

## SISTEM PENJUALAN DAN MONITORING ARUS MATERIAL BERBASIS MULTI WAREHOUSE

Khidir Ali Rajabi<sup>1</sup>, Emmy Wahyuningtyas<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

[khidir\\_ar@yahoo.co.id](mailto:khidir_ar@yahoo.co.id)

### Abstrak

Toko Aliyah merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan bahan pangan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau khalayak umum. Permasalahan yang ada pada toko tersebut ialah mengenai penggunaan transaksi yang masih dilaksanakan secara manual sehingga dapat menghambat kinerja penjualan yang sedang berlangsung. Maka dari itu peneliti mengusulkan suatu sistem penjualan dan monitoring yang diharapkan dapat membantu memperlancar dalam proses penjualan dan monitoring arus material.

Penelitian ini diawali dengan mendata barang yang masih tersedia didalam toko, langkah selanjutnya ialah menganalisa suatu masalah yang ada pada studi kasus sehingga peneliti dapat mendapatkan data yang benar. Kemudian metode yang digunakan adalah mencari jarak terdekat atau *Shortest Path* untuk mengatasi permasalahan pergudangan agar tidak adanya penumpukan barang pada setiap Gudang. Peneliti merancang sistem penjualan dan monitoring berbasis multi warehouse mempermudah dalam pemasaran produk, karena dapat mengatur stok toko dan memperbarui produk toko, serta proses dalam verifikasi pembayaran juga cukup mudah.

**Kata Kunci:** Sistem Penjualan, *Monitoring*, *Multi Warehouse*.

### Abstract

*Aliyah shop is a shop engaged in the sale of foodstuffs that are used to meet the needs of the community or the general public. The problem that exists in this store is regarding the use of transactions that are still carried out manually so that it can hinder the ongoing sales performance. Therefore, the researcher proposes a sales and monitoring system which is expected to help expedite the sales process and monitor material flows.*

*This research begins by listing the items that are still available in the store, the next step is to analyze a problem in the case study so that the researcher can get the correct data. Then the method used is to find the closest distance or Shortest Path to solve the warehousing problem so that there is no accumulation of goods in each warehouse. Researchers designed a multi warehouse-based sales and monitoring system to simplify product marketing, because it can manage store stock and update store products, as well as the process of verifying payments is also quite easy.*

**Keywords:** *Selling System*, *Monitoring*, *Multi Warehouse*.

### I. PENDAHULUAN

Segala teknologi menuntut sesuatu pekerjaan manusia yang menggunakan manual dan masih kurang efisien. Pekerjaan yang dilakukan dengan manual sebaiknya lebih ditingkatkan dengan menggunakan sistem. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih mencatat di nota dan akan memperlambat pekerjaan penjualan.

Salah satu toko yang tidak menggunakan sistem komputerisasi adalah toko Aliyah. Toko Aliyah bergerak dalam bidang penjualan kebutuhan masyarakat contohnya sembako. Kegiatan yang

sering dilakukan sehari-harinya menjual kebutuhan bahan pokok warga. Permasalahan yang sedang dialami toko tersebut, cara penjualan barang yang biasanya masih ditulis menggunakan kertas secara manual.

Perlu adanya pengaplikasian menggunakan sistem komputerisasi dalam penjualan dan monitoring toko, maka untuk menangani permasalahan yang dialami, peneliti mengusulkan suatu sistem penjualan dan monitoring toko yang diharapkan dapat membantu karyawan melakukan transaksi, pengawasan penjualan, juga memonitor jumlah barang yang ada di setiap cabang toko sehingga dapat meminimalisir

resiko-resiko penumpukan barang secara berlebih di cabang tertentu.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Warung Sembako

Warung sembako merupakan salah satu bisnis usaha yang menjadi incaran masyarakat karena tersedianya kebutuhan pokok serta kebutuhan yang banyak dibutuhkan oleh masyarakat serta kelengkapan barang yang tersedia juga harga yang dijual bisa di jangkau oleh masyarakat dari yang memiliki pendapatan yang tinggi hingga masyarakat kalangan bawah pun harganya terjangkau. Singkatan dari Sembilan bahan pokok yang terdiri atas berbagai bahan- bahan makanan dan minuman yang secara umum sangat digemari oleh penduduk Indonesia secara umum. Tanpa adanya sembako di dalam kehidupan rakyat Indonesia bisa terganggu dikarenakan sembako merupakan kebutuhan pokok utama sehari-hari yang wajib ada di jual bebas di pasaran.

