

PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN PENJUALAN BENANG BERBASIS VISUAL BASIC .NET DI CV. CRAVAON CIPTA PERSADA KARAWANG

Harmaka¹, Ahmad Anas²

¹Teknik Informatika, STMIK Pamitran

²Teknik Informatika, STMIK Pamitran

E-mail: ¹harmaka.harmaka205@gmail.com,

²ahmad.anas87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang sistem penjualan benang di CV. Cravaon Cipta Persada Karawang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan aplikasi sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman VB.Net dan database Microsoft Access sebagai basis datanya, serta metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu dengan metode Waterfall. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, permasalahan yang menghambat pada proses penjualan adalah karena masih dilakukan dengan cara manual, sehingga kurang efektif dan efisien. Adapun saran yang diberikan untuk memperbaiki sistem informasi penjualan yang telah berjalan yaitu dengan mengganti sistem yang sebelumnya dengan sistem yang baru yang lebih terkomputerisasi agar lebih cepat dan akurat.

Kata kunci: sistem informasi penjualan, *waterfall*, vb .net

Abstract

This study aims to design a yarn sales system at CV. Cravaon Cipta Persada Karawang. The data collection method used is by conducting observations, interviews and literature studies that have a relationship with the problem being studied. While this information system application is made using the VB.Net programming language and Microsoft Access database as the database, and the system development method used is the Waterfall method. Based on the results of research conducted, the problem that hinders the sales process is because it is still done manually, making it less effective and efficient. The advice given to improve the sales information system that has been running is to replace the previous system with a new system that is more computerized to make it faster and more accurate.

Keywords: sales information system, *waterfall*, vb.net

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cukup pesat dari waktu ke waktu membuat pekerjaan yang dilakukan manusia pada umumnya dapat diselesaikan dengan cepat. Peran serta teknologi menjadikan pengolahan informasi menjadi semakin mudah karena pengolahan sangat diperlukan agar informasi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi penggunaannya. Pengolahan data dan informasi secara cepat, tepat dan efisien adalah hal penting yang dibutuhkan bagi setiap perusahaan atau suatu instansi untuk meningkatkan produktifitas pekerjaan, waktu dan biaya. Dengan semakin ketatnya persaingan bisnis di dalam dunia usaha, kecepatan dan ketepatan dalam bertindak merupakan suatu hal yang utama. Pengelolaan yang baik pada suatu perusahaan, sangat diperlukan untuk memperlancar kinerja perusahaan. Ada beberapa sistem pada suatu perusahaan, salah satunya adalah sistem informasi penjualan benang, yang berfungsi untuk mengetahui jumlah stok barang. Di samping itu, penggunaan sistem persediaan barang yang baik diharapkan akan mengurangi resiko hilangnya ataupun pencurian terhadap persediaan barang.

CV. Cravaon Cipta Persada misalnya, saat ini sistem yang berjalan masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan seperti pencatatan barang dan penyusunan laporan penjualan dan laporan stok barang yang masih manual menyebabkan kinerja suatu perusahaan menjadi terhambat dan belum mampu menunjang segala kebutuhan yang diinginkan. *Customer* datang menanyakan barang yang dijual, *checker* melihat stock barang yang ditawarkan, jika stok masih ada admin tidak memesan barang, jika stok barang yang ditawarkan habis atau tesa sedikit maka checker akan memesan barang tersebut. Setiap barang yang ada atau yang masuk dari *supplier*

(pemasok) di cek oleh admin gudang dan *checker* gudang yang mana *supplier* memberikan surat jalan kepada admin gudang untuk mengetahui jumlah dan barang apa saja. Setelah melakukan pengecekan oleh *checker* gudang baru ke bagian admin gudang untuk menginformasikan barang yang masuk.

