Sistem yang dirancang penulis adalah Sistem Informasi Penjualan & Pembelian Pada Toko new Vertex DVD. Dengan sistem ini diharapkan kegiatan yang berlangsung pada perusahaan tersebut berlangasung dapat berjalan dengan cepat, tepat, efektif dan efisien.

Kata kunci Sistem Informasi, tersturktur, java, penjualan & pembelian.

ABSTRACT

The development of today's technology so rapidly, along with the rapid pace of development required the presence of this information quickly, precisely and accurately, resulting in an increasingly competitive competition, in this new DVD Vertex trying our best as a company forward. Problems in new Vertex DVD is the absence of an information system that can support all activities well, for it was in need of a system that can support these activities in order to speed up the information and can run well.

The design of the system used to design the information system is the prototype method, the tools used to design a system flowmap, context diagrams, data flow diagrams, and data collection techniques the author uses descriptive method by observation and direct interviews with the parties concerned shall . The programming language used is the language JAVA BEAN NET software, MySQL and iReport.

The system is designed is the author of Sales & Purchase Information Systems In Stores new Vertex DVD. With this system the expected activities that take place at the company berlangasung can run fast, precise, effective and efficient.

Keywords Information Systems, tersturktur, java, sales & purchase.

1. PENDAHALUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga mengakibatkan persaingan yang semakin kompetitif. Ketatnya persaingan dan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang ada menuntut suatu sistem yang lebih baik, cepat dan handal dalam menyelesaikan masalah.

Teknologi komputer yang sangat canggih dan modern akan memudahkan kita untuk melakukan pengolahan data yang dapat menghemat waktu, ruang dan biaya, serta dari segi keamanan juga dapat terjamin. Kemajuan teknologi informasi tidak luput dari kemajuan perkembangan Hardware/Software yang selama ini dikenal dengan istilah komputer. Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang banyak di gunakan di berbagai perusahaan baik itu perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Teknologi dapat mempengaruhi dunia bisnis sehingga membawa perubahan-perubahan yang signifikan diberbagai bidang industri, selain itu dibidang pendidikan, bahkan sudah masuk kehidupan sehari-hari manusia itu sendiri. Lihat pada kecenderungan orang atau suatu badan untuk selalu menggunakan komputer dalam segala aktivitas usahanya, terutama dalam hal pengolahan data atau informasi dan pengambilan keputusan.

Di jaman modern saat ini komputer sudah menjadi kebutuhan di berbagai bidang. Dimana komputer di gunakan untuk mengolah data pada toko new Vertex DVD yang masih mengerjakan secara *manual*. Dari mulai pencatatan stok barang, barang masuk, barang keluar, dan retur. jadi masih banyak dokumen yang terlihat kurang rapih dan tidak berada di tempat sebagaimana mestinya. Sering kali juga terjadi kesalahan dalam kesamaan jumlah barang yang keluar dan masuk.

Untuk itu penulis akan merancang sistem informasi pengolahan data agar semua proses bisa berjalan optimal sehingga mengurangi seminimal mungkin kesalahan yang sering terjadi. Maka penulis mengambil judul :

"**Sistem Informasi Pembelian & Penjualan pada toko new Vertex DVD**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Indentifikasi Masalah

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, penulis mendapatkan permasalahan yang dihadapi dan diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Semua proses pencatatan mulai dari pencatatan stok barang, barang keluar, barang masuk masih menggunakan sistem manual.
2. Dokumen yang berbentuk fisik mudah rusak dan hilang.
3. Sering terjadi ketidak samaan antara barang masuk dan keluar.

4. Tidak adanya salinan atau backup dokumen.

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pembelian dan penjualan yang sedang berjalan pada toko new Vertex DVD.
2. Bagaimana menghasilkan rancangan Sistem Informasi pembelian dan penjualan pada toko new Vertex DVD.
3. Bagaimana Membangun Perangkat lunak untuk Sistem Informasi pembelian dan penjualan pada toko new Vertex DVD.
4. Bagaimana melakukan pengujian perangkat lunak pada Sistem Informasi pembelian dan penjualan pada toko new Vertex DVD.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas maka maksud dari kegiatan penelitian ini adalah untuk membangun atau merancang suatu sistem informasi pembelian dan penjualan, yang mana dengan adanya rancangan sistem yang dibangun nantinya akan membantu dan mempermudah perusahaan dalam pengolahan data dalam waktu yang relative lebih singkat.

