

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi semakin berkembang sangat pesat. Banyak sekali peralatan elektronik yang mendukung kegiatan manusia sehari-hari. Saat ini komputer sangat dibutuhkan oleh setiap kalangan baik pelajar, mahasiswa dan juga kalangan pengusaha. Peranan komputer sangat penting dalam meminimalisir masalah atau kesalahan yang muncul dalam penyajian informasi. Salah satu peranan komputer adalah sebagai sarana untuk menghasilkan informasi yang akurat dan cepat.

Dalam masyarakat minimarket memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Seperti sebagai tempat membeli produk kebutuhan rumah tangga dan pribadi. Karena minimarket menjual berbagai produk barang kepada konsumen. Kelebihan dari minimarket ini adalah jaraknya yang dekat dengan rumah sehingga dapat menghemat biaya ongkos transportasi, waktu dan tenaga. Minimarket juga bisa sebagai tempat bersosialisasi dengan warga masyarakat yang dikenal seperti teman, tetangga, saudara dan lain sebagainya.

Pada saat ini kebanyakan pengolahan data pada minimarket masih secara manual, pengolahan data secara manual ini tentu saja masih memiliki kelemahan seperti membutuhkan waktu yang lama ketika menginputkan data, pencarian data, dan juga penyajian laporan sehingga tidak efisien dalam menggunakan waktu. Kesalahan yang sering terjadi ketika dalam mengolah data, dimana hal ini sangat sulit untuk di atasi. Sehingga mendorong penulis untuk menganalisis sistem administrasi penjualan pada minimarket guna untuk meningkatkan kinerja dalam pemrosesan data agar lebih cepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang muncul dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara menangani sistem penjualan manual di minimarket ?
- Bagaimana cara melakukan pendataan barang di minimarket?
- Bagaimana cara mengolah data secara efisien tanpa ada kesalahan ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

- Perhitungan pemasukan dan pengeluaran harga tidak menggunakan mata uang selain rupiah.
- Tidak menangani laporan setiap bulan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan proyek akhir ini di antaranya:

- Menangani sistem penjualan secara manual pada minimarket
- Melakukan pendataan barang di minimarket secara tepat waktu dan akurat
- Untuk menghindari kesalahan dalam pendataan barang di minimarket

1.5 Sistematika Penulisan

Pada proyek Akhir ini terdapat 5 bab yang masing-masing menjelaskan tentang :
BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembuatan sistem, batasan masalah dalam sistem dan sistematika penulisan yang merupakan deskripsi umum setiap bab.

Bab II Tinjauan pustaka yang terdiri dari deskripsi sistem yaitu penggambaran secara umum tentang proses sistem dan memuat teori yang berhubungan dengan penelitian.

Bab III Analisis dan perancangan bagian ini berisi tentang langkah-langkah dalam penyelesaian masalah.

Bab IV Pembahasan bagian ini memuat uraian langkah implementasi dan pengujian / validasi.

Bab V Penutup bagian ini memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya. Saran berisi tentang saran-saran pengembangan dari penelitian yang dibuat dan aspek yang belum terselesaikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Minimarket

Minimarket adalah semacam “toko kelontong” atau yang menjual segala macam barang dan makanan, namun tidak selengkap dan sebesar sebuah supermarket. Berbeda dengan toko kelontong, minimarket menerapkan sistem swalayan, dimana pembeli mengambil sendiri barang yang dibutuhkan dari rak-rak dagangan dan membayar dikasir.

2.2 Basis data

2.2.1 DBMS (*Database Management System*)

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang di organisasikan sesuai struktur tertentu dan disimpan dengan baik. Untuk mendapatkan informasi yang berguna dari kumpulan data maka diperlukan suatu perangkat lunak (software) untuk memanipulasi data sehingga mendapatkan informasi yang berguna. Database Manajement System (DBMS) merupakan software yang digunakan untuk membangun sebuah sistem basisdata yang berbasis komputerisasi. DBMS membantu dalam pemeliharaan dan pengolahan kumpulan data dalam jumlah besar. Sehingga dengan menggunakan DBMS tidak menimbulkan kekacauan dan dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan.

2.2.2 Kunci Primer (*Primary Key*) dan Kunci Asing (*Foreign Key*)

Pada konsep basis data relasional, biasanya sebuah tabel memiliki primer atau *Primary Key* yang memiliki nilai unik (tidak ada yang sama dengan yang

lainnya). Namun, pada praktiknya sebuah tabel dapat tidak memiliki kunci primer. Kunci primer merupakan satu atau lebih kolom yang berisi nilai-nilai yang unik atau jika lebih dari satu kolom, maka gabungan dari nilai kolom-kolom yang menjadi kunci primer adalah unik sehingga dapat menjadi tanda bagi setiap baris data dalam pengaksesannya. Sedangkan kunci asing atau *Foreign Key* adalah sebuah kolom yang merupakan kunci primer dari tabel lain.

2.3 MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multiuser serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*).

SQL merupakan suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses basisdata. SQL dapat digunakan untuk menjelaskan struktur dari suatu data, modifikasi data pada basisdata dan menetapkan batasan keamanan.

