

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENJUALAN PADA TOKO MEPA ADVENTURE BERBASIS WEB RESPONSIVE

Mega Permata Sari¹, Nonot Wisnu Karyanto²

¹² Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: megasari19092000@gmail.com, nonotwk@uwks.ac.id

Abstract. A company or business engaged in the sales and purchasing field should have a Inventory administration system in order to process data transactions related to inventory can be carried out effectively and efficiently. At the Adventure Mepa Shop is a shop engaged in the provision of tools outdoors. Now, administration of inventory report recording in the Mepa Adventure Shop it's not optimal so result in the company's performance being hampered and an error occurred. This study aims to design a Sales Administration Information system in Stores Responsive Web-based Mepa Adventure that can be provide information needed by shop owners and admins can make it easier to report recording information inventory of goods such as incoming goods data, goods data out, supplier data, reject goods data, reports and also makes it easy to control the amount of stock is in the Warehouse. Therefore, we need an information system sales administration on the web-based Mepa Adventure store Responsive developed with methodology Waterfall namely Literature Study, Needs Analysis, Design system, Implementation, Testing, Report generation, System This program was created using the PHP Programming Language and MYSQL database used. Benefits that can be obtained in this inventory system is the shop owner and admin can get information on store sales conditions can be evaluation material in developing a sales strategy for the Mepa store Adventure and any products that buyers demand, by taking into account the number of product stock available in Warehouse.

Keywords: PHP, MYSQL, Administrative Information System, Responsive Web

Abstrak. Sebuah perusahaan ataupun usaha yang bergerak pada bidang penjualan dan pembelian sebaiknya memiliki sebuah Sistem Administrasi inventory agar dapat mengolah data transaksi yang berkaitan dengan persediaan dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Pada Toko Mepa Adventure merupakan toko yang bergerak dalam penyediaan alat-alat outdoor. Sekarang, administrasi pencatatan laporan persediaan di Toko Mepa Adventure belum optimal sehingga mengakibatkan kinerja perusahaan menjadi terhambat dan terjadi kekeliruan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem Informasi Administrasi Penjualan pada Toko Mepa Adventure berbasis Web Responsive yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pemilik toko dan admin dapat mempermudah informasi pencatatan laporan persediaan barang seperti data barang masuk, data barang keluar, data supplier, data barang Afkir, laporan-laporan dan juga memudahkan untuk mengendalikan jumlah stok barang yang terdapat di Gudang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah Sistem informasi administrasi penjualan pada toko Mepa Adventure bebrasia web Responsive yang yang dikembangkan dengan metodologi Waterfall yaitu Studi Literatur, Analisa kebutuhan, Desain system, Implementasi, Pengujian, Pembuatan laporan, Sistem ini dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan database yang digunakan MYSQL. Manfaat yang dapat diperoleh dalam sistem inventory ini adalah pemilik toko dan admin dapat informasi kondisi penjualan toko dapat menjadi bahan evaluasi dalam Menyusun stratregi penjualan toko Mepa Adventure dan produk apa saja yang permintaan pembeli , dengan memperhatikan jumlah stok produk yang ada pada Gudang.

Kata Kunci: PHP, MYSQL, Sistem Informasi Administrasi, Web Responsive

1. Pendahuluan

Setiap perusahaan maupun toko sebaiknya memiliki sebuah Administrasi yang teratur dengan baik terutama pada bagian mengatur alur masuk dan keluar barang, yang dinamakan inventory. Produk pada setiap badan usaha merupakan salah satu pendukung utama dalam proses pendistribusian barang. Menurut Stephyna persediaan merupakan salah satu masalah cukup besar yang sangat berperan besar dalam setiap perusahaan. Persediaan dapat diartikan sebagai pesediaan barang yang dijual atau

digunakan dalam jangka waktu tertentu. Tanpa persediaan, perusahaan akan menanggung resiko yang cukup tinggi untuk tidak dapat memenuhi permintaan pembeli.[1].

Menurut putri, persediaan merupakan salah satu elemen terpenting dari perusahaan pebisnis yang mencari keuntungan. Inventaris adalah produk yang dibeli dan disimpan untuk dijual Kembali, perusahaan selalu memperhatikan persediaan yang ada. [2] Heizer dan Reinder *Inventory* merupakan salah satu asset termahal dari banyak perusahaan, mewakili sebanyak 50% dari keseluruhan modal yang diinvestasikan. [3]. Sistem persediaan adalah “suku cadang yang disediakan oleh proses yang terlibat dalam perusahaan manufaktur, dan produk jadi yang di sediakan untuk memenuhi permintaan konsumen setiap saat, dan disimpan dan di pelihara sesuai dengan aturan siap pakai tertentu. Dan akan di simpan dalam database [4].

Untuk memberikan kualitas administrasi yang baik juga dibutuhkan sebuah informasi dan pengolahan data yang akurat dan terstruktur, banyak datanya dan informasi perlu yang di proses dengan akurat dan terstruktur, serta banyak data dan informasi yang perlu diolah sehingga tidak bisa memungkinkan di kelolah secara manual [5]. Saat memproses data dalam jumlah besar, diperlukan alat khusus untuk dapat memprosesnya, sehingga computer merupakan pilihan yang tepat dengan bantuan perangkat lunak yang mendukung memiliki aspek yang berbeda dalam hal kecepatan, akurasi, dan terstruktur yang dimilikinya [6]. Menggunakan computer sebagai alat kerja yang nyaman untuk mengolah informasi dalam dunia bisnis merupakan hal yang harus dilakukan oleh para pelaku bisnis untuk menjalankan bisnisnya. Hal ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan aktivitas transaksi[7]. Penggunaan komputer yang terintegrasi ke dalam proses pengolahan data dan *skill* keterampilan pengguna perangkat lunak secara mudah, cepat dan akurat dalam bentuk informasi [8].