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di toko new Vertex DVD .
2. Untuk menghasilkan perancangan Sistem Informasi pembelian dan penjualan di toko new Vertex DVD .
3. Untuk membangun aplikasi perangkat lunak untuk Sistem Informasi pembelian dan penjualan di toko new Vertex DVD .
4. Untuk melakukan pengujian perangkat lunak pada Sistem Informasi pembelian dan penjualan di toko new Vertex DVD

1.4 Kegunaan Praktis

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. pemilik toko new vertex DVD diharapkan dapat mengembangkan sistem penjualan, pembelian, persediaan barang, yang sedang berjalan di new vertex DVD menjadi sistem yang terkomputerisasi.
2. Mempercepat proses pendataan barang masuk maupun keluar dengan aplikasi penjualan, pembelian, persediaan barang, yang sudah terkomputerisasi.
3. Mengurangi kesalahan dalam pendataan dan perhitungan untuk mendapatkan hasil yang akurat yang sangat berpengaruh pada proses pembukuan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Dapat memberikan suatu karya penelitian yang baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi, khususnya pengembangan sistem informasi penjualan, pembelian, persediaan barang.

2. Bagi Peneliti
   Dapat menambah wawasan dengan menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan maupun dari penelitian ini untuk menjadikan perkembangan yang lebih baik menuju ke jenjang yang selanjutnya.

3. Bagi Peneliti Lain
   Menjadi bahan masukandan menjadikan referensi bagi penelitian yang sama dengan yang dibahas pada penelitian ini untuk mencapai hasil yang diinginkan.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilakukan oleh peneliti agar penelitian menjadi lebih terarah kepada apa yang diteliti sehingga tidak keluar dari jalur penelitian, berikut adalah batasan masalah dari penelitian :

1. Aplikasi yang dibuat berkisar pada data penjualan dan pembelian, stok barang.
2. Transaksi pembayaran dilakukan secara tunai.
3. Laporan barang masuk, laporan barang keluar.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Java Netbeans dan menggunakan database MySql.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Dalam konsep dasar sistem terdapat sejumlah teori untuk mendukung dasar yang di jadikan patokan dalam menjalankan penelitian , penulis akan menjelaskan pendapat dari para ahli yang berkaitan dengan teori yang digunakan untuk merancang dan mencari solusi masalah yang akan didapat serta dasar dalam pemahaman sebuah sistem serta metode yang digunkan untuk melaksanakan kegiatan penelitian.

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:2) Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dari definisi sistem tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu jaringan kerja

dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu

2.1.2 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umun dari suatu sistem terdiri atas masukan (*input*), proses dan keluaran (*output*) seperti terlihat pada gambar 2.1, dalam bentuk umum sistem ini bisa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses.

2.1.3 Karakteristik Sistem

a. Komponen Sistem (*System Components*)

b. Batasan Sistem (*Boundry System*)

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environments System*)

d. Penghubung Sistem (*InterfaceSystem*)

e. Masukan Sistem (*Input System*)

f. Keluaran Sitem (*OutputSystem*)

g. Pengolah Sistem (*Proses System*)

h. ObjectiveandGoal (Sasaran dan Tujuan Sistem)

2.1.4 Tujuan Perancangan Sistem

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancangan dan implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
5. Penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2.1.5 Elemen Sistem

1. Tujuan, tujuan ini menjadi motivasi yang mengarahkan pada sistem, karena tanpa tujuan yang jelas sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali.
2. Masukan, masukan (*Input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk di proses. Masukan dapat berupa hal - hal terwujud maupun yang tidak terwujud. Masukan berwujud adalah bahan mentah, sedangkan yang tidak berwujud adalah informasi.
3. Proses, proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai.

4. Keluaran, keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan sistem dan keluaran dapat menjadi masukan untuk subsistem lainnya.
5. Batas, batas (*boundary*) Sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem. Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemapuan sistem.
6. Mekanisme pengendalian dan umpan balik, mekanisme pengendalian (*control mechanism*) di wujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), sedangkan umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan masukan maupun proses. Tujuannya untuk mengatur agar sistem berjalan dengan tujuan.
7. Lingkungan, lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem.

