SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN,

PENJUALAN DAN PEMBELIAN DI SARAH FASHION

ARTIKEL

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

Oleh :

WENDY ARDIANSYAH

10512022



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2017

ABSTRACT

Information System of Inventory, Sales and Purchasing is a management information system that produces a variety of information that could be useful to support the activities of the supply, sale and purchase of goods in Sarah Fashion. Application Information System of Inventory, Sales and Purchase resulting capable of managing inventory data, sales of goods and purchase of goods in Sarah Fashion

Method approach of system used on this information system using Object Oriented (Object Oriented), which emphasizes problem solving berdasarakan software objects

Results of the application design Sales Information System shows that the role of computer applications in the information system is very important as a support in improving the quality of sales and service activities in the corporate environment.

Keyword : *Information System, Sales , MySql*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Masyarakat mengenal dan merasakan langsung manfaat dari perkembangan teknologi informasi pada kehidupannya. Bisnis adalah salah satu bagian hidup masyarakat yang sangat terpengaruh perubahan teknologi informasi. Teknologi informasi menjadi sangat penting dan berpengaruh terhadap perkembangan suatu industri dalam bisnis. Contoh dari teknologi informasi yang sangat memperngaruhi bisnis adalah penggunaan internet, komputer, telekomunikasi, satelit, dan lainnya. Teknologi informasi membuat pekerja dalam suatu industri dapat berkomunikasi dan menyelesaikan pekerjaanya tanpa harus bertatap muka sehingga perusahaan dapat mencapai hasil yang produktif. Dalam perkembangan dunia bisnis saat ini, perusahaan dapat tertinggal dari pesaingnya apabila tidak menguasai atau menerapkan teknologi informasi dalam industrinya.

Perusahaan harus mengeluarkan modal yang tidak kecil untuk menerapkan teknologi informasi di perusahaannya. Tetapi karena saat ini penggunaan teknologi informasi dapat menjadi salah satu parameter keunggulan suatu perusahaan, harga yang dibayar tersebut memiliki opportunity cost yang sebanding. Namun bagi sebagian perusahaan menganggap bahwa penggunaan teknologi informasi terhadap perkembangan bisnis suatu perusahaan itu tidaklah penting, melainkan manajemennya yang harus dibenahi. Teknologi informasi juga dapat digunakan

untuk membantu kinerja perusahaan dalam meningkatkan kecepatan integrasi pengetahuan dan aplikasinya dengan mengumpulkan atau mengotomatiskan kegiatan-kegiatan rutin organisasi, sehingga meringankan kerja para karyawan. Maka, seiring dengan bertambahnya nilai perusahaan, perusahaan menggunakan teknologi informasi baik internet, seperti email, dan papan buletin elektronik, intranets, database, sistem manajemen data elektronik dan juga sistem manajemen pengetahuan untuk meningkatkan sharing pengetahuan di antara para karyawannya.

Pada beberapa perusahaan, segala informasi dan pengetahuan dikodifikasi dan dikumpulkan dalam database sehingga mudah diakses dan digunakan oleh siapapun di dalam perusahaan. Dalam bagian pergudangan dan produksi, teknologi informasi dapat digunakan untuk mengontrol jumlah barang yang dihasilkan dan jumlah barang yang keluar, sehingga data yang ada dapat lebih mudah diakses.