Toko Mepa Adventure Merupakan toko yang bergerak pada bidang penjualan alat *outdoor* Toko Mepa yang penjualan perlengkapan *outdoor* seperti daypack, carrier. Sepatu, topi, baju, dan celana cargo.mepa adventure telah memiliki berbagai merek yang di produksi di dalam dan luar negeri, dan berkuliatas tinggi. Seperti yang di tunjukkan, sistem yang berjalan di toko masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Bersifat manual seperti kelemahan pencatatan data barang masuk, data barang keluar maupun pencatatan stok produk yang sudah habis atau yang akan habis, data barang afkir, data pemasok yang tidak terkendalikan dan sering terjadinya kesalahan proses pembuatan laporan barang masuk, laporan barang keluar, laporan barang, laporan data supplier, laporan pengembalian barang afkir, dan laporan barang afkir yang masih kurang efektif, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi penggunaan *website* sangat membantu dalam melancarkan administrasi yang ada pada toko mepa adventure untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang cukup fatal dalam sebuah administrasi dengan menggunakan sistem manual. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mencari informasi administrasi penjualan pada mepa adventure, dan memudahkan pemilik toko untuk mendapatkan informasi atau laporan yang dibutuhkan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, akan dilakukann penelitian dalam merancang sistem menggunakan PHP, *Bootstrap 4* dan *MYSQL*. Dengan dirancangnya sebuah system informasi, diharapkan pengelolaan bisini, mendapatkan informasi kondisi penjualan toko dapat menjadi bahan evaluasi dalam Menyusun strategi penjualan toko mepa adventure dan produk apa saja yang banyak permintaan pelanggan dengan memperhatikan jumlah persediaan produk yang tersedia. solusi terbaik, terutama bagi pemilik toko. Dengan penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem informasi administrasi penjualan pada toko mepa adventure berbasis *website responsive*”.

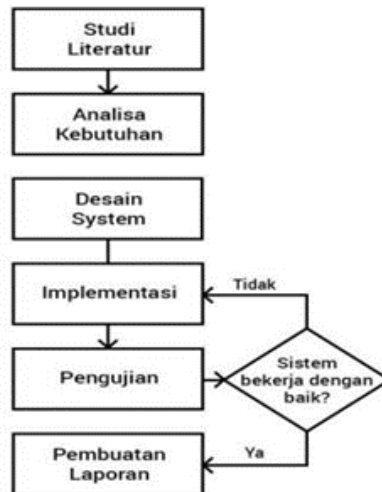
2. Metode

Metode ilmiah untuk memperoleh data untuk maksud dan tujuan tertentu siartikan sebagai metode penelitian. sugishirono menyatakan sebagai berikut. Metode penelitian di dasarkan pada sifat-sifat ilmiah (rasional, empiris, dan sistematis). Kegiatan penelitian yang berarti dan ekonomis [22]. Empiris artinya cara-cra yang di lakukan yaitu perhatikan dan ketahui caranya dapat digunakan orang lain. Penelitian yang bertujuan untuk merancang program berbasis web untuk penyerderhaan pengarsipan dan administrasi penjualan pada Mepa Adventure. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penyelidikan menggunakan Langkah-langkah logis. Berdasarkan data yang diperoleh melalui penelitian merupakan data yang wajar, empiris, dan sistematis yang memiliki kriteria valid

tertentu. Valid menunjukkan keakuratan dan ketepatan antara data yang sebenarnya dihasilkan oleh objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.

2.1. Alur Penelitian

Secara sistematis, penelitian ini secara bertahap, untuk proses per proses kehati-hatian harus dilakukan Ketika melakukan penelitian ini untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh tidak menyimpang dari tujuan yang di tentukan [23]. Penelitian ini telah di gambarkan apa saja Langkah-langkah kemudian akan keterangan pada gambar di bawah :



Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian

Penjelasan alur di atas sebagai berikut

1. Studi Literatur

Untuk step pertama dalam mengerjakan Tugas Akhir ini bisa diawali lebih dahulu dengan mengumpulkan beberapa bahan yang akan dijadikan acuan dalam makalah, jurnal, buku, makalah, forum, milis dan sumber terkait lainnya, guna mendukung pencapaian tujuan Tugas Akhir.

2. Analisa Kebutuhan

Proses analisa kebutuhan adalah proses dimana penulis menganalisis masalah yang ada dalam penyelidikan, dan kendala serta kebutuhan yang diperlukan yang ada, dapat berupa kebutuhan fungsional atau nonfungsional.

3. Desain Sistem

Desain Sistem dan Software ini adalah fase desain persyaratan representasi perangkat lunak sebelum mulai mengimplementasikan kode program.

4. Implementasi

Mengimplementasikan hasil desain sistem yang sudah dibuat menjadi sebuah aplikasi menggunakan bahasa pemrograman maupun software yang mendukung dalam pembuatan sistem ini.

5. Pengujian

Uji hasil sistem/ aplikasi untuk melihat apakah memenuhi harapan atau tidak.

6. Pembuatan Laporan

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah membuat laporan terkait dengan aplikasi / sistem yang dibuat sebagai bentuk format dokumen. Saat membuat laporan, penulis membuat daftar Pustaka, tinjauan Pustaka, metode penelitian, dan laporan yang diawali dengan pendahuluan.

2.2. Analisis Sistem

Berjalan pada divisi produksi adalah sebagai berikut: kantor manajemen mepa adventure memiliki Gudang. Karena terpisah perlu waktu untuk perjalanan dari Gudang ke kantor, sistem inventaris di tekanakan untuk bagian produksi mengolah, Kelola inventasi dan berikan laporan status produk dan pesokannya kepada owner.

2.3. Analisis sistem Usulan

Sistem yang diusulkan memiliki 3 pengguna yaitu : 1) Pengguna owner yang memiliki hak akses sepenuhnya dalam sistem ini. 2) Pengguna admin dengan akses untuk memasukan data tentang

laporan barang masuk, barang keluar, pengembalian afkir, stok barang, supplier, dan barang afkir. 3) Pengguna petugas yang memiliki hak akses sistem ini hanya perlu mengecek status persediaan barang di Gudang.

2.4. Desain Sistem

Setelah menyelesaikan tahap Analisis data, penulis membuat kebutuhan dalam representasi perangkat lunak sebelum mengimplementasikannya ke dalam kode/Bahasa pemrograman. Pada tahap ini penulis mulai merancang sistem yang meliputi sistem manajemen penjualan DFD, CDM,PDM, dan mepa adventure. Alat untuk merancang sistem ini menggunakan power Designer.

2.5. Implementasi

Pada tahap ini peneliti mulai membangun sistem yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian diimplementasikan kedalam Bahasa pemrograman dan software yang dibutuhkan selama proses pembuatannya yang nantinya sistem akan dapat memberikan informasi kepada pemilik toko dan pegawai tentang inventaris tentang stok barang, data barang afkir, data supplier dan pembuatan laporan. yang menggunakan bahasa PHP, kemudian ada MySQL Server untuk mengelola database, dan juga Bootstrap4 untuk framework. Sehingga menghasilkan sebuah “Perancangan Sistem informasi Administrasi Penjualan pada toko Mepa adventure berbasis Web Responsive”.