2.4 JAVA

2.4.1 Pengertian Java

Java adalah bahasa pemrograman serbaguna. Java dapat digunakan untuk membuat suatu program sebagaimana anda membuatnya dengan bahasa Pascal atau C++. Yang lebih menarik, java juga mendukung sumber daya internet yang saat ini populer, yaitu *World Wide Web* atau yang sering disebut web saja. Java juga mendukung aplikasi klien/server, baik dalam jaringan lokal (LAN) maupun jaringan berskala luas (WAN).

Java dikembangkan oleh Sun Microsystems pada Agustus 1991, dengan nama semula **OAK**. Konon OAK adalah pohon semacam jati yang terlihat dari jendela tempat pembuatnya, James Gosling, bekerja. Ada yang mengatakan bahwa OAK adalah singkatan dari "*Object Application Kernel*", tetapi ada yang menyatakan hal itu muncul setelah nama OAK diberikan. Pada Januari 1995, karena nama OAK dianggap kurang komersial, maka diganti menjadi Java.

Dalam sejumlah literatur disebutkan bahwa Java merupakan hasil perpaduan sifat dari sejumlah bahasa pemrograman, yaitu C, C++, object –C, SmallTalk, dan Common LISP. Selain itu Java juga dilengkapi dengan unsur keamanan. Yang tak kalah penting adalah bahasa Java menambahkan paradigma pemrograman yang sederhana.

2.4.2 Java merupakan Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek

Selain C++, salah satu bahasa yang mengilhami Java, Java juga merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek (suatu model pengembangan perangkat lunak yang saat ini sangat populer). Sebagai bahasa pemrograman berorientasi objek, Java menggunakan kelas untuk membentuk suatu objek. Sejumlah kelas sudah tersedia dan dapat menggunakannya dengan mudah, dan dapat mengembangkannya lebih jauh melalui konsep pewarisan. Pewarisan adalah salah satu sifat yang ada pada bahasa pemrograman berorientasi objek, yang memungkinkan sifat-sifat suatu objek diturunkan dengan mudah ke objek lain.

2.5 JasperReport

JasperReport merupakan *library* di lingkungan Java untuk pemroses laporan. Dengan *library* ini, kita dapat menampilkan laporan dalam bentuk *print preview*, melakukan *export* ke beberapa format dokumen lain (antara lain PDF, HTML, text, Excel), menampilkan gambar, grafik maupun tabel. Berikut beberapa *library* lain yang digunakan juga dalam JasperReport : *commons-beanutils.jar*, *commons-collections.jar*, *commons-digester.jar*, *commons-logging.jar*, *itext-1.02b.jar*, *jfreechart-0.9.21.jar*.

Penjelasan mengenai fungsi-fungsi tiap *library* yang digunakan:

Tabel 2.1 fungsi *library*

Library	Keterangan
<i>commons-logging</i>	untuk mengirim output ke log
<i>commons-collections</i>	untuk manage collection data
<i>commons-beanutils</i>	untuk java beans
<i>commons-digester</i>	untuk parsing xml
<i>Jfreechart</i>	untuk mengatur penggunaan grafik
<i>Itext</i>	untuk export report ke pdf atau rtf

Laporan yang kita buat nantinya dapat dikaitkan ke database berdasar *connection string* dan *sql* yang kita inginkan. JasperReport mendasarkan format dokumen definisi laporan yang akan dikompilasi berbasis pada XML, sehingga nantinya dapat dengan mudah dapat dikonversi ke format dokumen lain dengan memanfaatkan XSLT ataupun FO (*Format Object*).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Umum Sistem

Deskripsi umum Sistem Informasi pada Minimarket yang terdiri dari :

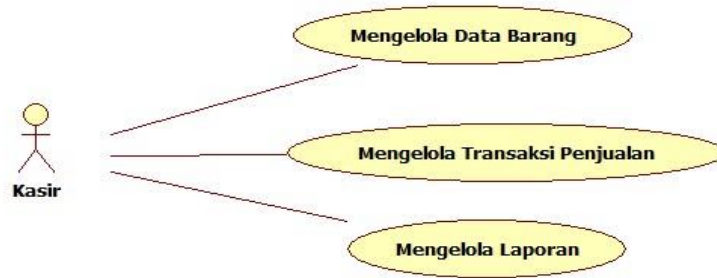
- Barang yang dimasukkan ke gudang di cek oleh penjaga gudang, kemudian di input oleh Kasir
- Kasir bertugas menjadikan barang yang masuk menjadi barang penjualan atau barang keluar
- Sistem ini dapat melakukan proses transaksi penjualan, pengelolaan data barang, dan pengelolaan laporan yang meliputi laporan transaksi penjualan dan laporan pengelolaan data barang yang di lakukan setiap hari.
- Data yang diproses oleh sistem ini disimpan dalam satu database
- Data - data yang ada dalam database menjadi laporan akhir

3.2 Hasil Survei

Berdasarkan survei yang kami lakukan, minimarket di tempat X menggunakan Sistem Informasi dimana hanya di gunakan oleh si pegawai. Pada sistem informasi itu data barang di isikan oleh kasir yang merupakan pemilik dari minimarket tersebut, dan data barang juga di update oleh kasir. Pengecekan barang masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara menghitung jumlah barang yang masih tersisa di rak. Ketika terjadi sebuah transaksi, jumlah data barang yang ada di database akan berkurang secara otomatis dan akan di tambahkan lagi ketika barang datang. Media penyimpanan yang digunakan adalah sebuah komputer yang berisi program-program yang sudah terinstal.

