

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS DESKTOP PADA TOKO UD. TIGA KARYA

Chrisentia Natalina², Genrawan Hoendarto², Doni³

^{1,3}Sistem informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak

²Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak

¹Chrisentia Natalina@gmail.com, ²genrawan@widyadharma.ac.id, ³doni@gmail.com

Abstract

The development of technology and information is increasing. There are still many buying and selling processes that are not in line with current technological advances. Most systems run on the UD Store. Tiga Karya is done manually, starting from recording products, selling products, and making reports so that it is possible during the process that errors occur in recording. The design of this desktop-based sales information system is the best solution to overcome the problems that occur in the UD Store. Three Works. The author uses a descriptive research design as a research design, while the data collection methods used are interviews, observations and literature studies. The author uses the Unified Modeling Language (UML) as a systems analysis technique. The system design technique used is Microsoft Visual Basic.Net 2010, the database designer uses My SQL (XAMPP). UD shop. Tiga Karya is an individual company engaged in the sale of basic necessities such as rice, flour, sugar, cooking oil and others. An administrative system is needed to reduce errors in entering data and quickly make it easier to process and process information. The conclusion of this study is that computer systems can reduce data processing errors, increase work effectiveness and efficiency.

Keywords: *Analysis, Design, Sales, Inventory, VB.Net*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi semakin meningkat. Masih banyak proses jual beli yang tidak sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini. Kebanyakan sistem yang berjalan pada Toko UD. Tiga Karya dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan produk, penjualan produk, dan pembuatan laporan sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *desktop* ini adalah solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang terjadi pada Toko UD. Tiga Karya. Penulis menggunakan desain penelitian deskriptif sebagai rancangan penelitian, sedangkan metode pengumpulan data yang di gunakan adalah metode wawancara, observasi serta studi kepustakaan. Penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai teknik analisis sistem. Adapun teknik perancangan sistem yang di gunakan adalah *Microsoft Visual Basic.Net 2010*, perancang *database* menggunakan *My SQL (XAMPP)*. Toko UD. Tiga Karya adalah perusahaan perorangan yang bergerak dibidang penjualan sembako seperti beras, tepung, gula, minyak goreng dan lainnya. Sistem administrasi diperlukan untuk mengurangi kesalahan dalam memasukan data dan cepat dalam mempermudah dalam melakukan pengolahan dan terhadap informasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem komputer dapat mengurangi kesalahan pemrosesan data, meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja.

Kata Kunci : Analisis, Perancangan, Penjualan, Persediaan, VB.Net

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Kebutuhan akan informasi meningkat dan komputer berperan penting. Informasi bukan lagi sekedar pelengkap dalam mengolah data, tetapi juga sebuah tuntutan untuk mencapai tujuan perusahaan. Perkembangan teknologi yang pesat terlihat pada bidang teknologi berbasis komputer. Komputer sangat berpengaruh dalam membantu penyajian informasi dan data yang akurat, aktual, efektif dan efisien. Data yang dikumpulkan dan diolah menghasilkan informasi yang berguna dan bermanfaat bagi pemakai. Komputer banyak digunakan dalam kegiatan manusia mulai dari fungsi sistematis, logika dan sebagainya. Proses pengolahan data dapat dilakukan dengan mudah dalam waktu yang relatif singkat, sehingga mampu meningkatkan kegiatan kerja dan mendukung proses dan kelancaran usaha dalam suatu perusahaan.

UD. Tiga Karya adalah toko yang bergerak di bidang penjualan sembako yang berada di daerah Kabupaten Ketapang Kalimantan Barat. Dalam melakukan transaksi, Toko UD. Tiga Karya masih melakukan proses yang manual, seperti menggunakan kertas nota dalam melakukan transaksi jual beli sembako. Hal ini

dapat menimbulkan beberapa masalah seperti, kesalahan dalam pembacaan data penjualan, kesulitan dalam membuat laporan, serta hilangnya laporan transaksi tersebut. Biasanya, ketika sedang melakukan pembuatan laporan harian atau bulanan, sering kali ada beberapa nota yang hilang dan tidak terbaca dengan baik, hal ini dinilai kurang efektif dan efisien bagi toko yang masih menggunakan cara manual.

