

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORI FURNITURE MENGGUNAKAN METODE *MARK UP PRICING* PADA TOKO XYZ

Muhammad Ruslan Maulani¹, Rista Nursolihah²

Program Studi DIII Teknik Informatika, Politeknik Pos Indonesia

Jl. Sari Asih No. 54 – Bandung 40151, Indonesia Tlp. +6222 2009570, Fax. +6222 200 9568

email: ¹⁾ ruslanmaulani@poltekpos.ac.id, ²⁾ ristanursolihah86@gmail.com

Abstrak

Toko XYZ menjual berbagai furniture, agar penentuan harga jual suatu produk stabil setiap bulannya, maka perusahaan harus menetapkan harga jual yang dapat menutup semua biaya dan dalam rangka mendapatkan laba yang diharapkan oleh perusahaan agar tidak mengalami kerugian. *Mark up pricing* adalah penentuan harga jual dengan menambahkan *mark up* yaitu persentase kenaikan harga jual setiap jenis barang. *Mark up pricing* biasanya digunakan oleh para pengusaha yang usahanya membeli dan menjual kembali barang tersebut setelah ditambah dengan persentase kenaikan untuk mendapatkan keuntungan. Tujuan penerapan metode *mark up pricing* adalah untuk memberikan kenaikan dan penurunan harga jual secara berkala untuk setiap bulannya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan terhadap harga jual yang saat ini berlaku dengan harga jual yang dihitung dengan menggunakan metode *mark up pricing*. Dalam melakukan perancangan sistem inventori furniture, penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai metode untuk melakukan perancangan sistem dan membuat desain antarmuka sistem yang akan dibangun. Setelah melakukan perancangan sistem, selanjutnya melakukan implementasi aplikasi, dengan membuat aplikasi berbasis web yang dibuat menggunakan *framework* dan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*). Kemudian melakukan pengujian aplikasi dengan menggunakan pengujian *blackbox testing*. Setelah pengujian, dilakukan kesimpulan apakah fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan atau tidak.

Kata kunci: *Mark up pricing*, pembelian, penjualan, UML

Abstract

XYZ store sells various furniture, so that the determination of the selling price of a product is stable every month, the company must set a selling price that can cover all costs and in order to get the profit expected by the company so as not to suffer losses. Mark up pricing is the determination of the selling price by adding a mark up, which is the percentage increase in the selling price of each type of goods. Mark up pricing is usually used by entrepreneurs whose business is to buy and resell the goods after adding a percentage increase to make a profit. The purpose of applying the mark up pricing method is to provide periodic increases and decreases in selling prices for each month. The results of this study indicate that there is a difference between the current selling price and the selling price calculated using the mark up pricing method. In designing the furniture inventory system, the author uses UML (Unified Modeling Language) as a method for designing the system and designing the interface of the system to be built. After designing the system, then implementing the application, by creating a web-based application made using the PHP (Hypertext Preprocessor) framework and programming language. Then test the application using blackbox testing. After testing, conclusions are made whether the functions, inputs, and outputs of the software are in accordance with the required specifications or not.

Keywords: *Mark up pricing*, buying, selling, UML

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode *mark up pricing* merupakan salah satu metode penentuan harga yang biasanya dianggap paling simpel dan paling banyak diterapkan. Metode untuk penentuan harga yang ditetapkan dengan tujuan

tersendiri, yakni untuk menutup biaya tidak langsung serta laba rugi perusahaan. *Mark up* merupakan sebuah peningkatan harga atau jumlah rupiah yang telah ditambahkan dengan persentase kenaikan harga jual. Perlakuan dari sebuah *mark up* bisa membuat *margin* mengalami peningkatan. Perusahaan dengan satu atau

dua jenis barang, perhitungan harga pokok yang tidak terlalu sulit, namun sebaliknya bagi perusahaan yang memiliki produk yang bervariasi maka perhitungan harga pokok barang menjadi sulit.

Dengan melihat bahwa data pembelian dan data penjualan yang ada di Toko XYZ masih dilakukan dengan pencatatan dipembukuan, yang akan memiliki resiko hilangnya data-data tersebut dan tidak terorganisirnya data dengan baik, maka akan di rancang bangun sistem informasi inventori furniture untuk penyimpanan data transaksi beserta laporannya yang bertujuan agar data terorganisir dengan baik dan secara langsung disimpan ke dalam *database*. Sistem tersebut terdiri dari menu untuk menyimpan data pembelian, data penjualan, data barang, data supplier, beserta laporan rekapitulasi pembelian, penjualan, dan profit.