2.6. Pengujian

Pengujian dilakukan pada aspek fungsional. Pengujian fungsional berfungsi untuk menguji kelayakan dari sebuah sistem yang di buat terlepas dari apakah memenuhi persyaratan fungsional. Pengujian dilakukan dengan cara mencoba fitur fitur yang tersedia seperti input data, mengubah, menghapus data, mencari data, mencetak laporan apakah sudah akurat sesuai atau belum. Jika dirasa ada yang belum akurat maka akan diperbaiki kembali untuk membuat sistem yang di bangun sesuai dengan yang di harapkan. Dalam menjaga aplikasi tetap berjalan dengan baik, maka akan dilakukan maintance guna memelihara sistem sehingga terhindari dari yang namanya bug atau error[11].

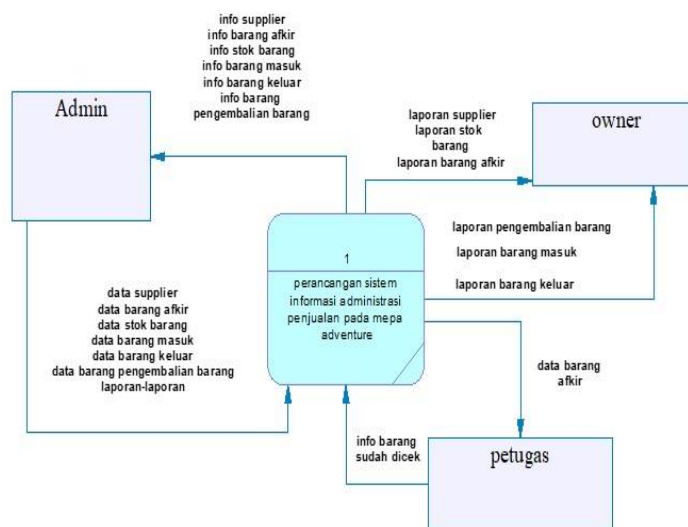
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Perancangan Sistem

Perancangan sistem administrasi penjualan menggunakan metode terstruktur yang memodelkan sistem kedalam bentuk DFD.

1. Data Flow Diagram (DFD)

Untuk menggambarkan keseluruhan sistem.digunakan Gambar DFD level 0 dan level 1. DFD level 0 menerapkan aliran data antara pengguna sistem informasi administrasi mepa adventure yang akan diterapkan. sistem informasi yang dibuat. Gambar DFD level 1 menampilkan 4 proses utama dari desain sistem.



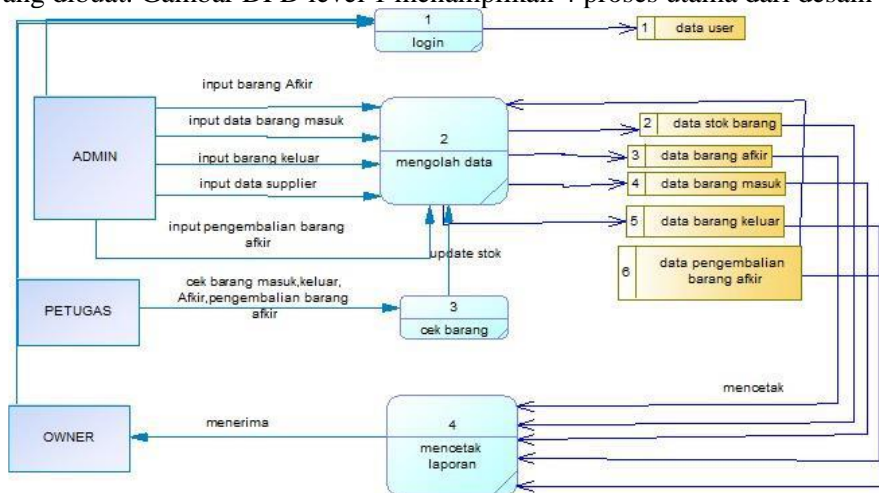
Gambar 2. DFD Level 0

Pada diagram context diatas, yang terkait dengan sistem ada 3, yaitu:

- a. Owner, merupakan user pengelola keseluruhan proses yang ada pada aplikasi administrasi penjualan mepa adventure. Owner memantau seluruh data dari seluruh user, owner juga menerima laporan-laporan dan membantu beberapa user lain jika mengalami kesulitan dalam hal teknis melakukan proses yang ada pada sistem.
- b. Admin, merupakan stakeholder user kedua yang berperan dalam berlangsungnya pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan pada mepa adventure yang akan dikirim kepada owner
- c. Petugas, merupakan stakeholder user ketiga yang berperan dalam hal pengecekan barang pada Gudang dan mencatatkan barang afkir untuk diproses pengembalian oleh admin.

2. DFD Level 1

DFD level 1 menunjukkan arah aliran data yang digunakan secara detail dalam sistem informasi yang dibuat. Gambar DFD level 1 menampilkan 4 proses utama dari desain sistem.

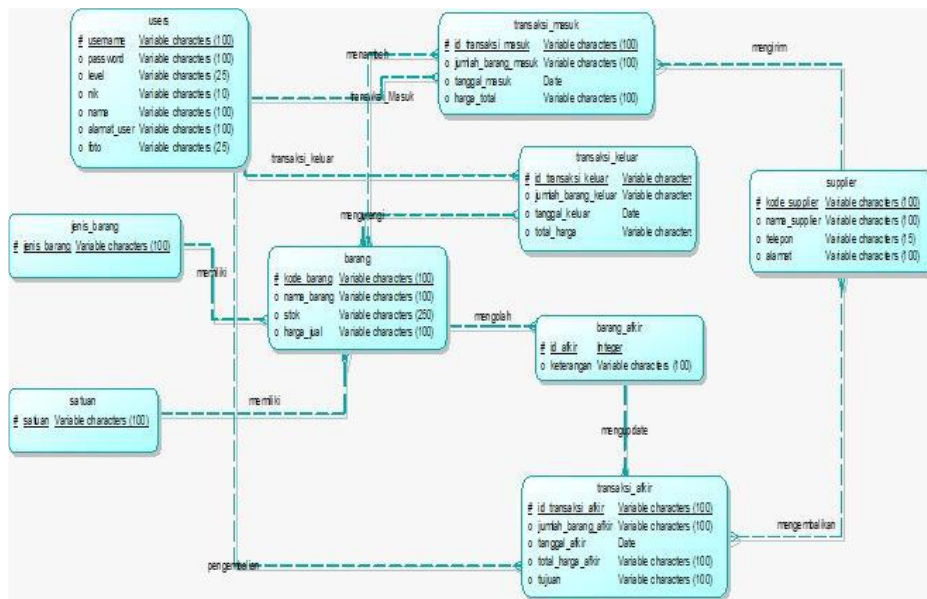


Gambar 3. DFD Level 1

3.2. Perancangan Database

1. CDM

CDM memodelkan struktur logis dari semua data aplikasi, terlepas dari pertimbangan perangkat lunak atau model struktur data[24]. Berikut adalah hasil perancangan model data konseptual.