### 2.2 Sistem Manajemen Pergudangan

Sistem ialah suatu organisasi atau kumpulan interaksi dari manajemen dan sub-sistem, adalah sesuatu mengelola sumber daya sedangkan gudang adalah suatu wadah atau tempat penyimpanan barang sementara. Dapat disimpulkan suatu pengelolaan dari aktifitas yang saling terkait dalam aktifitas penyimpanan barang sementara. Diantara aktifitas tersebut adalah penerimaan dari pemasok barang, penanganan barang, pengeluaran barang ke tujuan adalah inti tujuan utama dari aktifitas penyimpanan. Sistem manajemen gudang ditujukan untuk menangani masalah-masalah kritis dan kompleks, menjaga agar seluruh rantai suplai tetap lancar. Dalam prosesnya manajemen gudang berkaitan dengan pengambilan, paketan, serta penyimpanan stok di dalam gudang.

### 2.3 Multi Warehouse

Sebuah perusahaan besar antarlain *manufacture* tidak akan terlepas dari aktivitas pergudangan atau lebih dikenal dengan *warehouse*. Dalam satu perusahaan terkadang memiliki banyak gudang yang disebut dengan *multi warehouse*. Untuk mempermudah mengatur stock barang di gudang yang berbeda – beda sebuah perusahaan *manufaktur* harus memiliki *Software Multi Warehouse* sebagai penunjang dalam beroperasional. Multi Warehouse adalah area yang berfungsi menyimpan barang hasil produksi atau untuk produksi (*finished goods*) dalam jumlah dan rentang waktu tertentu yang kemudian dikirimkan ke lokasi yang dituju berdasarkan permintaan lebih dari satu tempat atau banyak tempat.

### 2.4 Shortest Path

Masalah pencarian jalur pencarian lokasi terdekat dengan Gudang dikategorikan sebagai salah satu jenis masalah Shortest Path. Topik Shortest Path merupakan kelanjutan dari teori graf yang berbobot yaitu graf yang setiap sisinya (path) memiliki bobot.

Bobot tersebut dapat melambangkan jarak, waktu, biaya dan lain-lain. Setiap path yang akan dituju dari suatu graf menghubungkan sedikitnya 2 node yang menampilkan node tempat awal dan node akhir.

Ide atau gagasan yang terdapat dari pemecahan masalah Shortest Path adalah mencari bobot terkecil dari setiap path, sehingga ditemukan suatu rute dari node awal hingga ke node akhir dengan total bobot terkecil. Oleh karena itu diperlukan suatu metode algoritma untuk menyelesaikan masalah shortest path.

### 2.5 Google Maps

Google Maps adalah aplikasi yang mirip dengan Google Earth, namun ditampilkan dengan antarmuka web. Karena menggunakan *thin client browser* maka pengalaman yang akan diperoleh dari Google Maps tidak akan penuh seperti ketika menggunakan Google Earth. Jadi Google Maps adalah versi ringan dari Google Earth dengan beberapa yang di hapus. Google Maps bisa diakses di <http://maps.google.com> (Ali Zaki, 2010).

Google Maps API adalah layanan gratis yang diberikan oleh Google untuk mendukung perkembangan SIG, sehingga para developer *web* maupun sistem yang lain menggunakan Google Maps sebagai penunjang fasilitas di dalam sistemnya. Agar dapat menggunakan Google Maps, dibutuhkan suatu media penghubung antara Google Maps dengan sistem yang di bangun. Maka, dikembangkan suatu interface guna memfasilitasi hal tersebut, yaitu Google Maps API. Maps API inilah para pengguna internet maupun developer tidak perlu bersusah payah membangun suatu citra digital atau peta, sehingga yang difokuskan adalah data-data yang menjadi pendukung saja. Google Maps API adalah antarmuka pemrograman aplikasi yang menyediakan berbagai fungsi dan sekumpulan objek dalam bahasa *JavaScript* sehingga citra digital atau peta Google Maps dapat ditampilkan pada halaman *website* lain. Melalui Google.

### 2.6 Sublime Text

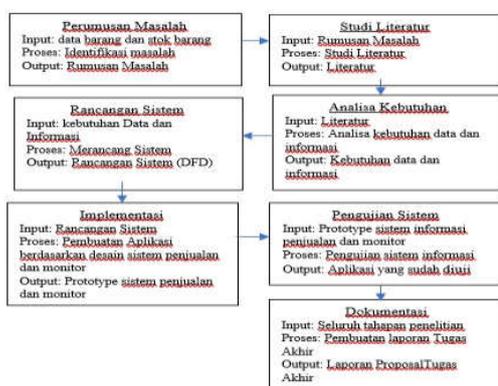
Sublime Text ialah alat atau aplikasi editor untuk mengkode dan teks yang digunakan berjalan berbagai *device operating system* dengan cara menggunakan teknologi *Phyton API*. Terbentuknya *software ST* terinspirasi dari software Vim, software ini sangat fleksibel dan powerfull. Dengan berbagai fungsi dari

aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublimepackages. ST bukan software gratisan dan juga aplikasi yang digunakan dapat di unduh secara gratis akan tetapi memiliki batas waktu yang sudah disediakan oleh pihak pemilik ST.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian sistem penjualan dan memonitoring pada toko Aliyah digambarkan dalam sebuah diagram alur penelitian sebagai berikut :