3.3 Use Case

3.3.1 Diagram Use Case



Gambar 3.1 Diagram Use Case

3.3.2 Skenario Use Case

Aktor didefinisikan sebagai aturan yang dimainkan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Sistem ini memiliki 1 aktor yang akan dijelaskan pada table 3.1 berikut,

Skenario Aktor

Tabel 3.1 Skenario Use Case

No	Username	Keterangan
1.	Kasir	Kasir yang melakukan pengelolaan data barang seperti penginputan data barang, kasir juga melakukan proses transaksi penjualan barang, dan kasir juga melakukan pengelolaan laporan yang terdiri dari laporan data barang dan laporan transaksi penjualan.

Use case didefinisikan sebagai sebuah proses utama yang akan dilakukan oleh sistem yang memberikan keuntungan bagi aktor dengan cara-cara tertentu. Pada sistem yang akan dirancang terdapat beberapa buah use case utama yang semuanya akan dijelaskan.

3.3.3.1 Skenario Use Case Pengelolaan Data Barang

Kondisi Awal : Kasir telah masuk dalam sistem

Kondisi Akhir : Laporan tersimpan di database

Skenario : Kasir masuk ke sistem kemudian melakukan input barang masuk kemudian menyimpan barang masuk di database dan mengupdate pemasukan barang

3.3.3.2 Skenario Use Case Transaksi Penjualan

Kondisi Awal : Kasir telah masuk dalam sistem

Kondisi Akhir : Tercetak nota penjualan barang dan tersimpan di database

Skenario : Kasir masuk ke sistem kemudian kasir melakukan input penjualan, kemudian mencetak nota penjualan dan menyimpan laporan barang keluar

3.3.3.3 Skenario Use Case Pengelolaan Laporan

Kondisi Awal : Kasir telah masuk ke sistem

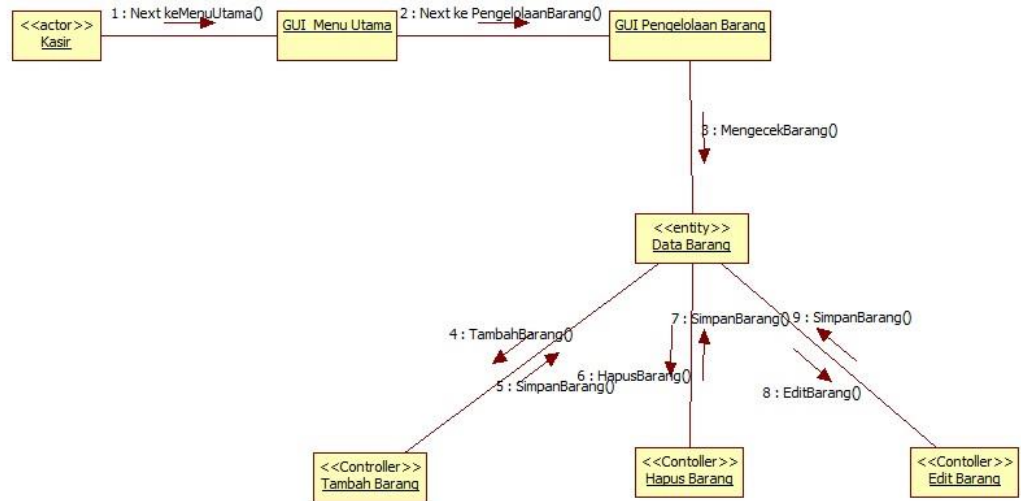
Kondisi Akhir : Laporan tersimpan di database

Skenario : Kasir masuk ke sistem kemudian kasir memilih data laporan yang ingin dilihat seperti laporan data barang, laporan transaksi penjualan (laporan sudah dikelola secara otomatis oleh sistem).

3.4 Collaboration Diagram

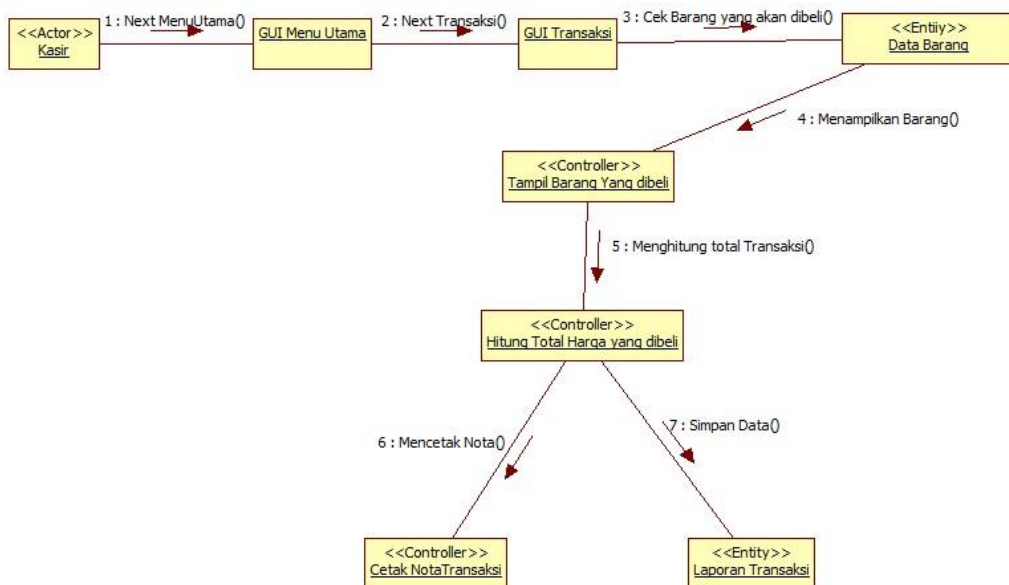
Analisis kelas merupakan kelas yang menggambarkan sebuah konsep awal mengenai “benda” dalam sistem aplikasi yang memiliki tanggung jawab dan perilaku.

