BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah CV. Sumber Rejeki II yang beralamat di Jl. A.H. Nasution No 40 Cipadung, Bandung. Penelitian ini dilaksanakan pada bagian penjualan serta pembelian yang bertujuan untuk memperoleh data – data yang berkaitan dengan objek penelitian yang dilakukan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Sumber Rejeki II adalah sebuah Usaha yang bergerak di bidang jual/beli Spare part/aksesoris Motor baik dalam skala kecil maupun besar. Untuk mengembangkan persaingan dan permintaan pasar CV. Sumber Rejeki II juga bekerja sama dengan CV. Nusantara & CV. Alison yang menjadi patner kerja CV. Sumber Rejeki II di dunia Spare part Motor. CV. Sumber Rejeki II juga mengembangkan dibidang jasa perbaikan dan Service.

CV. Sumber Rejeki II berdiri pada tanggal 28 Februari 2013 di Bandung, di dirikan oleh Bapak R. Tambunan. Sebelumnya CV. Sumber Rejeki II bertempat

di Sumatra, Jl. Mr. Lbn. Jujur, Kota Tarutung (TAPUT), karena keinginan untuk mengembangkan usahanya kemudian CV. Sumber Rejeki II membuka cabang di kota bandung yang alamatnya di Jl. A.H. Nasution No 40 Cipadung, Bandung sampai saat ini.

Sebelum berkembangnya dan maju sampai sekarang, CV. Sumber Rejeki II hanyalah sebuah usaha yang menawarkam jasa perbaikan dan service motor. Namun sekarang CV. Sumber Rejeki II sudah menyediakan segala spare part motor seperti Honda, suzuki dan yamaha. Pada tahun 2013, selain bergerak di bidang jasa perbaikan, Bapak R. Tambunan memutuskan untuk memperbesar CV. Sumber Rejeki II yaitu dengan bergerak pada jual beli barang-barang spare part dan aksesoris motor.

Pada tahun 2013 tersebut, Bapak R. Tambunan memutuskan untuk memperkerjakan enam orang karyawan untuk bekerja pada CV. Sumber Rejeki II sampai sekarang, selain bergerak dalam jasa perbaikan, CV. Sumber Rejeki II juga bergerak dalam bidang jual beli aksesoris motor, spare part motor dan service motor. Karena perkembangan itulah CV. Sumber Rejeki II meiliki beberapa mitra usaha seperti CV. Nusantara & CV. Alison guna mendukung kegiatan dan jasa yang ada di CV. Sumber Rejeki II.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari CV. Sumber Rejeki II sendiri adalah :

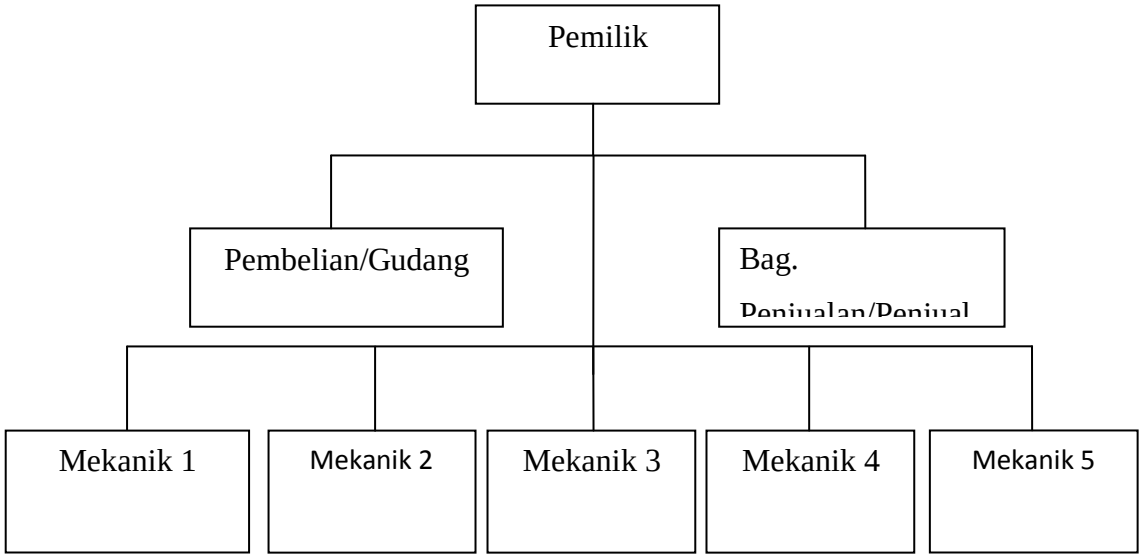
“Menjadi Penyedia Jasa perbaikan motor yang Profesional, Unggul dan Terpercaya”.