Dalam hal ini peneliti ingin membuat sebuah aplikasi penjualan berbasis desktop untuk toko Sarah Fashion , Sarah Fashion merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan busana khusus wanita. Sarah Fashion terletak di Pasar Baru Blok c 11-12 lt 5 Bandung. Sarah Fashion berdiri sejak pertengahan tahun 2007. Berdasarkan observasi peneliti, Sarah Fashion masih belum menggunakan komputerisasi untuk melakukan penjualan , pembelian barang , update barang, dan lainnya. Sehingga masih masih sering terjadi kesalahan dalam proses pencatatan penjualan, pembelian maupun pelaporan. Selain itu proses penjualan maupun pembelian masih di lakukan dengan cara menulis struk pembelian/penjualan kedalam nota sehingga terkadang terjadi kesalahan dalam penulisan barang yang di jual ataupun di beli.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka Sarah Fashion berkeinginan untuk membuat sistem penjualan barang, pembelian barang, dan update barang yang lebih cepat dan akurat dengan memanfaatkan komputerisasi agar seluruh kegiatan yang terjadi tersusun dengan rapih dan termonitor oleh pemilik toko.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah di paparkan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang harus di selesaikan dalam penelitian ini. Oleh karena itu peneliti akan mengidentifikasi masalah yang terjadi di Sarah Fashion.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan masih terdapat berbagai masalah yang terjadi di Sarah Fashion, yaitu :

1. Proses pencatatan penjualan maupun pembelian barang masih dilakukan dengan cara menulis ke dalam nota sehingga pada saat proses pelaporan masih sering ada kesalahan.
2. Saat proses pelaporan pencatatan jumlah barang yang ada di gudang masih belum tersusun atau terdata dengan baik sehingga terkadang harus melakukan pengecekan ulang.
3. Pada saat pemilik meminta laporan bulanan , laporan masi belum tersusun dengan rapih dan kadang – kadang nota ada yang hilang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan di atas maka rumusan masalahnya :

1. Bagaimana Proses pencatatan penjualan maupun pembelian barang yang berjalan sampai menyebabkan kesalahan dalam pelaporannya.
2. Bagaimana Perancangan yang di usulkan pada Proses penjualan , pembelian dan persediaan barang di Sarah Fashion.
3. Bagaimana Pengujian Sistem pada Sistem Informasi penjualan barang di Sarah Fashion.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan barang di Sarah Fashion.

1.3 Maksud danTujuan Penelitian

Maksud peneliti dalam membuat tulisan ini yaitu agar peneliti mengetahui sistem pelayanan yang sedang berjalan di perusahaan tersebut san membuat sistem yang baru agar perusahaan tersebut dapat melayani konsumen lebih baik lagi. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengusulkan Proses pencatatan penjualan dan pembelian barang di Sarah Fashion.
2. Untuk Mengusulkan Perancangan Sistem Informasi Pencatatan pembelian, penjualan dan update barang di Sarah Fashion.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem pada Sistem Infomasi Pencatatan pembelian, penjualan dan update barang di Sarah Fashion.

4. Untuk Mengimplementasikan Sistem secara komputerisasi agar memudahkan pada saat Pencatatan pembelian, penjualan dan update barang di Sarah Fashion.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan Pembuatan Aplikasi penjualan, pembelian dan update barang berbasis desktop sehingga bisa bermanfaat dan menjadi contoh bagi para pembaca.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Pembuatan Aplikasi ini sangatlah berguna bagi pemilik toko Sarah Fashion, karena Aplikasi ini bisa memudahkan bagi pemilik toko dan pegawai dalam melakukan proses penjualan, pembelian dan update barang di toko.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang timbul di atas maka perlu adanya batasan yang jelas dalam penelitian ini, yaitu :

1. Proses pembayarannya dilakukan secara tunai di sarah fashion.
2. Yang memiliki hak akses untuk aplikasi yang di buat antara lain pemilik , bagian kasir dan bagian gudang di sarah fashion.
3. Tidak ada retur barang dari konsumen ke toko, karena barang yang sudah di beli tidak bisa di tukar atau di kembalikan
4. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan segala kegiatan yang ada di sarah fashion meliputi persediaan , pembelian dan penjualan barang.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk pengambilan keputusan/kebijakan dan menjalankan operasional dari kombinasi orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. atau sistem informasi diartikan sebagai kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen. Sedangkan dalam arti luas, sistem informasi diartikan sebagia sistem informasi yang sering digunakan menurut kepada interaksi antara orang, proses, algoritmik, data dan teknologi.

