

## PERANCANGAN SISTEM *POINT OF SALES* (POS) TERINTEGRASI PADA UD. AKOR NATURE BAG

Putu Ari Widiastuti<sup>1\*</sup>, Nengah Widya Utami<sup>2</sup>, Ni Made Estiyanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Primakara

<sup>1,2,3</sup>Jl. Tukad Badung No. 135 Renon, Denpasar, Bali, Telp (0361) 8956085

\*e-mail *Corresponding Author*: putuariwidiastuti980@gmail.com

### Abstrak

Manajemen UD Akor *Nature Bag* belum memiliki sistem pelaporan keuangan yang baik karena hanya mengandalkan nota-nota dari penjualan. Pihak manajemen juga tidak dapat mengetahui perkembangan cabang perusahaan secara *realtime*, karena transaksi penjualan dikirim oleh cabang ke pusat setiap satu minggu atau satu bulan sekali. Artikel ini menyajikan rancangan sistem *Point of Sales* terintegrasi, yang disesuaikan dengan kebutuhan pada UD Akor *Nature Bag*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem dengan pendekatan *prototyping*, dimulai dari perencanaan dan berakhir pada perancangan sistem usulan. Perancangan sistem *Point of Sales* memuat rancangan diagram konteks, rancangan data *flow diagram*, rancangan *database* sistem, serta rancangan *user interface*. Rancangan *user interface* dibuat dalam bentuk web statis dan menggunakan *template* dari Stisla.

**Kata kunci:** Perancangan Sistem, *System Point of Sales*, *Prototyping*

### Abstract

The UD. Akor *Nature Bag* Management does not yet have a good financial reporting system because it only relies on notes from sales. The management also cannot know the development of the company's branches in real time, because sales transactions are sent by the branch to the center once a week or once a month. This article presents the design of an integrated *Point of Sales* system, which is tailored to the needs of the UD Akor *Nature Bag*. The research method used is a system development method with a *prototyping* approach, starting from planning and ending with the proposed system design. *Point of Sales* system design includes context diagram design, data flow diagram design, system database design, and user interface design. The design of the user interface is made in the form of a static web and uses a template from Stisla.

**Keywords:** System Design, *Point of Sales* System, *Prototyping*

### 1. Pendahuluan

Perusahaan retail di Indonesia memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan ekonomi Indonesia. Salah satu sumber daya yang sangat penting bagi perusahaan retail adalah persediaan barang dagangan, persediaan barang dagang merupakan sumber utama dari pendapatan perusahaan, dan persediaan barang dagang merupakan asset yang nilainya besar bagi perusahaan[1].

Sistem *Point of Sales* (POS) adalah sebuah sistem aplikasi yang digunakan untuk bisnis dalam berbagai bidang dimana sistem ini dibuat untuk pengolahan data transaksi pembelian, transaksi penjualan eceran (*retails*), transaksi hutang, dan pelaporan transaksi dimana hal ini merupakan hal penting dalam bisnis untuk pengambilan keputusan[2]. Menurut Kusuma & Utami yang dikutip oleh Yogi Adi Permana[3] pada penelitiannya, "*Point of Sales* (POS) akan menjadi penting dalam dunia bisnis karena menjadi terminal uang sebagai tempat menerima pembayaran dari pembeli".

Akor *Nature Bag* merupakan Usaha Dagang (UD) yang bergerak di bidang Tas, yang diproduksi langsung. Berdasarkan hasil wawancara, menurut pemilik, dalam proses bisnisnya mengalami beberapa kendala diantaranya, terjadi kesulitan dalam pencatatan transaksi penjualan dikarenakan masih mempergunakan nota sehingga kesulitan mengetahui

pendapatan dalam periode tertentu, dan masih menggunakan sistem manual menggunakan buku tulis atau aplikasi *Microsoft Excel*, yang sering menyebabkan adanya kesalahan nominal dalam pembuatan nota dan ketidaksesuaian jumlah stok barang yang ada di catatan dengan kondisi *real* dan mengakibatkan terjadinya kekeliruan dan kerugian, pemilik juga tidak bisa mengetahui perkembangan aktivitas cabangnya secara *realtime* perharinya karena *record* transaksi dan pelaporan penjualan diberikan satu minggu sekali atau satu bulan sekali. Selain itu, UD. Akor *Nature Bag* juga sulit mengetahui produk mana saja yang paling banyak dibeli oleh konsumen.