3.4.1 CollaborationDiagram Pengelolaan Data Barang



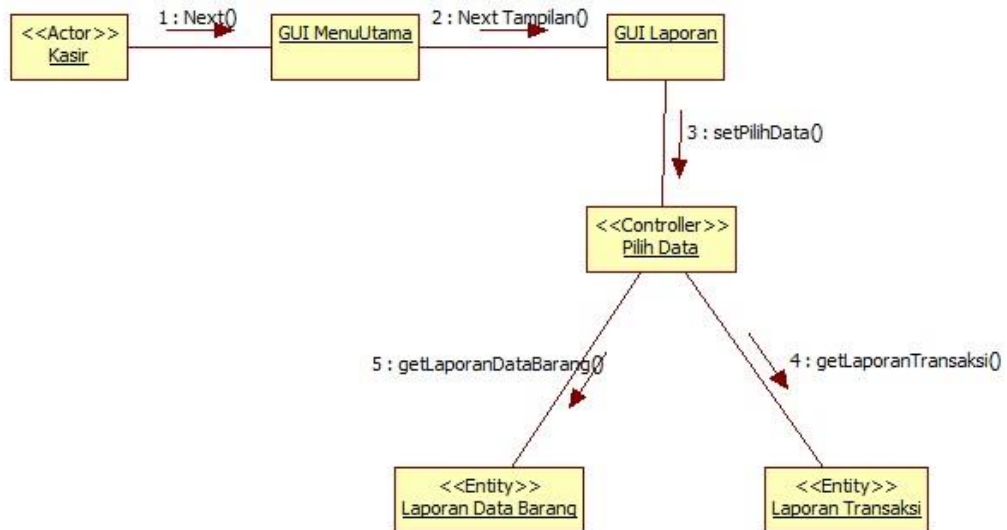
Gambar 3.2 Collaboration Pengelolaan Data Barang

3.4.2 Collaboration Diagram Transaksi Penjualan



Gambar 3.3 Collaboration Transaksi Penjualan

3.4.3 Collaboration Diagram Pengelolaan Laporan

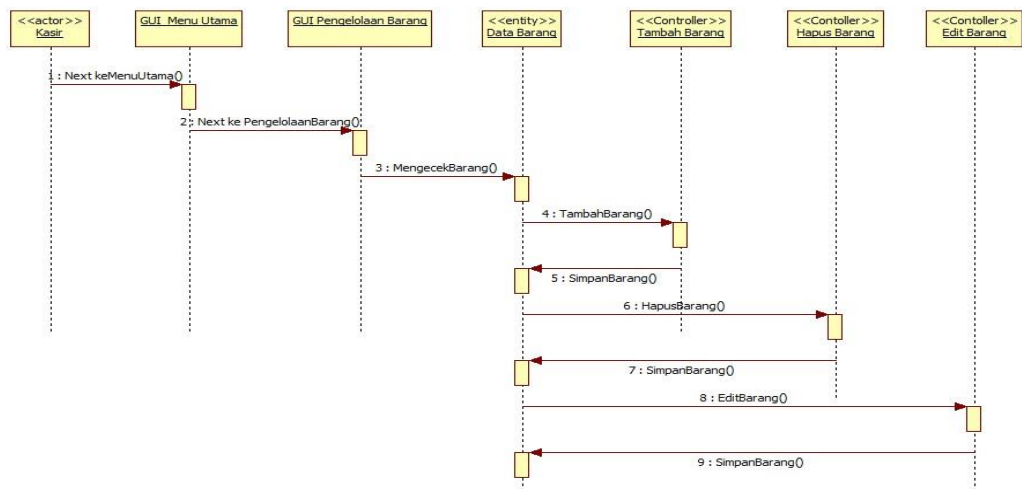


Gambar 3.4 Collaboration Pengelolaan Laporan

3.5 Sequence Diagram

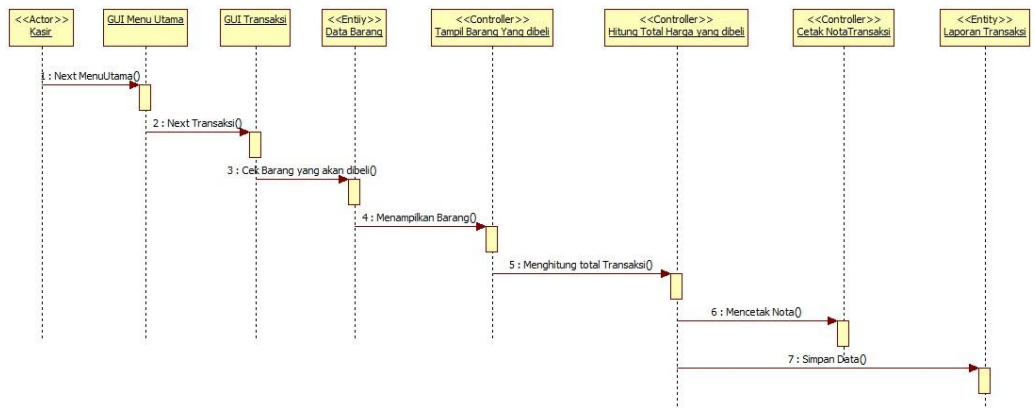
Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengidentifikasi komunikasi diantara objek-objek tersebut.