Toko UD. Tiga Karya adalah perusahaan perorangan yang bergerak dibidang penjualan sembako seperti, beras, tepung, gula, minyak goreng dan bahan-bahan lainnya. Sekarang ini transaksi masih dilakukan secara manual seperti mencatat pembelian dan penjualan dalam bentuk buku sehingga menyita waktu dalam menghasilkan laporan persediaan. Oleh karena itu dirancang suatu sistem yang lebih baik untuk mengurangi kesalahan- dalam memasukan data dan cepat dalam menghasilkan laporan. Dengan adanya perancangan sistem informasi yang terkomputerisasi pada Toko UD. Tiga Karya, diharapkan akan mempermudah dalam pengolahan data seperti data persediaan dan penjualan serta memberikan kemudahan dalam bertransaksi, menunjang proses pengambilan keputusan dan juga untuk meningkatkan kinerja.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut :

2.1.1 Rancangan Penelitian

Dalam rancangan penelitian ini, metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif, yaitu sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam menyusun laporan ini adalah:

2.1.2.1 Observasi

Cara ini dilakukan dengan pengamatan terhadap sistem penjualan yang digunakan Toko UD. Tiga Karya.

2.1.2.1 Studi Kepustakaan

Mencari data dan materi yang di gunakan pada sistem penjualan.

2.1.2 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik Analisis Data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model Menggunakan Unified Modeling Language (UML) Tools: StarUML 2.6.0 Proses UML digunakan untuk menggambarkan secara jelas proses kerja sistem informasi penjualan.

2.1.3 Aplikasi Perancangan Sistem

Teknik perancangan sistem yang digunakan penulis dalam menganalisis dan merancang sistem informasi persediaan dan penjualan pada toko UD. Tiga Karya menggunakan program aplikasi *Microsoft Visual Basic* dan *MySQL (XAMPP)*.

2.1.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan merancang atau mendesain suatu sistem agar project yang akan di kerjakan tidak mengalami kesalahan jalur program yang fatal dan perancangan sistem yang baik akan mempermudah programmer dalam membuat programnya ^[1]. Desain sistem adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi (dengan analisis sistem) yang mengangkat kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap, harapannya sebuah sistem yang di perbaiki ^[2]. Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi ^[3]. Sistem informasi adalah kumpulan dari subsistem yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama untuk mengelola data menjadi yang berguna ^[4]. Penjualan adalah efek yang terjadi setelah penjual mempertemukan kebutuhan pembeli dengan barang yang dibutuhkannya ^[5]. Penjualan adalah suatu kegiatan pokok perusahaan untuk memperjual-belikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan ^[6]. Administrasi adalah sebuah bangunan hubungan yang tertata secara sistematis yang membentuk sebuah jaringan yang saling bekerjasama satu sama lainnya untuk mendukung terwujudnya suatu sistem mekanisme kerja yang tersusun dan mencapai tujuanyang diharapkan ^[7]. Administrasi diartikan sebagai kegiatan tata-usaha badan pemerintahan atau swasta dalam arti yang luas, bukan saja menyangkut masalah keuangan tetapi juga tentang surat-menyurat, perjanjian, dan sebagainya ^[8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

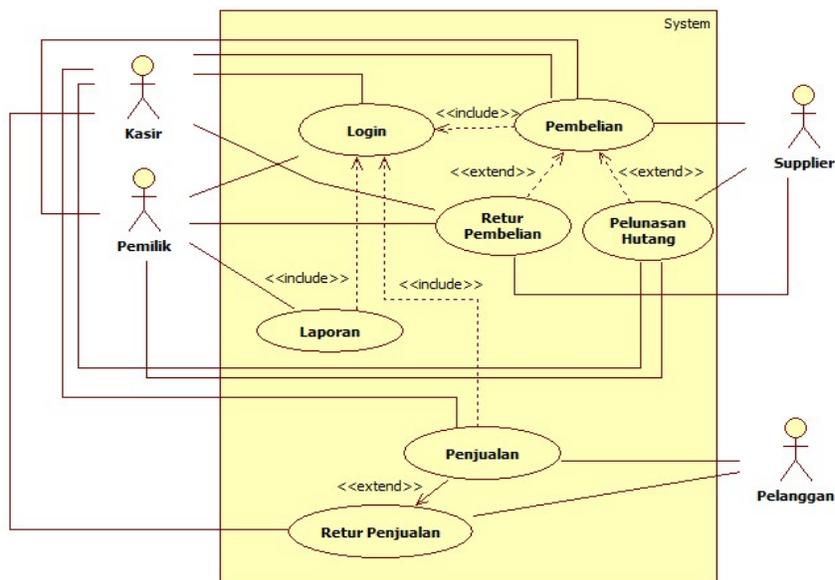
Adapun prosedur sistem berjalan pada toko UD. Tiga Karya untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang kerap kali terjadi pada toko UD. Tiga Karya, maka penulis mengusulkan prosedur baru untuk memperbaiki prosedur lama yang telah berjalan dan masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan

sistem berjalan dengan tidak maksimal. Untuk memaksimalkan sistem yang baru maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu pihak toko UD. Tiga Karya dalam menjalankan kegiatan usahanya.