*Point of Sales* atau biasanya disingkat menjadi POS adalah suatu kegiatan mengarah kepada penjualan dan sistem yang dibuat akan membantu dalam proses transaksi. *Point of Sales* (POS) terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) [4]. Gilang Pamungkas dan Herman Yuliansyah [5] pada penelitiannya, menyimpulkan bahwa, "Sistem *Point of Sales* (POS) melakukan lebih dari sekedar transaksi jual beli, didalamnya juga bisa terintegrasi perhitungan akuntansi, manajemen barang dan stok, modul penggajian karyawan, perhitungan hutang piutang, dan berbagai macam fungsi lainnya." Menurut Rahman yang dikutip oleh Annisa Septiana Sani, Fajar Pradana, Denny Sagita Rusdianto [6] pada jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer menyatakan "beberapa keuntungan memakai aplikasi *Point of Sales* (POS), pertama dapat meningkatkan kualitas layanan, perusahaan dengan mudah dapat menjalankan proses transaksi secara cepat, tepat dan terstruktur. Selain itu juga dapat mendukung tujuan pelayanan usaha kepada konsumen serta mampu mencapai keunggulan kompetitif. Keuntungan lainnya yaitu mempermudah proses kontrol karena semua laporan tersaji dengan cepat, sehingga hal tersebut akan memudahkan dalam pengambilan keputusan."

Artikel ini menyajikan perancangan sistem atau platform aplikasi yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan seluruh data pada UD. Akor *Nature Bag* secara *realtime*. Sistem yang terintegrasi disini maksudnya adalah sistem yang terhubung antara semua cabang yang dimiliki pusat, dimana hal ini akan memudahkan pihak cabang untuk memantau semua cabangnya dalam hal *record* transaksi harian. Perancangan sistem yang terintegrasi nantinya dapat membantu pemilik dalam menyelesaikan masalah dari segi waktu, biaya, dan efisiensi energi, serta mengatasi kesalahan, kerugian dan misinformasi yang dapat menghambat pelaporan. Ide ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu seperti Analisis dan Perancangan Sistem Informasi *Point of Sales* pada CV. Sanjaya Abadi oleh Denny Vincensius 2019 [7] dan Pembangunan Sistem Informasi *Point Of Sales* Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya (Studi Kasus: RM. Pecel Pincuk Bu Tinuk) oleh Annisa Septiana Sani tahun 2018 [6].

## 2. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian relevan mengenai sistem pengelolaan dan pelaporan keuangan disajikan berikut:

Yuarita dan Marisa [8], merancang Aplikasi *Point of Sales* (POS) Berbasis Web Menggunakan Metode System Development Life Cycle/SDLC. Hasil penelitian ini adalah aplikasi terstruktur yang dirancang untuk memproses data hasil penjualan.

Wiguna, Swastika, dan Satwika [9] merancang bangun aplikasi *Point of Sales* Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native, dengan metode *Classic Life Cycle*. Berdasarkan pengujian yang telah diselesaikan sesuai dengan yang diharapkan sehingga aplikasi *Point of Sales* ini berhasil dibuat dan sudah disesuaikan dengan kebutuhan pihak distro.

Sani, Pradana, dan Rusdianto [10] mengembangkan Sistem Informasi *Point of Sales* Terintegrasi dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya (Studi Kasus pada Rumah Makan), dengan menggunakan model pengembangan *prototyping*. Hasil pengujian fungsional sistem pada penelitian tersebut menunjukkan fitur-fitur fungsional yang dikembangkan pada sistem tersebut sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan user.

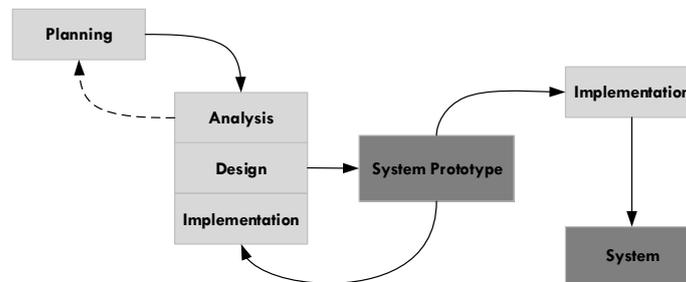
Cahyodi dan Arifin [11] mengembangkan Sistem Informasi *Point of Sales* Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi, dengan menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dan *Linear Sequential*. Rancangan sistem informasi tersebut menyajikan fitur-fitur utama berupa antarmuka pengolahan data master, registrasi customer, pengolahan transaksi, serta laporan-laporan-laporan yang berkenaan dengan transaksi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Mendoza dan Agustin [12], yang mengembangkan aplikasi *Point of Sale System with Inventory* untuk *ARM's Food and Delicacies*, dengan menggunakan model pengembangan SDLC. Pada penelitian tersebut, sistem *Point of Sales* dapat membantu menyaring semua jenis data dengan lebih cepat dan mudah dalam bentuk catatan terkomputerisasi.

Pada artikel ini dilakukan sebuah analisis dan perancangan sistem *Point of Sales* (POS) yang terintegrasi pada UD. Akor Nature Bag beserta cabangnya dengan menggunakan model pengembangan *prototyping*. Dengan konsep ini, data yang dilihat oleh pemilik atau yang ada di kantor pusat adalah data yang realtime sesuai dengan keadaan dimasing-masing cabang. Kajian ini juga mencangkup analisis dan perancangan sistem pengendalian internal dan menerapkannya pada sistem *Point of Sales* (POS) pada UD. Akor Nature Bag.