Untuk memberikan kenaikan dan penurunan harga jual barang setiap bulan secara berkala di Toko XYZ, maka digunakan metode *mark up pricing* pada sistem informasi inventori furniture yang akan dibangun dan terdapat diskon (penurunan harga) setiap bulannya untuk menarik perhatian pelanggan, dimana persentase penurunan harganya ditentukan oleh sistem, harga kenaikan dan penurunan akan berlaku selama 9 bulan. Setelah 9 bulan terdapat harga *flashsale* selama 3 bulan untuk menghabiskan barang yang masih ada digudang. Untuk perhitungan kenaikan harga menggunakan metode *mark up pricing*, dengan cara harga beli ditambah dengan persentase kenaikan setiap jenis barang, untuk rumus menghitung diskon dengan cara harga jual barang dikurangi dengan persentase penurunan setiap jenis barang dan untuk harga *flashsale*, harga jual barang akan kembali ke harga beli awal atau harga modal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini diambil judul tentang: “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode *Mark Up Pricing* pada Toko XYZ Kramatwatu Serang Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Belum adanya sistem informasi inventori furniture untuk menyimpan data penjualan dan data pembelian di Toko XYZ;
- 2) bagaimana memberikan kenaikan harga jual barang secara berkala untuk setiap bulannya;
- 3) bagaimana membuat pelanggan tertarik untuk membeli furniture yang ada di Toko XYZ.

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari penelitian ini antara lain :

- 1) Rancang bangun sistem informasi inventori furniture pada Toko XYZ untuk menyimpan data penjualan dan data pembelian;
- 2) menerapkan metode *mark up pricing* untuk memberikan kenaikan dan penurunan harga jual secara berkala yang diatur oleh sistem setiap bulannya;
- 3) diterapkan penurunan harga jual atau diskon untuk setiap bulannya dan diberikan harga *flashsale* selama 3 bulan diakhir tahun dimana persentasenya ditentukan oleh sistem.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rancang Bangun Sistem Informasi

Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tertentu. Dengan demikian Rancang bangun adalah menganalisa untuk menciptakan suatu sistem atau memperbaiki sistem yang sudah ada pada suatu instansi. Berikut langkah-langkah untuk rancang bangun suatu sistem informasi inventori furniture [1]:

- 1) Menentukan tempat yang akan dijadikan studi kasus untuk rancang bangun sistem informasi inventori furniture.
- 2) Merumuskan masalah yang terjadi pada studi kasus inventori furniture untuk dijadikan bahan dalam penyelesaian masalah.
- 3) Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada studi kasus untuk mengumpulkan data pada pembahasan rancang bangun sistem informasi inventori furniture.
- 4) Proses mengumpulkan data dengan cara observasi ke tempat studi kasus yaitu Toko XYZ Kramatwatu Kabupaten Serang dan melakukan wawancara dengan pemilik toko untuk mendapatkan data lengkap sebagai bahan untuk rancang bangun sistem informasi inventori furniture.
- 5) Melakukan analisis perancangan sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dibangun, serta menentukan metode algoritma yang dipakai pada sistem informasi inventori tersebut, agar sistem berjalan sesuai dengan algoritma yang sudah ditentukan. Metode algoritma yang dipakai adalah metode *mark up pricing* untuk menentukan harga jual yang setiap bulannya akan berubah untuk mendapatkan keuntungan toko.
- 6) Membuat model desain (perancangan sistem) yang akan dibangun dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), mulai dari membuat *use case* diagram, *class* diagram, *sequence* diagram, *activity* diagram, *statechart* diagram, *component* diagram, dan *deployment* diagram.
- 7) Membuat perancangan antarmuka (*user interface*) sistem informasi inventori furniture untuk

- mengetahui gambaran antarmuka sistem yang akan dibuat.
- 8) Melakukan implementasi rancang bangun sistem informasi inventori furniture dengan membuat *database* dengan menggunakan *MySQL*, menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), menggunakan *framework codeigniter 3* dan memakai text editor *sublime*.
 - 9) Melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode *blackbox testing* untuk mengetahui apakah algoritma yang dipakai berjalan sesuai dengan yang ditentukan atau tidak, dan apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.
 - 10) Membuat kesimpulan hasil pengujian, apakah sistem informasi inventori furniture berjalan sesuai dengan algoritma yang ditentukan, dan tidak ada yang error pada saat aplikasi dijalankan.