3.1 UML Sistem Usulan

Untuk gambaran umum tentang prosedur-prosedur yang terdapat pada sistem usulan maka penulis akan menggunakan teknik pemodelan Unified Modeling Language (UML) yang akan digunakan untuk rancangan sistem usulan pada yaitu diagram use case dan diagram sekuensial. Berikut ini adalah diagram *use case* sistem usulan.

3.1.1 Diagram Use Case



Gambar 1: Diagram Use Case Sistem Usulan

a. Login

Pada proses *login* di mulai dari garis *association*, *include* dan *extend* untuk melakukan pengolahan data transaksi pada proses pembelian, retur pembelian, pelunasan hutang, penjualan, retur penjualan serta pelaporan untuk mengakses semua transaksi, dan laporan harus masuk kedalam aplikasi yang dimana pengguna diharuskan untuk melakukan *login* kedalam sistem.

b. Pembelian

Pada proses pembelian produk yang terlibat yaitu actor kasir, pemilik dan supplier. Yang mana bagian penjualan mengecek stok pada sistem, kemudian mencetak persediaan yang hampir habis dan memberikan daftar persediaan kepada pemilik, kemudian pemilik menginformasikan kepada bagian kasir untuk melakukan pembelian, bagian kasir melakukan pembelian produk dengan mengirimkan daftar pembelian produk kepada supplier. Supplier mengirimkan produk pesanan dan nota pembelian kepada kasir. Kemudian kasir mengecek produk berdasarkan daftar pembelian, jika sesuai maka menginformasikan kepada pemilik, pemilik meminta bagian kasir untuk melakukan pembayaran secara tunai atau kredit.

c. Retur Pembelian

Pada proses retur pembelian, bagian kasir mengecek barang yang telah dibeli, jika barang tidak sesuai atau rusak maka akan di retur ke *supplier* kembali. *Supplier* akan mengirimkan barang pengganti dan nota retur kepada bagian penjualan, kemudian bagian penjualan meminta pemilik menandatangani nota retur penjualan. Bagian penjualan memberikan nota retur pembelian yang sudah ditanda tangani kepada *supplier*, dan memberikan nota retur salinan kepada bagian kasir untuk diarsipkan.

d. Pelunasan Hutang

Pada proses pelunasan hutang, *supplier* datang ke toko dan membawa nota rangkap pertama untuk menagih hutang yang sudah jatuh tempo kepada pemilik. Pemilik menyerahkan nota rangkap pertama kepada bagian kasir untuk mengubah pelunasan pada *form* dari kredit menjadi lunas. Bagian kasir memberikan nota salinan kepada pemilik, kemudian pemilik memberikan nota salinan kepada *supplier* serta melakukan pembayaran.

e. Penjualan

Pada proses penjualan, pelanggan datang ke toko mencari barang yang diinginkan di etalase, jika barang yang diinginkan tidak ditemukan atau tidak memiliki harga, pelanggan akan menanyakan kepada

bagian kasir untuk mengetahui informasi barang tersebut, jika barang yang diinginkan sudah didapatkan oleh pelanggan maka pelanggan melakukan pembayaran di bagian kasir. Kasir akan memberikan barang beserta nota belanja kepada pelanggan.