Secara terpisah, Pengertian Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem. Sedangkan Pengertian Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih

berguna dan berarti bagi penerimanya dan untuk mengurangi ketidak pastian dalam proses pengambilan keputusan.

2.2 Inventori

Inventori pada perusahaan biasa digunakan untuk mengantisipasi kebutuhan pelanggan. Begitu juga dalam bisnis *industry manufacturing*, *inventory* digunakan untuk aktivitas produksi yang mana untuk memenuhu kebutuhan pelanggan yang dimana tidak dapat diprediksi seberapa besar kebutuhannya maka kita harus tetap menjaga stok *inventory* dalam kegiatan produksi.

Berikut adalah alasan mengapa perusahaan harus tetap menjaga stok *Inventory* :

- Bisa memenuhi kebutuhan pelanggan diwaktu tertentu.
- Mengambil keuntungan ketika ada diskon dari supplier
- Menghindari dari fluktasi harga yang meningkat
- Menyediakan *Buffer* (persediaan cadangan) untuk kondisi permintaan yang tidak menentu.
- Menjaga kelangsungan proses produksi.

Inventory juga sebagai material dan persediaan yang keduanya dimiliki oleh suatu badan usaha atau institusi untuk penjualan atau persediaan masukan untuk proses produksi. Seluruh badan usaha atau institusi membutuhkan *inventory* dan biasanya *inventory* merupakan bagian yang besar dari total asset. *Inventory* sangat penting bagi perusahaan manufaktur secara finansial, *inventory* biasanya mewakili 20% sampai 60% dari total asset di dalam *balance sheet*.

Tujuan dasar dari *inventory* adalah memisahkan antara permintaan dan penawaran. *Inventory* bertugas sebagai penyangga/perantara antara :

a. Permintaan dan penawaran
b. Permintaan pelanggan dan barang jadi
c. Barang jadi dan ketersediaan komponen
d. Persyaratan untuk suatu operasi dan output dari operasi sebelumnya
e. Bagian dan material untuk memulai produksi dan persediaan material

Manajemen *inventory* adalah suatu sistem yang bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengawasi *inventory* mulai dari tahap raw material sampai ke pelanggan. Agar suatu badan usaha memperoleh keuntungan yang optimal maka manajemen *inventory* harus bertujuan sebagai berikut :

a. Pelayanan pelanggan yang maksimal
b. Biaya operasional pabrik yang rendah
c. Investasi *inventory* yang minimal

Karena *inventory* disimpan di gudang, maka secara fisik manajemen *inventory* dan gudang sangat berkaitan. Dalam beberapa kasus, *inventory* mungkin disimpan untuk jangka waktu tertentu. Dalam situasi lain, perputaran *inventory* sangat cepat dan gudang berfungsi sebagai pusat distribusi.[6]

2.3 Pergudangan

Pergudangan adalah kesatuan komponen di dalam *Supply Chain Product*[7] dan bagian-bagian dari gudang[4]. Gudang adalah tempat yang dibebani tugas untuk menyimpan barang yang akan dipergunakan dalam produksi, sampai barang tersebut diminta sesuai jadwal produksi. Fungsi penyimpanan ini sering disebut ruang persediaan,

gudang bahan baku, atau nama khusus setempat, bergantung pada jenis barang yang di simpan.[9]

Dalam produksi, idealnya raw material sampai pada fasilitas pabrik pada saat dibutuhkan dan segera diproses, hasil dari produk harus dipabrikasi dan dirakit tanpa penundaan, dan produk yang sudah jadi harus segera dikirim ke *costumer*, dalam situasi ini (yang diistilahkan secara murni sebagai *Just in time*/JIT) hanya dibutuhkan sedikit penahan atau penyimpanan material.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Object Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang gambaran tempat penulis melakukan penelitian, diantaranya tentang sejarah, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan pada Sarah Fashion yang terletak di Pasar Baru Blok c 11-12 lt 5 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sarah Fashion didirikan sejak pertengahan tahun 2007 di Pasar Baru Blok c 11-12 lt 5 Bandung, Sarah Fashion adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan busana khusus untuk wanita mulai dari busana untuk anak – anak , remaja , serta ibu rumah tangga. Selain itu juga Sarah Fashion menyediakan busana untuk para wanita muslim yang berjilbab.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

3.1.2.1 Visi :

Menjadi toko penjualan busana khusus wanita yang dikenal banyak orang bukan karena harganya tapi kualitas yang di berikannya.