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian 3.2

#### Perumusan Masalah

Dalam pembuatan Tugas Akhir, Masalahmasalah yang hendak dikemukakan pada bagian ini dirumuskan dalam kalimat pertanyaan yang singkat dan sederhana tahap ini adalah kegiatan mencari sebanyak-banyaknya permasalahan. Rumusan permasalahan berdasarkan pada masalah pokok yang terdapat pada bagian latar belakang masalah..

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan terhadap sistem informasi penjualan dan monitoring pada toko Aliyah dan mendapati beberapa kendala pada sistem yang dapat menghambat kinerja toko, oleh sebab itu penulis menentukan beberapa rumusan masalah sesuai hasil pengamatan untuk dijadikan sebagai acuan dan tujuan penelitian.

#### 3.3 Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengupulkan data dari narasumber, web, jurnal ilmiah, buku, tugas akhir, buku referensi yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan *prototype* Sistem Penjualan dan Monitoring Arus Material Berbasis Multi Warehouse.

#### 3.4 Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah Menyusun dan proses mencari secara sistematis data yang sudah

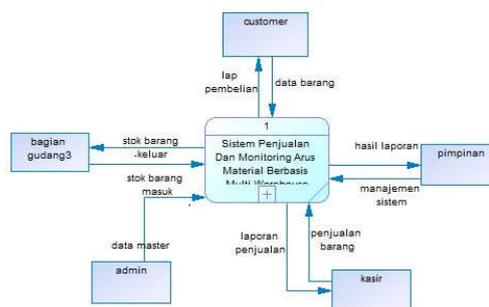
diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahanbahan lain, sehingga dapat mudah dipahami.

Penulis melakukan analisa dari studi literatur dengan melihat dan mempertimbangkan tinjauan pustaka, jurnal dan artikel yang didapat untuk menghasilkan desain sistem yang dapat menyelesaikan masalah dari hasil analisa masalah.

#### 3.5 Rancangan sistem

Pada tahap ini penulis telah selesai melakukan analisa, maka penulis mulai membuat desain sistem yang berisikan rancangan *Flowchart*, DFD, ERD dan rancangan antar muka dari sistem penjualan berbasis web. Tools yang digunakan untuk merancang sistem penjualan ini menggunakan Power Designer 2016 yang menghasilkan rancangan diagram aliran data.

Pada Diagram *Context* sistem penjualan berbasis web Ini menggambarkan proses antara admin, supplier, Pimpinan, customer. Diagram *Context* ini akan ditampilkan pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 2 Diagram Context

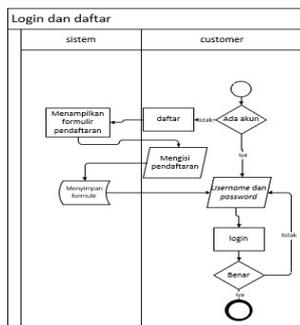
### IV. IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

#### 4.1 Flowchart Bisnis

Proses bisnis merupakan ilustrasi visual pekerjaan terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu (demi meraih tujuan tertentu).

##### 4.1.1 Flowchart Proses Login

Flowchart proses login pada gambar 3 menjelaskan tentang proses login yang dilakukan oleh customer.



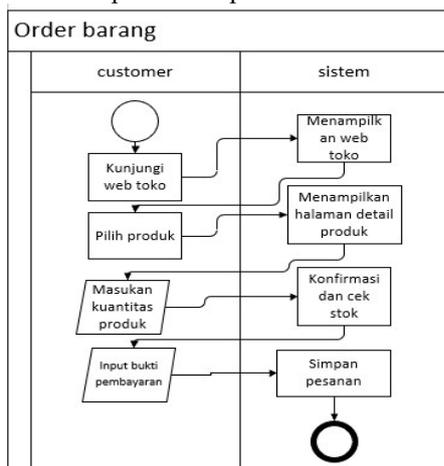
Gambar 3 proses login customer

Pada gambar 3 merupakan Flowchart Login dan Daftar untuk proses login. Terdapat 1 entitas yang terdiri dari customer. Proses login toko dimulai dari pengguna menginputkan user name dan password pembeli, lalu dilakukan pengecekan sistem apakah user name dan password tersimpan dalam database atau tidak. Apabila benar, login berhasil dan akan dilanjutkan ke masing-masing tampilan halaman pengguna. Apabila salah, akan muncul notifikasi user name atau password dan kembali pada halaman awal login.

