

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab-bab terdahulu dan pembuatan sistem informasi penjualan berbasis desktop, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan berbasis desktop pada Percetakan Saga Print yang telah dibangun melalui tahapan pengumpulan data observasi, wawancara dan kepustakaan. Metode analisis yang digunakan adalah PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, metode pengembangan dan metode testing dan implementasi.
2. Pada aplikasi ini terdiri dari 11 menu master, olah data, transaksi, laporan serta perancangan database terdapat 8 tabel.
3. Perancangan Sistem Informasi Pada Percetakan Saga Print menggunakan fisikal model *flowchart* dan *logical* model DFD yang dilengkapi dengan proses *database*, kemudian diimplementasikan dengan uji coba *white-box* dan *black-box*.
4. Output yang dihasilkan oleh Sistem Informasi Penjualan Pada Percetakan Saga Print adalah berupa laporan harian maupun bulanan, dan tahunan sebagai acuan pemilik untuk meningkatkan kualitas toko dan kinerja karyawan.

5.2 Saran

Dengan Kesimpulan diatas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan pada sistem informasi penjualan ini. Oleh sebab itu penelitian selanjutnya diharapkan dapat ditambahkan fitur-fitur yang bisa menunjang teknologi pada program ini seperti *client server* untuk mempermudah pelanggan memilih, mencari stock barang yang di inginkan pada suatu computer khusus pelanggan.
2. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan pada sistem informasi penjualan ini. penelitian selanjutnya diharapkan dapat ditambahkan fitur-fitur yang bisa menunjang teknologi pada program ini seperti *pembuatan website* sebagai media untuk mempermudah pelanggan dalam mengetahui apa saja yang tersedia di toko tersebut.

Demikian yang bisa penulis berikan, banyak pengetahuan baru yang ditemukan saat membangun sebuah sistem persediaan dan penjualan barang. Explorasi dan percobaan-percobaan langsung akan mendapatkan pengalaman baru dalam penyusunan database