### 3. Metodologi

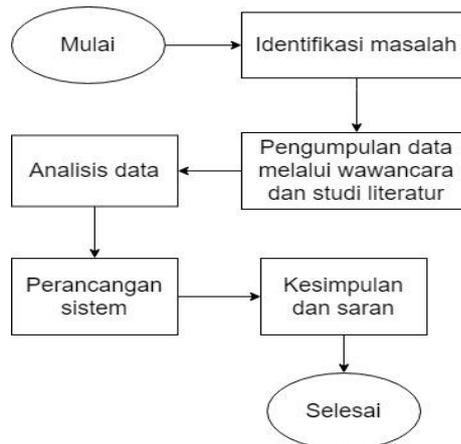
Pada penelitian ini digunakan metode pengembangan *prototype* dalam mengembangkan desain sistem. Metode *prototype* dirancang agar pengembang dapat menerima perubahan-perubahan desain yang ada sebelum diimplementasikan, sehingga dapat memberikan gambaran kepada pengguna sesuai dengan yang diinginkan [14]. Model *prototyping* berawal dari perencanaan atau *planning*, analisis sistem, hingga pada perancangan sistem yang baru, seperti disajikan pada Gambar 1 [15].



Gambar 1. Model pengembangan *Prototyping*

### Alur Penelitian

Alur penelitian ini menjelaskan tahapan penelitian mengenai perancangan sistem *Point of Sales* (POS) terintegrasi pada UD. Akor Nature Bag. Alur penelitian ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Alur Penelitian

Penjelasan dari masing-masing alur penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Identifikasi Masalah

Peneliti melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada UD. Akor Nature Bag untuk menentukan topik apa yang akan diambil dalam penelitian ini. Permasalahan yang ada

pada UD. Akor *Nature Bag* antara lain, masih menggunakan sistem manual seperti nota, buku tulis dan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* sehingga kesulitan pencatatan transaksi penjualan, kesalahan nominal dalam pembuatan nota, penipuan atas kas perusahaan, sulit mengetahui perkembangan cabangnya secara *realtime*. Selain itu, UD. Akor *Nature Bag* juga sulit mengetahui produk mana saja yang paling banyak dibeli oleh konsumen.

2. Pengumpulan Data  
Pengumpulan data berupa wawancara secara langsung dan melalui daring dengan pemilik UD. Akor *Nature Bag* dan melakukan studi literatur terkait dengan topik permasalahan yang akan diangkat.
3. Analisis Data  
Analisis data menggunakan wawancara mengenai hal yang dibutuhkan agar mampu memecahkan masalah yang terjadi di Akor *Nature Bag*.
4. Perancangan Sistem  
Perancangan sistem yang dibuat menggunakan tools seperti *Data Flow Diagram* (DFD), Relasi Tabel, Struktur Tabel, Kamus Data, Basis Data yang menggunakan *Entity Relational Database* (ERD).
5. Kesimpulan dan Saran  
Setelah proses perancangan selesai proses terakhir yaitu membuat kesimpulan dan saran yang dapat diambil dari penelitian ini.

#### Rancangan Penelitian

1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan  
Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui sistem keuangan yang sedang berjalan pada UD. Akor *Nature Bag*. Analisis dilakukan karena masih menggunakan sistem manual sehingga proses pencatatan yang dilakukan saat ini kurang efektif dan efisien. Hal ini akan menyebabkan ketidaksesuaian pencatatan stok barang dengan keadaan yang nyata dan data-data penjualan yang dicatatkan pada buku tulis yang rawan rusak dan hilang. Tahap ini bertujuan untuk membantu pihak perusahaan dalam melakukan kegiatan pencatatan dan pengelolaan data-data produk, dan data-data transaksi dari setiap cabang serta memberikan informasi dalam proses pencarian data-data produk dan data-data transaksi. Selain itu, tahap ini bertujuan untuk mengetahui peranan dan posisi teknologi informasi yang paling sesuai dengan kebutuhan pada perusahaan.
2. Perancangan Sistem  
Perancangan yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai dengan analisis sistem dan perancangan saja, tidak dilakukan pembangunan sistem. Rancangan yang dikembangkan seperti *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Database*, dan *User Interface*.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### Kebutuhan Fungsional Sistem Aplikasi

Berdasarkan hasil analisis sistem, diidentifikasi kebutuhan-kebutuhan fungsionalitas sistem aplikasi, seperti disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem Aplikasi

