BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di gudang kopi Jenggo Bandung. Penulis terlibat dengan semua kegiatan pada gudang kopi Jenggo, yang berlokasi di jalan Gatot Subroto No 188, Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 2013 gudang kopi Jenggo berdiri untuk membantu proses distribusi cabang-cabang gerobak kopi jenggo yang telah berdiri dua tahun sebelumnya. Gudang kopi Jenggo merupakan tempat penyimpanan barang sebelum di distribusikan ke cabang-cabang gerobak kopi jenggo.

Adapun barang yang ada di gudang kopi Jenggo meliputi kopi robusta blend kasar, kopi robusta blend halus, kopi arabica single origin, susu kental, susu evaporasi, coklat bubuk, teh blend, bandrek, sirup tjampolay, gula putih, guka merah, lemon, sereh, straw, plastic cup 14oz, paper cup 8oz, paper lid 8oz, tissue, gas kaleng, kresek kecil, kresek besar, plastik.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan pasti memiliki visi dan misi untuk dijadikan sebagai landasan perusahaan, karena dengan begitu perusahaan akan mengetahui bagaimana tujuan perusahaan tersebut dan apa yang dimiliki oleh perusahaan tersebut.

Berikut adalah visi dan misi dari Jenggo :

3.1.2.1. Visi

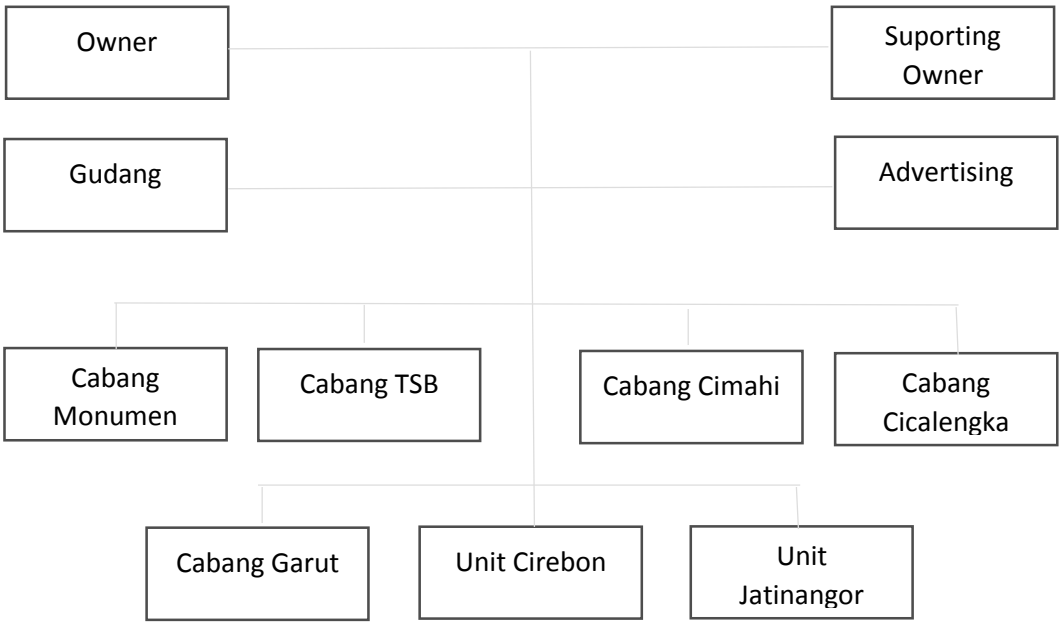
Menjadi coffee shop yang menyajikan kopi Indonesia yang berkualitas bagi konsumen.

3.1.2.2. Misi

Menyediakan minuman berbahan kopi Indonesia yang berkualitas dan terjangkau oleh masyarakat.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam organisasi. Struktur organisasi menunjukkan adanya pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut diintegrasikan. Selain dari pada itu struktur organisasi juga menunjukkan spesialisasi-spesialisasi pekerjaan, saluran perintah dan penyampaian laporan. Berikut ini adalah gambar struktur organisasi pada *CV. Jenggo*:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Gerobak Kopi Jenggo

[Sumber : Gerobak Kopi Jenggo]

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. **Owner CV. Gerobak Kopi Jenggo**

   Tugas dari owner CV. Gerobak Kopi Jenggo adalah bertanggung jawab terhadap semua proses bisnis yang terjadi di gudang kopi Jenggo.

