

## ABSTRAKSI

Toko game “X” adalah toko yang menjual mesin, kaset, dan aksesoris *game console*, mulai dari Playstation 2, Playstation 3, Nintendo WII, dan XBOX 360. Saat ini, proses pembelian dan penjualan masih dilakukan secara manual. Hal ini sangat beresiko pada penyimpanan data yang masih berupa lembaran-lembaran kertas dan sangat memungkinkan terjadinya kehilangan atau kerusakan arsip data.

Apabila ada barang yang diambil untuk keperluan pemilik toko, biasanya tidak ada catatan khusus yang dijadikan arsip oleh pegawai. Hal ini dapat berakibat terjadinya perbedaan penghitungan stok pada saat stok opname. Kesalahan-kesalahan seperti itulah yang sering mengakibatkan kebingungan di antara pegawai dan pemilik toko. Pemilik toko berkeinginan agar kesalahan ini tidak berulang di kemudian hari, sehingga kegiatan operasional toko dapat berjalan dengan lancar.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dibuat sebuah program aplikasi sistem informasi pembelian dan penjualan. Dalam membuat program aplikasi sistem informasi pembelian dan penjualan, pertama kali dilakukan analisis. Analisis dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan pemilik, melihat arsip yang ada dan mengamati sistem yang ada. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menentukan kebutuhan sistem yang kemudian diimplementasikan dengan menggunakan *Visual Basic* dan *Access*.

Selanjutnya dilakukan uji coba untuk memastikan bahwa program aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan user. Uji coba dilakukan dengan mencoba semua fasilitas yang ada, meminta pegawai toko untuk mencoba program aplikasi kemudian mengisi kuisioner. Kuisioner berisi pertanyaan seputar permasalahan yang ada. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi sistem informasi dapat membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi pegawai dan pemilik toko.