2.2 Metode *Mark Up Pricing*

Metode penetapan harga *mark up (mark up pricing)* adalah menambahkan biaya per unit dengan laba yang diharapkan, *mark up pricing* digunakan di kalangan pedagang pengecer. Dapat disimpulkan bahwa *mark up pricing* merupakan suatu metode untuk menetapkan harga jual barang dengan cara menambahkan harga beli barang dengan *mark up* atau persentase keuntungan setiap jenis barang. Berikut ini langkah-langkah untuk menentukan harga jual dan diskon furniture menggunakan metode *mark up pricing* [2]:

- 1) Mengetahui awal harga beli furniture dari supplier pada saat melakukan pembelian furniture untuk memenuhi stok barang di gudang.
- 2) Sistem mengatur harga (naik, diskon dan *flashsale*) untuk log setiap bulannya dan menampilkan harga terbaru pada bulan saat ini di menu stok barang.
- 3) Kemudian sistem menghitung harga (naik, diskon dan *flashsale*) furniture dengan rumus metode *mark up pricing* dengan cara menambahkan harga beli dengan *mark up* atau persentase kenaikan harga jual furniture. Rumus sederhana dalam mencari harga jual dengan metode *mark up pricing* adalah sebagai berikut:

$$\text{Harga jual} = \text{Harga beli} + \text{Mark Up}$$

Gambar 1. Rumus Harga Jual Dengan *Mark Up Pricing*

Gambar 1 menjelaskan tentang rumus mencari harga jual dengan metode *mark up pricing*, dalam rumus tersebut terdapat harga beli produk atau modal awal untuk membeli produk kemudian ditambahkan dengan *mark up* (persentase keuntungan setiap jenis barang).

- 4) Pada saat sistem menghitung diskon maka rumus yang dipakai adalah sebagai berikut:

$$\text{Diskon} = \text{Harga jual} - \text{persentase pengurangan}$$

Gambar 2. Rumus Harga Jual dengan *Mark Up Pricing*

Gambar 2 menjelaskan tentang rumus mencari diskon, dengan cara harga jual barang dikurangi dengan persentase pengurangan harga jual setiap jenis barang, maka setelah dihitung akan mendapatkan harga diskon.

2.3 Penjelasan Pembelian

Pembelian adalah transaksi belanja untuk barang masuk atau pengeluaran uang yang kita lakukan untuk mendapatkan produk yang akan dijual, transaksi ini terjadi pada *supplier* yang produknya dibeli. Disimpulkan bahwa pembelian adalah proses transaksi memperoleh produk untuk dijual kembali agar mendapatkan keuntungan. Berikut langkah-langkah implementasi metode *mark up pricing* pada proses pembelian furniture [3]:

- 1) Menentukan *supplier* yang akan dijadikan pemasok untuk pemesanan furniture permintaan pelanggan.
- 2) Mengetahui harga satuan beli furniture dari supplier setelah barang sudah jadi siap untuk dikirim ke toko.
- 3) Tambah data pembelian untuk menginputkan tanggal beli, nama barang, nama supplier, jumlah qty, harga beli satuan, dan total harga pada sistem inventori agar data barang yang dipesan tersimpan ke dalam database.
- 4) Setelah semua barang yang sudah dipesan datang ke Toko XYZ, kemudian pegawai (admin), memvalidasi data barang untuk dimasukkan ke gudang. Pegawai dapat menginputkan pada sistem jumlah barang yang dikirim ke toko dan jumlah barang yang dibatalkan, serta menginputkan tanggal barang untuk dimasukkan ke gudang.
- 5) Mulai dari tanggal dimasukkan ke gudang, maka sistem akan mulai menghitung harga (naik dan turun) secara berkala untuk setiap bulannya sampai 9 bulan, persentase naik dan turun harga ditentukan oleh sistem.

2.4 Penjelasan Penjualan

Penjualan adalah proses akhir dari kegiatan pemasaran, karena pada proses ini ada penetapan harga, serah terima barang dan adanya pembayaran yang disepakati oleh penjual dan pembeli. Dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah menyerahkan barang kepada pembeli dengan kesepakatan harga yang sudah ditentukan. Berikut langkah-langkah implementasi metode *mark up pricing* pada proses penjualan furniture [4]:

- 1) Pada saat admin menginputkan barang yang dipilih pelanggan, sistem sudah bekerja menghitung harga (naik, turun, dan *flashsale*) secara berkala untuk setiap bulannya selama 9 bulan. Sistem yang menentukan sendiri persentase kenaikan dan penurunan harga. Jadi harga jual yang ditentukan sesuai dengan harga yang telah ditentukan oleh metode *mark up pricing*.
- 2) Jika masih tersisa digudang sudah melewati 9 bulan, sistem bekerja untuk mengembalikan harga jual sekarang ke harga beli awal (harga *flashsale*), karena setelah melewati 9 bulan.