Jika pengguna belum pernah mendaftar akan di arahkan ke formulir dan melakukan pengisian formulir, sistem akan melakukan pengecekan data yang diisi sudah benar, pengguna akan diarahkan kehalaman login.

### 4.1.2 Flowchart Proses Order Barang

Flowchart proses Order Barang pada gambar 4 menjelaskan tentang proses customer yang akan melakukan pembelian produk.



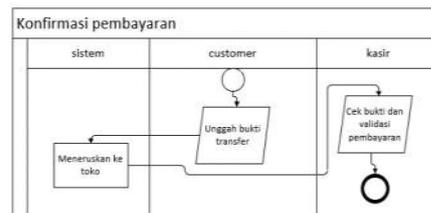
Gambar 4 proses Order Barang

Pada gambar 4 merupakan Flowchart Order barang untuk customer melakukan pembelian. Terdapat 1 entitas yaitu customer. Proses Order dimulai dari customer mengunjungi halaman toko, setelah halaman terlampir, customer memilih barang dan juga jumlah barang yang akan di beli. Setelah selesai melakukan pembeli customer diharap untuk

mengecek barang pembeliannya dan jika selesai customer upload bukti pembayaran dengan sesuai nominal harga barang yang sedang dibeli oleh customer. Tahap terakhir dari flowchart Order ini yaitu setelah customer selesai melakukan pembayaran laporan pesanan akan disimpan oleh sistem.

### 4.1.3 Flowchart Proses Konfirmasi Pembayaran

Flowchart proses input konfirmasi pembayaran pada gambar 5 menggambarkan alur input bukti pembayaran yang dilakukan oleh



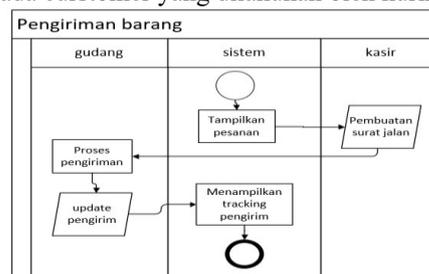
customer.

Gambar 5 proses konfirmasi pembayaran

Pada gambar 5 flowchart proses konfirmasi pembayaran merupakan Flowchart konfirmasi pembayaran customer. Terdapat 2 entitas yaitu customer dan kasir. Customer mengunggah bukti transfer, kemudian system meneruskan ke kasir untuk melakukan cek nominal jumlah transfer oleh customer dan melakukan validasi pembayaran.

### 4.1.4 Flowchart Proses Bisnis Pengiriman Barang

Flowchart proses bisnis pengiriman barang pada gambar 6 menggambarkan proses pengiriman barang kepada customer yang dilakukan oleh kurir.

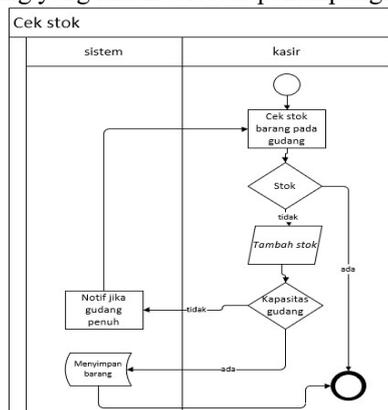


Gambar 6 Proses Bisnis Pengiriman Barang

Pada gambar 6 merupakan Flowchart pengiriman barang setelah kasir mengecek bukti pembayaran. Terdapat 2 entitas yaitu gudang dan kasir. Pengiriman barang dimulai dari kasir yang bertugas membuat surat jalan yang akan diteruskan ke gudang. Pihak gudang melakukan pengiriman yang akan melakukan proses pengiriman tersebut. Gudang akan melakukan update pengiriman barang, dan sistem menampilkan tracking pengiriman.

### 4.1.5 Flowchart Cek Stok

Flowchart proses bisnis cek stok barang merupakan proses dimana kasir melihat data stok yang tersedia di setiap Gudang, jika stok digudang habis maka akan ditambah oleh kasir. Apabila keluar peringatan Gudang penuh, kasir mencari Gudang yang masih tersedia penampungannya

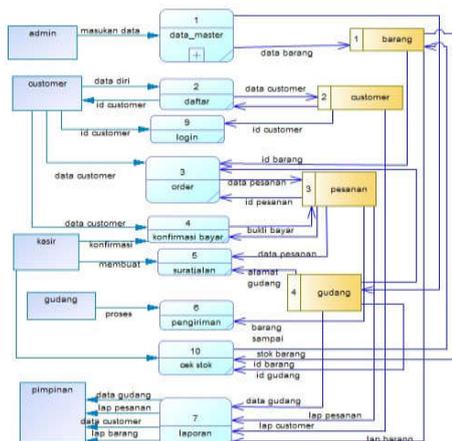


Gambar 7 Flowchart Cek Stok

### 4.2 DFD Level 1

Pada DFD level 1 sistem penjualan dan monitoring arus material berbasis multi warehouse adalah hasil penjabaran dari diagram konteks

sebelumnya. DFD sistem penjualan berbasis multiwarehouse akan ditampilkan pada gambar 8 berikut:



Gambar 8 DFD level 1

Pada DFD level 1 hasil penjabaran dari diagram konteks, yang dimana memiliki 6 proses utama yaitu:

#### 1. Data master

Pada proses ini digunakan untuk Admin toko melakukan input data dan update data produk kedalam sistem.

#### 2. Daftar

Pada proses ini digunakan untuk customer melakukan pendaftaran dan akan disimpan oleh sistem data customer yang sudah didaftarkan.

#### 3. Order

Pada proses ini digunakan untuk customer melakukan proses pembelian produk yang sedang dibutuhkan dan akan dibeli oleh pihak customer.

#### 4. Konfirmasi bayar

Pada proses ini digunakan pada customer untuk melakukan input bukti pembayaran yang telah dibayarkan oleh customer.

#### 5. Surat jalan

Pada proses ini sistem membuat surat jalan yang berisikan alamat pembeli, nama pembeli, tanggal pembeli, beserta produk yang sudah dibeli oleh pihak customer

#### 6. Pengiriman

Pada proses ini digunakan proses pengiriman oleh pihak yang berada di gudang dan melakukan proses pengiriman kepada pihak customer.

#### 7. Cek stok

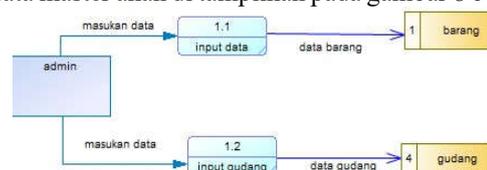
Pada proses ini sistem akan memperlihatkan stok yang tersedia pada setiap Gudang, yg terdapat nama produk, lokasi Gudang, serta stok produk.

#### 8. Laporan

Pada proses ini digunakan untuk pihak toko akan mendapatkan laporan seluruh aktivitas toko yang akan dijelaskan di DFD level 2.

### 4.3 DFD Level 2 Data Master

Pada DFD level 2 Data master terdiri dari 2 data master yaitu master barang dan master user. DFD level 2 data master akan di tampilkan pada gambar 8 berikut:

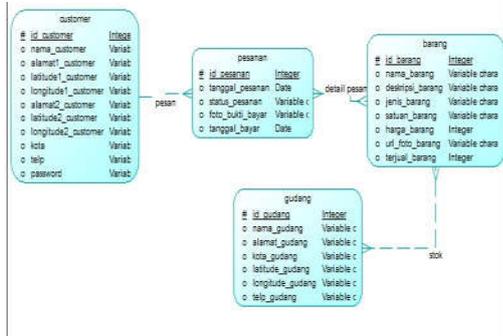


Gambar 9 DFD Level 2 data master

Dalam proses ini memperlihatkan 2 proses yaitu admin input data master ke sistem antara lain data yang diinput adalah data barang dan alamat gudang.

## 4.4 Conceptual Data Model

Berikut ini adalah rancangan hasil Conceptual Data Model sistem penjualan dan monitoring arus material berbasis muti warehouse

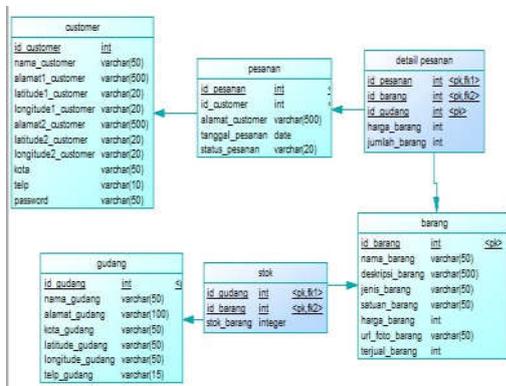


Gambar 10 CDM

Struktur dari keseluruhan aplikasi data, tidak tergantung pada software atau pertimbangan dari model struktur data. Conceptual Data Model mengacu pada sistem penjualan dan monitoring arus material berbasis muti warehouse

## 4.5 Physical Data Model

Berikut ini merupakan rancangan Physical Data Model dari sistem penjualan dan monitoring arus material berbasis muti warehouse.