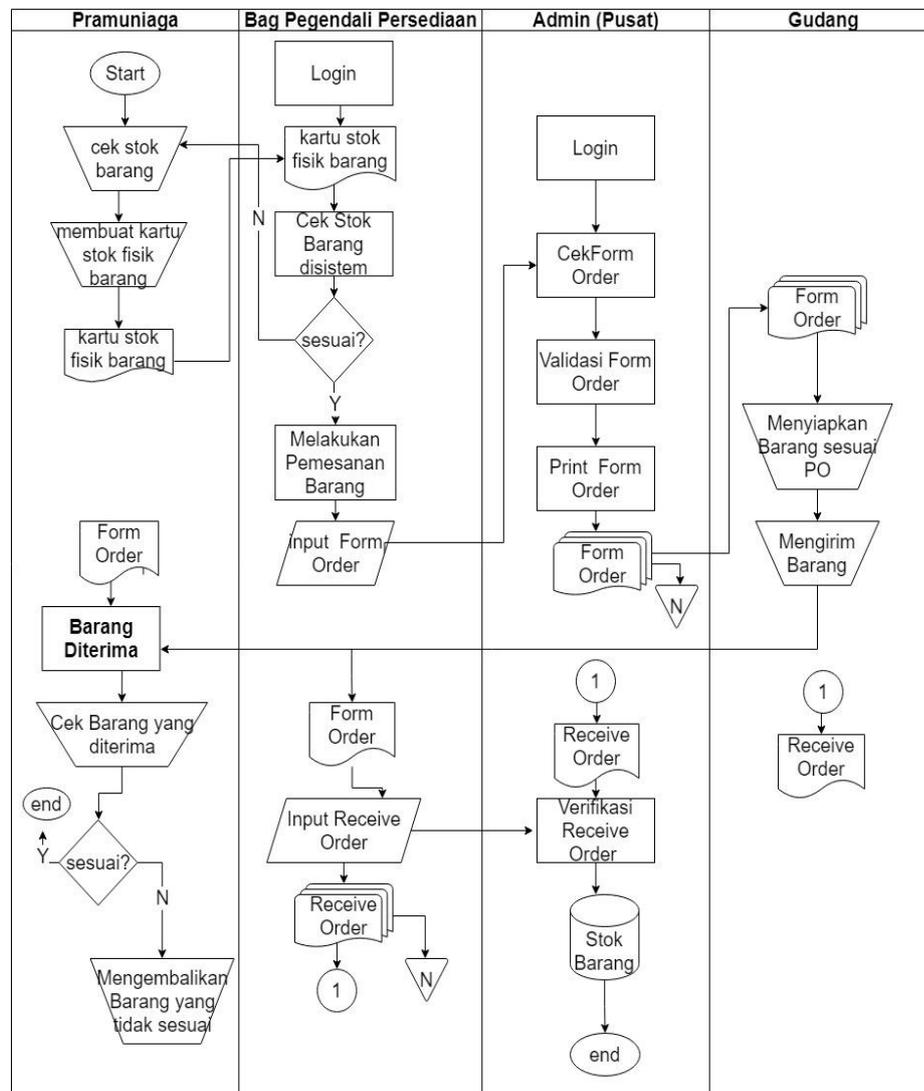
No	Pemakai	Kebutuhan
1	Owner	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengelola <i>User</i></li> <li>- Melihat laporan transaksi</li> <li>- Melihat laporan stok barang</li> </ul>
2	Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengelola stok barang (verifikasi order barang dan <i>receive order</i>)</li> <li>- Mengelola cabang</li> <li>- Melakukan verifikasi retur barang</li> <li>- Melihat laporan transaksi</li> </ul>

No	Pemakai	Kebutuhan
		- Melihat laporan stok barang
3	Kasir	- Mengelola transaksi - Melihat laporan transaksi di cabang tersebut
4	Bag. Pengendali Persediaan	- Mengelola stok barang dicabang (order barang dan <i>receive order</i> ) - Melakukan retur barang - Melihat laporan stok barang

**Perancangan Sistem**

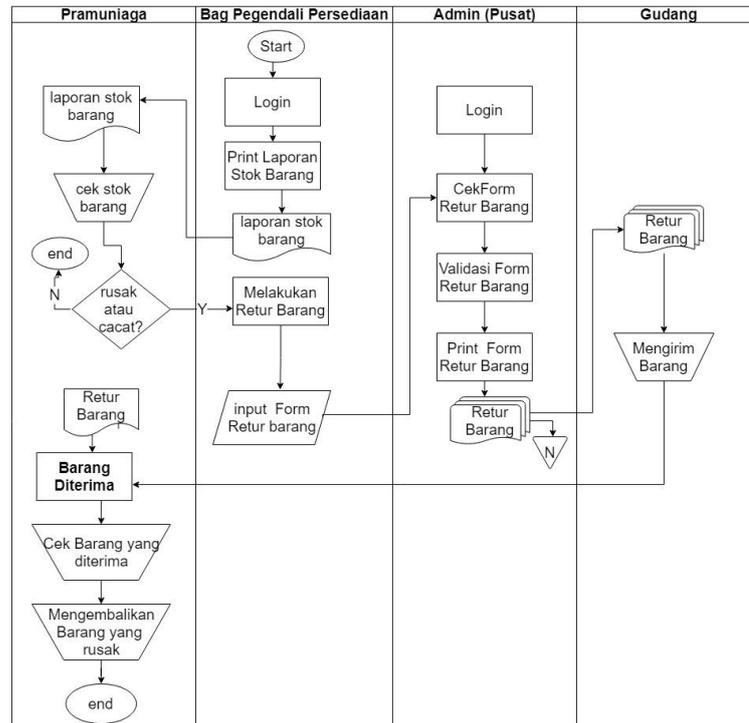
Pada tahap ini dilakukan beberapa proses meliputi pemodelan sistem yang akan dibuat (meliputi *flowmap*, *data flow diagram*, dan bentuk pemodelan yang lainnya), pemodelan data-data yang digunakan (meliputi merancang tabel *database* dan membuat relasi *database*), serta merancang *user interface* yang akan dibuat. Beberapa rancangan utama yang dihasilkan adalah:

a. *Flowmap* Proses Pemesanan Untuk Persediaan Barang



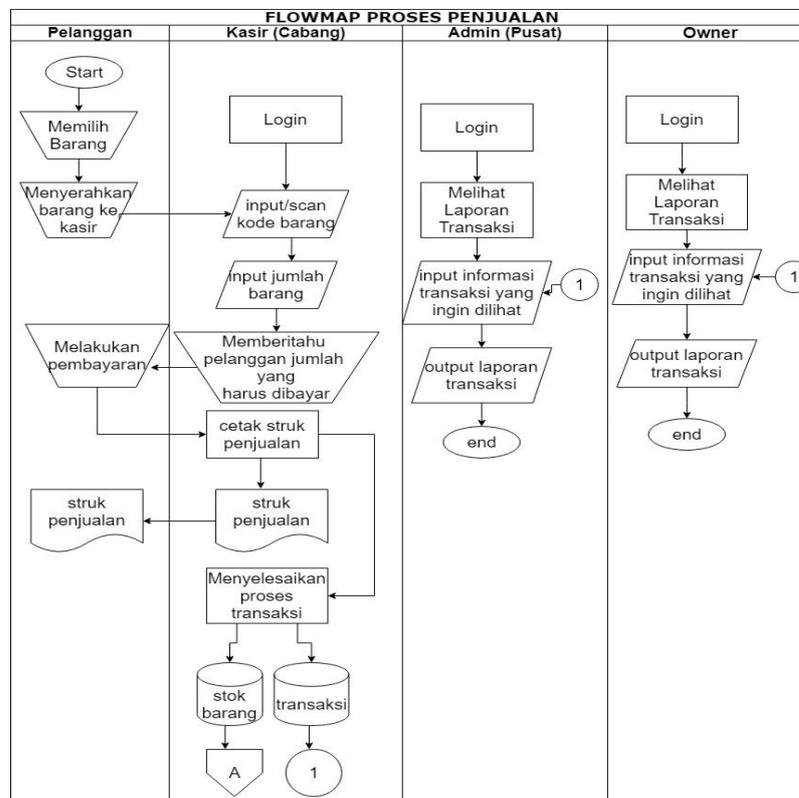
Gambar 3. Flowmap Proses Pemesanan Stok Barang