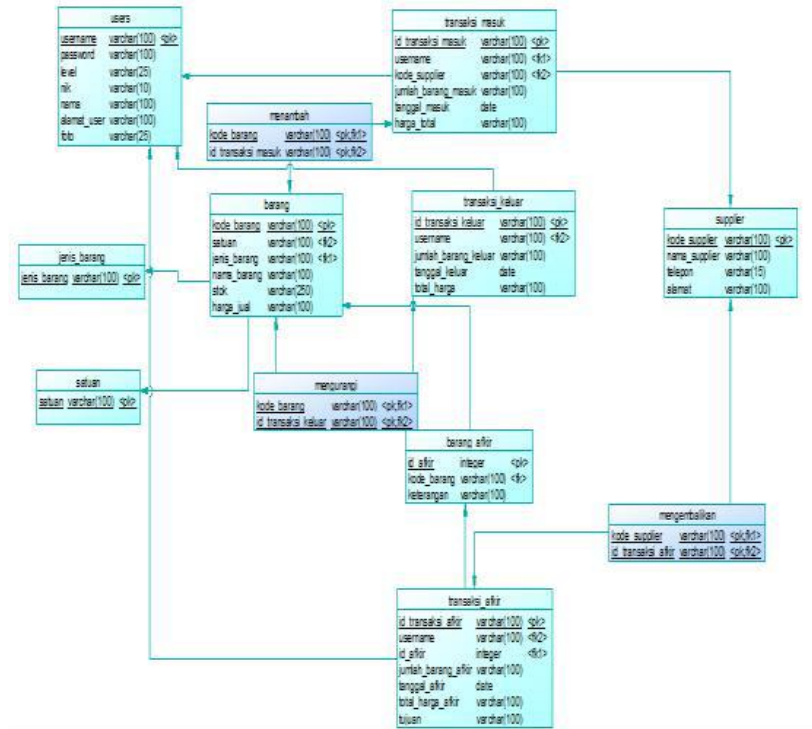


Gambar 4. CDM

Pada gambar CDM di atas, gambar CDM memiliki 9 tabel, table barang, table barang afkir, table user, tabel barang masuk, tabel barang keluar, tabel jenis barang, tabel satuan, dan tabel barang afkir.

2. PDM

Hasil *Physical Data Model* (PDM) adalah sebagai berikut :



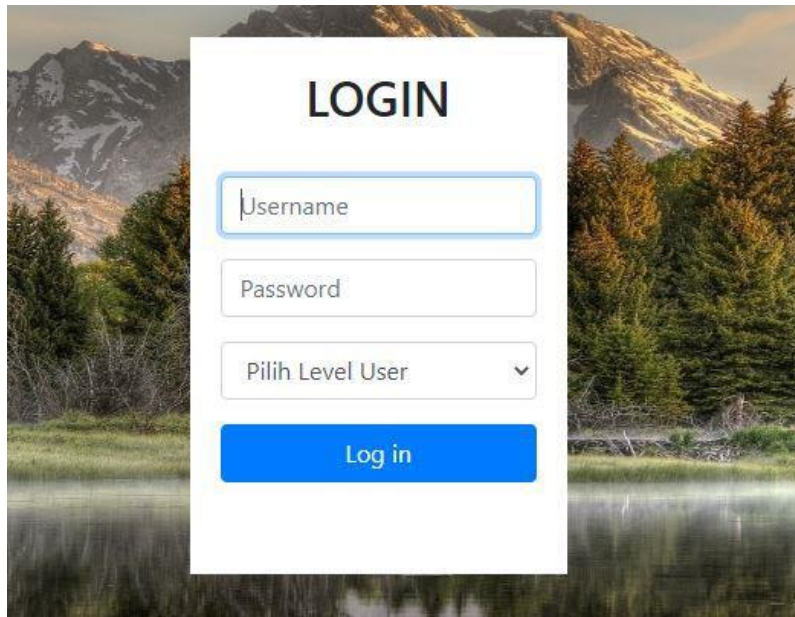
Gambar 5. PDM

3.3. Implementasi

Fase implementasi adalah fase di mana desain berbasis analisis di terjemahkan ke dalam Bahasa yang dapat dipahami oleh aplikasi mesin dan perangkat lunak dalam situasi sebenarnya.

1. Halaman Login

Menu login digunakan oleh user untuk mengisi setiap form Pengguna, pemilik (owner), administrator (admin), dan petugas.

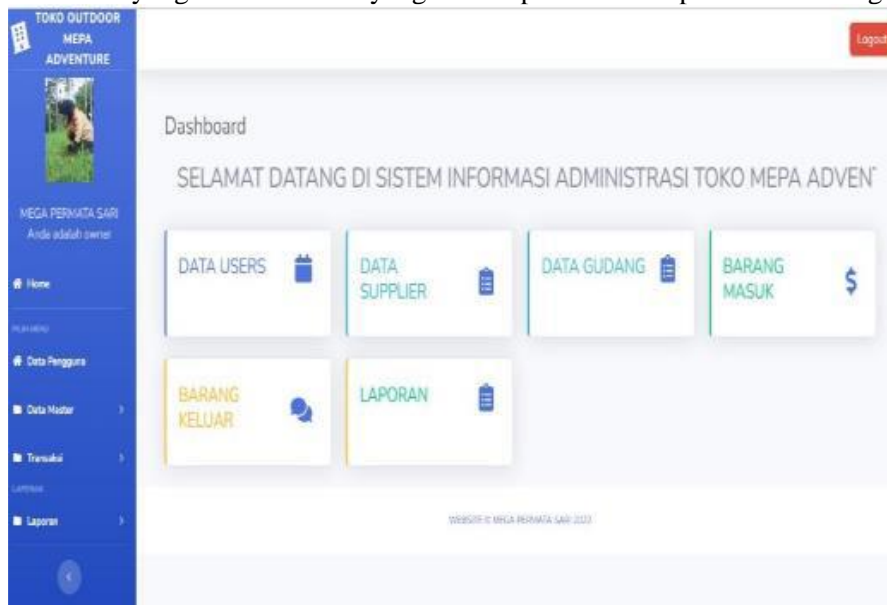


Gambar 6. Halaman Login

Halaman ini merupakan tampilan pertama saat program akan dijalankan. Halaman Login ini berfungsi sebagai pintu masuk untuk mengakses semua proses dalam program, di halaman ini, pengguna harus memasukkan nama pengguna dan kata sandi untuk mencegah pengguna lain mengakses sistem ini. dan masuk sesuai level seperti owner, admin, petugas tombol login di gunakan untuk memvalidasi atau memantau username yang di masukkan Pada situs.