Gambar 11 PDM

Penjelasan dari gambar 11 PDM merupakan gambaran secara detail basisdata dalam tampilan fisik. Pada gambar PDM 11 mengacu pada sistem penjualan dan monitoring arus material berbasis muti warehouse

## 4.6 Interface

Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dan user. Rancangan Interface merupakan desain untuk tampilan program yang akan dibuat sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, berikut rancangan Interface program yang diusulkan :

## 4.6.1 Desain Interface Halaman Customer

Desain Interface halaman Customer merupakan gambar tampilan pada awal sistem yang akan di buat seperti pada gambar 12 berikut :



Gambar 12 Interface Halaman Customer

Pada gambar 12 Pada halaman ini merupakan rancangan halaman utama customer ketika masuk kesistem,yang berisi jenis produk, macam-macam produk, serta pencarian produk

## 4.6.2 Desain Interface Halaman Detail Produk

Desain Interface halaman Detail Produk merupakan gambaran tampilan pada sistem produk yang akan di buat seperti pada gambar 12 berikut :

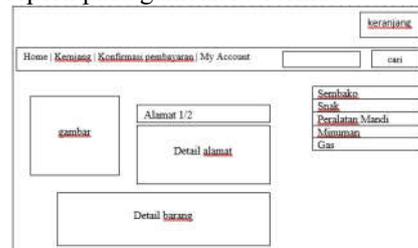


Gambar 13 Interface Halaman Detail Produk

Pada gambar 13 Rancangan detail produk, adalah tampilan dimana customer mengecek detail produk dan jumlah produk yang akan dibeli oleh pihak customer.

## 4.6.3 Desain Interface Kranjang Customer

Desain Interface halaman kranjang customer merupakan gambaran tampilan pada sistem yang akan di buat seperti pada gambar 14 berikut :

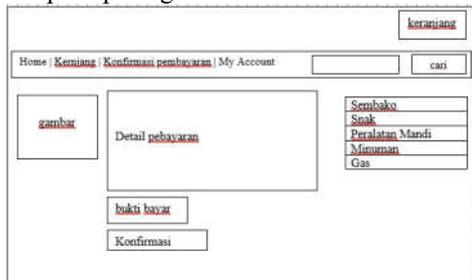


Gambar 14 Interface Halaman Kranjang Customer

Pada gambar 14 Dihalaman ini terdapat jenis produk, pencarian produk serta total jumlah produk yang sudah dipilih dan akan dibayarkan oleh customer

## 4.6.4 Desain Interface Halaman Konfirmasi Pembayaran

Desain Interface halaman konfirmasi pembayaran merupakan gambaran tampilan pada sistem yang akan di buat seperti pada gambar 15 berikut :



Gambar 15 Interface Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 15 Pada halaman ini merupakan rancangan Interface halaman customer diminta untuk upload bukti pembayaran yang akan di verifikasi oleh pihak toko, yang berisi detail pembayaran, upload bukti pembayaran, serta konfirmasi pembayaran.

## 4.6.5 Desain Interface Halaman Tambah Stok

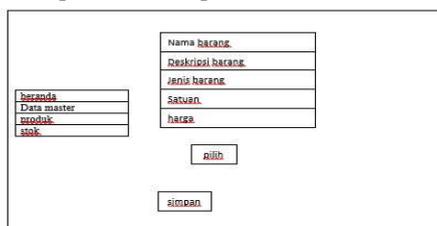
Desain Interface halaman tambah stok merupakan gambaran dari sisi admin jika ingin melakukan update stok pada sistem toko penjualan dan monitoring berbasis multi warehouse.



Gambar 16 Interface Halaman Tambah Stok

## 4.6.6 Desain Interface Halaman Data Produk

Desain Interface halaman Data Produk merupakan halaman dari sisi admin untuk menambah produk yang akan di tampilkan di tampilan customer.



Gambar 17 Interface Halaman Tambah Stok

## 4.7 Implementasi

Pada bab ini membahas perancangan sistem dan hasil ujicoba sistem. Perancangan sistem meliputi.

1. Halaman utama customer
2. Halaman penyortiran stok
3. Halaman informasi prosuduk
4. Halaman keranjang
5. Halaman konfirmasi pembayaran
6. Halaman lacak pesanan
7. Halaman data diri customer
8. Halaman login admin
9. Halaman beranda admin
10. Halaman versifikasi pembayaran
11. Halaman cetak surat jalan
12. Halaman Tambah Stok
13. Halaman Monitor Stok
14. Halaman Notifikasi Stok
15. Halaman Tambah Produk

### 4.7.1 Halaman Utama Customer

Berikut ini halaman utama yang akan dilihat oleh customer.

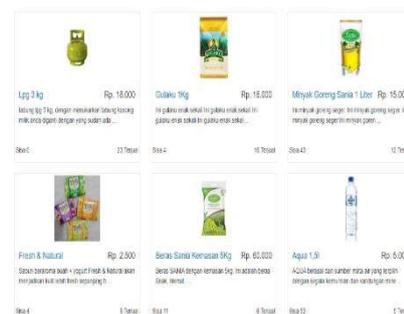


Gambar 18 halaman utama pengguna

Gambar 18 merupakan tampilan halaman utama customer sistem penjualan dan monitoring berbasis multi warehouse.