Selama ini untuk pengolahan data persediaan barang masih dilakukan secara manual oleh admin gudang yaitu untuk pendataan barang masuk data dicatat dibuku besar sesuai dengan kwitansi atau surat jalan dari pelanggan, untuk pendataan stok barang hanya dicatat di selembar kertas yang mana laporan-laporan yang sudah ditulis oleh admin gudang tersebut akan disalin kembali ke komputer menggunakan *microsoft excel*. Sehingga dari permasalahan tersebut terkadang terjadi kesalahan dalam perhitungan barang, kesulitan dalam pencatatan dan pembuatan laporan dari kwitansi atau surat jalan dari pelanggan dan pada bulan-bulan tertentu terjadi kekurangan stok dan sulitnya dalam pencarian data barang yang di perlukan karena penumpukan berkas yang banyak. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian tentang **“PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN PENJUALAN BENANG BERBASIS VB .NET DI CV. CRAVAON CIPTA PERSADA KARAWANG”** yang dapat memudahkan dalam menangani proses persediaan stok barang, pendataan barang masuk dan keluar, sehingga sistem yang akan dibangun diharapkan dapat mempermudah pekerjaan pada perusahaan dalam mengelola dan mengontrol data persediaan penjualan benang.

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan penulis, rencana pemecahan pada permasalahan penelitian yang ada, maka pada penulisan paper ini akan di fokuskan pada sistem informasi aplikasi manajemen penjualan benang berbasis VB .NET yang akan dibangun menggunakan Microsoft Access Adapun tujuan yang dapat diperoleh dalam penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi *penjualan benang* berbasis VB .NET yang menarik dan *user friendly* untuk memudahkan karyawan CV. Cravaon Cipta Persada Karawang dalam mengolah data benang.
2. Menyajikan informasi benang yang akurat dan cepat sesuai kebutuhan CV. Cravaon Cipta Persada Karawang.
3. Adapun tujuan dari penulis ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Teknik Informatika STMIK Pamitran Karawang.

Rangkuman Kajian Teoris

a. Teori Sistem

Kadir (2014:61), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat sebuah elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem.

b. Teori Informasi

Informasi adalah data yang telah diklarifikasi atau diolah atau diterpretasikan untuk digunakan dalam proses

pengambilan keputusan. (Sutabri, 2015:22).

c. Teori Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laopran-laporan yang diperlukan. (Sutabri, 2014:38).

d. Teori Database

Basis data (*database*) adalah suatu kumpulan yang disusun dalam bentuk tabel tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri dan disimpan secara bersama sama pada suatu media. Basis data dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal. Data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya. (Riadi, Muchlisin (2012)

e. Teori Microsoft Access

Akbar (2013:41) menyatakan *Microsoft access* adalah sebuah software yang dapat mengolah database yang bisa beroperasi di dalam sistem *windows*. *Microsoft access* adalah salah satu dari sebuah produk yang dikembangkan oleh *Microsoft*, produk tersebut bernama *Office*. Dalam mengolah database, *Access* memiliki sarana yang dapat membantu pekerjaan pengguna.

f. **Visual Basic .NET**

Visual Studio (yang sering juga disebut dengan *VB.NET*) pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer. Dimana pengertian dari bahasa pemrograman itu adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Keistimewaan dari aplikasi atau *Visual Studio* diantaranya adalah pembuatan program *principle* dinamakan *developer studio*, *principle* memiliki tampilan dan sarana *principle* sama dengan *Visual C++* dan *Visual J++*. Dengan begitu dapat bermigrasi atau belajar Bahasa pemrograman. Memiliki compiler handal *principle* dapat menghasilkan file *practicable* sehingga seluruh proses menjadi lebih cepat dan lebih efisien. Dari *principle* sebelumnya, memiliki beberapa tambahan *wizard principle* baru. *Wizard* adalah sarana *principle* mempermudah di dalam pembuatan aplikasi dengan mengotomisasi tugas-tugas tertentu [Gusrion et al., 2018]

g. **Unified Modelling Language (UML)**

Dalam merancang sistem informasi ini, peneliti menggunakan pemodelan perangkat lunak *Unified Modelling Language (UML)* yang berorientasi pada objek. Peneliti menggunakan Pemodelan *UML* dengan tujuan kebutuhan yang sesuai dengan sistem yang diinginkan dapat tersedia dengan baik sehingga permasalahan pada sistem yang ada terselesaikan.