Sedangkan Misi dari CV. Sumber Rejeki II yaitu:

1. Selalu berusaha meningkatkan layanan untuk kepuasan pelanggan/konsumen.
2. Kerjasama yang professional dan saling menguntungkan.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Suatu perusahaan akan berjalan lancar, apabila perusahaan tersebut telah mengadakan struktur atau perorganisasian dengan baik dalam mengelola perusahaannya. Dengan organisasi yang lebih baik dapat di tentukan mengenai pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian, sehingga secara harmonis dan efisien guna mencapai hasil akhir organisasi. Adapun struktur organisasi perusahaan saat ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi CV. Sumber Rejeki II

(**Sumber** : CV. Sumber Rejeki II,2014)

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Pemilik

1. Mengontrol seluruh pegawai CV. Sumber Rejeki II.
2. Bertanggung jawab atas kelancaran usahanya.

3. Bagian Pembelian

1. Melaksanakan kegiatan pembelian barang dari pemasok.
2. Mencatat stok barang yang tersedia.
3. Membuat laporan pembelian barang.

4. Bagian Penjualan

1. Melaksanakan penjualan barang kepada konsumen.
2. Membuat laporan penjualan barang.
3. Mencatat semua transaksi penjualan barang.

5. Mekanik

1. Melayanin konsumen, seperti: service motor.
2. Bertanggung jawab atas hasil produk yang di servis.

3.2 Metode Penelitian

Metode ialah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang terkait (*relevant*) dengan maksud dan tujuan tertentu.

Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan tujuan dan kegunaan tertentu. Seorang peneliti harus menentukan metode yang akan dipergunakan dan

ditentukannya metode penelitiannya, maka akan memandu seseorang peneliti tersebut mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian dilakukan.

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian dianggap sebagai seperangkat pendekatan menyeluruh untuk mengumpulkan data dan menganalisis masalah-masalah tertentu mencakup teknik dan alat.

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar peneltian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam hal ini berupa sistem informasi yang sedang berjalan serta entitas-entitas yang terkait dalam perusahaan atau instansi yang menjadi objek penelitian. Metode deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi aktual secara rinci mengenai masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian di atas penulis beranggapan bahwa metode deskriptif sesuai digunakan dalam penelitian tentang sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada CV. Sumber Rejeki II, karena metode deskriptif dapat mendeskripsikan data yang aktual berupa gambaran dari masalah yang diteliti dan

dapat mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi pada sistem informasi yang sedang berjalan di perusahaan atau instansi tersebut.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada pada perusahaan maka penulis menggunakan metode penelitian berupa terjun langsung kelapangan untuk dijadikan objek penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu.

Data primer pada penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada Pemilik perusahaan maupun bagian penjualan dan pembelian.

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang di selidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada instansi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) di CV. Sumber Rejeki II Bandung.