f. Retur Penjualan

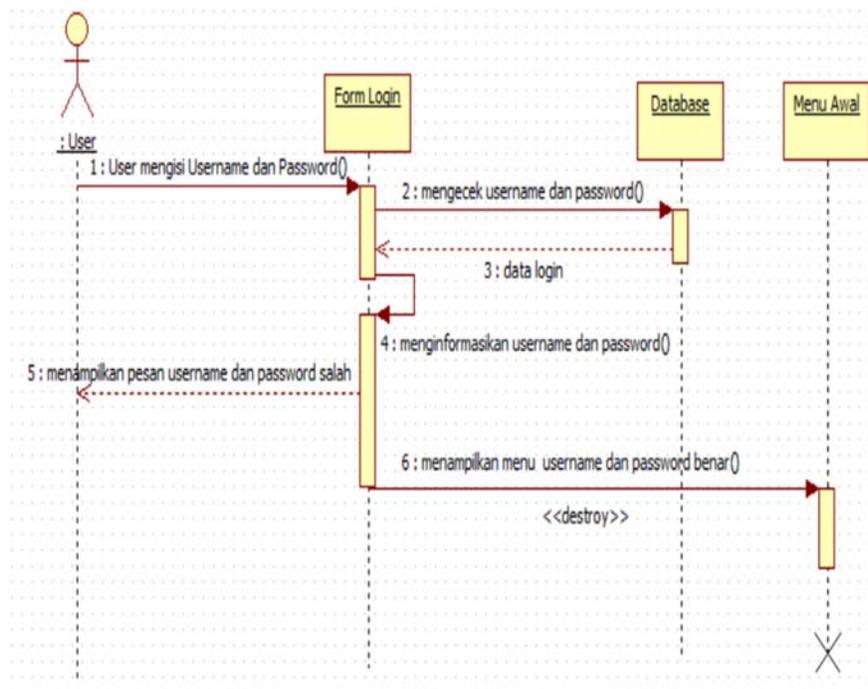
Pada proses retur penjualan, pelanggan datang ke toko untuk melakukan retur, dengan membawa barang yang akan diretur dan nota belanja, kemudian pelanggan memberikan nota dan barang kepada bagian kasir, proses selanjutnya bagian kasir mengecek kembali nota dan barang retur. Jika sesuai maka barang akan diganti kembali, dan bagian kasir akan meminta bagian penjualan mencari barang pengganti, kemudian bagian penjualan akan memberikan barang pengganti pada kasir, dan kasir meng-*input*-kan data retur pada *form* dalam sistem, kemudian memberikan barang pengganti dan nota retur kepada pelanggan.

g. Laporan

Pada proses pelaporan, bagian penjualan membuat laporan persediaan kemudian memberikan kepada bagian kasir. Bagian kasir menerima laporan persediaan dan mengecek laporan persediaan pada sistem, jika sesuai maka bagian kasir akan mencetak dan membuat laporan pembelian, penjualan, retur pembelian, retur penjualan, pelunasan hutang. Setelah itu bagian kasir akan menyerahkan semua laporan pada pemilik.

3.1.2 Diagram Sekuensial Login

- User* mengisi *username* dan *password* pada *form login* kemudian *database* mengecek *username* dan *password*, jika *password* dan *username* salah, maka akan muncul tampilan pesan pemberitahuan *password* dan *username* salah.
- Jika *user* memasukkan *password* dan *username* benar maka akan masuk ke menu awal.