3.5.1 Sequence Diagram Pengelolaan Data Barang



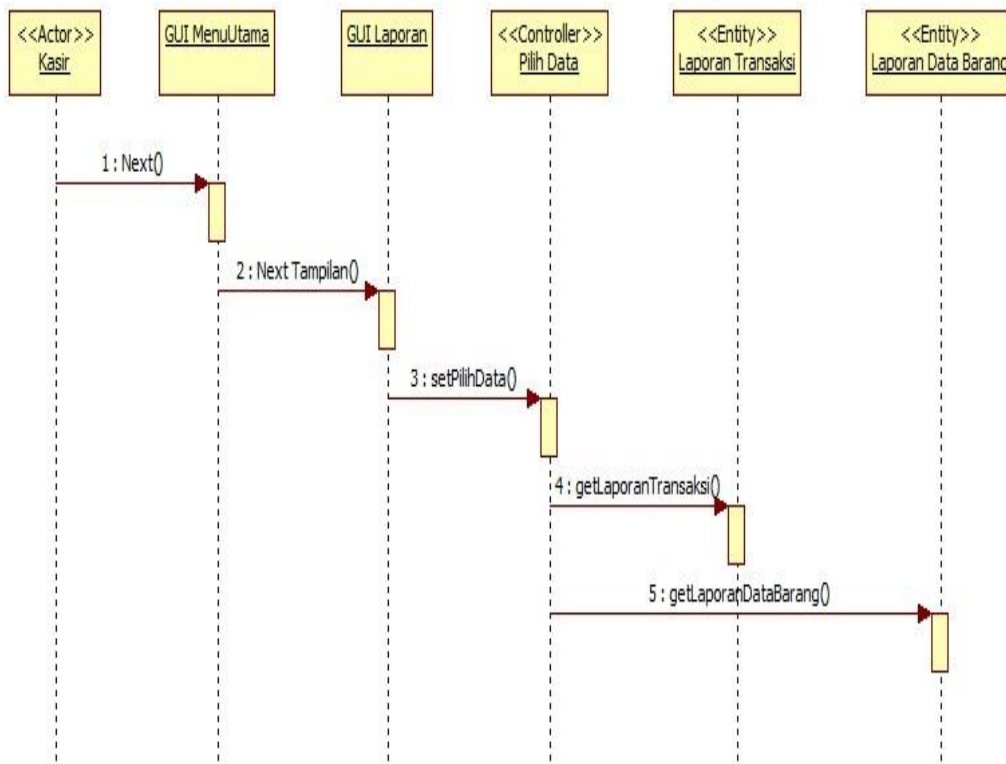
Gambar 3.5 Sequence Diagram Transaksi Penjualan

3.5.2 Sequence Diagram Transaksi Penjualan



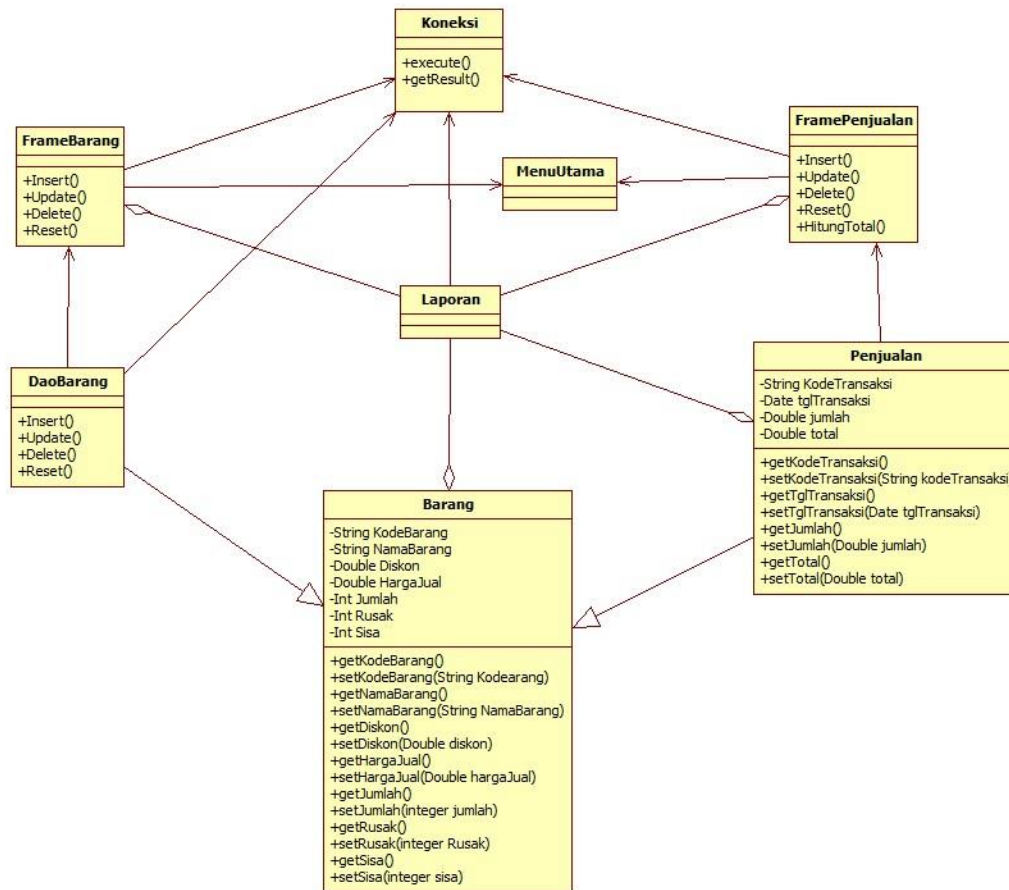
Gambar 3.6 Sequence Diagram Pengelolaan Data Barang