Hasil dari kegiatan obeservasi ini adalah peneliti dapat mengetahui proses-proses yang terjadi pada CV. Sumber Rejeki II.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara lisan dengan orang-orang yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dan menggali informasi dengan mengajukan tanya jawab secara lisan kepada Pemilik perusahaan maupun bagian penjualan dan pembelian di CV. Sumber Rejeki II Bandung.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku dan sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan bidang penelitian, sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian yang dilaksanakan.Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah karya-karya ilmiah dan buku-buku yang membahas tentang sistem informasi perkuliahan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer dan merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama (pihak perusahaan atau instansi yang bersangkutan). Dengan data sekunder yang ada, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengolah data tersebut. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Peneliti menganalisa dokumen-dokumen yang terlibat pada CV. Sumber Rejeki II. Hasil dari analisa dokumen-dokumen tersebut akan digunakan dalam menentukan kebutuhan sistem pada perancangan sistem aplikasi sebagai sarana

penunjang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang pada CV. Sumber Rejeki II.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan kegiatan analisis sistem informasi yang sedang berjalan dan perancangan sistem informasi yang diusulkan terhadap perusahaan atau instansi, yang nantinya akan dibuatkan atau menghasilkan sebuah produk sistem informasi berupa sistem aplikasi. Untuk itu diperlukan penggunaan metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta alat bantu analisis dan perancangan.

Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented*), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language*) dan untuk pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype.*

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan sistem berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dari abstraksi objek, kelas dan hubungan antar kelas sampai abstraksi sistem.

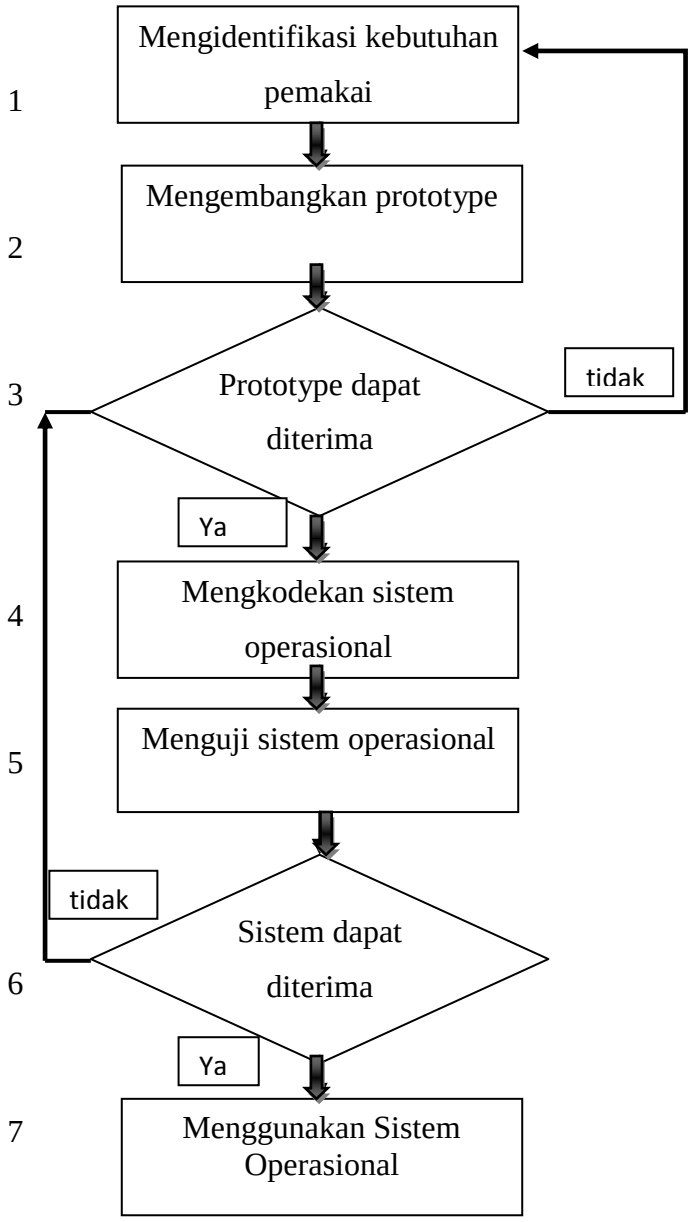
Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented*), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language*).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *prototype* yang merupakan metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Kadangkadang pemakai atau *user* hanya memberikan beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail input, proses, atau detail *output.*

menentukan apakah *prototype* dapat diterima, mengkodekan sistem operasional, menguji sistem operasional, menentukan jika sistem operasional dapat diterima, dan menggunakan sistem operasional.