Proses pemodelan *UML* ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan sistem dan diimplementasikan pada *usecase diagram* lalu dilanjutkan dengan membuat *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*. Pemodelan perangkat lunak *UML* juga memberikan kemudahan dalam pengembangan perangkat lunak serta mampu mengetahui alur atau *flow* sistem yang diharapkan oleh perusahaan.

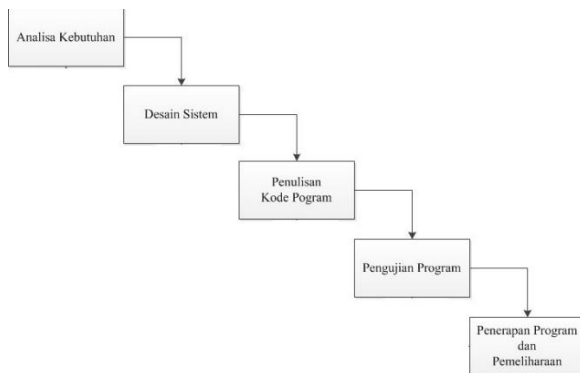
II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Lingkungan CV. Cravaon Cipta Persada mulai dari 11 November 2021 sampai dengan 14 Desember 2021. Pada tahap awal penelitian dilakukan analisis di CV. Cravaon Cipta Persada proses analisis ini dilakukan dengan cara mengumpulkan kebutuhan dan data yang dilakukan secara intensif dan update untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh CV. Cravaon Cipta Persada tentang penjualan benang secara komputerisasi dan mengembangkan kebutuhan CV. Cravaon Cipta Persada.

Analisis dan perancangan sistem informasi merupakan proses untuk menganalisis masukan data atau aliran data secara sistematis, memproses data, menyimpan data, dan menghasilkan keluaran informasi dalam *konteks* bisnis khusus. Analisis difokuskan pada lingkup penjualan produk benang, karena terdapat tempat mengolah data untuk mengetahui data atau informasi saat harus dilakukan stok barang. Tahap kedua adalah desain, setelah proses analisis dilakukan maka telah diperoleh

kebutuhan seperti apa yang dibutuhkan lalu dibuatlah sebuah desain sesuai dengan kebutuhan CV. Cravaon Cipta Persada Karawang.

Setelah melakukan analisis dan pembuatan desain antarmuka lalu dimulailah pembuatan kode program yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Program yang dipakai adalah *Visual Basic .NET*. *Visual Basic .NET* merupakan bahasa pemrograman komputer berorientasi objek yang di implementasikan pada *net framework*. Tahap selanjutnya adalah pengujian terhadap sistem perangkat lunak dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.



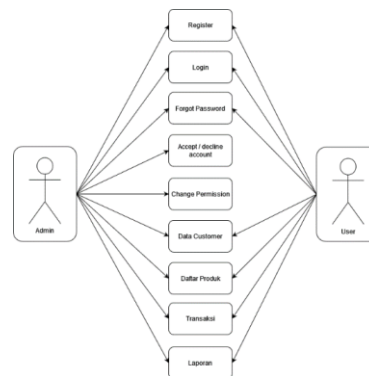
Gambar 1. Metode *Waterfall* dalam Pengembangan Sistem

Metode *waterfall* merupakan suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah sistem berhasil dibuat tahap selanjutnya adalah pengujian terhadap sistem yang fokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan oleh CV.Cravaon Cipta Persada Karawang karena tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan atau adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lainnya.

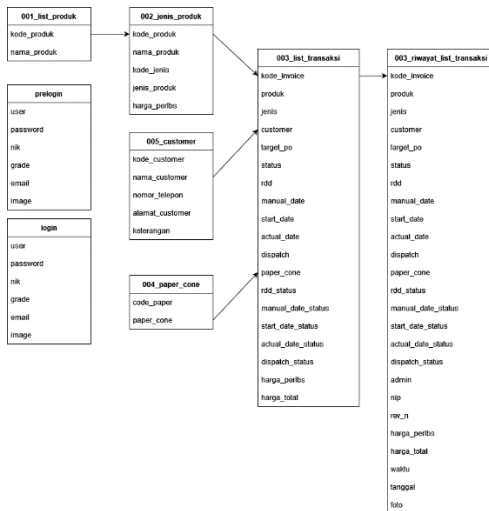
A. *Use Case Diagram*



Gambar 2. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informai yang akan dibuat. berdasarkan gambar Use case usulan diatas merupakan sebuah gambaran alur sistem informasi usulan yang menerapkan terhadap fungsi-fungsi sistem pada sistem informasi penjualan benang.