### 4.7.2 Halaman Penyortiran Stok

Berikut adalah halaman produk yang dimana data produk akan disortir berdasarkan jumlah terjualnya



Gambar 19 Sortir Produk

Pada gambar diatas merupakan halaman produk pada customer yang sudah disortir dengan jumlah penjualan

### 4.7.3 Halaman Informasi Produk

Berikut ini merupakan tampilan yang dilihat oleh customer tentang informasi produk.



Gambar 20 informasi produk

Pada gambar 20 merupakan halaman informasi produk yang dimana terdapat gambar produk, quantity produk, serta deskripsi produk.

### 4.7.4 Halaman keranjang

Berikut ini merupakan tampilan halaman keranjang yang dapat dilihat oleh customer



Gambar 21 halaman keranjang

Pada gambar 21 adalah halaman keranjang yang dihalaman terdapat alamat utama dan alamat kedua sisi customer, dan terdapat juga detail produk yang akan dibeli.

### 4.7.5 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Berikut ini adalah halaman konfirmasi pembayaran yang ada di customer.



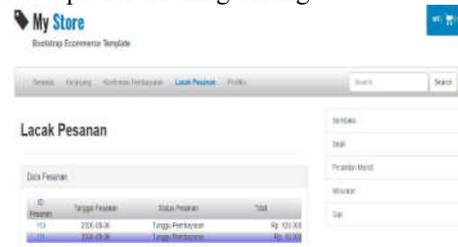
Gambar 22 Halaman konfirmasi pembayaran

Pada gambar 22 merupakan tampilan halaman konfirmasi pembayaran customer yang akan

digunakan customer untuk unggah bukti pembayaran yang sudah dibayar oleh customer.

### 4.7.6 Halaman lacak pesanan

Berikut ini merupakan tampilan halaman lacak pesanan untuk customer yang nantinya customer bisa mengetahui proses tracking barang.



Gambar 23 halaman lacak pesanan

Pada gambar 23 halaman lacak pesanan didalam tampilan terdapat tanggal pesanan, id pesanan, status pengiriman, total nominal pesanan.

### 4.7.7 Halaman Data diri Customer

Berikut ini adalah halaman Data diri Customer jika ingin melakukan update data.



Gambar 24 Halaman Data diri Customer

Pada gambar 24 halaman data diri customer merupakan tampilan data ddari customer yang sudah melakukan pendaftaran, terdapat nama customer, alamat customer, titik lokasi customer, alamat kedua customer, titik lokasi kedua customer, nomer telpon customer, kota customer, beserta password customer.

### 4.7.8 Halaman Login Admin

Berikut ini adalah halaman utama login Admin

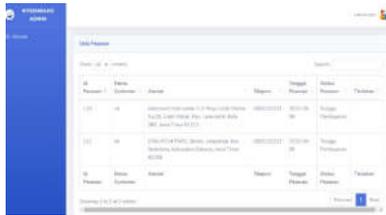


Gambar 25 Halaman Utama Admin

Pada gambar 25 halaman utama admin terdapat username dan password yang akan diinputkan untuk sisi admin

### 4.7.9 Halaman Beranda Admin

Berikut ini adalah halaman beranda admin yang ada di sistem penjualan.

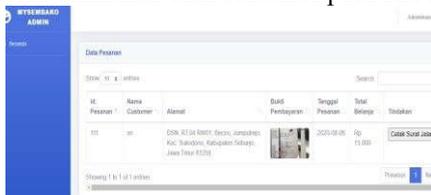


Gambar 26 Halaman beranda admin

Pada gambar 26 halaman beranda admin terdapat kolom data-data customer yaitu, alamat customer, nama customer, id pesanan pada customer, telpon customer, tanggal pesanan customer, status barang, Tindakan yang akan dilakukan pada sisi admin.

#### 4.7.10 Halaman Verifikasi Pembayaran

Berikut ini adalah halaman verifikasi pembayaran yang telah dilakukan oleh customer pada sisi admin.



Gambar 27 Halaman verifikasi pembayaran

Pada gambar 27 merupakan tampilan halaman verifikasi pembayaran pada sisi admin untuk melakukan cek bukti pembayaran yang sudah dikirimkan oleh customer kepada admin.