2.5 UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasikan objek. Disimpulkan bawah UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”, pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks. Berikut langkah-langkah membuat perancangan desain sistem informasi inventori furniture dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebagai berikut [5]:

- 1) Pertama, membuat *use case* diagram sebagai pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi inventori furniture yang akan dibuat, *use case* merupakan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat, untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.
- 2) Kedua, membuat *activity* diagram yaitu dengan menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau algoritma yang akan bekerja pada sistem informasi inventori yang ada pada perangkat lunak yang dibangun, pada *activity* diagram ini menjelaskan algoritma dari metode *mark up pricing*.
- 3) Ketiga, membuat *sequence* diagram yang menggambarkan kelakuan objek *use case* dengan mendiskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses.
- 4) Keempat, membuat *class* diagram yang menggambarkan rancangan *database* atau struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.
- 5) Kelima, membuat *statechart* diagram yang menggambarkan transisi dan perubahan keadaan

(dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima.

- 6) Keenam, membuat *component* diagram yang menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil.
- 7) Ketujuh, membuat *deployment* diagram yang menggambarkan detail bagaimana komponen dikembangkan dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa). Sebuah node adalah server, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya.
- 8) Kedelapan, membuat struktur menu yang menggambarkan perancangan antarmuka yang akan ada di sistem inventori *furniture*, meliputi menu yang akan ditampilkan. Dalam hak akses menu pegawai yaitu menu pembelian, menu penjualan, menu barang, menu supplier, menu laporan penjualan, menu laporan pembelian, dan menu laporan profit. Sedangkan menu yang ditampilkan dalam hak akses menu pemilik toko yaitu menu barang, menu laporan pembelian, menu laporan penjualan, dan menu laporan profit.

2.6 Framework *CodeIgniter*

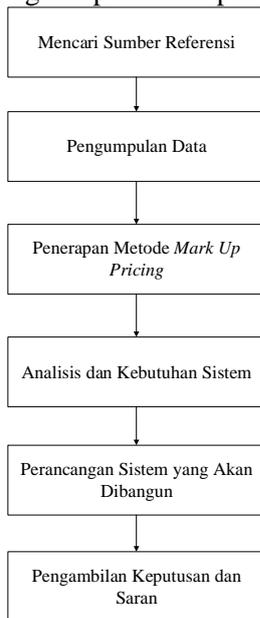
CodeIgniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur yang memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti *helpers and libraries* untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dapat disimpulkan bawah *CodeIgniter* merupakan sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal. Aplikasi yang dibuat menggunakan *codeigniter* bisa berjalan cepat, karena sudah ada kerangka tiap folder untuk membuat kode program. Berikut langkah-langkah membuat *framework codeigniter* [7]:

- 1) Langkah pertama kita siapkan aplikasi yang dibutuhkan, yaitu:
 - a) Aplikasi *WebServer* nya, dengan menggunakan *XAMPP*.
 - b) Aplikasi *Web Browser*, contoh: *Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera*, dll.
 - c) *Framework CodeIgniter* itu sendiri.
- 2) Download *Framework CodeIgniter* versi terbaru 3.0.4 pada <https://www.codeigniter.com/download>

- bisa klik Download *Codeigniter 3* untuk mendownload versi terbarunya.
- 3) Ganti Nama Folder *CodeIgniter-3.0.4* dengan nama folder proyek yang akan dibuat, disini akan ganti dengan CI.
 - 4) Buka aplikasi *XAMPP*, dan klik *start* pada *apache* dan *MySQL*.
 - 5) Buka hasilnya pada *web browser*, dan ketikkan link pada *url address* dengan *http://localhost/CI/index.php/welcome*, maka akan muncul tampilan.
 - 6) Maka, *Framework CodeIgniter* telah terinstall.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan mencari sumber referensi dari jurnal dan situs internet, kemudian semua data dikumpulkan, tahap selanjutnya menjelaskan penerapan metode yang dipakai dalam sistem yang akan dibangun yaitu metode *mark up pricing* dan menganalisis sistem yang sedang berjalan, setelah itu melakukan perancangan sistem yang akan dibangun, tahap yang terakhir menyimpulkan kegiatan dari penelitian dan memberi saran untuk penelitian selanjutnya. Tahap penelitian tersebut diilustrasikan dalam diagram penelitian pada Gambar 3.