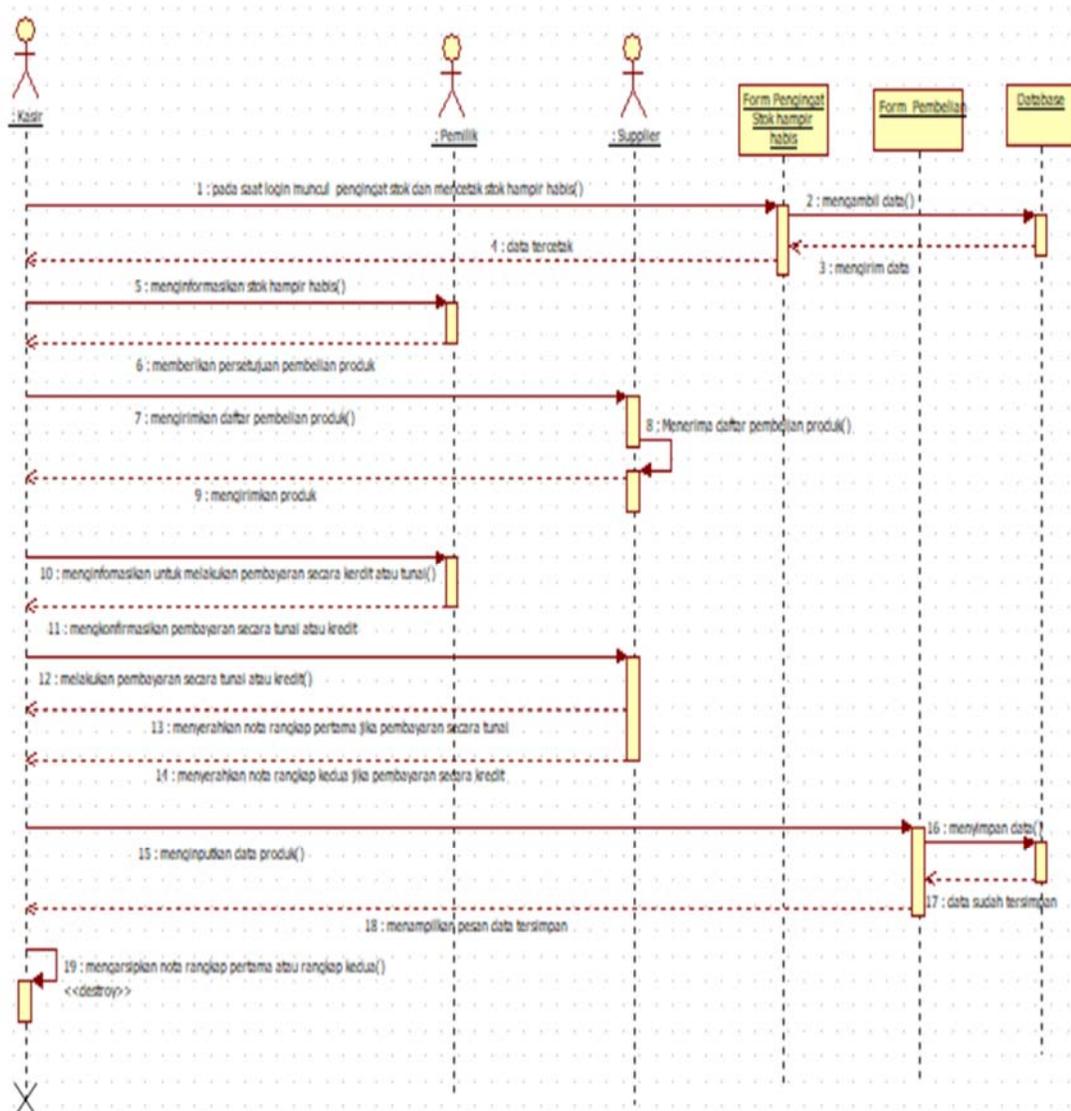


Gambar 2: Diagram Sekuensial Login Sistem Usulan

3.1.3 Diagram Sekuensial Pembelian

- Pada saat bagian kasir *login* ke dalam sistem akan muncul pertama kali tampil *form* pengingat persediaan hampir habis. Kemudian mencetak daftar persediaan hampir habis pada tombol Cetak di dalam *form* pengingat stok hampir habis, mengambil data dari *database* menampilkan data untuk di cetak.
- Bagian kasir menginformasikan persediaan hampir habis kepada pemilik.
- Pemilik memberikan persetujuan untuk melakukan pembelian produk, dan meminta bagian penjualan untuk mengirimkan daftar pembelian produk kepada supplier.
- Bagian kasir mengirimkan daftar pembelian produk kepada supplier.
- Supplier menerima daftar pembelian produk kemudian mengirimkan produk kepada bagian penjualan.
- Bagian kasir mengkonfirmasi produk masuk kepada bagian kasir.

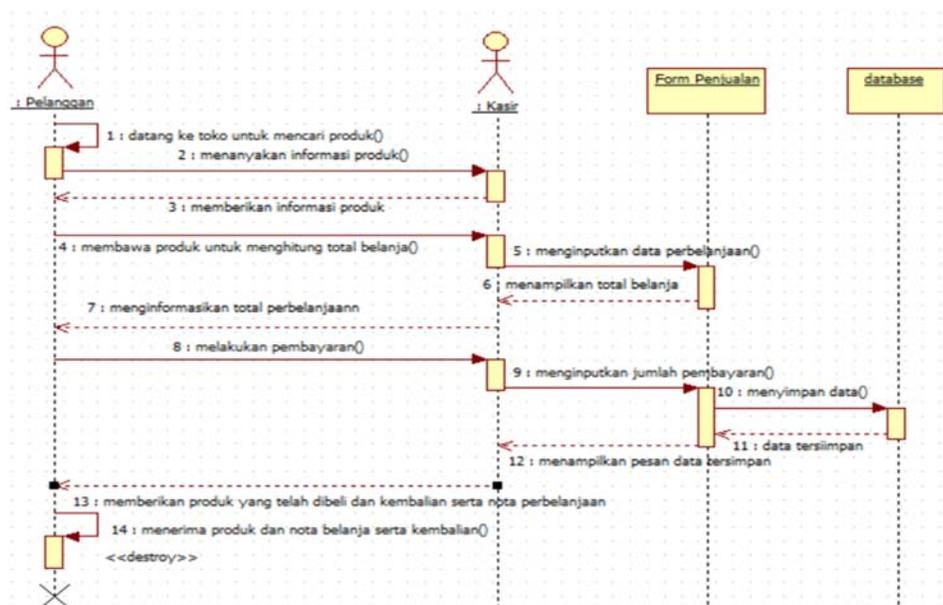
- g. Bagian kasir menginformasikan pembayaran secara kredit atau tunai kepada pemilik.
- h. Pemilik mengkonfirmasi pembayaran secara tunai atau kredit kepada bagian kasir
- i. Bagian kasir melakukan pembayaran secara tunai atau kredit kepada supplier.
- j. Supplier akan memberikan nota rangkap pertama kepada bagian kasir jika pembayaran secara tunai, jika pembayaran secara kredit Supplier akan memberikan nota rangkap dua kepada bagian kasir.