2. **Suporting Owner**

   Membantu owner untuk mengawasi proses bisnis yang terjadi di gudang kopi Jenggo.

3. **Advertising**

   Bertugas untuk mengiklankan cabang cabang jenggo beserta produk produk minumannya.

4. **Bagian Gudang**

   Tugas dari bagian Gudang adalah menangani penjualan, pembelian, pencatatan laporan serta control stok barang. Dengan kata lain fungsi ini adalah yang menjalankan fungsi operasional.

5. **Cabang – Cabang**

   Sebagai outlet penjualan produk minuman kopi Jenggo.

3.2. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu penelitian berdasarkan data-data perusahaan yang ada untuk dianalisis, sehingga dapat diambil kesimpulan dari penganalisaan tersebut.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Pada perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Yaitu dengan mengumpulkan data kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan dilapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan skripsi dengan tujuan membuat suatu sistem informasi Pejualan dan Pembelian pada gudang kopi Jenggo.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi yaitu pengamatan dalam pengumpulan data dengan catatan secara cermat dan sistematis. Tentunya peneliti mengamati sistem informasi penjualan dan pembelian di gudang kopi Jenggo.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada manager dan beberapa karyawan gudang kopi Jenggo yang terkait dengan kajian dalam pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian.

3. Studi Pustaka

   Studi pustaka dilakukan dengan mencari pustaka-pustaka yang menunjang skripsi yang akan dikerjakan. dapat berupa buku-buku, laporan-laporan akhir, dan artikel.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian melainkan peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dengan metode baik komersial maupun non komersial. Data ini dapat dikaji sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah.

1. Nama dokumen : Laporan Pembelian
   Sumber : Gudang kopi Jenggo
   Rangkap : -
   Fungsi : Menyimpan laporan pembelian dari supplier
   Bentuk dokumen : Kertas
   Item Data : tanggal, nama_barang, ekspire_date, jumlah, harga.
2. Nama dokumen : Laporan Penjualan
   Sumber : Gudang kopi Jenggo
   Rangkap : -
   Fungsi : Menyimpan laporan penjualan barang
   Bentuk dokumen : Kertas
   Item Data : tanggal, nama_barang, satuan_unit, jumlah_barang, harga_satuan, total.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem ini meliputi metodologi pengembangan sistem untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisis, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi.

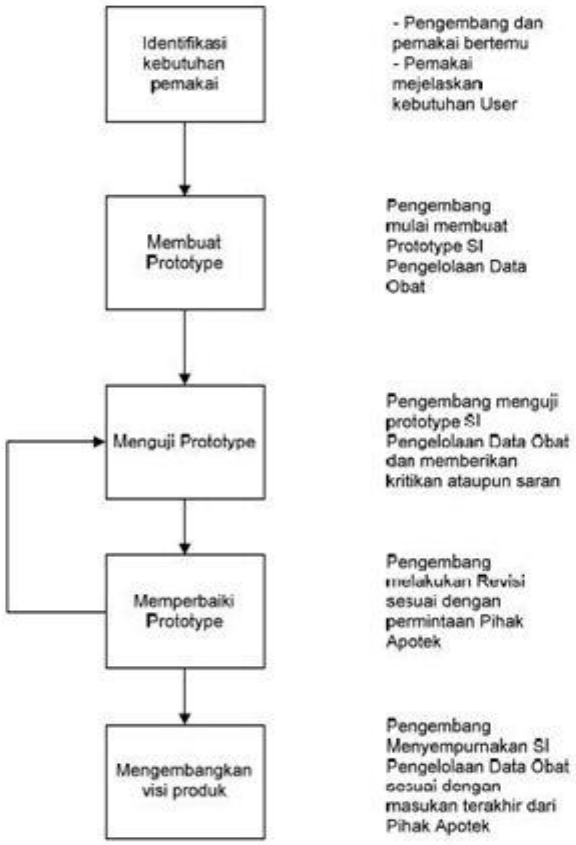
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan Sistem merupakan perangkat alat atau teknik yang berbentuk kemampuan dalam merumuskan tujuan secara operasional, mengembangkan deskripsi dari sistem yang diterapkan.