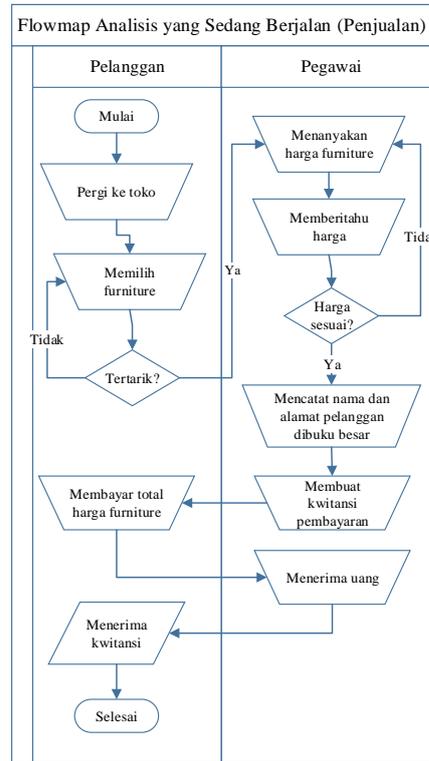
Gambar 3. Diagram Blok Tahap Penyusunan Laporan

Gambar 3 menjelaskan tentang diagram blok tahap penyusunan laporan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu mencari sumber referensi, pengumpulan data, penerapan metode *mark up pricing*, analisis sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem yang akan dibangun, tahap yang terakhir pengambilan keputusan dan saran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Kebutuhan Sistem

4.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan Pada Proses Pembelian

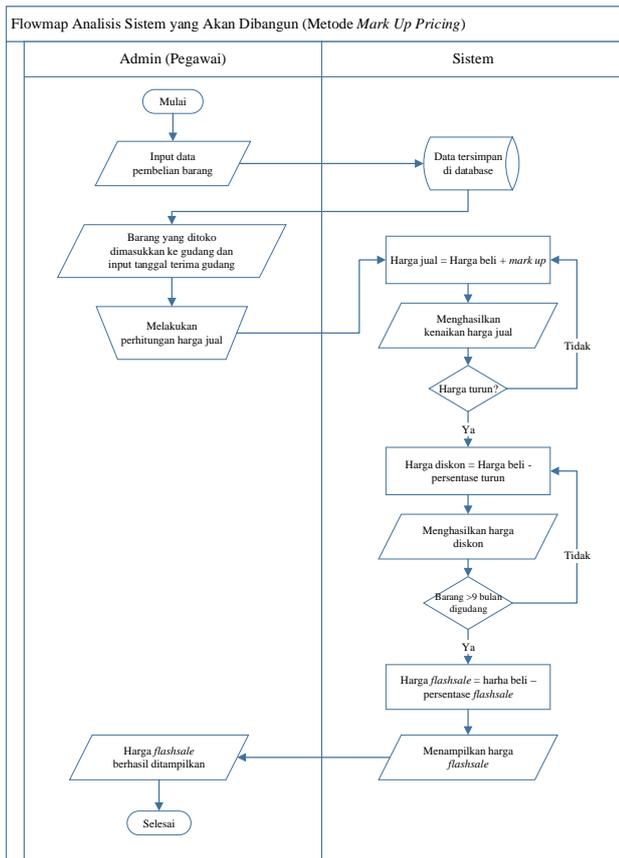


Gambar 4. Flowmap Analisis Sistem yang Sedang Berjalan (Penjualan)

Pada Gambar menjelaskan tentang *flowmap* (alur proses) analisis yang sedang berjalan pada proses penjualan furniture. Mulai dari pelanggan data ke toko untuk memilih furniture, kemudian menanyakan harga furniture kepada pegawai toko, setelah sepakat dengan harganya, pegawai mencatat nama pelanggan dan alamat lengkap untuk proses pengiriman furniture. Kemudian pegawai membuat kwitansi total harga furniture, pelanggan membayar total harga furniture, dan pegawai toko memberikan kwitansi sebagai bukti transaksi.

4.1.2 Analisis Sistem yang Akan Dibangun Algoritma *Mark Up Pricing*

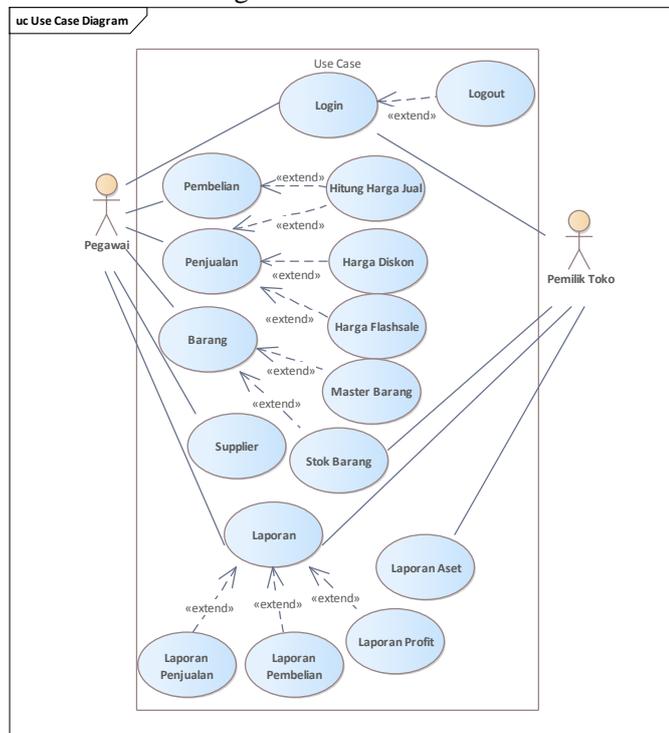
Gambar 5 menjelaskan tentang *flowmap* algoritma analisis sistem yang akan dibangun pada metode *mark up pricing*. Yang pertama, jika barang yang dipesan sudah sampai ditoko dimasukkan ke gudang, maka sistem mulai menghitung harga (naik dan turun) secara berkala selama 9 bulan, dimana persentasenya ditentukan oleh sistem. Jika barang >9 disimpan digudang, maka sistem akan menghitung harga *flashsale*.



