

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dan telah melakukan ujicoba serta evaluasi terhadap sistem informasi gudang *busbar* pada PT.DSM, maka kesimpulan yang didapat sebagai berikut :

1. Proses tahapan desain terkait perancangan sistem informasi pada PT.DSM dengan menggunakan metode UML (*Unified Modellling Languange*) adalah sebagai berikut *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, Rancangan tabel *database* pada *Microsoft acces 2007*,
2. Laporan pembukuan data barang dapat dilihat atau di cetak melalui sistem informasi yang telah dibuat, pengguna dapat melihat setiap saat dengan mengakses sistem informasi gudang *busbar* PT.DSM.
3. Mengetahui hasil perhitungan laba dan rugi sebelum dan sesudah pemakaian sistem.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari perancangan sistem informasi gudang *busbar* diPT.DSM., penulis menyadari bahwa sistem informasi ini masih terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan, untuk pengembangan sistem selanjutnya penulis menyarankan :

1. Sistem informasi gudang *busbar* pada PT DSM, agar terintegrasi dengan sistem informasi akutansi keuangan.
2. Sistem informasi gudang *busbar* pada PT.DSM, agar dapat terhubung dengan internet atau *web*.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi PT.DSM dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Andi. Yogyakarta.
- Basuki, Sulistyo. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Satra.
- James A. O. Brien dan George M. Marakas. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Edisi ke 9 (Edisi Bahasa Indonesia)*. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- Laudon. 2016. Sistem Informasi Manajemen Edisi 13. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- Madcoms. 2008. *Microsoft Visual Basic 6.0 Untuk Pemula*. C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Mangkulo, A. Hengky. 2011. *Membuat Aplikasi Database dengan Visual Basic 6.0*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rosa A.S dan M. Shalahudin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Informatika.
- Rusmawan, Uus. 2013. *Cara Cepat Belajar VB.Net*. PT. Elex Media Komputindo.
- Sadeli, M. 2011. *Access 2010 untuk Orang Awam*. PT. Maxikom. Palembang.
- Sugiarti.Y. 2014. *Analisis Dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*. Penerbit Graha Ilmu. Jakarta.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Umar, Husein. 2002. *Metode Penelitian*. Dalam Aplikasi Pemasaran. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Williams, B. K., & Sawyer, S. C. 2007. *Analisis Tekhnologi Informasi*(Edisi 4)(Penerjemah: Nur Wijayaning Rahayu & Th. Arie Prabawati). Yogyakarta:ANDI.
- Whitten, Bentley dan Dittman 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode UML* . Andi. Yogyakarta.