B. *Class Diagram*



Gambar 3. Class Diagram Penjualan

menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lainnya. *Class diagram* merupakan hubungan antar *class* sudah terdapat nama *class*, *atribute* dan *method*.

Dari metode *waterfall* yang diterapkan, adapun tahapan pengerjaan sistem informasi yang akan di rancang sebagai berikut:

1. Communication

a) Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan perlu dilakukan terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem. Sistem ini dirancang untuk mengelola penjualan benang di CV. Cravaon Cipta Persada Karawang.

b) Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur merupakan kegiatan menganalisis prosedur-prosedur kerja yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Adapun hasil dari kegiatan

analisis ini berupa gambaran nyata dari urutan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh unit-unit organisasi khususnya dalam kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data. Tujuannya sebagai dasar untuk membuat rancangan sistem yang akan diusulkan. Dalam mengelola sistem penjualan ini dilakukan kegiatan melalui tahapan tahapan berikut:

1) Prosedur pengelolaan data *customer*.

Data *customer* terdiri dari Kode *Customer*, Nama *Customer*, Nomor Telepon, Alamat *Customer*, & Keterangan.

2) Prosedur pengelolaan Daftar Produk.

Daftar Produk terdiri dari Kode Produk, Nama Produk, Kode Jenis, Nama Jenis, dan Harga Perlbs.

3) Prosedur Pengelolaan Transaksi.

Data Transaksi terdiri dari Kode Invoice, Produk, Jenis, *Customer*, Target PO, Status, RDD, *Manual Date*, *Start Date*, *Actual Date*, *Dispatch*, *Paper Cone*, RDD Status, *Manual Date Status*, *Start Date Status*, *Actual Date Status*, *Dispatch Status*, Harga Perlbs, dan Harga Total.

4) Prosedur pengelolaan Riwayat Transaksi.

Data Riwayat Transaksi meliputi Kode *Invoice*, Produk, Jenis, *Customer*, Target PO, Status, RDD, *Manual Date*, *Start Date*, *Actual Date*, *Dispatch*, *Paper Cone*, RDD Status, *Manual Date Status*, *Start Date Status*, *Actual Date*

Status, Dispatch Status, Admin, NIP, rev_n, Harga Perlbs, Harga Total, Waktu, Tanggal dan Foto.

- 5) Prosedur pengelolaan laporan.
Laporan ini meliputi Data Running Material.

2. **Planning**

Rencana yang akan dilakukan, selanjutnya tahap modeling dengan menggunakan use case diagram dan desain inteface. Berikutnya coding dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net dan Microsoft Access 2010 sebagai sistem database. Tahap terakhir adalah deploiment yaitu tahap dimana software selesai dan pemeliharaan pada software.

3. **Modelling**

Tahap pembangunan *Waterfall* menggunakan *Use Case Diagram*. Berikut adalah hasil rancangannya:

1) Deskripsi Aktor.

Adapun deskripsi *use case* yang telah disiapkan dengan sudut pandang aktor/pengguna berdasarkan pada pembagian *Access Level*.

a) *Admin*

- (1) Melakukan Login.
- (2) Akses lupa password.
- (3) Dapat Melakukan *Approved* dan *Disapproved* terhadap akun yang baru pada tahap registrasi.
- (4) Dapat mengganti *Access Level* akun lain.
- (5) Dapat mengubah data-data pribadi seperti password, username dan email.
- (6) Mengelola data daftar *customer* yang mencakup eksekusi

perintah *Create, Read, Update* dan *Delete*.