Gambar 5. Flowmap Analisis Sistem yang Akan Dibangun Algoritma Mark Up Pricing

4.2. Perancangan Sistem

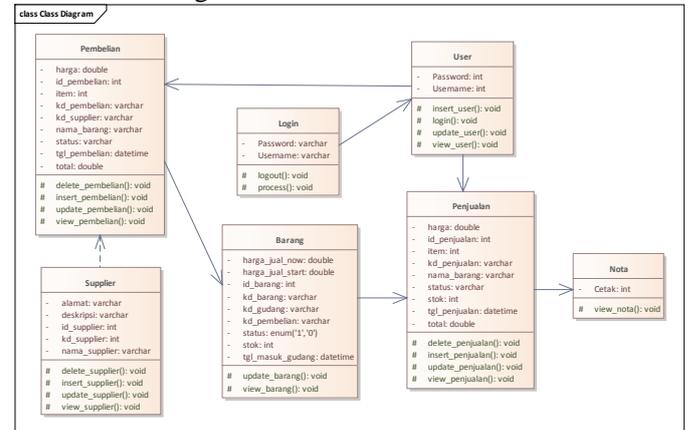
4.2.1 Use Case Diagram



Gambar 6. Use Case Sistem Informasi Inventori

Gambar 6 menjelaskan tentang *use case* sistem informasi inventori furniture, sistem yang akan dibuat memiliki dua aktor yaitu admin dan pemilik toko. Hak akses untuk admin dapat mengakses menu penjualan, menu pembelian, menu barang, menu supplier, dan menu laporan. Sedangkan untuk hak akses pemilik toko dapat mengakses menu barang dan menu laporan.

4.2.2 Class Diagram



Gambar 7. Class Diagram

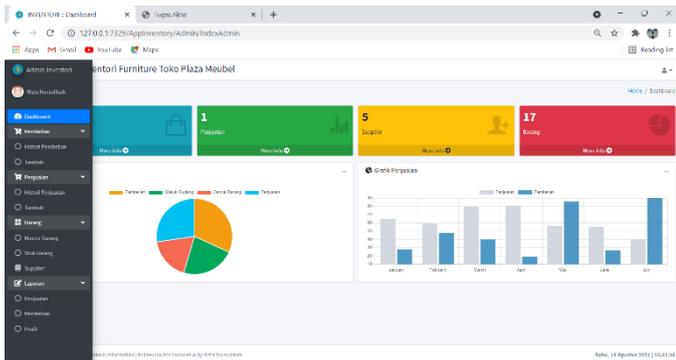
Gambar 7 menjelaskan tentang *class* diagram sistem informasi inventori furniture. *Class* diagram merupakan diagram yang memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar objek. *Class* diagram juga merupakan gambaran struktur dari *database* yang dipakai pada sistem yang akan dibangun.

4.3 Implementasi

Implementasi merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain kedalam bentuk pemrograman untuk menghasilkan suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan. Dengan dilakukannya pengujian dan implementasi dapat memunculkan keunggulan pada sistem yang lama dan mengurangi kesalahan pada sistem yang baru. Tahap-tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting setelah membuat suatu aplikasi, karena dengan cara ini kesalahan dan bagaimana aplikasi itu berjalan dengan baik atau tidak dapat ditemukan sehingga sistem atau aplikasi dapat diperbaiki.