3.1.2.2 Misi :

- Memberikan solusi terbaik untuk para wanita dalam berbusana.

Memberikan kemudahan bagi para wanita muslim yang berjilbab dalam memilih busana yang baik dan tetap menarik untuk dilihat.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode tindakan, dimana penelitian yang akan dilakukan dengan cara penerapan tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu atau pemecahan masalah yang diamati. Sehingga dari penelitian yang peneliti lakukan dapat diberikan tindakan lanjutan yang bersifat menyempurnakan kondisi sehinggan diperoleh hasil yang lebih baik.

3.2.1. Desain penelitian

Desain penelitian dalam perancangan penelitian diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis sehingga penelitian tersebut lebih terarah dan teratur.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer diperoleh dengan cara peneliti datang langsung ke tempat yang diteliti. Untuk memperoleh data primer tersebut peneliti melaksanakan hal sebagai berikut:

1. Survei, teknik pengumpulan data dan informasi yang berdasarkan komunikasi antara peneliti dengan subjek penelitian. Data penelitian berupa data subjek yang berupa opini, pengalaman atau karakteristik subjek penelitian.
2. Observasi, dimana pada teknik pengumpulan data dan informasi ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap situasi perusahaan, tetapi peneliti tidak ikut langsung terhadap kegiatan perusahaan.
3. Wawancara, teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan staff yang berkaitan dengan penelitian.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dimana peneliti mempelajari data yang telah didapatkan dari pihak lain seperti karya tulis, jurnal maupun artikel. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder ini adalah metode dokumentasi, yaitu dengan cara peneliti mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber – sumber yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangannya adalah metode pengembangan *prototype.*

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi penjualan barang berbasis Desktop ini adalah pendekatan berorientasi objek. Dimana dalam melakukan pemecahan suatu masalah, metode ini tidak dilihat bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah tersebut tetapi lebih cenderung kepada objek – objek apa yang dapat melakukan pemecahan masalah tersebut. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berhubungan dengan objek – objek dunia nyata.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi penjualan barang berbasis Desktop ini adalah model *prototype.* Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sustem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap – tahap dari pembuatan *prototype,* sebagai berikut :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Prototype*
(Sumber : sidi.blog.widyatama.ac.id)

Metode pengembangan *prototype* terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat. Proses – proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan Pelanggan (*Listen to costumer)*. Metode pengembangan *prototype* dimulai dengan pengumpulan syarat. *Developer* dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan dari seluruh tujuan pembuata *software.*
2. Membangun atau mengubah kembali project yang dibuat. Proses selanjutnya adalah perancangan sementara, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada persyaratan pembuatan *software* yang telah disetujui oleh kedua belah pihak.
3. Menguji hasil *project* yang dibuat. *Prototype* dievaluasi oleh pelanggan/pengguna dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software* yang dibangun. Proses iterasi sebagai *prototype* yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan konsumen ketika pada saat yang sama memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahan terbaik terhadap kebutuhan konsumen.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem yaitu rancangan atau susunan sistem yang akan dibangun. Perancangan sistem terdiri dari:

1. Perancangan databese yaitu sejumlah kumpulan data yang tersimpan di dalam media penyimpanan sekunder yang dipakai untuk menyimpan data-data panjang yang digunakan untuk inputan sistem kemudian data tersebut diolah menjadi data output/ keluaran sistem.
2. Perancangan proses yaitu menjelaskan sebuah proses bekerjanya sebuah sistem untuk melakukan pengolahan data input menjadi data output menggunakan fungsi-fungsi yang sudah direncanakan.