- (7) Mengelola data daftar produk yang mencakup eksekusi perintah *Create, Read, Update* dan *Delete*.
- (8) Mengelola data transaksi yang mencakup eksekusi perintah *Create, Read, Update* dan *Delete*.
- (9) Dapat melihat riwayat transaksi dan perubahan-perubahan yang terdaftar pada table transaksi.
- (10) Melihat dan mencetak laporan Data Running Material.

b) *User*

- (1) Melakukan Login.
- (2) Akses lupa password.
- (3) Dapat mengubah data-data pribadi seperti password, username dan email.
- (4) Mengelola data daftar *customer* yang mencakup eksekusi perintah *Create, Read, Update* dan *Delete*.
- (5) Mengelola data daftar produk yang mencakup eksekusi perintah *Create, Read, Update* dan *Delete*.
- (6) Mengelola data transaksi yang mencakup eksekusi perintah *Create, Read, Update* dan *Delete*.
- (7) Dapat melihat riwayat transaksi dan perubahan-perubahan yang terdaftar pada table transaksi.

(8) Melihat dan mencetak laporan *Data Running Material*.

2) Deskripsi *Use Case*

Adapun deskripsi *use case* yang telah disiapkan berdasarkan pada tiap-tiap bagian pada sistem aplikasi.

1. Register/Sign Up

Semua orang yang memiliki kepentingan terhadap sistem aplikasi diwajibkan untuk memiliki akun. Pada bagian Register ini semua orang yang hendak menggunakan aplikasi dapat membuat akun dan memilih *access level* sendiri sesuai keperluan, namun setelah akun telah berhasil tersimpan pada basis data, akun tidak akan dapat langsung digunakan dan harus menunggu *approved* dari *personal* yang memiliki *Access Level Admin*.

2. Halaman *Forgot Password*
Forgot Password Page atau halaman lupa kata sandi merupakan fitur untuk meminta kepada sistem mengirimkan kata sandi berdasarkan username dan email yang telah terdaftar.

3. Login

Setelah akun telah melalui proses *approved*, maka staf pada *access level* sebagai admin maupun user dapat masuk ke dalam sistem.

4. *Approved* and *Dissapproved Feature*.
Approved dan *disapproved feature* adalah sistem atau fitur yang berguna untuk melihat pengajuan pembuatan akun baru dan hanya *access level admin*

saja yang dapat menyetujui atau menolak permintaan akun yang berada pada daftar fitur ini.

5. *Change permission feature*

Fitur ini berfungsi untuk mengubah *access level* dan menghapus akun yang telah tidak terpakai guna melindungi sistem dari para petugas yang sudah tidak memiliki kepentingan pada perusahaan atau pada sistem.

6. Menu pengaturan.

Menu pengaturan adalah bagian sistem yang bisa mengubah identitas akun seperti kata sandi, username dan email yang dimiliki oleh personal pada saat telah login.

7. Daftar *customer*.

Menu ini memuat para *customer/buyer/client* yang akan, pernah dan sudah melakukan transaksi dengan perusahaan. Staf dengan *access level admin* maupun *user* dapat melakukan *Create, Read, Update* dan *Delete* pada bagian ini.

8. Daftar Produk.

Menu ini memuat seluruh produk/barang dagan milik perusahaan yang telah siap dipasarkan. Staf dengan *access level admin* maupun *user* dapat melakukan *Create, Read, Update* dan *Delete* pada bagian ini.

9. Menu Transaksi.

Menu ini memuat seluruh catatan transaksi, proses dan status-status pada tiap catatan transaksi. Setiap transaksi yang terjadi memiliki *history track record* yang dapat

memantau tiap perubahan yang terjadi. Staf dengan *access level admin* maupun *user* dapat melakukan *Create, Read, Update* dan *Delete* pada bagian ini.

10. Menu *History Track Record*.

Menu ini memuat seluruh Riwayat dari perubahan-perubahan yang terjadi di menu transaksi termasuk penambahan dan perubahan data transaksi. Bagian ini hanya bersifat *create* dan *reading*, jadi tidak dapat melakukan *update* dan *delete*.

11. *Report Menu*

Menu ini digunakan untuk mencetak secara langsung maupun dengan melakukan pemilahan dengan fitur *filter* yang tersedia dengan memasukan kata kunci. Staf dengan *access level admin* maupun *user* dapat mengakses menu ini untuk keperluan penyerahan pelaporan.