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan berbasis objek. Melalui pendekatan objek ini, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan yaitu menggunakan metode *Prototype. Prototype* merupakan metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai. Berikut ini gambar metode *prototype* :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem *Model Prototype*

(Sumber Abdul Kadir, Pengenalan Sistem informasi 2003, Andi: Yogjakarta)

Tahapan dalam metode *prototype* :

1. Identifikasi Kebutuhan (data)

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *Prototyping*

   Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang

berfokus pada penyajian kepada pelanggan , misalnya *output* dan format *output.*

a. Merancang sistem

Dalam tahap ini *Protoype* dirancang secara terstruktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.

b. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah dirancang diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai.

3. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak, harus diuji dahulu sebelum sistem digunakan.

4. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang dibuat sudah dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka tahapan 2 dan 3 akan diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan, lalu lanjut ke tahap yang berikutnya.

5. Penerapan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap diluncurkan dan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis Perancangan

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode berorientasi objek, maka penulis memakai pemodelan dengan notasi UML *(Unified Modeling Language).* Untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa diagram visual yang

menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Ada 6 diagram yang digunakan oleh penulis, yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Diagram Use Case adalah diagram yang menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar dan menjelaskan sistem secara fungsional yang terlihat user. Biasanya dibuat pada awal pengembangan. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Skenario Use Case*

Skenario use case digunakan untuk mempermudah kita dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, skenario ini mengacu pada *use case diagram* yang kita buat sebelumnya.

2. *Activity Diagram*

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk

menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

4. Collaboration Diagram

Collaboration Diagram yaitu diagram yang mengelompokkan pesan pada kumpulan diagram sekuen menjadi sebuah diagram. Dalam diagram tersebut terdapat method yang dijalankan antara objek yang satu dan objek lainnya.Di diagram kolaborasi ini, objek harus melakukan sinkronisasi pesan dengan serangkaian pesan-pesan lainnya. Diagram ini memberi sebuah cara mengelompokkan potongan-potongan behavior interaksi saat peran-peran dimainkan oleh class yang berbeda. Interaksi penjual dengan sistem pada proses penjualan tanpa penggambaran orientasi waktu.

5. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan *(dependency)* diantaranya.Komponen peranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik library maupun *executable*, baik yang muncul pada compile time, link time maupun run time.Pada umumnya komponen terbentuk dari bebrapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil.Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

6. Deployment Diagram

Deployment diagram yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti diagram pendistribusian. Berarti bagaimana caranya kita mempermudah user bila ingin menggunakan sistem yang kita buat, bagian apa dan dimana kita pasang, apakah ada server khusus baik *server database* maupun *web server*? Diagram yang satu ini masih masuk dalam kategori statis.

Apa hubungan deployment diagram dini dengan diagram-diagram yang lain? Obyek sejenis dikumpulkan dalam satu class, class-class dalam satu bidang kerja, katakanlah satu transaksi (penjualan, pembelian dan lain-lain) dikelompokkan dalam satu *package (paket)* kemudian package-package itu dikelompokkan dalam satu component agar lebih memiliki *dependency* sehingga component yang rusak atau harus direvisi tinggal dilepas tanpa mengganggu kerja component lainnya.

7. Class Diagram

Diagram class atau kelas diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut (variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas) dan metode atau operasi (fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas). Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menemukan data uji yang dapat menguji perangkat

lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Penulis menggunakan pengujian black box

Pengujian *black-box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black-box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black-box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white-box*, karena pengujian *black-box* diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white-box.*

Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan fungsional suatu program.

Adapun faktor-faktor pengujian *black-box* adalah :

1. *Methodology*

   Menekankan bahwa aplikasi dirancang sesuai dengan strategi organisasi, kebijaksanaan, prosedur dan standar. Permintaan tersebut, harus di identifikasikan, diimplementasikan dan dipelihara, sesuai dengan permintaan aplikasi.