3.5.3 Sequence Diagram Pengelolaan Laporan



Gambar 3.7 Sequence Diagram Pengelolaan Laporan

3.6 Diagram Kelas



Gambar 3.8 Diagram Kelas

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada Bab ini, Setelah dilakukan tahap perancangan maka tahap selanjutnya adalah implementasi dan pengujian pada software.

4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Pada aplikasi yang kami buat, Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) yang diperlukan dalam mengimplementasikan aplikasi ini adalah komputer/laptop.

4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) yang diperlukan untuk membuat aplikasi Minimarket ini adalah:

- Sistem Operasi Windows7
- Mysql yang digunakan sebagai penyimpanan database
- Star UML version 5.0.2.1570 untuk membuat *design* diagram sistem
- NetBeans IDE 6.9.1 dan iReport-5.0.0 untuk proses koding dan pembuatan *design* antarmuka

4.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan interaksi antara user dan system dengan menampilkan berbagai antarmuka yang digunakan sebagai cara kerja dari sistem itu sendiri. Adapun implementasi antarmuka dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka

o.	Antarmuka	Nama File Fisik	Nama File Executable
1.	FrameUtama	FrameUtama.java	Frameutama.class
2.	FramePenjualan	FramePenjualan.java	FramePenjualan.class
3.	FrameBarang	FrameBarang.java	FrameBarang.class

4.3.1 Implementasi Antarmuka Layar Utama

Pada implementasi antarmuka pembuka ini merupakan layar yang pertama muncul pada saat aplikasi dijalankan. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Implementasi Antarmuka Layar Utama

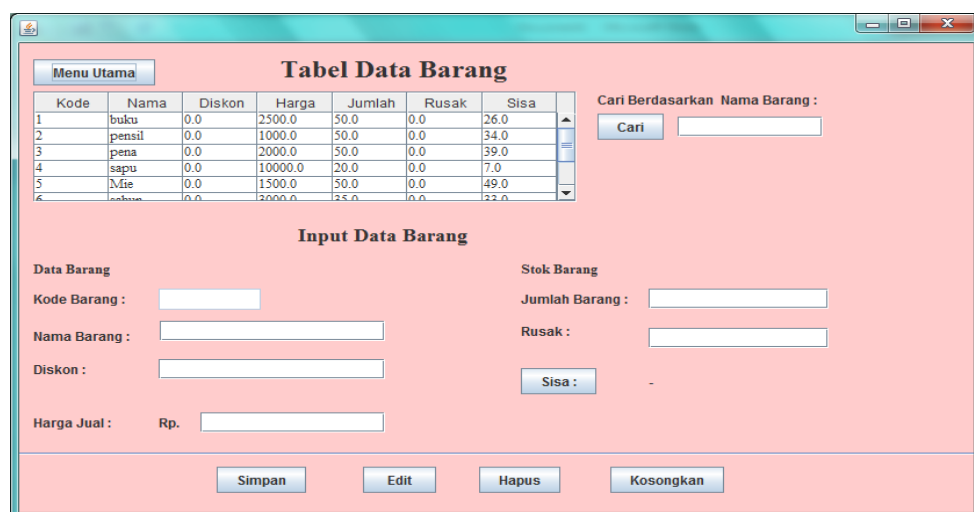
Pada gambar 4.1 di atas dapat di lihat bahwa layar utama memiliki menu bar berupa file dan juga laporan, di mana di dalam file tersebut memiliki sub menu di antaranya Data Barang dan Transaksi Penjualan. Sedangkan untuk laporan sendiri juga memiliki sub menu berupa Data Barang dan Transaksi Penjualan.

Tabel 4.2 Implementasi Antarmuka Layar Utama

Id_Object	Object	Keterangan
MenuBar 1	Menu Bar	Pilihan file yang akan di gunakan kasir untuk melanjutkan ke layar selanjutnya.

4.3.2 Implementasi Antarmuka Data Barang

Antarmuka layar Data Barang merupakan layar setelah layar pembuka, pada layar ini terdapat button simpan, edit, hapus, reset, cari, sisa dan menu utama. Selain itu terdapat inputan kode barang, inputan nama barang, diskon, harga jual, jumlah barang, jumlah barang rusak dan cari barang. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Implementasi Antarmuka Data Barang

Pada gambar 4.2 dapat di lihat terdapat inputan yang harus di isi oleh kasir tentang Data Barang, seperti Kode Barang, Nama Barang, Diskon dan Harga Jual. Dan menginputkan data di Stok Barang, seperti menginputkan jumlah barang yang masuk pada saat ini dan menginputkan apakah ada jumlah barang yang rusak. Setelah semua data barang di isi maka akan di simpan ke dalam databases dengan mengklik button simpan. Selain membuat data, kasir juga bisa memperbarui data dengan mengklik button Edit, bisa menghapus data dengan mengklik button Hapus, dan juga bisa mereset data barang dengan mengklik button Reset.