2. Halaman Beranda Owner

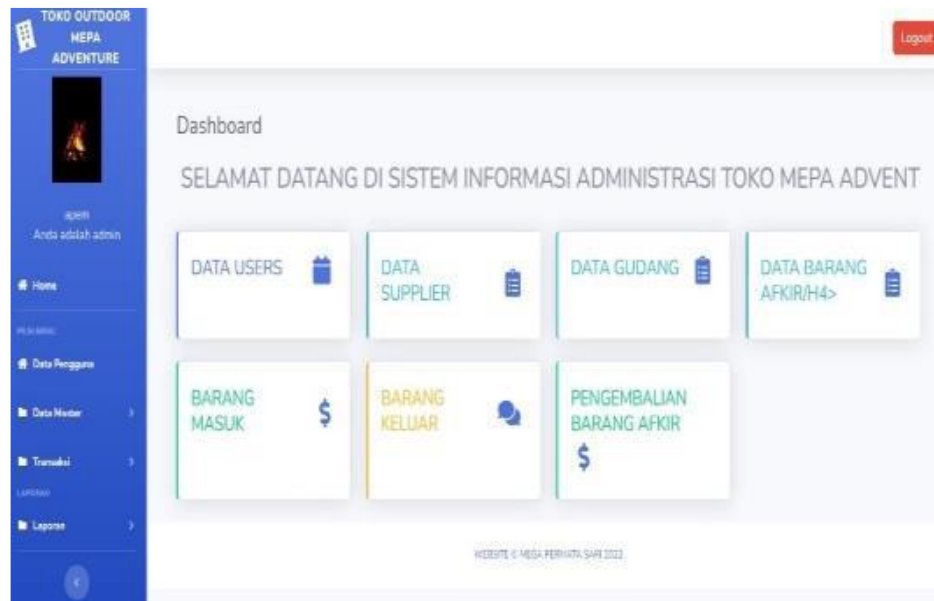
Halaman Beranda ini akan ditampilkan ketika proses login diterima. Halaman ini digunakan untuk mengakses. Halaman yang ada dari menu yang menampilkan beberapa informasi singkat.



Gambar 7. Halaman Beranda Owner

3. Halaman Beranda Admin

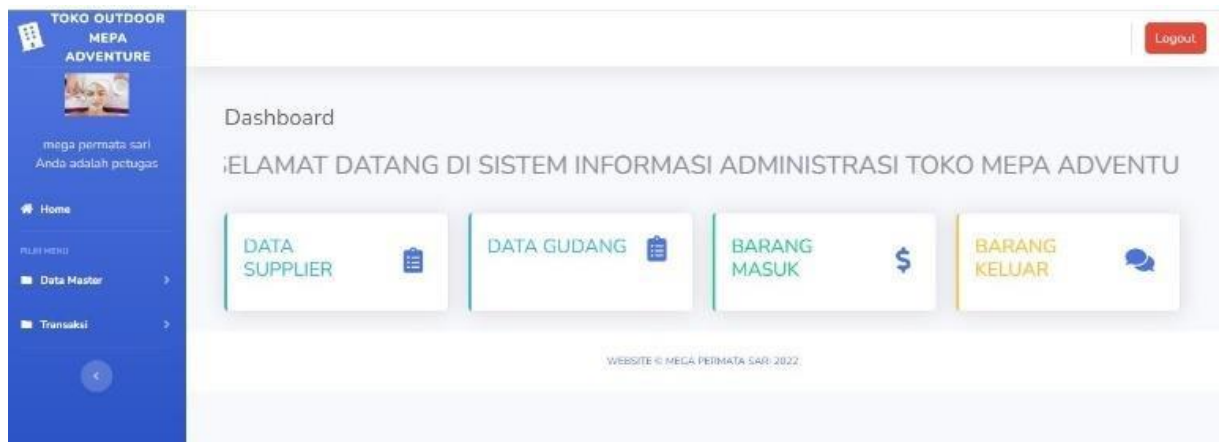
Pada halaman admin memiliki hak akses meliputi Data Gudang, data supplier(pemasok), data barang masuk, data pengeluaran barang, data barang pengembalian afkir, dan laporan pada halaman admin ini dapat mengambahkan, mengubah dan menghapus data.



Gambar 8. Halaman Beranda Admin

4. Halaman Beranda Petugas

Pada halaman Petugas gudang dapat mengecek ketersediaan barang dengan yang ada digudang pada halaman petugas hanya memiliki akses ke data Gudang, data penerimaan barang, data pengeluaran barang, data barang ditolak/ afkir, dan petugas dapat mengubah dan menghapus data tersebut.



Gambar 9. Halaman Beranda Petugas

5. Halaman Data User

Halaman user data adalah halaman yang menampilkan informasi mengenai catatan karyawan yang masih aktif. Data pegawai selalu diupdate sesuai dengan jumlah yang ada. fitur ini dapat di akses oleh pemilik toko dan admin.

NIK	Nama	Alamat	Telepon	Username	Password	Level	Foto	Aksi
000003456	MEGA PERMATA SARI	MEGA PERMATA SARI	082335505351	aul	9cd43863a1e1b460a4632f7c3142006c3	owner		Ubah Hapus
000000564	apem	apem	0822222	apem	97de4dc3837519ddf2a0fa147c700411	admin		Ubah Hapus
0980769109	mega permata sari	mega permata sari	082222344	mega	cd34f589fb25dd5d09de72df0dd83949	petugas		Ubah Hapus