12. *Logout*

Fitur ini digunakan untuk mengeluarkan akun personal yang telah selesai bekerja namun tidak menutup aplikasi, hanya diarahkan kembali pada halaman login saja.

4. *Construction*

Pada tahap ini, sistem yang telah di rancang dan di desain akan dibuat kedalam Bahasa pemrograman Visual Basic.Net untuk menampilkan desain interface yang sesungguhnya.

1) Implementasi Register/Sign Up Berfungsi sebagai media akses untuk masuk ke dalam aplikasi. Dapat dilihat pada **gambar 4** di

bawah ini.



Gambar 4. *Form Register*

Pada bagian Register ini semua orang yang hendak menggunakan aplikasi dapat membuat akun dan memilih *access level* sendiri sesuai keperluan.

2) Halaman *Forgot Password* *Forgot Password Page* atau halaman lupa kata sandi merupakan fitur untuk meminta kepada sistem. Untuk lebih jelasnya bisa lihat gambar 5.



Gambar 5. *Forgot Password*

3) *Login*

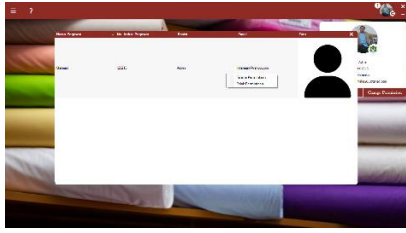
Akun telah melalui proses *approved*, maka staf pada *access level* sebagai admin maupun user dapat masuk ke dalam sistem. (gambar 6)



Gambar 6.

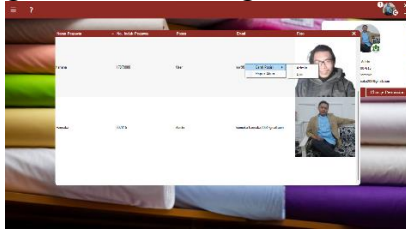
4) *Approved and Dissapproved Feature*.

Approved dan *dissapproved feature* adalah sistem atau fitur yang berguna untuk melihat pengajuan pembuatan akun baru.(gambar7)



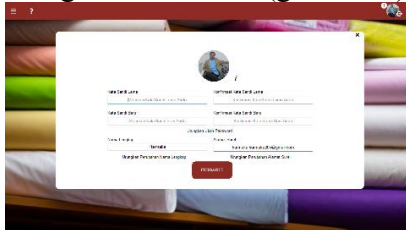
Gambar 7.

- 5) *Change permission feature*
 Berfungsi untuk mengubah *access level* dan menghapus akun yang telah tidak terpakai guna melindungi sistem.



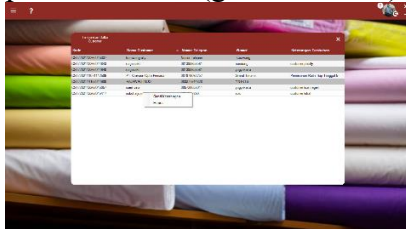
Gambar 8.

- 6) Menu Pengaturan
 Menu pengaturan adalah bagian sistem yang bisa mengubah identitas (gambar 9)



Gambar 9.

- 7) *Daftar customer*
 Menu ini memuat para *customer/buyer/client* yang akan, pernah dan sudah melakukan transaksi dengan perusahaan (gambar 10).



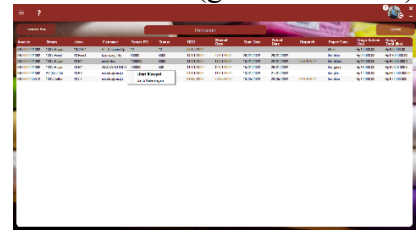
Gambar 10.

- 8) *Daftar Produk*
 Memuat seluruh produk/barang dagan milik perusahaan yang telah siap dipasarkan. (gambar 11)



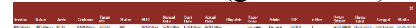
Gambar 11.