2. *Correctness*

   Menjamin pada data yang dimasukkan proses dan output yang dihasilkan

dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.

3. *Reliability*

Menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan dalam fungsi sesuai yang diminta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan sistem untuk memvalidasi proses secara benar.

4. *Authorization*

Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. Authorisasi menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.

5. *File Integrity*

Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bisa diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

6. *Access control*

Menekankan sumberdaya sistem harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan Prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

7. *Correctness*

Menjamin pada data yang dimasukkan, proses dan *output* yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari secara seksama terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat dan membuat rekomendasi untuk organisasi dengan memperhitungkan segi penyelesaian yang akan dicapai.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan pengumpuan informasi mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam suatu sistem. Tujuan dari analisis dokumen adalah mengetahui dan memahami dokumen-dokumen apa saja yang terlibat dan mengalir dalam sistem yang sedang berjalan. Dokumen yang digunakan pada gudang kopi Jenggo adalah :

3. Nama dokumen : Laporan Pembelian
   Sumber : Gudang kopi Jenggo
   Rangkap : -
   Fungsi : Menyimpan laporan pembelian dari supplier
   Bentuk dokumen : Kertas
   Item Data : tanggal, nama_barang, ekspire_date, jumlah, harga.
4. Nama dokumen : Laporan Penjualan
   Sumber : Gudang kopi Jenggo
   Rangkap : -
   Fungsi : Menyimpan laporan penjualan barang
   Bentuk dokumen : Kertas

Item Data : tanggal, nama_barang, satuan_unit, jumlah_barang, harga_satuan, total.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

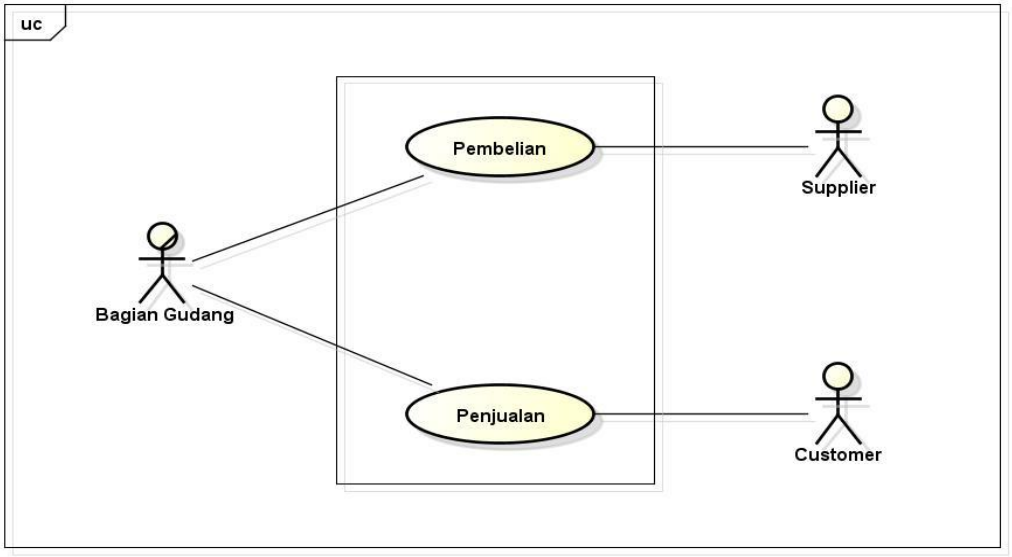
Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas - aktifitas yang terjadi dalam proses penjualan dan pembelian. Untuk menentukan kebutuhan dari pengguna yaitu dengan cara menganalisis sistem yang sedang berjalan, kemudian mengevaluasinya. Adapun hasil dari proses analisis system penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di gudang kopi jenggo sebagai berikut :