Gambar 10. Halaman Data user

6. Halaman Data Stok Gudang

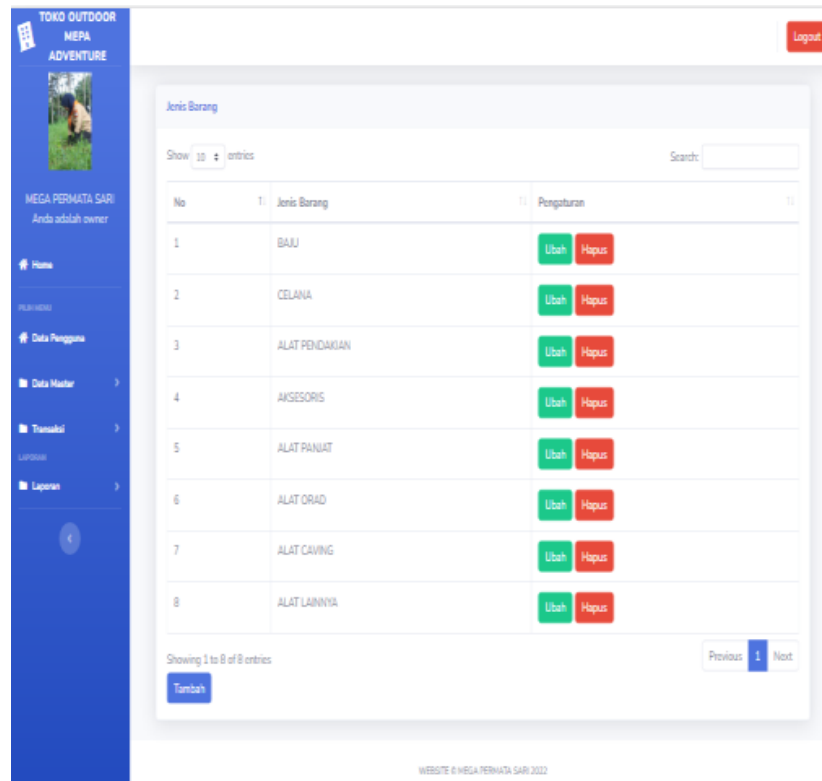
Data stock Gudang atau stok produk adalah halaman yang menampilkan informasi tentang keseluruhan produk. Informasi ini selalu up to date tergantung pada kuantitas fisik barang yang ada. Halaman ini juga memungkinkan untuk menambahkan item, mengubah informasi item, dan menghapus nama item.

No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Stok Barang	Satuan	Harga Jual	Pengaturan
1	BAR-0622001	MEPA CLOUDRUN 2.0 SHOES (SEPATU)	ALAT PENDAKIAN	3140	PCS	Rp.559000	Ubah Hapus
2	BAR-0622002	MEPA X-PARNASSUS WALLET (DOMPET)	AKSESORIS	970	PCS	Rp.59000	Ubah Hapus
3	BAR-0622003	MEPA X-CICLISMO MID SOCK CYCLING (KAOSKAKI)	AKSESORIS	2730	PCS	Rp.59000	Ubah Hapus
4	BAR-0622004	MEPA NATOAS 1.0 LOW CUT SHOES (SEPATU)	AKSESORIS	181	KODI	Rp.559000	Ubah Hapus
5	BAR-0622005	MEPA KAVERY LOW CUT SHOES(SEPATU)	AKSESORIS	890	PCS	Rp.639000	Ubah Hapus
6	BAR-0622006	MEPA THERMIC BOTTLE POUCH	AKSESORIS	180	KODI	Rp.139000	Ubah Hapus
7	BAR-0622007	MEPA HELICON WATCH	AKSESORIS	3000	PCS	Rp.469000	Ubah Hapus
8	BAR-0622008	MEPA VOODOO WATER BOTTLE	AKSESORIS	1500	PCS	Rp.149000	Ubah Hapus

Gambar 11. Halaman Data Stok Gudang

7. Halaman Jenis Barang

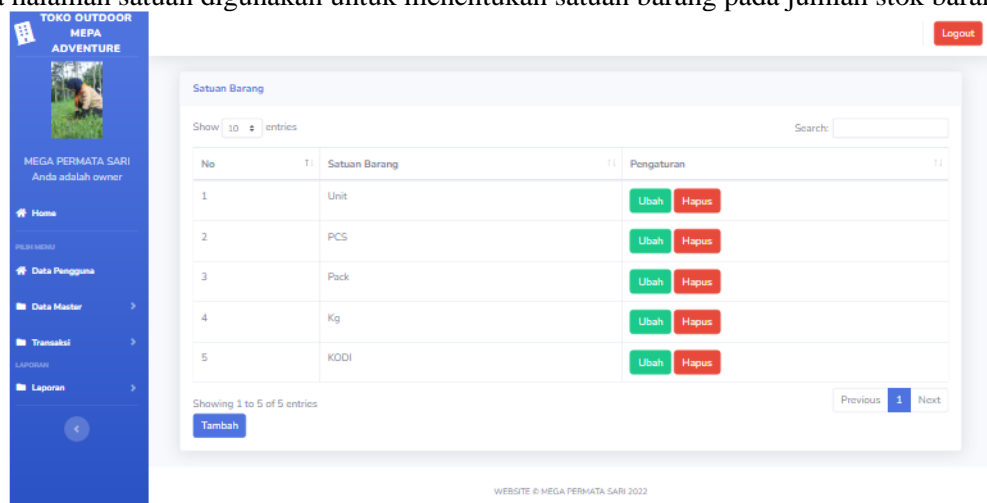
Halaman jenis produk digunakan untuk menambahkan jenis produk ke Gudang.



Gambar 12. Halaman Jenis Barang

8. Halaman Satuan

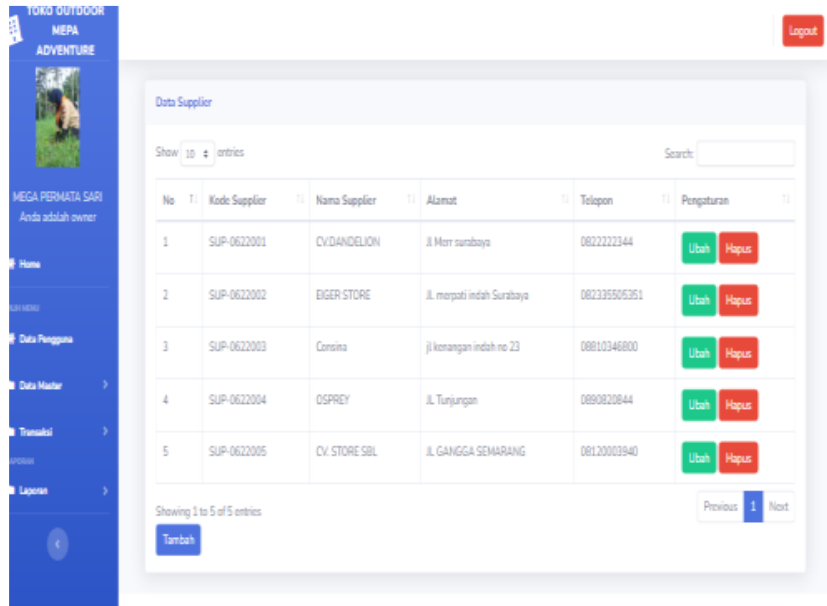
Pada halaman satuan digunakan untuk menentukan satuan barang pada jumlah stok barang.