2.1.6 Klasifikasi

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang.Klasifikasi sistem tersebut di antaranya; Sistem abstrak (*abstrak system*), Sistem fisik (*physical system*), sistem tertentu (*deterministic system*), sistem tak tentu (*probalistik system*), sistem tertutup (*close system*), dan sistem terbuka (*open system*).

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Menurut (O'brian,2005) Sistem informasi (*Information system)* merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware),* Perangkat lunak *(Software),* jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

2.2.1 Ciri Informasi

Sejumlah Informasi yang biasa kita dengarkan atau kita peroleh kadang memiliki karakteristik yang berbeda, tentunya hal itu disesuaikan dengan sumber informasi, bentuk dan jenis informasi serta untuk apa informasi itu kita cari.

2.2.2 Komponen Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital di dalam sistem informasi. Menurut Jogiyanto (2005:698) sistem Informasi terdiri 6 (enam)

2.3 Penjualan

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

2.5 XAMPP

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL

2.6 Sistem Manajemen Basis Data Relasional

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License).*

2.7 Sistem Pengolahan Data

2.7.1 Data

Menurut McLeod,2004 Data adalah kenyataan yang menggambarkan adanya suatu kejadian (*event)* data terdiri dari fakta (*fact*) dan angka yang secara relatif tidak berarti bagi pemakai. Data dapat berbentuk nilai yang terformat, teks, citra, audio, dan video.

2.7.2 Basis Data

Basis Data *(database)* dapat di artikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data merupakan representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian yang diteliti adalah toko new vertex DVD yang berada di jl. ambon no 14 Bandung, Jawa Barat.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah memperoleh mengumpulkan atau mencatat data yang digunakan untuk faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok permasalahan sehinggga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh

3.1.3 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan riset pemasara (Malhotra, 2007).

3.1.4 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data.

3.2.2.2 Data sekunder

Merupakan data yang diperoleh dari perusahaan dalam bentuk yang sudah jadi. Data sekunder ini berupa data dokumentasi dengan cara mengumpulkan data yang tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan memepelajari dokumen atau catatan yang ada yang terdapat pada di pengurus perpustakaan

3.1.5 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.1.5.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi pembelian dan penjualan berbasis *java desktop* pada new Vertex DVD ini adalah metode pendekatan sistem berorientasi terstruktur (*Structure Oriented*).

3.1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi pembelian dan penjualan *java desktop* pada new Vertex DVD ini yaitu metode *prototype*. Metode *prototype* yaitu salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan karena dengan metode *prototype* ini pengembang dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian software yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *black box.*

IV.HASIL PENELITIAN (ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM)

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai prosedur penjualan dan pembelian yang didalamnya terdapat kegiatan penginputan data penjualan dan pembelian , termasuk transaksi pembayarannya. Dalam hal ini diperlukan beberapa metode analisis untuk mengetahui komponen - komponen apa saja yang

ada dalam sistem yang berjalan. Metode yang digunakan dalam analisis sistem ini menggunakan metode terstruktur dengan alat bantu analisis berupa diagram – diagram DFD dan flowmap, Dengan metode ini , kegiatan analisis sistem bisa lebih dipermudah dan menjadi referensi untuk merancang sistem yang diusulkan.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Dalam membangun sebuah sistem , maka terlebih dahulu menganalisi kebutuhan – kebutuhan yang terdapat pada sistem yang berjalan.

4.1.1.1 Flowmap

Flowmap merupakan bagan yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur - prosedur arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain.

4.1.1.2 Diagram Konteks

Diagram kontek adalah suatu diagram sederhana yang menghubungkan antaraentity luar, masukkan dan keluaran dari sistem. Diagram kontek dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

4.1.1.3 Kamus Data

Dengan menggunakan kamus data analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sebuah sistem dengan lengkap dan dengan menggunakan kamus data bisa terlihat data dari proses suatu ke proses yang lainnya.