Gambar 3: Diagram Sekuensial Pembelian

3.1.4 Diagram Sekuensial Penjualan

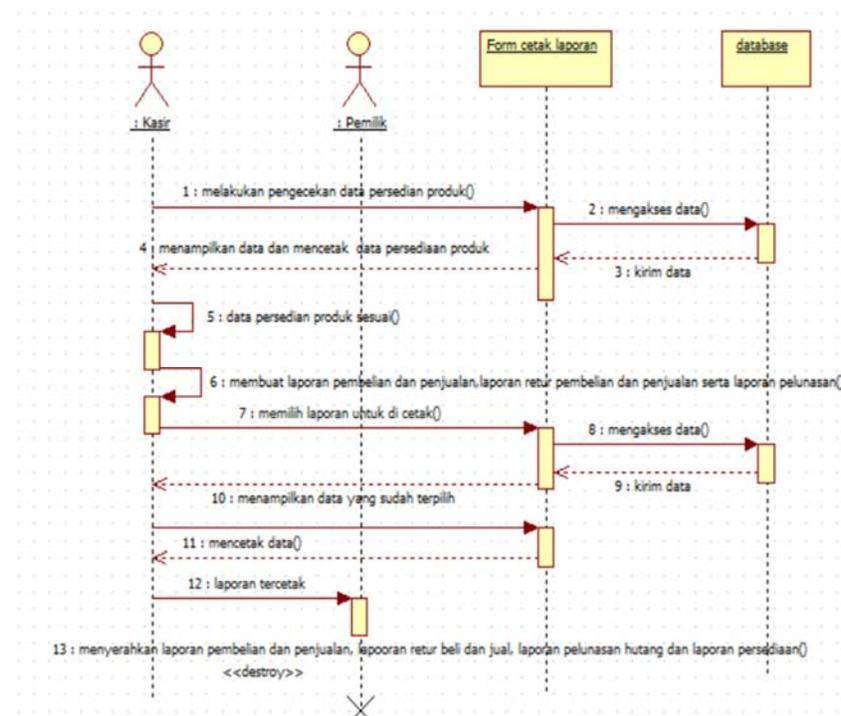
- a. Pelanggan datang ke toko untuk mencari produk yang diinginkannya. Jika produk yang dicari tidak ditemukan atau tidak terdapat harga, pelanggan akan menanyakan produk kepada bagian penjualan.
- b. Bagian kasir memberikan informasi produk kepada pelanggan. Jika barang yang diinginkan sudah didapatkan oleh pelanggan.
- c. Pelanggan membawa produk untuk dihitung total pembayaran pada bagian kasir.
- d. Bagian kasir meng-input-kan data belanja pada form penjualan kemudian pada form penjualan menampilkan total belanja yang harus dibayar oleh pelanggan.
- e. Bagian kasir memberikan informasi total yang harus dibayar oleh pelanggan.
- f. Pelanggan melakukan pembayaran pada bagian kasir.
- g. Bagian kasir meng-input-kan jumlah pembayaran pada form penjualan data tersimpan dan tampil kembalian pada form jika pelanggan memberikan uang lebih.
- h. Bagian kasir memberikan produk dan kembalian serta nota belanja kepada pelanggan.
- i. Pelanggan menerima produk dan nota belanja serta uang kembalian jika ada kembalian.



Gambar 4: Diagram Sekuensial Penjualan

3.1.5 Diagram Sekuensial Laporan Sistem Usulan

- Bagian kasir menyerahkan daftar persediaan kepada bagian kasir.
- Bagian kasir melakukan pengecekan data persediaan pada *form* laporan *database* mengirim data ke tampilan *form* laporan.
- Bagian kasir mencocokkan daftar persediaan pada data pada *form* laporan. Setelah data dicocokkan sesuai maka bagian kasir akan membuat laporan yang lain yaitu laporan penjualan, pembelian, retur penjualan, retur pembelian dan pelunasan hutang.
- Bagian kasir akan mencetak satu persatu laporan yang terdapat pada *form* laporan. Setelah semua laporan tercetak, kemudian laporan akan diserahkan kepada pemilik.
- Pemilik menerima semua laporan yaitu laporan persediaan barang, pembelian, penjualan, retur penjualan dan retur pembelian, pelunasan hutang.