Gambar 13. Halaman Satuan

9. Halaman Data Supplier

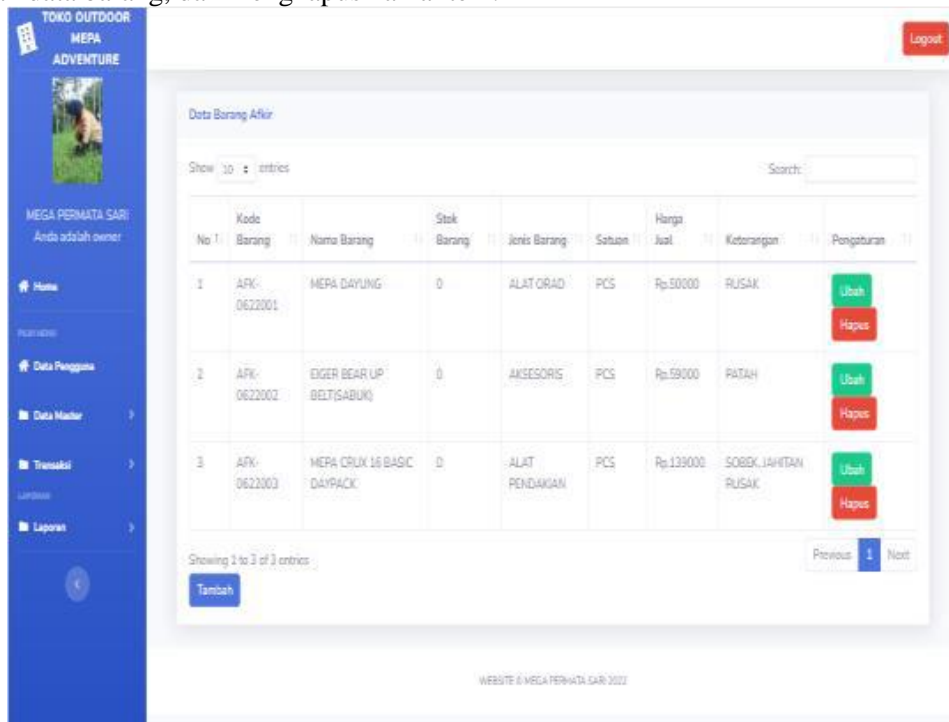
Halaman data supplier adalah halaman yang menampilkan data tentang pengiriman atau pemasok produk yang bekerjasama dalam pendistribusian produk. Halaman data supplier ini selalu up to date dengan total pemasok atau supplier yang aktif.



Gambar 14. Halaman Data Supplier

10. Halaman Barang Afkir

Halaman Barang Afkir merupakan Halaman yang menampilkan informasi item Rusak yang tidak sesuai dengan pengiriman dan akan dikembalikan pada supplier informasi ini selalu update tergantung pada total barang yang tersedia secara fisik. Di halaman ini, pengguna dapat menambah item, mengubah data barang, dan menghapus nama item.



Gambar 15. Halaman Barang Afkir

11. Halaman Transaksi Barang Masuk

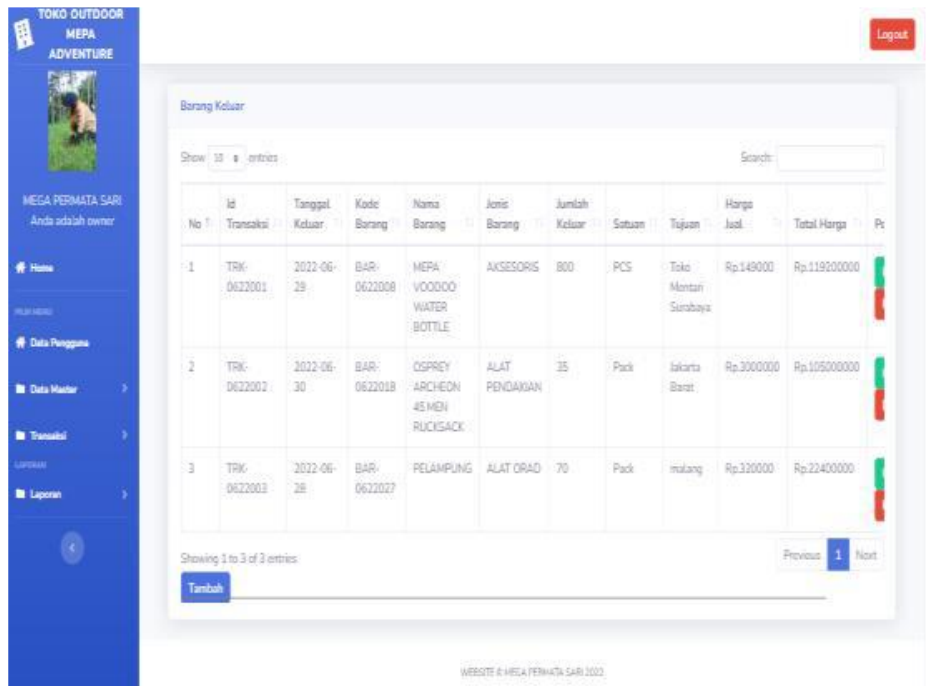
Transaksi barang masuk adalah halaman yang menampilkan informasi tentang penerimaan barang yang dibeli dari supplier sesuai dengan permintaan customer. Informasi ini selalu memperbarui tergantung kuantitas produk yang ada di Gudang, informasi transaksi barang masuk akan secara otomatis menambahkan stok pada data Gudang . pengguna juga dapat menambah dan menghapus produk dihalaman ini.



Gambar 16. Halaman Transaksi Barang Masuk

12. Halaman Transaksi Barang Keluar

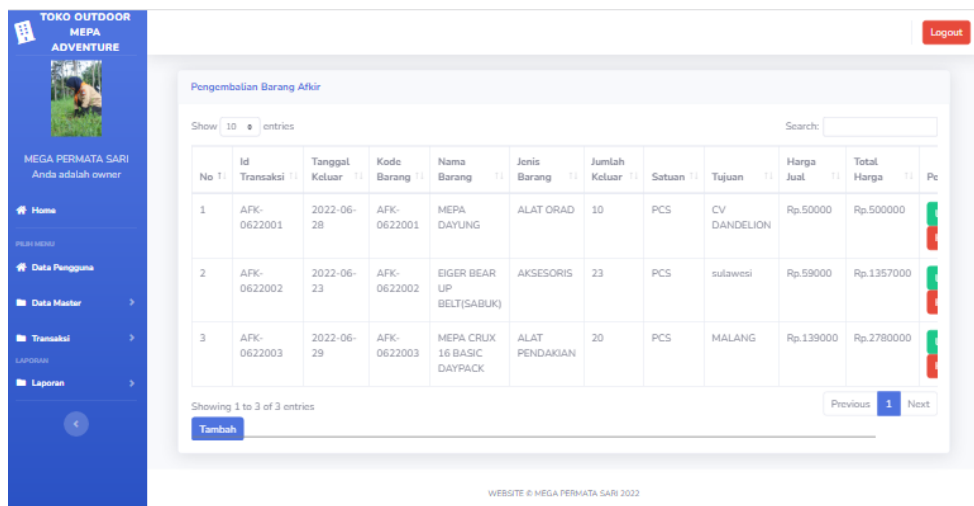
Halaman transaksi keluar adalah halaman yang menampilkan informasi tentang produk yang dijual kepada pelanggan. informasi transaksi barang keluar akan secara otomatis berkurang stok pada data Gudang.