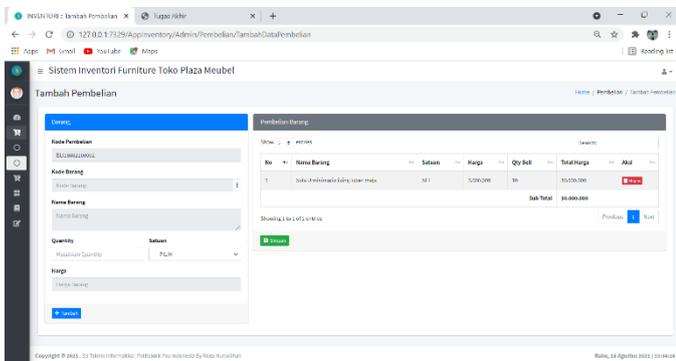
4.3.1 Analisa Hasil Implementasi

Dari hasil perancangan aplikasi yang telah dibuat maka dihasilkan implementasi antarmuka sebagai berikut:



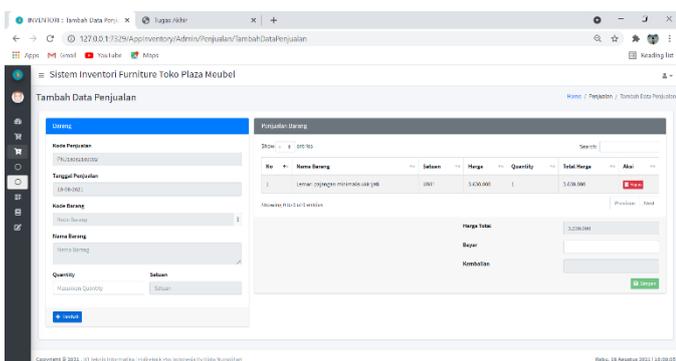
Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Admin

Gambar 8 merupakan tampilan halaman utama admin ketika admin (pegawai) sudah melakukan login akan menampilkan halaman utama admin, yang terdiri dari dashboard dan menu-menu.



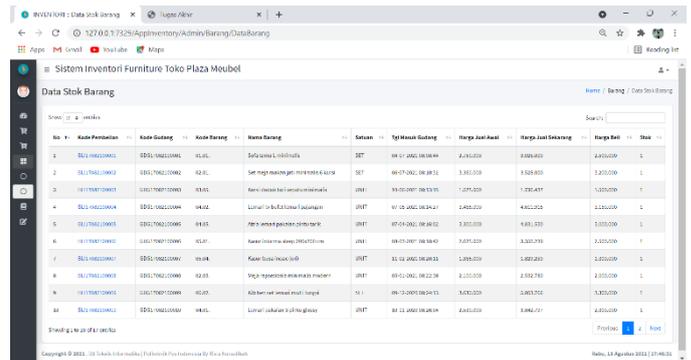
Gambar 9. Tampilan Halaman Tambah Pembelian

Gambar 9 merupakan tampilan tambah pembelian ketika admin (pegawai) sudah berada di halaman utama, admin dapat mengakses menu tambah pembelian untuk melakukan transaksi pembelian barang ke supplier.



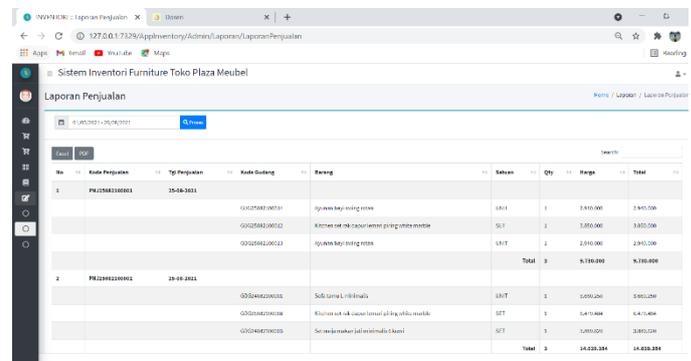
Gambar 10. Tampilan Halaman Tambah Penjualan

Gambar 10 merupakan tampilan tambah penjualan ketika admin (pegawai) sudah berada di halaman utama, admin dapat mengakses menu tambah penjualan untuk melakukan transaksi penjualan.



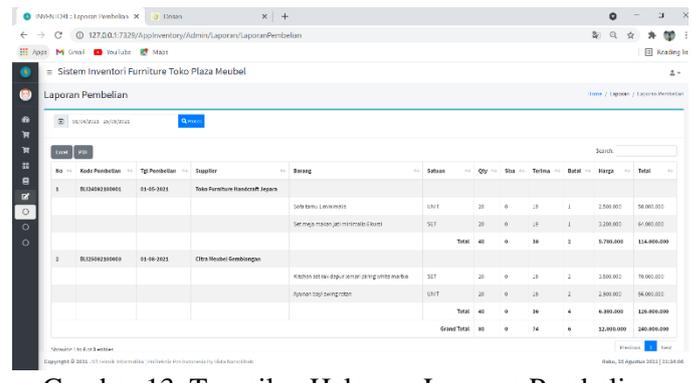
Gambar 11. Tampilan Halaman Stok Barang

Gambar 11 merupakan tampilan stok barang ketika admin (pegawai) sudah berada di halaman utama, admin dapat mengakses menu barang kemudian klik menu stok barang untuk melihat data barang.