Gambar 5: Diagram Sekuensial Laporan Sistem Usulan

1.3.6 Tampilan Form Menu Awal



Gambar 6: Tampilan Form Menu Awal

3.1.7 Tampilan Form Barang

Data Barang

Kode Barang	<input type="text" value="1234567890043"/>	Satuan	<input type="text" value="Kilogram"/>
Nama Barang	<input type="text" value="Tepung Terigu"/>	Barang Rusak	<input type="text" value="0"/>
Harga Beli	<input type="text" value="15500"/>	Jumlah Stok	<input type="text" value="1"/>
Harga Jual	<input type="text" value="18000"/>	Minimal Stok	<input type="text" value="25"/>

Cetak

Tambah
 Simpan
 Edit
 Batal
 Hapus
 Keluar

Cari Barang

Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Satuan	Barang Rusak	Stok	Stok Minimal	Baro
1234567890012	Susu Kaleng Cap Enak	5.000	10.000	Kaleng	0	0	12	1234
1234567890043	Tepung Terigu	15.500	18.000	Kilogram	0	1	25	1234
1234567890045	Rinso Cair	17.000	22.000	Pcs	0	0	20	1234
1234567890054	Teh Bendera	5.000	12.000	Pcs	0	0	50	1234
1234567890065	Telur Ayam	1.200	1.800	butir	0	0	20	1234
1234567890076	Beras pandan wangi	24.000	28.000	Kilogram	0	0	20	1234
1234567890084	Minyak goreng binok	15.000	25.000	Liter	0	0	20	1234

Gambar 7: Tampilan form Barang

Form Barang berfungsi untuk meng-*input*-kan data barang baru dan mengubah data yang sudah ada. Kode barang akan otomatis diperbaruhi ketika ada penambahan barang baru dalam *database*. *Form* barang terdiri dari beberapa tombol yaitu tombol tambah untuk menambah data barang yang baru, Tombol simpan untuk menyimpan data baru atau data yang telah diubah. Tombol batal untuk membatalkan penambahan data baru atau data yang diubah. Tombol edit untuk mengubah data yang sudah dipilih sebelumnya. Tombol edit tidak dapat mengubah kode Barang melainkan hanya mengubah nama barang, satuan, stok, barang rusak, harga beli dan harga jual. Tombol hapus untuk menghapus data yang sudah dipilih sebelumnya. Apabila stok atau jumlah pakaian masih ada, maka data barang tidak dapat di hapus. Tombol keluar, berfungsi untuk keluar dari

form barang. Tombol cetak, berfungsi untuk mencetak kode *barcode*. Kode *barcode* didapat dari kode barang yang sudah ada.

3.2.8 Rancangan Dan Tampilan Form Pelanggan

Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	Telepon	Jenis Kelamin
xx-13-xx	xx-50-xx	xx-100-xx	xx-13-xx	xx-20-xx
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
xx-13-xx	xx-50-xx	xx-100-xx	xx-13-xx	xx-20-xx

Gambar 8: Rancangan dan Tampilan Form Pelanggan

Form pelanggan berfungsi untuk meng-*input*-kan data pelanggan baru atau mengubah data pelanggan yang ada. *Form* pelanggan terdiri dari *textbox* untuk mengisi data pelanggan mulai dari kode pelanggan, nama pelanggan, alamat, dan nomor telepon. Kode pelanggan juga akan berganti secara otomatis sesuai data yang tersimpan di dalam *database*. Tombol tambah berfungsi untuk menambahkan data baru. Tombol simpan, berfungsi untuk menyimpan data baru atau data yang telah diubah. Apabila salah satu *textbox* tidak di-*input*-kan data, maka ketika pengguna memilih tombol simpan akan muncul *message box* pemberitahuan bahwa ada data yang belum diisi dan data belum bisa disimpan ke *database*. Tombol batal, berfungsi untuk membatalkan penambahan data baru atau data yang diubah. Jika tombol batal diklik maka hanya tombol tambah dan tombol keluar saja yang bisa diklik. Tombol Ubah, berfungsi untuk mengubah data yang sudah dipilih dalam *datagrid*. Tombol ubah tidak dapat mengubah kode pelanggan melainkan hanya mengubah nama pelanggan, alamat dan nomor telepon. Tombol hapus berfungsi untuk menghapus data pelanggan yang sudah dipilih sebelumnya. Tombol keluar berfungsi untuk keluar dari *form* Pelanggan.

3.2.9 Tampilan Form Backup Data

Gambar 9: Tampilan Form Backup Data

Form backup data ini terdiri dari tiga tombol yaitu Tombol *Backup* yang memiliki fungsi untuk mem-*backup* data yang ada pada database, sehingga jika terjadi kesalahan sistem data dapat dikembalikan semula, Tombol *Restore* yang memiliki fungsi untuk mengembalikan data yang telah di-*backup*, dan Tombol Keluar berfungsi untuk keluar dari *form backup* data.