Gambar 17. Halaman Transaksi Barang Keluar

13. Halaman Transaksi Barang Pengembalian Afkir

Halaman Transaksi pengembalian Barang Afkir adalah halaman yang menampilkan informasi mengenai barang rusak yang telah diganti oleh supplier. Informasi ini selalu terbaru sesuai dengan total produk afkir barang yang dikembalikan pada supplier, informasi transaksi pengembalian barang afkir akan secara otomatis berkurang stok pada Data Afkir. Fitur yang ada pada sistem uga dapat menambah, megubah, dan menghapus data.



Gambar 18. Halaman Transaksi Barang Pengembalian Afkir

3.3. Pengujian

Pada tahap uji coba ini, peneliti menjalankan tahap pengujian sistem informasi administrasi penjualan pada toko mepa administrasi berbasis *website* pada situs web untuk memeriksa kelayakan sistem yang sedang di bangun.pada thap ini menggunakan pengujian *blaxbox testing* untuk menguji kinerja sistem.

1. Pengujian Login

Tabel 1. Pengujian Login

No.	Data Masukan	Hasil yang Di Harapkan	Hasil	Gagal
1	Username dan password terisi salah	Akan menampilkan informasi “upss..!!! Login gagal.Silahkan coba Ke	√	
2	Username dan password kosong	Akan menampilkan informasi “please fill out this field”	√	
3	Username dan password terisi dengan benar	Akan menampilkan halaman sesuai dengan user yang login	√	

2. Pengujian Tambah Data Barang

Tabel 2. Pengujian Tambah Data Barang

No.	Data Masukan	Hasil yang Di Harapkan	Hasil	Gagal
1	Tambah data barang salah satu field kosong	Akan menampilkan informasi bahwa field masih ada yang kosong	√	
2	Tambah data barang semua terisi	Akan menampilkan informasi bahwa data berhasil tersimpan	√	

3. Pengujian hapus dan ubah

Tabel 3. Pengujian hapus dan ubah

No.	Data Masukan	Hasil yang Di Harapkan	Hasil	Gagal
1	Ubah data barang	Akan menampilkan tampilan form data yang akan	√	
2	Ubah data barang berhasil	Akan menampilkan informasi bahwa data	√	
3	Hapus data barang	Akan menampilkan informasi	√	

Tabel 4. Pengujian laporan

No.	Data Masukan	Hasil yang Di Harapkan	Hasil	Gagal
1	Memilih bulan dan tahun	Sistem akan menampilkan laporan pada bulan dan tahun	√	
2	Menekan tombol “cari”	Sistem akan melakukan pencarian laporan sesuai kategori barang	√	
3	Menekan tombol “export to”	Sistem akan mencetak laporan dalam bentuk file excel	√	

4. Penutup

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat di simpulkan tentang Perancangan Sistem Informasi Administrasi .Penjualan store Mepa Adventure berbasis Web Responsive berikut:

1. Sistem administrasi yang berada pada toko mepa adventure sudah memiliki sistem adminstrasi berbasis web Responsive.
2. Sistem dapat menampilkan laporan tentang supplier, stok barang, barang afkir,transaksi pengembalian afkir, transaksi barang keluar, transaksi barang masuk

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijabarkan pada kesimpulan di atas, sistem Administrasi barang ini masih jauh dari kesempurnaan. Apabila ada yang berniat untuk mengembangkan sistem ini , maka disarankan hal-hal berikut:

1. Sistem Administrasi barang ini memiliki form Accounting, tetapi tidak sampai mencakup bagian keuangan Toko. Agar kiranya bisa menambahkan sistem keuangan Toko.
2. Penambahan laporan keuangan.

Referensi

- [1] N. Penyusun and H. G. Stephyna, "PERSETUJUAN SKRIPSI."
- [2] Widya Lestari Putri, "Manajemen Persediaan," Sekol. Tinggi Ilmu Ekon. Yasa Anggana Garut., 2014.
- [3] B. R. J. Heizer, "MANAJEMEN OPERASI," Salemba Empat, 2011.
- [4] M. Fadly, D. Suhendro, and A. Syahputra, "Perancangan Aplikasi Persediaan Barang dan Bahan Makanan Menggunakan Metode FIFO pada KFC Pematangsiantar," J. Ilm. Media Sisfo, vol. 13, no. 1, p. 48, 2019, doi: 10.33998/mediasisfo.2019.13.1.527.
- [5] S. Zalukhu and I. Handriani, "Aplikasi Sistem Inventory (Studi Kasus : Pt . Cakra Medika Utama)," Jsai, vol. 2, no. 1, pp. 116–122, 2019.
- [6] A. Rahadi, M. Al Musadieg, and H. Susilo, "Analisis dan desain sistem informasi persediaan barang berbasis komputer," J. Adm. Bisnis (JAB)| Vol. 8 No. 2 Maret 2014, vol. 8, no. 2, pp. 1–8, 2014.
- [7] I. K. Sriwana, M. L. Christia, E. Ellytasia, and G. Chandiawan, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Pt. Abc," J. Ilm. Tek. Ind., vol. 6, no. 1, pp. 9–19, 2019, doi: 10.24912/jitiuntar.v6i1.3019.
- [8] A. Wahana and A. R. Riswaya, "Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Report Penjualan," J. Comput. Bisnis, vol. 8, no. 1, p. 25, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.stmikmi.ac.id/index.php/jcb/article/view/110>.
- [9] M. S. Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., "KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI (Review)," Lect. Notes Sist. Inf., pp. 1–10, 2012.
- [10] E. Tasrif, "PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE PADA TOKO SALSA SPORT BERBASIS WEB Kardinal 1) , Elfi Tasrif 2) 1," vol. 6, no. 2, pp. 1–7, 2018.
- [11] A. Nuh, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang," Peranc. Sist. Inf. Invent. Barang, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2021, [Online]. Available: https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/30394_9/File_10.-Bab-II-Landasan-Teori.pdf.
- [12] "bab III sistem informasi," elib.unikom.ac.id, 2022. https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/575/jbptunikomppgdldl-rayaismaya-28722-8-unikom_r-i.pdf.