Gambar 1. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Gambar 12 merupakan tampilan halaman laporan penjualan ketika admin (pegawai) sudah berada di halaman utama, admin dapat mengakses menu laporan penjualan untuk melihat laporan penjualan dan cetak laporan penjualan.



Gambar 13. Tampilan Halaman Laporan Pembelian

Gambar 13 merupakan tampilan halaman laporan pembelian ketika admin (pegawai) sudah berada di halaman utama, admin dapat mengakses menu laporan pembelian untuk melihat laporan pembelian dan cetak laporan pembelian.

No	Kode Perjanjian	Tgl Perjanjian	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Harga Jual	Profit
1	PR0000000001	20-08-2021	0000000001	Aksesoris meja makan	UNIT	1	2.000.000	2.000.000	0
			0000000002	Kursi kayu dengan sandaran kepala marok	SET	2	2.000.000	2.000.000	0
			0000000004	Aksesoris meja makan	UNIT	1	2.000.000	2.000.000	0
				Total		4	8.000.000	8.000.000	0
2	PR0000000002	20-08-2021	0000000001	Aksesoris meja makan	UNIT	1	2.000.000	3.000.000	1.000.000
			0000000002	Kursi kayu dengan sandaran kepala marok	SET	1	2.000.000	4.000.000	2.000.000
			0000000003	Meja makan kayu dengan sandaran kepala marok	SET	1	2.000.000	3.000.000	1.000.000
				Total		3	6.000.000	10.000.000	4.000.000

Gambar 14 Tampilan Halaman Laporan Profit

Gambar 14 merupakan tampilan halaman laporan profit ketika admin (pegawai) sudah berada di halaman utama, admin dapat mengakses menu laporan profit untuk melihat laporan profit dan cetak laporan profit.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan, implementasi dan pengujian sistem inventori furniture terdapat beberapa kesimpulan antara lain:

- 1) Sistem informasi inventori untuk Toko XYZ ini dibuat berbasis web untuk menyimpan data penjualan, data pembelian, data stok barang, data supplier, dan rekapitulasi laporan penjualan, laporan pembelian, laporan profit maupun laporan asset agar lebih terorganisir dengan baik.
- 2) Sistem inventori ini dibuat dengan menggunakan metode *mark up pricing* yaitu metode untuk menghitung kenaikan harga beli, sehingga pemilik toko mendapatkan keuntungan dari hasil penjualannya dan agar kenaikan harga jual barang lebih stabil setiap bulannya.
- 3) Sistem inventori furniture dapat bekerja untuk menghitung kenaikan harga jual barang ketika barang dimasukkan ke gudang, menghitung harga diskon barang ≤ 9 bulan digudang, dan mengembalikan ke harga beli awal barang yang > 9 bulan disimpan digudang.

5.2 Saran

Dalam mengembangkan sistem inventori furniture ini, ada beberapa saran yang berhubungan dengan pengembangan sistem yang dibuat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem inventori furniture perlu dikembangkan untuk meningkatkan keamanan sistem (*security*) agar hak akses lebih terjaga dan data yang tersimpan tidak hilang.
- 2) Sistem inventori dapat dikembangkan untuk aplikasi web *hosting* agar tempat penyimpanan data atau file dari sebuah aplikasi dapat secara online, sehingga

bisa di akses oleh orang banyak dengan jaringan internet.

- 3) Sistem dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya menjadi sistem inventori berbasis android.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulani, Giandari., Septiani, D., dan Sahara, P. N. F. 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance*. "ICIT Journal PT. PLN (Persero) Tangerang", 4(2).
- [2] Kotler, P., & Keller, K. L. 2021. *Manajemen pemasaran edisi 13 jilid 2*.
- [3] Gary Armstrong, Kotler. 2016. "Dasar-dasar Pemasaran Jilid 1, Edisi Kesembilan". Jakarta: Erlangga.
- [4] Mulyadi. 2010. *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- [5] A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [6] Hidayatullah, Priyanto., Jauhari Khairul Kawistara. 2014. *Pemrograman Web*. Bandung : Informatika Bandung.
- [7] Arrhioui, K., Mbarki, S., Betari, O., Roubi, S., & Erramdani, M. 2017. *A Model Driven Approach for Modeling and Generating PHP CodeIgniter based Applications*. *Transactions on Machine Learning and Artificial Intelligence*, 5(4), 259–266.
- [8] Raharjo, Budi. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- [9] A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.