Perancangan Interface yaitu bagian software yang bisa dipakai oleh end user yang bisa dilihat pada layar monitor apabila program dijalankan.

4.2 Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat ini adalah untuk menjamin perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat diandalkan. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* digunakan untuk menguji fungsi – fungsi khusus dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang.

4.2.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang dilakukan adalah pengujian terhadap fungsi – fungsi yang ada di dalam sistem, apakah fungsional dari aplikasi tersebut berfungsi sesuai yang diharapakan atau tidak. Berikut ini tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun :

Rencana Pengujian Aplikasi			
No	Item Uji	Detail Uji	Jenis Uji
1.	Login	Menampilkan menu login.	*Black Box*
2.	Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama.	*Black Box*
3.	Menu Penjualan	Menampilkan halaman penjualan barang.	*Black Box*
4.	Menu Pembelian	Menampilkan halaman pembelian barang.	*Black Box*
5.	Menu Update Gudang	Menampilkan halaman update gudang.	*Black Box*
6.	Menu Gudang	Menampilkan halaman stok barang yang ada di gudang.	*Black Box*
7.	Menu Laporan	Menampilkan laporan penjualan dan pembelian barang	*Black Box*

Tabel 4.9 Tabel Pengujian

4.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Rencana Pengujian Aplikasi				
No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Login	Menampilkan menu login.	Ketika masuk tampilan login, user bisa melakukan login dan masuk ke halaman utama.	☐ Berhasil ☐ Tidak berhasil
2.	Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama.	Berhasil menampilkan menu yang bisa di pilih sesuai otoritas.	☐ Berhasil ☐ Tidak berhasil
3.	Menu Penjualan	Menampilkan menu halaman penjualan.	Menampilkan isi dari menu yang tersedia berserta fungsinya.	☐ Berhasil ☐ Tidak berhasil
4.	Menu Pembelian	Menampilkan menu halaman pembelian.	Menampilkan isi dari menu yang tersedia berserta fungsinya.	☐ Berhasil

				☐ Tidak berhasil
5.	Menu Update Gudang	Menampilkan menu halaman update gudang.	Menampilkan isi dari menu yang tersedia berserta fungsinya.	☐ Berhasil ☐ Tidak berhasil
6.	Menu Gudang	Menampilkan menu halaman gudang.	Menampilkan data stok barang yang tersedia di gudang.	☐ Berhasil ☐ Tidak berhasil
7.	Menu Laporan	Menampilkan menu halaman laporan penjualan dan pembelian.	Menampilkan laporan penjualan dan pembelian barang.	☐ Berhasil ☐ Tidak berhasil

Tabel 4.10 Tabel Kasus dan hasil pengujian

4.2.3 Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *Black Box* diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem bebas kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu bermanfaat dan membantu user dalam melakukan pekerjaan. Namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan pada saat aplikasi digunakan.

4.3 Implementasi

Implementasi atau tahapan penerapan adalah suatu bentuk kegiatan yang merupakan rangkaian lanjutan dari kegiatan analisis dan perancangan perangkat lunak. Implementasi dimaksudkan sebagai wujud hasil dari tahap analisis dan perancangan perangkat lunak. Hasil dari kegiatan rangkaian implementasi perancangan perangkat lunak pada Sarah Fashion ini adalah proses aplikasi yang telah dibuat dan sudah dapat digunakan serta berfungsi sesuai dengan tujuan analisis dan perancangan.

4.3.1 Implementasi perangkat lunak

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan Windows 8, Xampp 3.2.1, NetBeans IDE 8.1, dan MySQL. MySQL digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan basis data.