1. Customer datang mengisi nota penjualan. Kemudian bagian gudang akan mengecek ketersediaan barang. Jika barang tersedia, bagian gudang akan memperhitungkan total harga yang harus dibayar oleh customer tersebut.
2. Customer membayar total harga yang sudah diberitahukan oleh bagian gudang, dan bagian gudang menyerahkan barang ke pada customer tersebut beserta nota penjualan.
3. Bagian gudang akan mencatat penjualan barang setiap harinya di buku.
4. Bagian gudang, setiap harinya akan mengecek ketersedian barang di gudang. Jika barang sudah minimum maka bagian gudang akan langsung membuat PO ke supplier untuk memesan barang yang dibutuhkan.
5. Supplier akan mengantarkan barang beserta dengan nota pembelian. Bagian gudang akan mengecek barang yang datang dengan barang yang dipesan. Jika sudah sesuai maka langsung dicatat di agenda barang masuk.
6. Pemerikasaan barang dilakukan setiap harinya guna menghindari barang

yang kadaluarsa. Jika terdapat barang yang kadaluarsa maka bagian gudang akan langsung membuangnya dengan mencatatnya terlebih dahulu di buku laporan barang keluar.

3.3.2.1. *Usecase Diagram*

Berikut ini adalah *diagram use case* yang menggambarkan proses utama dari sistem yang sedang berjalan :



Gambar 3.3 *Use Case Diagram* Sistem yang sedang berjalan

3.3.2.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya

Aktor menggambarkan pihak-pihak yang berinteraksi dengan sistem biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda di awal frase aktor juga merupakan satu-satunya kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi

1.	Bagian Gudang	Pihak yang mengelola data ketersediaan barang, keluar masuk barang. Pihak yang melayani customer. Pihak yang bertanggung jawab atas seluruh kegiatan di gudang.
2.	Supplier	Pihak distributor barang yang memasok barang untuk gudang.
3.	Customer	Pihak konsumen yang membeli barang dari gudang.

3.3.2.1.2. Definisi *Usecase* dan deskripsinya

Use case merupakan sarana atau aktivitas yang disiapkan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya menggunakan kata kerja di awal frase.

Tabel 3.2 *Definisi Use Case* dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1.	Pembelian	Proses pengelolaan data Purchase Order dari bagian gudang ke supplier
2.	Penjualan	Proses pengelolaan data penjualan barang yang keluar dari dari gudang ke customer.

3.3.2.1.3. Skenario *Usecase*

Skenario use case bertujuan untuk mendeskripsikan *diagram use case* berikut *skenario usecase* yang sedang berjalan di gudang kopi Jenggo.

Nama *Use Case* : Pembelian

Aktor : Bagian Gudang, Supplier

Tujuan : Menjaga Stok Minimum

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Pembelian yang Sedang Berjalan

Bagian Gudang	Supplier
1. Membuat surat permintaan	
2. Bagian Gudang Memvalidasi Surat Pembelian	
3. Mengirim surat PO Pembelian barang	
	4. Menerima surat Pembelian
	5. Mengirim barang pesanan
6. Menerima barang pesanan	
7. Update data barang	
Kondisi Akhir	
Mendapatkan barang dari supplier	