Tabel 4.3 Implementasi Antarmuka Data Barang

Id_Object	Object	Keterangan
JTextField1	JTextField	Untuk menginputkan kode barang
JTextField2	JTextField	Untuk menginputkan nama barang
JTextField3	JTextField	Untuk menginputkan diskon
JTextField4	JTextField	Untuk menginputkan harga jual
JTextField5	JTextField	Untuk menginputkan jumlah barang
JTextFaield6	JTextField	Untuk menginputkan jumlah barang yang rusak
JTextFaield7	JTextFaield	Untuk menginputkan nama barang yang di cari
Button1	Button	Untuk menghitung jumlah barang yang utuh
Button2	Button	Untuk menyimpan data yang sudah dibuat
Button3	Button	Untuk mengedit data yang sudah dibuat atau pada data yang salah
Button4	Button	Untuk menghapus data yang di inginkan
Button 5	Button	Untuk mencari nama barang
Button 6	Button	Untuk kembali ke menu utama

4.3.3 Implementasi Layar Transaksi Penjualan

Antarmuka Layar Transaksi Penjualan ini merupakan layar yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:

The screenshot shows a software window titled "Transaksi Penjualan" with a "Menu Utama" button in the top left. The interface is divided into two main sections: "Data Barang" and "Data Pembelian".

Data Barang Section:

- Fields: Kode : -, Nama : -, Jumlah :
- Buttons: Kosongkan, Tambah
- Search: Pencarian Berdasarkan Kode Barang : Cari
- Button: Tampil Semua

Kode Barang	Nama Barang	Stock	Harga
1	buku	26	2500
2	pensil	34	1000
3	pena	39	2000
4	sapu	7	10000

Data Pembelian Section:

- Fields: Total : 2000, Bayar : , Kembalian : -
- Buttons: Hapus, Hitung, Cetak, Transaksi Baru

Kode	Nama	Harga	Jumlah	Total
3	pena	2000	1	2000

Gambar 4.3 Implementasi Transaksi Penjualan

Tabel 4.4 Implementasi Transaksi Penjualan

Id_Object	Object	Keterangan
JTextField1	JTextField	Untuk menginputkan nama barang yang dicari
JTextField2	JTextField	Untuk menginputkan jumlah barang yang dibeli oleh pelanggan
JTextField3	JTextField	Untuk menginputkan jumlah yang dibayar
JLabel1	JLabel	Untuk menampilkan kode barang
JLabel2	JLabel	Untuk menampilkan nama barang
JLabel3	JLabel	Untuk menampilkan harga jual
JLabel4	JLabel	Untuk menginputkan total bayar
JLabel5	JLabel	Untuk menampilkan total harga kembalian
Button1	Button	Untuk mencari data yang sudah diinputkan
Button2	Button	Untuk menghitung total yang harus dibayar
Button3	Button	Untuk menghitung kembalian
Button4	Button	Untuk menambahkan jumlah barang yang dibeli
Button5	Button	Untuk menghapus barang yang dibeli
Button6	Button	Untuk mereset kode barang, nama barang dan jumlah barang
Button7	Button	Untuk mencetak nota
Button8	Button	Untuk membuat transaksi baru
Button8	Button	Untuk kembali ke menu utama

4.3.4 Implementasi Antarmuka Laporan Barang

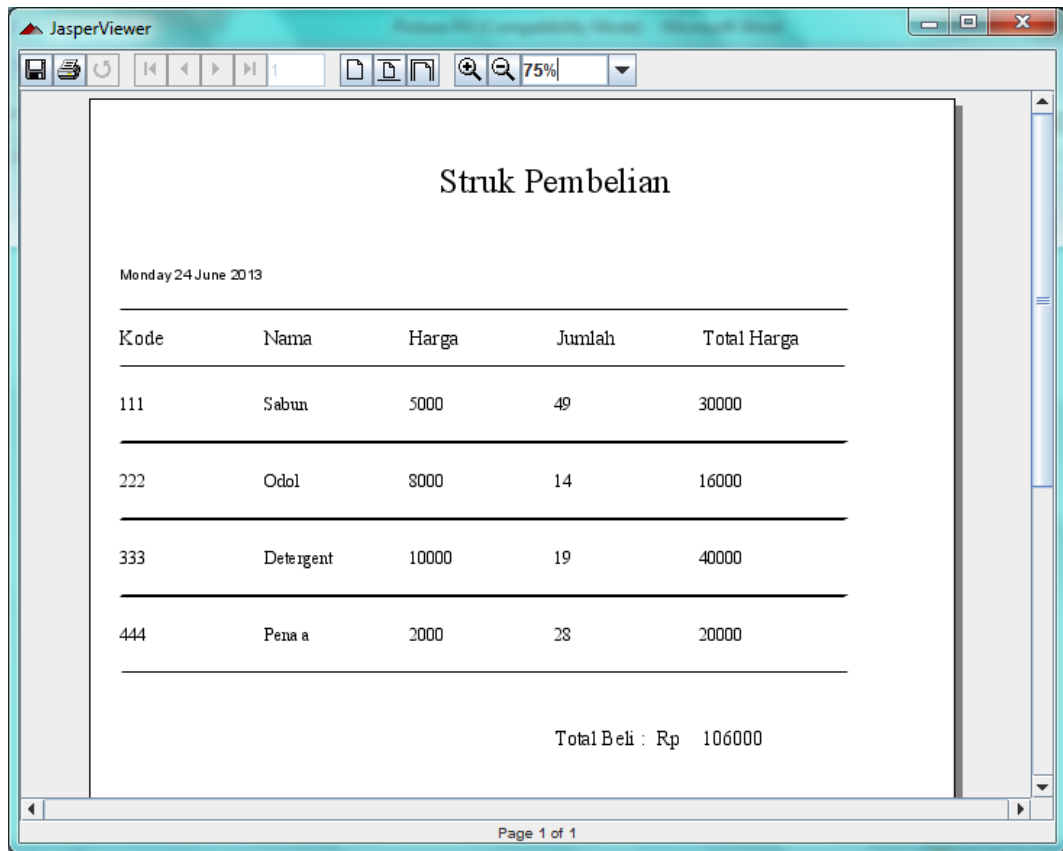
Antarmuka Laporan barang ini merupakan layar untuk menampilkan laporan dari inputan Update Barang yang telah diisi oleh kasir pada Layar Data Barang. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:

Kode Barang	Nama Barang	Diskon	Harga Jual	Jumlah Barang	Barang Rusak	Barang Sisa
111	Sabun	100.0	5000.0	100.0	1.0	53.0
222	Odol	200.0	8000.0	50.0	3.0	13.0
444	Pena	0.0	2000.0	100.0	30.0	79.0
555	Buku	0.0	3000.0	100.0	1.0	94.0
666	Pensil	0.0	1000.0	100.0	12.0	88.0
Total :			19000.0	450.0	47.0	327.0

Gambar 4.4 Implementasi antarmuka Laporan Data Barang

4.3.5 Implementasi Antarmuka Struk Penjualan Barang

Antarmuka Struk Penjualan Barang ini merupakan layar untuk menampilkan laporan struk pembelanjaan pelanggan dari button Cetak yang telah dihitung oleh kasir pada Layar Transaksi Penjualan. Antarmukanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Implementasi Antarmuka Struk Pembelian

4.4 Pengujian

Pada pengujian ini menjelaskan mengenai proses dari aplikasi yang dibuat.

4.4.1 Frame Barang

Tabel 4.5 Frame Barang

Kelas	Use Case	Fungsi	Skenario	Pengujian	Keterangan
FrameBarang .java	Mengelolah data persediaan barang	Sisa	<ul style="list-style-type: none">• Menghitung jumlah barang dikurangi jumlah barang rusak• Pilih button sisa		
		Simpan	<ul style="list-style-type: none">• Menyimpan data yang baru saja diinputkan dan menyimpan data yang sudah diedit• Pilih button simpan		
		Edit	<ul style="list-style-type: none">• Memilih dan ubah data• Pilih button Edit		
		Hapus	<ul style="list-style-type: none">• Memilih data yang ingin dihapus• Pilih button hapus		
		Keluar	<ul style="list-style-type: none">• Keluar dari frame• Pilih button keluar		

4.4.2 Frame Penjualan

Tabel 4.6 Frame Penjualan

Kelas	Use Case	Fungsi	Skenario	Pengujian	Keterangan
FramePenjualan.java	Mengelolah data penjualan barang	Cari	<ul style="list-style-type: none"> Mencari nama barang yang dibeli oleh pelanggan Pilih button cari 		
		Total	<ul style="list-style-type: none"> Untuk menghitung harga dari setiap barang yang dicari (belum ditambah dengan barang yang lainnya) Pilih button total 		
		Total Bayar	<ul style="list-style-type: none"> Untuk menghitung harga dari seluruh barang yang dibeli oleh pelanggan Pilih button total bayar 		
		Kembali	<ul style="list-style-type: none"> Keluar dari frame Pilih button kembali 		

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan analisis, perancangan, serta implementasi pada aplikasi **Sistem Informasi Penjualan Pada Minimarket**, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Sistem yang ada selama ini masih menggunakan cara manual sehingga mengakibatkan keterlambatan arus informasi kepada pihak kasir pada minimarket. Dengan sistem baru keterlambatan arus informasi dapat dicegah karena pengolahan data, pencarian data, dan pembuatan laporan sudah dilakukan secara terkomputerisasi sehingga dapat memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi secara cepat, tepat dan akurat.
2. Aplikasi ini dapat melakukan pencatatan data, baik data barang, data penjualan, dan dapat menyimpannya kedalam basis data serta dapat dicari sewaktu-waktu diperlukan.
3. Aplikasi ini dapat melakukan perhitungan transaksi secara otomatis dengan cara memasukkan kode barangnya.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibangun ini tentunya masih memiliki banyak kekurangan dalam berbagai hal. Untuk itu kami ingin memberikan saran-saran yang tentunya kami harapkan dapat berguna untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan untuk penyempurnaan dari aplikasi ini:

- Tampilan dari aplikasi ini dapat dibuat lebih indah dan menarik
- Diharapkan dapat di sempurnakan dengan penambahan scanner bar code sehingga tidak perlu menginputkan secara manual.