Pendekatan prototype diperlihatkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.2 : Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*
(Sumber : Raymond McLeod, Jr. [2001 : 206])

Dari gambar di atas proses *prototype* ini terdiri dari proses :

1. **Mengidentifikasi kebutuhan pemakai**. Penulis melakukan observasi dan wawancara.
2. **Mengembangkan *prototype***. Penulis mengembangkan sebuah *prototype* bekerjasama dengan beberapa orang yang ahli dalam pengembangan *prototype*.
3. **Menentukan apakah *prototype* dapat diterima**. Penulis memberi kesempatan kepada pemakai untuk menggunakan *prototype* dan membiasakan diri dengan sistem.
4. **Mengkodekan sistem operasional**. Penulis menggunakan *prototype* untuk pengkodean (*coding*) sistem operasional.
5. **Menguji sistem operasional**. Penulis melakukan pengujian sistem.
6. **Menentukan jika sistem operasional dapat diterima**. Penulis menerima masukan dari pemakai bahwa sistem dapat diterima.
7. **Menggunakan sistem operasional**.

Keuntungan dengan menggunakan metode penelitian *prototyping* adalah dapat menghemat biaya pengembangan dan meningkatkan kepuasan pemakai dengan sistem yang dihasilkan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut beberapa alat bantu UML (*Unified Modeling Language*) dengan diagram analisis dan perancangan berorientasi objek yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang di CV. Sumber Rejeki II, yaitu diantaranya:

1. Diagram *Use Case*

Diagram *Use case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *Actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan, namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *Actor* dan sistem bukan bagaimana *Actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut.

a) *Use-case Konkret* adalah *use case* yang dibuat langsung karena keperluan *Actor*. *Actor* dapat melihat dan berinisiatif terhadapnya

b) *Use-case Abstrak* adalah *use case* yang tidak pernah berdiri sendiri. *Use case* abstrak senantiasa termasuk didalam *(include)*, diperluas dari *(extend)* atau memperumum *(generalize) use case* lainnya.

2. Diagram Aktivitas

Menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem. Dapat digunakan dalam pemodelan bisnis untuk menunjukkan business workflow. Atau juga digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu *use case*. Mendefinisikan dimana workflow dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama workflow, bagaimana urutan kejadian aktifitas. Suatu aktifitas adalah suatu pekerjaan yang dilaksanakan selama workflow.

3. Diagram Sekuensial

Diagram sekuen menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang

digambarkan terhadap waktu. *Diagram sekuen* terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

4. Diagram Kelas

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antara kelas dalam sistem. Class diagram dibangun berdasarkan *use case* diagram, diagram sekuenyang telah dibuat sebelumnya.

5. Diagram Objek

Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannyaobjek dalam sistem. Diagram objek juga merupakan diagram yang memberikan gambaran struktur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek lebih konkrit daripada kelas diagram, dan sering digunakan untuk memberikan contoh-contoh, ataupun dalam menguji kasus untuk diagram kelas.

6. Diagram Komponen

Diagram komponen atau *component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua tipe komponen *excutable* dan kode pustaka (*libraries code*).

7. Diagram *Deployment*

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang

tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya. Sumber : *(Retno.H. 2003.Perancangan Pengujian Perangkat Lunak Berorientasi Obyek: Berbasis Status (state-based testing), Jurnal Universitas Paramadina, Vol. 2 No. 2, Januari: P175-190).*

Dalam pengujian software, penulis menggunakan pengujian *black box*, karena lebih mudah dipahami dan diketahui letak kesalahannya baik dari proses programnya maupun tampilan yang dihasilkan.

Black box Testing memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox. Sumber : (*Ayuliana. Maret 2009. Testing dan Implementasi).*

Pengujian *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1) Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.