Nama *Use Case* : Penjualan

Aktor : Bagian Gudang, Customer

Tujuan : Melihat transaksi Barang keluar

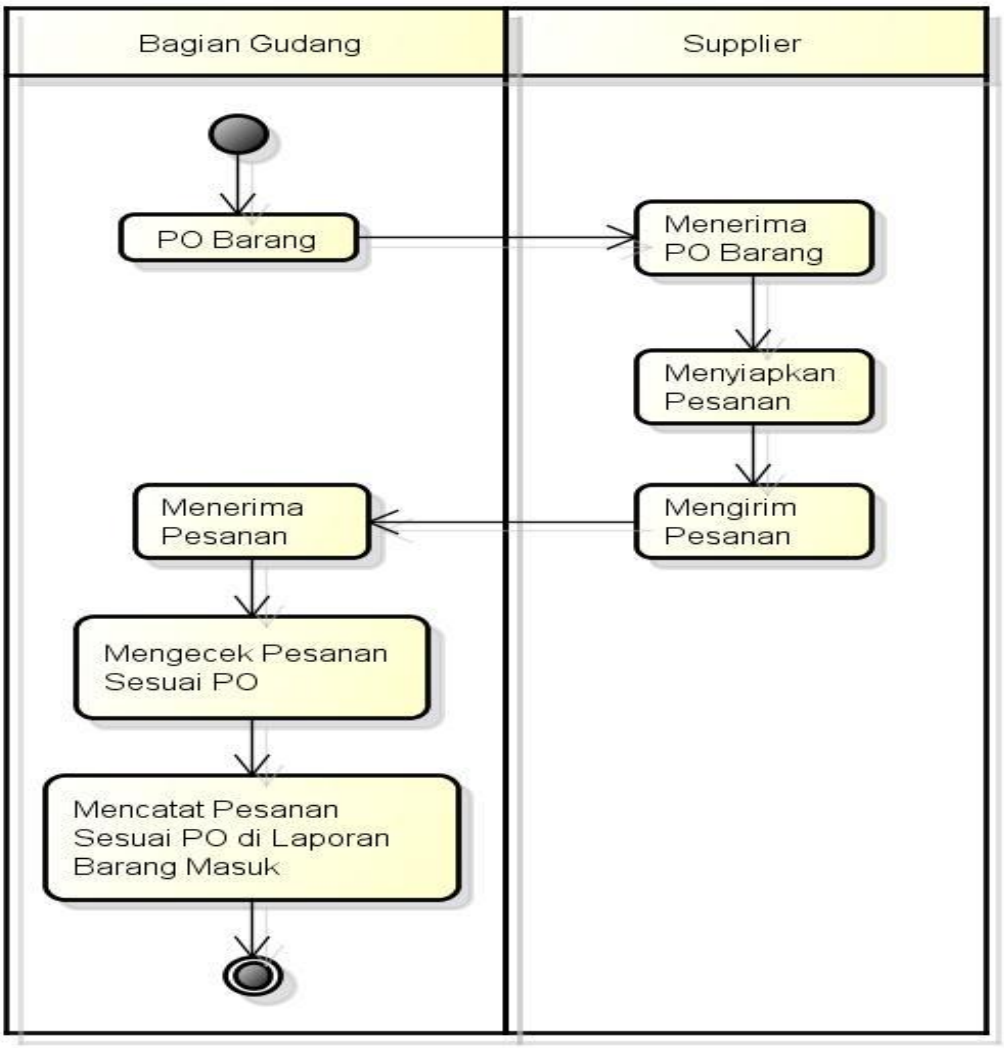
Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Penjualan yang Sedang Berjalan

Customer	Bagian Gudang
1. Menulis nota Pesanan	
	2. Menerima nota Pesanan
	3. Mengecek Ketersediaan Barang
	4. Menghitung Total Bayar
5. Membayar Total Bayar	
	6. Menyerahkan Barang