3.2.10 Tampilan Form Pencarian

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga Barang
1234567890012	Susu Kaleng Cap Enak	Kaleng	Rp 5.000
1234567890045	Rinso Cair	Pcs	Rp 17.000
1234567890087	Sarden ABC	Kaleng	Rp 10.000

Gambar 10: Tampilan Form Pencarian

Pada rancangan dan tampilan *form* cari barang terdapat satu fungsi tombol yaitu Tombol OK, yang berfungsi jika pada *textbox* diketikkan nama barang atau kode barang yang dicari.

3.2.11 Rancangan Dan Tampilan Form Peningat Stok

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Stok	Minimal Stok	Satuan
xx-13-xx	xx-50-xx	999	999	xx-20-xx
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
xx-13-xx	xx-50-xx	999	999	xx-20-xx

Cetak Keluar

Gambar 11: Form Peningat Stok

Form peringatan stok memiliki fungsi khusus yaitu sebagai peringatan persediaan barang yang hampir habis, dan harus melakukan transaksi pembelian barang kepada *supplier*. Tombol cetak untuk mencetak daftar persediaan yang hampir habis dan tombol keluar untuk keluar dari *form* peringatan stok.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diambil kesimpulan mengenai persediaan dan penjualan pada toko UD. Tiga Karya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem persediaan dan penjualan yang digunakan pada toko UD. Tiga Karya pada saat ini adalah sistem manual dengan menggunakan lembaran kertas. Hal ini memungkinkan pemilik toko mengalami kerugian misalnya mengalami penurunan omzet penjualan.
- b. Menghasilkan suatu aplikasi sistem informasi persediaan dan penjualan yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada toko UD. Tiga karya.
- c. Aplikasi toko UD. Tiga Karya menghasilkan peng-*ingput*-an kode barang dengan fasilitas fitur *barcode*.

5. SARAN

Adapun saran yang disampaikan oleh penulis berdasarkan kesimpulan dan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Adanya pengembangan dengan penambahan fitur yang bermanfaat misalnya fitur scan agar proses kegiatan operasionalnya lebih maksimal.
- b. Tampilan aplikasi yang dirancang oleh peneliti masih sederhana, disarankan untuk pengembangan selanjutnya, perlu dibuat rancangan yang lebih menarik, misalnya menggunakan basis *website*.
- c. Pada sistem informasi penjualan dan perbaikan ini masih berbasis *desktop* dan belum terdapat keamanan sistem yang lebih maksimal, oleh karena itu pada peneliti selanjutnya dapat menambah keamanan sistem yang lebih baik

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penelitian ini Penulis telah banyak mendapat bantuan berupa bimbingan, petunjuk data, saran maupun dorongan dari banyak pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Akademik Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak, Ayah, ibu dan saudara yang telah memberikan bantuan dan dorongan, serta kepada Bapak Akau selaku pemilik toko UD. Tiga Karya yang telah memberikan penulis kesempatan dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif, M., Firman. (2019). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*. Penerbit Qiara Media. Jawa Timur.
- [2] Aminudin, Nur. (2019). *Pemrograman Visual Basic.Net*. Andi. Yogyakarta.
- [3] Anggraeni Yunaeti Elisabet, Dan Rita Irviani. (2017). *Pengantar System Informasi*. Yogyakarta.
- [4] Arisandi Diki, Dan Sari Puspita Ira. (2021). *System Pakar Dengan Fuzzy Expert Sistem. Perpustakaan Nasional*. Jakarta.
- [5] Abdullah, Thamtin Dan Francis Tantri. (2020). *Manajemen Pemasaran Rajawali Pres*. Jakarta.
- [6] Dantes, Gede Rasben, Komang Setemen, Ni Wayan Murti, I Ketut Resika Arthana, Kadek Surya Mahendi, Putu Hendra Saputra, (2019). *Pengantar Basis Data*. Rajawali Pers. Depok.
- [7] Kristanto, Andi (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya (Edisi Revisi)*. Gava Media. Yogyakarta
- [8] Maniah. (2017). *Analisis dan perancangan system informasi*. Hamidin Dini. Yogyakarta.
- [9] MADCOMS. (2017). *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL: Edisi 1*. Andi. Yogyakarta.
- [10] Nugroho, dan Adi Sulisty. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Trans Tekno. Yogyakarta.
- [11] Putra, dan Chandra Anugrah (2018). *Merancang Web Menggunakan Dreamweaver*. Teknosain. Yogyakarta.
- [12] Pamungkas Ajika Canggih. (2017). *Pengantar dan implementasi basis data*. Yogyakarta.