2) Kesalahan interface.

3) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.

4) Kesalahan performa, inisialisasi dan terminasi. Sumber : *(Ayuliana. Maret 2009. Testing dan Implementasi).*

3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan adalah merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sustem yang kita buat. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan. Analisis sistem ini dilakukan pada saat melakukan observasi ataupun wawancara yang bertujuan untuk memahami dan mengetahui bagaimana cara kerja dari sistem yang sedang dipakai.

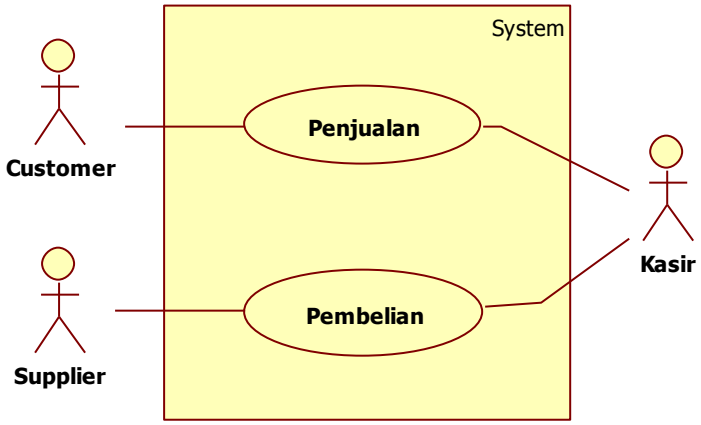
Menurut Rosa A.S (2011 : 16) dalam bukunya yang berjudul Rekayasa Perangkat Lunak mengatakan bahwa "Kegiatan analisis system adalah kegiatan untuk melihat system yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam system yang baru".

3.3.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan – kebutuhan apa saja yang diperlukan di CV. Sumber Rejeki II dengan menggunakan metode – metode yang telah ada namun harus sesuai dengan ketentuan yang ada. Dan harus pula dilakukan analisis terhadap hal – hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

3.3.1.1 Diagram *Use Case*

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan diantara actor dan use case. Use case merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara user dengan sistem. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam use case dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 3.3 Use Case yang sedang berjalan

3.3.1.2 Skenario Use Case

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase – fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan – tahapan skenario use case Penjualan pada CV. Sumber Rejeki II yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Nama Use Case : Penjualan

   Aktor : Bag. Penjualan, pelanggan.

   Tujuan : Melakukan proses penjualan.

Tabel 3.1 Tabel Skenario *Use Case* Penjualan

Pelanggan	Bag. Penjualan
1. Datang ke CV. Sumber Rejeki II ingin melakukan permintaan barang yang diinginkan	
	2. Menerima permintaan untuk pembelian barang
	3. Mengecek stok ketersediaan barang yang akan dipesan
	4. Jika barang tersedia membuat nota
5. Menerima dan mendandatangani nota	
6. Melakukan pembayaran	
	7. Menerima pembayaran

2. Nama Use Case : Pembelian

   Aktor : Bag. Penjualan, supplier

   Tujuan : pembelian barang ke supplier

Tabel 3.2 Tabel Skenario *Use Case* Pembelian Barang

Supplier	Bag. Penjualan
	1. Membuat daftar barang yang akan dibeli (Daftar pesanan)
2. Menerima daftar permintaan barang yang akan dipesan	
3.Membuat faktur	
4.Mengirim barang yang telah dipesan	
	5. Menerima barang yang telah dipesan dan menambahkan jumlah barang yang dipesan ke stok barang yang tersedia
	6. Menerima faktur
	7. Menandatangani faktur