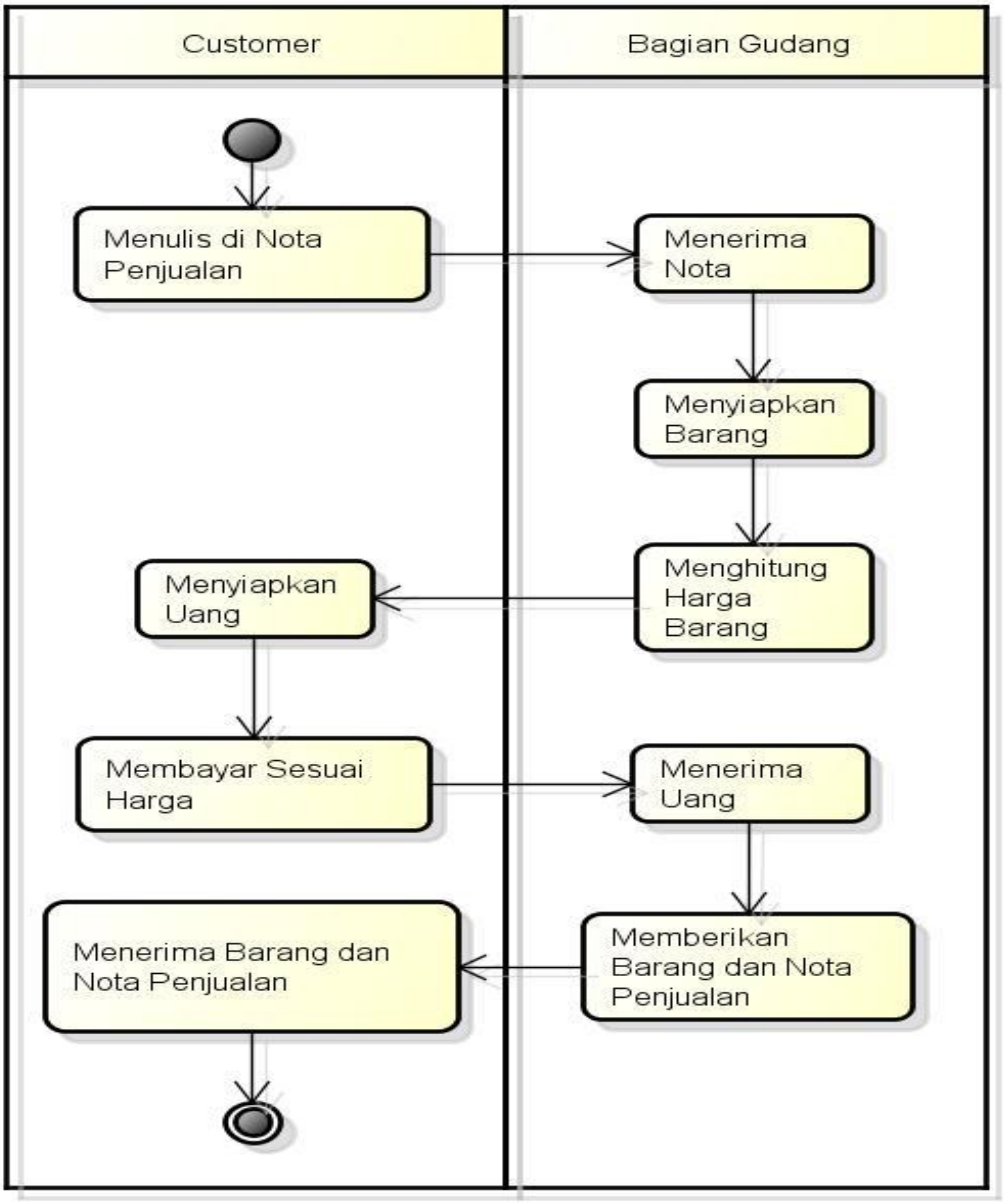
Kondisi Akhir
Customer menerima barang yang di pesan , Stok barang berkurang

3.3.2.1.4. *Activity diagram*

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada dalam suatu sistem, dimana merupakan penggambaran aktivitas dari *case* yang ada pada *use case diagram.* Berikut ini adalah *diagram activity* yang menggambarkan aktifitas yang terjadi dalam sistem yang berjalan :



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Pembelian yang sedang Berjalan



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Penjualan yang sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah memahami dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan di gudang kopi Jenggo, bahwa kegiatan dari proses penjualan dan pembelian barang masih memiliki kekurangan dan kelemahan, antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.5 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	No.	Perancangan / Solusi
1.	Dalam proses pencatatan Penjualan dan Pembelian masih manual dengan mencatat ke nota, sehingga kesulitan mencari data sebelumya.	1.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang baru dapat mempermudah proses laporan laporan yang dilakukan oleh manager.
2.	Penentuan Stok Barang Dengan menghitung selisih antara Data Pembelian dan Data Penjualan, Butuh Ketelitian dan kejelian.	2.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang baru dapat mempermudah menentukan stok barang yang otomatis bertambah dan berkurang.
3.	Pencarian Barang yang Kadaluarsa masih Menemui kendala, Dengan cara di cek Manual satu per satu	3.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian, dapat mempercepat pencarian data barang, stok barang yang sudah minim.
4.	Dokumen dan Data Sering Hilang Karena masih bersifat *Paper Based*	4.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian, Data data akan disimpan dalam Database. Dan bisa dicetak sebagai laporan kapan pun dibutuhkan.