4.3.2 Implementasi perangkat keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

1. Menggunakan minimal *processor* Dual Qore.
2. RAM minimal 2048 Mb
3. Tersedia Hard Disk, untuk media penyimpanan minimal 15Gb.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian pembahasan mengenai Sistem Informasi Persediaan, Penjualan dan Pembelian pada Sarah Fashion, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan dibangunnya sistem informasi persediaan, penjualan dan pembelian, dapat tersimpan dengan otomatis dalam satu *database* dan diharapkan dapat meminimalkan kesalahan data.
2. Dengan dibangunya sistem informasi persediaan, penjualan dan pembelian, secara otomatis tercatat di sistem informasi sehingga dapat mengurangi kehilangan – kehilangan data.
3. Dengan dibangunya sistem informasi persediaan, penjualan dan pembelian, dapat merekap data pembelian dan penjualan dan dapat secara otomatis dalam membuat laporan yang lebih cepat, sesuai, dan tanpa harus bekerja dua kali dalam pembuatan laporan.

5.2 Saran

Sistem Informasi Persediaan, Penjualan dan Pembelian pada Sarah Fashiom yang penulis bangun masih memiliki beberapa keterbatasan dalam memaksimalkan proses transaksi pembelian, penjualan maupun dalam proses persediaan barang. Untuk itu penulis mencoba untuk memberikan saran kepada peneliti lain antar lain sebagai berikut:

1. Untuk memberikan kemudahan mengakses informasi secara *real-time* bagi konsumen, perlu ditambahkan dukungan sistem berbasis *web* dengan cara membuat catalog online sehingga jika pelanggan datang pelanggan sudah tau barang yang akan dibelinya tanpa berlama – lama memilih.
2. Menyediakan menu retur barang bagi pelanggan jika ada barang yang rusak atau robek.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER INTERNET
[1] http://www.artikelsiana.com/2015/09/pengertian-sistem-informasi-ciri-fungsi.html
[2] https://id.wikipedia.org/wiki/Jaringan_komputer
[3] http://nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-macam-macam-jaringan-komputer/
[4] http://www.etunas.com/web/pengertian-mysql.htm
[5] https://id.wikipedia.org/wiki/Java

SUMBER BUKU DAN JURNAL
[6] J.R. Tony Arnold,"Introduction To Materials Management", (United States of America,1998) hal. 223 – 244.

[7] Yunarto. Holy I & Santika. Martinus G.,"Business Concept Implementation Series In Inventory Management", 1st ed, Jakarta:PT Elex Media Komputindo,2005

[8] Logistics systems design hal. 383.

[9] James M. Apple, Tata letak Pabrik Dan Pemindahan Bahan, terj. Nurhayati M. T. Mardiono (Bandung: 1990) hal. 242 – 243.

[10] Michael G.Kay, Facilities Design (Carolina, 2003) hal. 146 – 147.

[11] J.R. Tony Arnold, Introduction To Materials Management (United States of America,1998) hal. 305.

[12] SKU adalah pengawasan/control yang dilakukan berdasarkan item tersendiri dalam suatu inventory yang khusus. Contoh : Dua kaos putih di inventory yang sama tetapi berbeda ukuran dan corak akan menjadi dua SKU yang berbeda atau kaos putih yang sama tetapi di dua inventory yang berbeda akan menjadi dua SKU yang berbeda.

[13] J.R. Tony Arnold, Introduction To Materials Management (United States of America, 1998) hal. 304 – 308.

[14] Lovelock,Christopher.2002.Service Marketing In Asia.Prentice Hall Inc Singapore.Hal 5.

[15] Kotler,Philip.2003.Marketing Management, 11th Edition.Prentice Hall.Inc.New Jersey. Hal 85

[16] Gronroos, C.1992.Service Management and Marketing.Lexington Books.Massachusetts,Toronto

[17] Tjiptono, Fandy. Manajemen Jasa. Penerbita Andi Offset, Yogyakarta, 2002, hal.25

[18] Zeithaml, Valarie A. and Bitner, Mary Jo. Service Marketing. McGraw Hill Inc, Int'l Edition, New York, 2002, p.40

[19] Arifin. Zaenal.,"Dasar Dasar Penulisan Karya Ilmiah", 4th ed, Jakarta:Grasindo,2005