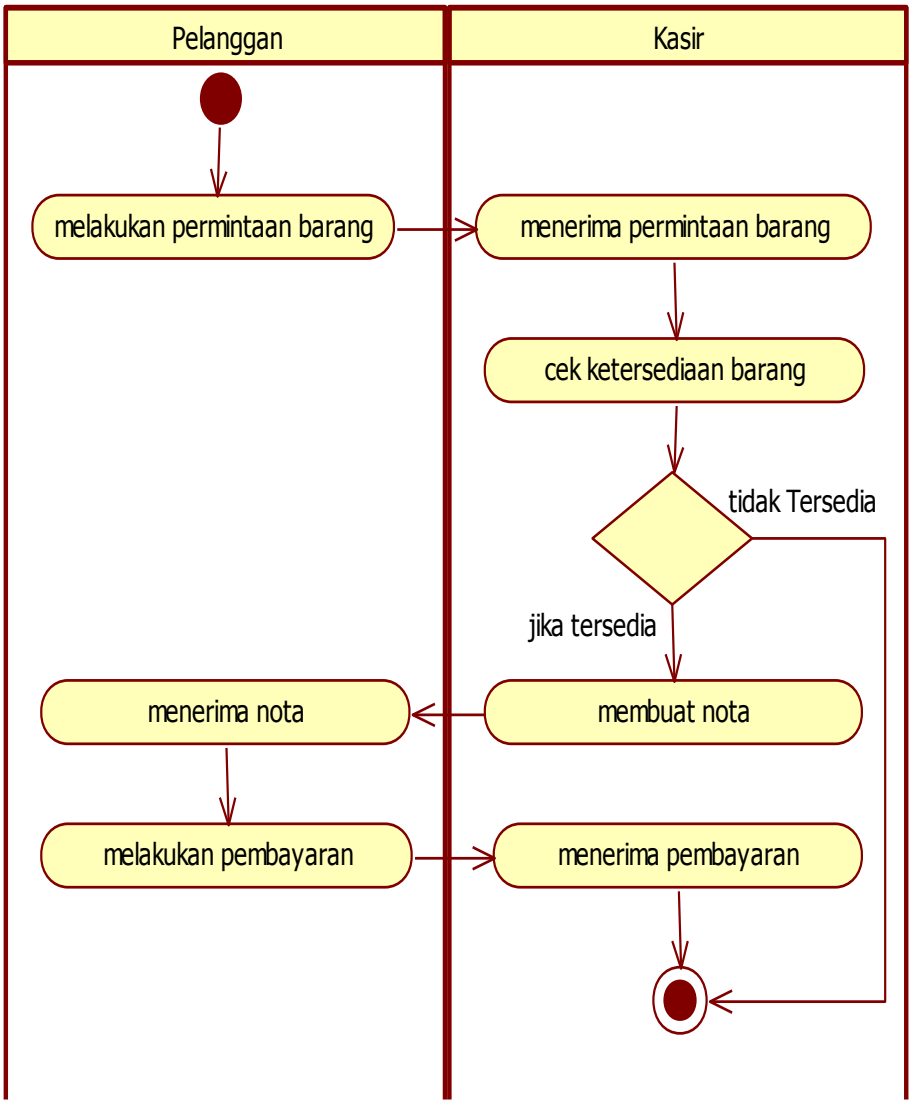
3.3.1.3 Diagram Activity

Diagram Activity (Diagram Aktivitas) memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Sedangkan skenario use

case berfungsi untuk mengetahui alur cerita dari aktivitas diagram tersebut agar lebih mudah dimengerti. Berdasarkan diagram use case yang sedang berjalan pada CV. Sumber Rejeki II, maka dapat digambarkan diagram aktivitas sebagai berikut:

a. Deskripsi

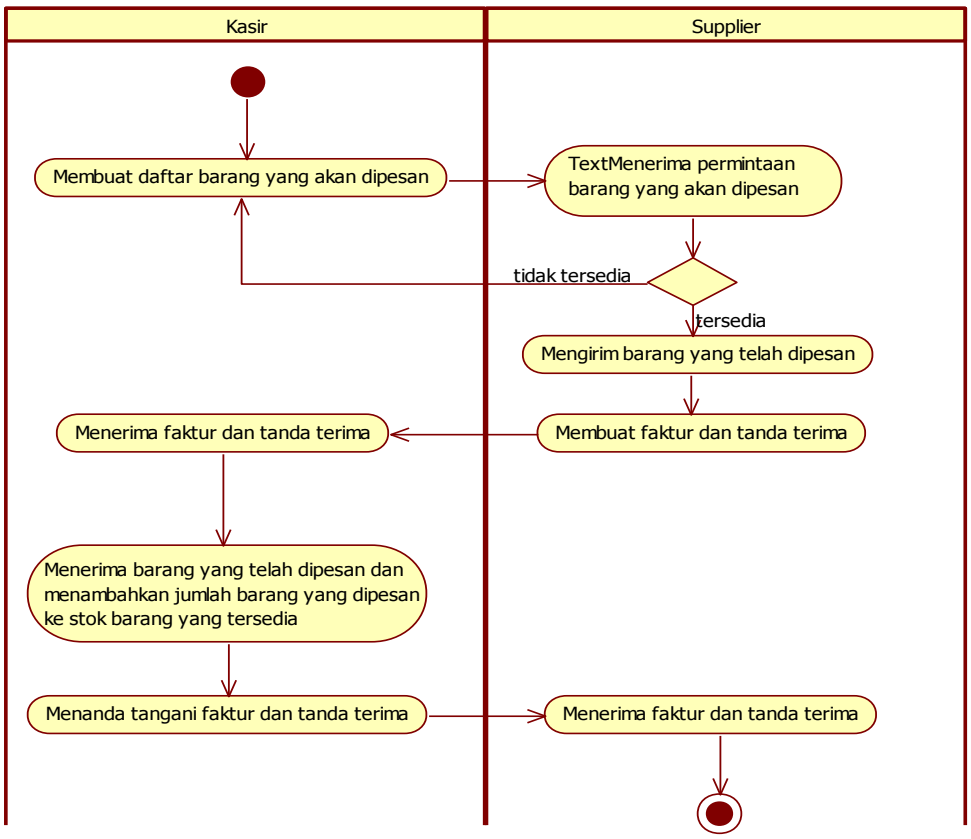
   Pelanggan datang ke CV. Sumber Rejeki II dan menetapkan barang yang ingin dibeli. kemudian bagian penjualan menerima permintaan pelanggan, apabila barang tersedia maka bagian penjnualan akan membuat nota, lalu pelanggan melakukan pembayaran dan menandatangani nota dan memberikan kepada bagian penjualan, bagian penjualan memberikan nota dan memberikan barang yang telah dibeli



Gambar 3.4 Diagram Activity Penjualan Yang Sedang Berjalan

b. Deskripsi

Bagian pembelian mengecek stok ketersediaan barang dan membuat daftar barang apa saja yang akan dibeli, pemasok menerima permintaan barang lalu mengecek ketersediaan barang, jika barang tersedia maka barang akan dikirim, jika tidak ada maka tidak ada proses pembelian



Gambar 3.5 Activity Diagram Pembelian Yang Sedang Berjalan

3.3.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Bagian	Solusi
1.	Proses pencatatan keluar masuknya barang masih berupa arsip yang dilakukan secara manual sehingga memungkinkan dukumen hilang atau rusak.	Pembelian	Membangun Sistem Informasi yang dapat membantu pengolahan data sehinggan semua data dapat disimpan dengan aman.
2.	Penambahan jenis barang terus bertambah seiring dengan berkembangnya perusahaan sehingga pengolahan data barang semakin lama	Pembelian	Membangun Sistem Informasi yang dapat membuat proses penambahan data barang semakin mudah.
3.	Jumlah dan jenis barang yang banyak menyebabkan sulitnya pencarian data barang	Pembelian	Membangun Sistem Informasi yang dapat membuat proses pencarian data

			lebih cepat.
4.	Pembuatan laporan memerlukan waktu yang relatif lama.	Penjualan	Membangun Sistem Informasi yang dapat memudahkan proses pembuatan laporan agar lebih efektif dan efisien.