b. *Flowmap* Proses Retur Barang dan Stok Opname



Gambar 4. Flowmap Proses Retur Barang dan Stok Opname

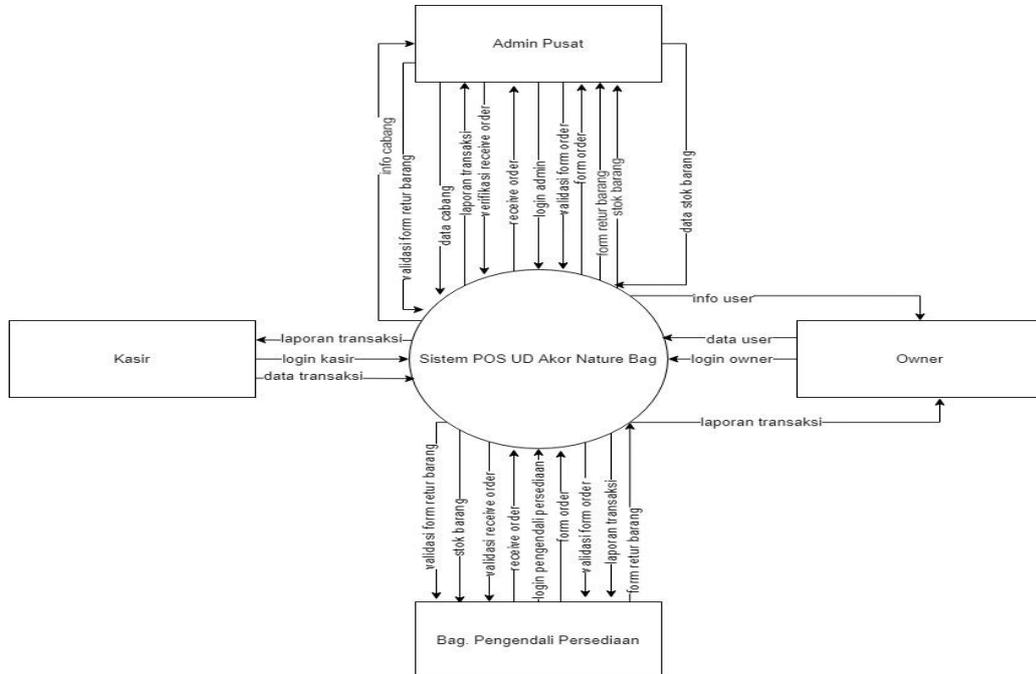
c. *Flowmap* Proses Penjualan



Gambar 5. Flowmap Proses Penjualan

**Diagram Konteks**

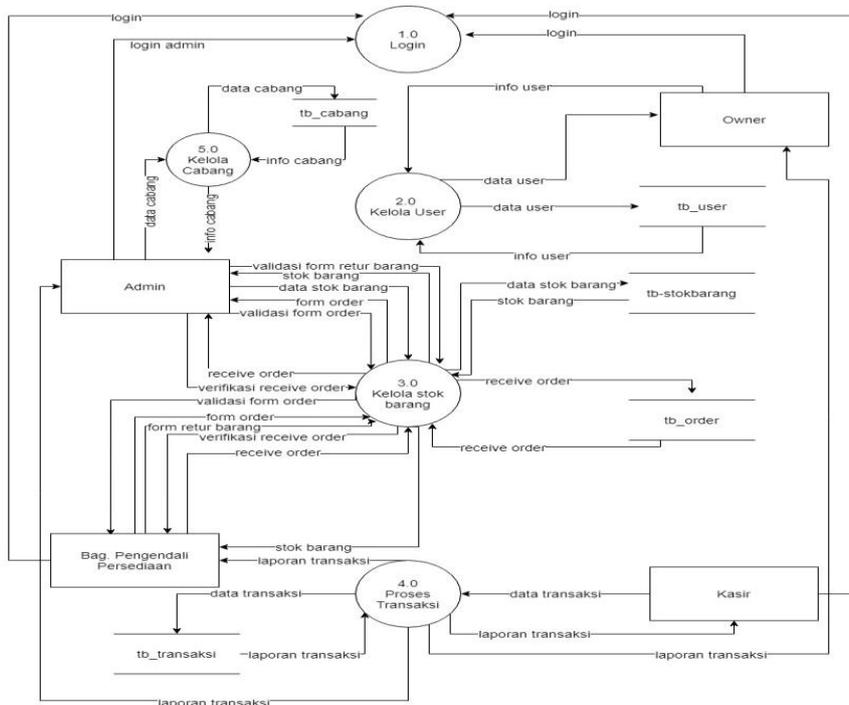
Diagram konteks menggambarkan sistem secara garis besar dan untuk memetakan keseluruhan sistem mulai dari semua sumber data yang terlibat dalam sistem informasi ini yang dimana terdapat empat entitas yaitu Admin Pusat, Bag. Pengendali Persediaan, Kasir dan Owner. Gambar 6 menyajikan diagram konteks sistem aplikasi.



Gambar 6. Diagram Konteks Sistem POS UD. Akor Nature Bag

**DFD Level 1**

DFD level 1 menjelaskan diagram alur data yang menjelaskan tentang seluruh proses pengelolaan sistem dari setiap penggunaanya. Setiap garis alur menjelaskan arah kemana saja proses yang terjadi. Gambar 7 adalah DFD Level 1 sistem aplikasi yang dikembangkan.