Perancangan Basis Data

Adapun alat Bantu yang digunakan dalam perancangan basis data adalah sebagai berikut:

1. Normalisasi

Normalisasi dilakukan sebagai uji coba pada suatu relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi itu sudah baik atau belum. Normalisasi yang dilakukan betujuan untuk menghilangkan atribut yang sama pada tabel-tabel sehingga tidak terjadi redudansi.

2. Tabel relasi

Menurut Al-bahra bin lajamudin (2005:142). Tabel relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan yang lainnya, berfungsi untuk mengatur operasi suatu database

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan

54 antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan symbol .

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis telah dilakukan. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan pada permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada di sistem sebelumnya.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat membantu proses manajemen pada Toko new Vertex DVD. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah untuk lebih mudah dan efektif dalam berkerja dari sistem yang berjalan. Perancangan ini juga diharapkan dapat membuat para pegawai lebih nyaman dalam bekerja, karena dengan adanya sistem ini dapat membuat pekerjaan masing-masing lebih mudah dikerjakan .

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem informasi penjualan dan pembelian yang diusulkan adalah pengolahan data dari sistem manajemen yang berlaku yang menghasilkan data – data barang masuk, barang keluar, hingga laporan akhir.

4.2.3 Flowmap yang di usulkan

Flowmap hubungan antara pelaku proses dengan sistem manual maupun komputerisasi dan aliran data dalam bentuk dokumen input maupun output. Berikut adalah flowmap dari sistem yang diusulkan oleh penulis.

4.2.4 Konteks Diagram

Konteks Diagram adalah lingkup suatu sistem, yaitu keterkaitan antar sistem manajemen yang diterapkan. Lingkup ini ditentukan dari besarnya pengaruh data yang diterima dan informasi yang dihasilkan lingkupan ini diwakili oleh entitas- entitas luar, dimana digambarkan tentang entitas yang memberikan sesuatu kepada atau dari suatu sistem

4.2.5 Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan proses yang menggambarkan alur informasi yang lebih detail dari spesifikasi yang merupakan pengembangan dari diagram konteks yang sudah diterapkan di gambar di atas

4.3 Perancangan Arsitektur jaringan

Perancangan arsitektur jaringan menggunakan topologi star, keuntungan dari pemakaian topologi ini adalah :

1. Mudah dalam instalasi dan pengkabelan
2. Tidak ada gangguan dalam jaringan, pada saat memasang peralatan ataupun melepas peralatan.
3. Mudah untuk mendeteksi kesalahan.
4. Mudah untuk melepas peralatan

   Berikut adalah rancangan jaringan pada new Vertex DVD

4.4 Implementasi

Implementasi merupakan penerapan dari seluruh rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dengan aplikasi program yang sudah ditentukan. Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga pengguna (user) dapat memberikan masukan kepada pengembangan sistem.

4.4.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantau dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi penjualan ini diperlukan perangkat lunak untuk mengeksekusi dari suatu program yang dirancang. Perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung informasi.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Untuk mendukung terlaksananya penerapan aplikasi java yang dirancang, maka sistem pengoperasian ini membutuhkan komputer sebagai server yang memudahkan dalam menjalankan program aplikasi dengan spesifikasi

4.4.4 Implementasi Basis data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi database SQL Server 2000.

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna (user) dalam berinteraksi dengan komputer. Berikut adalah tampilan antar muka bagaimana cara menggunakan program Sistem Informasi Penjualan & Pembelian Pada Toko new Vertex DVD.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya aplikasi sistem informasi penjualan & pembelian maka perusahaan tidak perlu mengalami kesulitan dalam hal menyimpan data stok barang masuk dan stok barang keluar.

2. Dengan adanya aplikasi ini maka perusahaan akan lebih memudahkan dalam proses penjualan & pembelian karna sistem yang dibangun sudah terkomputerisasi dengan adanya database.

3. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan dalam pencarian data barang maupun laporan barang, pembelian & penjualan.

5.2.1 Saran

Adapun saran yang dapat penulis usulkan adalah agar kedepannya sistem informasi ini dapat di kembangkan dengan metode *online*, dengan tujuan agar mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan DVD dan bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan program atau hasil penelitian penulis, diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem seperti halnya keamanan dan kemudahan dalam menggunakan sistem