- 9) *Menu Transaksi.*
 Menu ini memuat seluruh catatan transaksi, proses dan status-status pada tiap catatan transaksi (gambar 12)



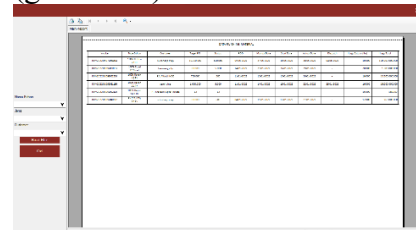
Gambar 12.

- 10) *Menu History Track Record*
 Menu ini memuat seluruh Riwayat dari perubahan-perubahan yang terjadi di menu transaksi termasuk penambahan dan perubahan data transaksi (gambar 13.)



Gambar 13.

- 11) *Report Menu*
 Digunakan untuk mencetak secara langsung maupun dengan melakukan pemilahan dengan fitur *filter* yang tersedia dengan memasukkan kata kunci. (gambar 14)



KESIMPULAN

Dalam hasil pembahasan, maka menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan sistem informasi penjualan benang menggunakan Visual Basic.Net dengan metode waterfall yang dapat mempermudah proses transaksi penjualan benang secara terkomputerisasi di CV. CRAVAON CIPTA PERSADA
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan benang di CV. CRAVAON CIPTA PERSADA yang lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan transaksi penjualan secara efektif dan efisien.
3. Database yang digunakan di CV. CRAVAON CIPTA PERSADA adalah Microsoft Access 2010 yang dapat memproses data dalam waktu yang singkat dan dapat menghasilkan informasi dengan cepat karena data yang lebih terorganisir.

Adapun saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya yaitu keamanan sistem perlu di tingkatkan dan perlu dilakukan backup data secara berkala untuk mengurangi resiko kehilangan data secara permanen. Selain itu untuk penyimpanan data dapat menggunakan database SQL Server dengan penyimpanan data yang lebih banyak dan mampu mengolah data dalam jumlah yang besar.

Dengan adanya aplikasi penjualan plat baja ini dapat membantu proses transaksi secara jelas karena sistem terkomputerisasi dengan data yang faktual. Penelitian ini dapat dikembangkan atau disempurnakan sesuai dengan kebutuhan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Uddin Badie, Suryadi Dedy, & Maesaroh Siti, 2020, Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Pada CV. Cihanjuang Inti Teknik, Jurnal Teknologi Terpadu (Journal of Integrated Technology), 6 (10), 46-52. 2477-0043.

Shadiq Jafar, Putra Mardhi.,Y., & Arifin Rita.,W, 2019, Sistem Informasi Penjualan kredit Handphone Bedjo Store Berbasis Desktop, Information Management for Educators And Professionals, 4 (1). 83- 92. 2548-3331.

Solihin, Hanhan H, & Nusa, Arfid, A, F, 2017, Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut, Jurnal Infotronik, 2 (2), p-ISSN: 2548-1932, e-ISSN: 2549-7758.

Harto, Budi & Arianto, 2017, Optimalisasi Pelayanan dengan Implementasi Sistem Informasi berbasis web pada RSIA Mutiara Bunda Padang, Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Informatika, 5 (02), 2541-2469.

Gusrion D,Kom S,Kom M, 2018, Membuat Aplikasi Penyimpanan Dan Pengolahan Data Dengan Vb , Net, J, KomTekInfo 5: 150–163.

Maulana Djulpikor, 2021, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Plat Baja Berbasis Visual Basic.Net Menggunakan Microsoft Access 2010 Di PT. United Steel Center Indonesia, Jurnal Ilmiah INFOKOM Politeknik Piksi Ganesha.

Apridatuh Saleha, 2021, Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Barcode Berbasis Visual Basic.Net Di PD. Bunga Mass Karawang, Jurnal Ilmiah INFOKOM Politeknik Piksi Ganesha.

Hanhan Hanifah Solihin & Arvid Alnuron Fuja Nusa, 2017, Rancang Bangun Sistem

Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut, *Jurnal Infotronik* Volume 2, No. 2 Universitas Sangga Buana YPKP Bandung.

Rosa, A.S., dan M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Rosa, A.S., dan M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Akbar, R. I. N., & Dahlan, A. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Ade Jaya Ponsel Dengan Menggunakan Visual Basic. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(4), 39–4

