

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada CV. Anggoro Steel, penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini telah tercapai, yaitu dihasilkannya sebuah sistem informasi stok barang berbasis *desktop* sesuai dengan tujuan penelitian yaitu Implementasi pendekatan Pemrograman Berorientasi Objek melalui pengembangan perangkat lunak berbasis *Waterfall* dalam penerapan Rancang Bangun Sistem Informasi Stok Barang Pada CV. Anggoro Steel Berbasis *Desktop*.

Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Stok Barang Pada CV. Anggoro Steel Berbasis *Desktop* yang telah dibangun oleh penulis terdapat beberapa kelebihan antara lain dengan tersedianya:

1. Menu untuk melakukan pengelolaan stok barang dengan fitur; tambah stok barang, edit data stok barang, hapus data stok barang, memuat ulang data stok barang dan cetak data stok barang.
2. Menu untuk melakukan pengelolaan data supplier dengan informasi, nama supplier, alamat, kontak dan tanggal transaksi. Juga dengan fitur pencarian, memuat ulang, reset data supplier dan print (mencetak).
3. Menu transaksi untuk melakukan pengelolaan fungsi kasir dengan penjumlahan otomatis dan fungsi print (cetak).
4. Menu untuk melakukan pengelolaan riwayat barang masuk dan keluar dengan informasi, nama *supplier*/pembeli, id barang, nama barang, jumlah barang, harga barang, total harga barang dan tanggal transaksi. Juga dengan fitur pencarian berdasarkan periode tanggal dan nama, memuat ulang, reset riwayat barang masuk dan print (cetak).

#### **B. Saran**

Sistem informasi stok barang pada CV. Anggoro Steel berbasis *desktop* memiliki beberapa kelebihan namun tentu terdapat kekurangan. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat ditingkatkan untuk bisa diakses di *device* genggam untuk mengatasi fleksibilitas (bisa diakses dimanapun), pada penomoran id transaksi diharapkan dapat urut sesuai jumlah transaksi bukan sesuai jumlah barang keluar.