#### 4.7.11 Halaman cetak surat jalan

Berikut ini adalah halaman cetak surat jalan pada sisi admin



Gambar 28 Halaman cetak surat jalan

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari merancang dan Membangun aplikasi sistem penjualan dan monitoring berbasis multi warehouse yang telah dibuat, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem penjualan dan monitoring berbasis multi warehouse dapat mempermudah dalam pemasaran produk di dalam toko Aliyah

Pada gambar 28 Halaman cetak surat jalan terdapat data dari customer, barang yang sudah dibeli oleh customer, dan tanggal transaksi customer. Yang nantinya akan diteruskan sisi Gudang untuk melakukan proses pengiriman

#### 4.7.12 Halaman Tambah Stok

Berikut ini adalah halaman tambah stok sisi admin

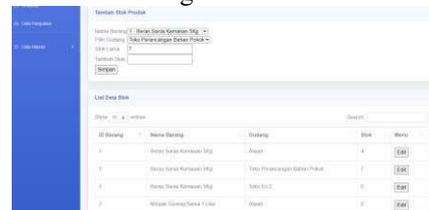


Gambar 29 Halaman tambah stok

Pada gambar tersebut Halaman tambah stok terdapat data dari produk yang akan ditambahkan pada stok toko, yang nantinya tertera stok lama dan akan ditambahkan dengan jumlah stok yang baru..

#### 4.7.13 Halaman Monitor Stok

Berikut gambar untuk melihat stok yang ada digudang, untuk melihat ketersediaan stok yang masih tersedia didalam Gudang.



Gambar 30 Halaman Monitor Stok

Pada gambar diatas terdapat data stok yang tersedia di beberapa Gudang yang akan di monitor oleh pihak toko. Yang nantinya jika stok berkurang bisa di tambahkan oleh pihak toko

#### 4.7.14 Halaman Notifikasi Stok

Berikut adalah gambar notifikasi stok ditambahkan melebihi kapasitas :

2. Pekerjaan dalam toko lebih ringan karena dapat mengatur stok toko dan memperbarui produk dan stok yang dimiliki toko
3. Proses dalam verifikasi pembayaran juga cukup mudah sehingga pihak toko dapat melihat bukti pembayaran yang diberikan oleh customer

### 5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh perancang, aplikasi ini dapat mempermudah dalam melakukan perdagangan internasional dan mampu menangani masalah toko yang memiliki banyak gudang, namun perlu adanya

pengembangan lebih lanjut untuk siklus jangka waktu yang lebih panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aridhanyati Arifin, D. M. (2018). *Implementasi Algoritma Shortest Path pada aplikasi pencarian rute distribusi kurban*, 30.
- [2] Diana Widhi Rachmawati, H. G. (2019). *Analisis Laporan Keuangan Usaha Warung Sembako*.
- [3] Februariyanti, H. F. (2012, Juli 17). *Jurnal Dinamik*. Retrieved from <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1659>
- [4] Hamzien, A. M. (2019). *SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PT.*, 27.
- [5] Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Herlinnairine. (6, Februari 2014). Retrieved from <https://herlinnairine.wordpress.com/2014/02/06/entity-relationship-diagram-erd-dan-contoh-kasus/>
- [7] huda, m. (2017). *EVALUASI USER INTERFACE PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK*.
- [8] Ikhsan, M. (2010). *Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Do'a Ibu*.
- [9] Kadir, A. (2002). *Pemrograman Web Mencakup : HTML , CSS ,JAVASCRIPT & PHP*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] Kurniawan, A. (2014). *Aplikasi Pencarian Minimarket Menggunakan Metode Haversine Formula Untuk Menentukan Jarak Terdekat*.
- [11] Ladjamudin, A.-B. B. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [12] Madcoms. (2008). *PHP dan MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi.
- [13] Mara Destiningrum, Q. J. (2017). *Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web*, 3132.
- [14] Moniaga Brenda Rapunzel, V. A. (2017). *FaktorFaktor Yang Mempengaruhi Tingkat*.
- [15] Muhammad Susilo, R. K. (2018). *Rancang Bangun Website Toko Online* , 99.
- [16] Pahlevy, R. T. (2010). *ancang Bangun Sistem pendukung Keputusan Menentukan penerima Beasiswa dengan Menggunakan metode Simpele Additive Weighting (SAW)*.
- [17] Palit, R. V. (2015). *Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja*, 2.
- [18] Repository. (2019, Oktober 17). *Penjualan Online*. Retrieved from <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/61694/Chapter%20II.pdf;jsessionid=7A5FC92D88934C102EBC7732B66BAEAE?sequence=4>
- [19] *Software Akutansi Multi Warehouse*. (2019, Oktober 24). Retrieved from <http://easyaccountingstore.com: http://easyaccountingstore.com/artikel/gudangdengan-software-akuntansi-multi-warehouse/>
- [20] Sukrianto, D. (2017). *Penerapan Teknologi Barcode Pada Pengolahan Data Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan*, 21.