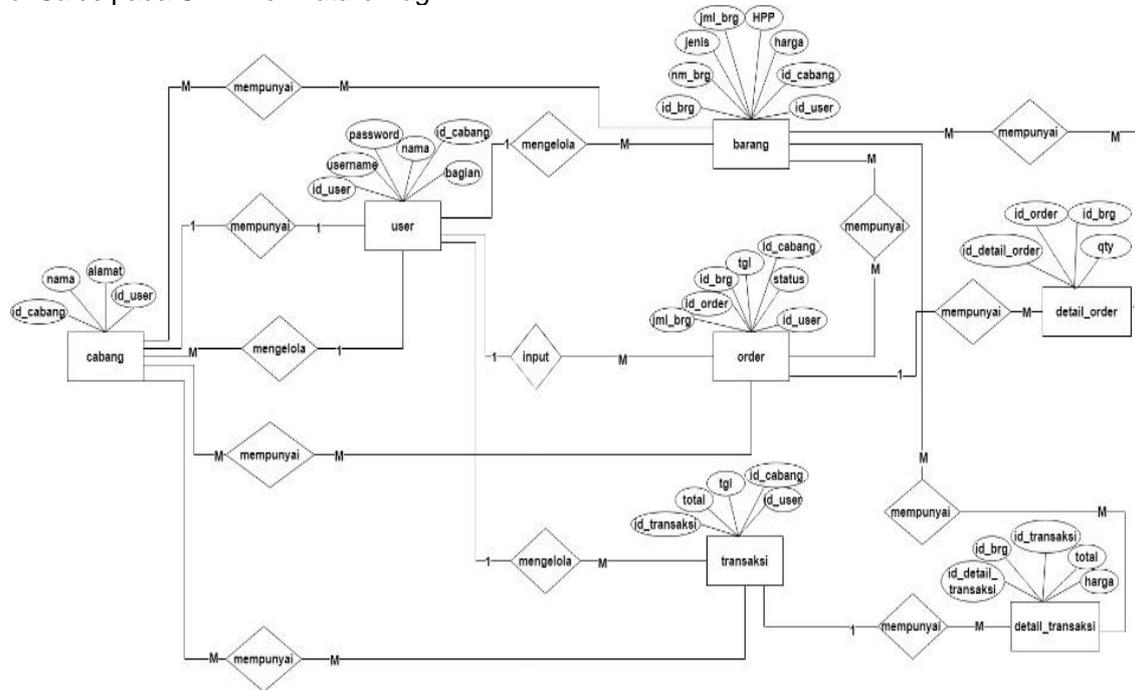


Gambar 7. DFD Level 1

**Perancangan Database**

*Entity Relationship Diagram (ERD)*

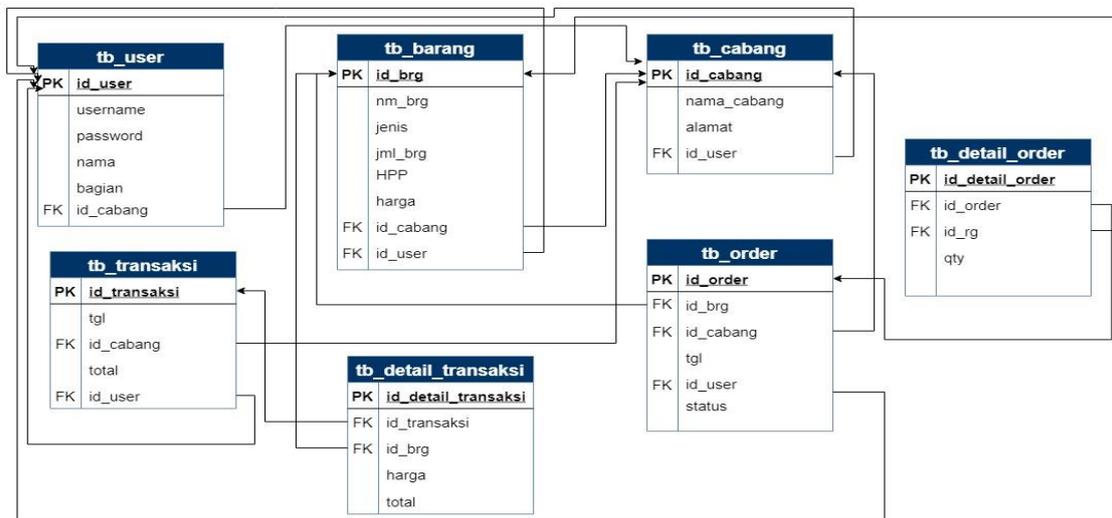
Gambar 8 berikut adalah gambar *Entity Relationship Diagram (ERD)* dari sistem *Point of Sales* pada UD. Akor Nature Bag.



Gambar 8. Entity Relationship Diagram (ERD)

**Struktur Database**

Gambar 9 berikut adalah relasi antar tabel *database* dalam perancangan sistem *Point of Sales* pada UD. Akor Nature Bag.



Gambar 9. Relasi Tabel

**Rancangan Antarmuka (User Interface) Sistem Aplikasi**

Beberapa rancangan antarmuka utama pada sistem aplikasi yang dikembangkan, disajikan berikut:

### Antarmuka Pengelolaan Cabang

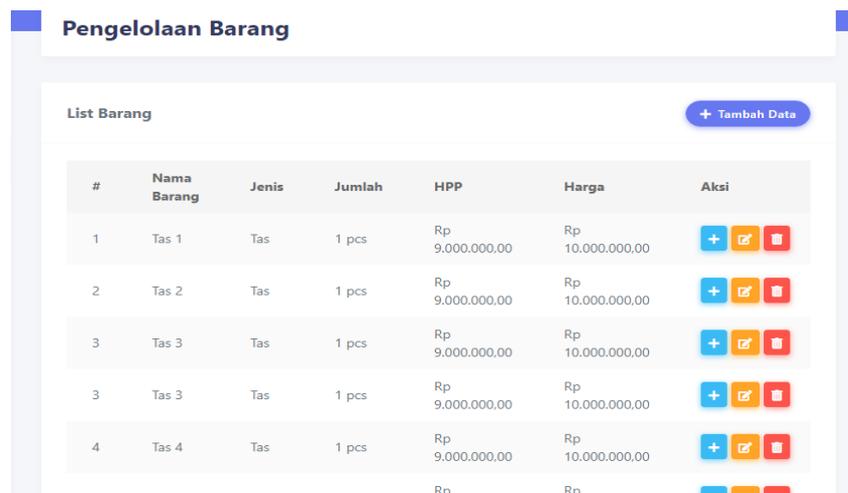


#	Nama	Alamat	Aksi
1	Pusat	Jl. Jl. Gunung Tangkuban Perahu No.66A	[Edit] [Hapus]
2	Cabang A	Jl. Jl. Kunti II No.11x Seminyak Kuta	[Edit] [Hapus]
3	Cabang B	Jl. di Jl. Raya Tegallalang Br. Sapat.	[Edit] [Hapus]
4	Cabang C	Jl. Kunti II No.11x Seminyak Kuta	[Edit] [Hapus]
5	Cabang D	di Jl. Raya Tegallalang Br. Sapat.	[Edit] [Hapus]

Gambar 10. Rancangan Halaman Kelola Cabang

Antarmuka Gambar 10 menyajikan daftar cabang yang dimiliki oleh UD Akor Nature Bag. Admin dapat menambah data cabang serta mengedit dan menghapus data cabang pada menu ini.

### Antarmuka Pengelolaan Persediaan Barang



#	Nama Barang	Jenis	Jumlah	HPP	Harga	Aksi
1	Tas 1	Tas	1 pcs	Rp 9.000.000,00	Rp 10.000.000,00	[+] [Edit] [Hapus]
2	Tas 2	Tas	1 pcs	Rp 9.000.000,00	Rp 10.000.000,00	[+] [Edit] [Hapus]
3	Tas 3	Tas	1 pcs	Rp 9.000.000,00	Rp 10.000.000,00	[+] [Edit] [Hapus]
3	Tas 3	Tas	1 pcs	Rp 9.000.000,00	Rp 10.000.000,00	[+] [Edit] [Hapus]
4	Tas 4	Tas	1 pcs	Rp 9.000.000,00	Rp 10.000.000,00	[+] [Edit] [Hapus]

Gambar 11. Rancangan Halaman Kelola Stok Barang

Antarmuka Gambar 11 terdapat list stok barang yang dimiliki oleh UD Akor Nature Bag. Admin dapat menambah data stok barang serta mengedit dan menghapus data stok barang pada menu ini.

### Antarmuka Pengelolaan Order Barang

Pada antarmuka Gambar 12, admin dapat melihat *list order* barang yang diorder oleh cabang. Admin dapat melihat *detail order* yang diorder oleh cabang dengan mengklik "*detail*". Pada detail, admin dapat melakukan persetujuan atau penolakan terhadap barang yang diorder. Jika admin setuju, admin melakukan print 3 rangkap terhadap dokumen *form order*. Rangkap 1 diberikan ke bagian Gudang untuk mempersiapkan barang pesanan, rangkap 2 diberikan kepada bagian pengendali persediaan yang ada di cabang bersangkutan dan rangkap 3 dijadikan arsip oleh admin.

**Order Barang**

Order Barang

List Order Barang

Show  entries Search:

Tgl	ID Order	Cabang	Status	Aksi
2021-04-06	ORDER060421077	Cabang B	Sesuai	<a href="#">Detail</a>
2021-04-07	ORDER070421027	Cabang C	Tidak Sesuai	<a href="#">Detail</a>
2021-04-13	ORDER130421025	Cabang B	Sesuai	<a href="#">Detail</a>
2021-04-15	ORDER150421068	Cabang B	Tidak Sesuai	<a href="#">Detail</a>
2021-04-16	ORDER160421004	Cabang A	Sesuai	<a href="#">Detail</a>

Gambar 12. Rancangan Halaman Order Barang

### Antarmuka Penerimaan Order

**Form Receive Order**

Tanggal:  Cabang : Cabang B

ID Order:

#	Nama Barang	Jumlah	Harga	HPP	Barang yang diterima
1	Korean Bag	15	30.000	50.000	11
2	Tas Goni Rumbai Printing	19	30.000	50.000	14
3	Tote Bag	18	30.000	50.000	7

Gambar 13. Rancangan Halaman Penerimaan Order

Pada menu ini admin dapat melihat *list receive order* yang telah diinput oleh Bagian Pengendalian Persediaan yang ada dicabang. Admin dapat melihat detail dari *received order* dengan mengklik "detail". Pada menu ini juga admin bisa melihat detail dari *receive order* apakah barang yang dikirim jumlahnya sesuai atau tidak.

### Antarmuka Menu POS

AND KA Kasir A (Kasir)

POS

Tanggal:  No Faktur : PNJ040521005

Kasir:  Rp 0,00

Cari Barang

#	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total	Aksi
Rp 0,00					Bayar <input type="text"/>

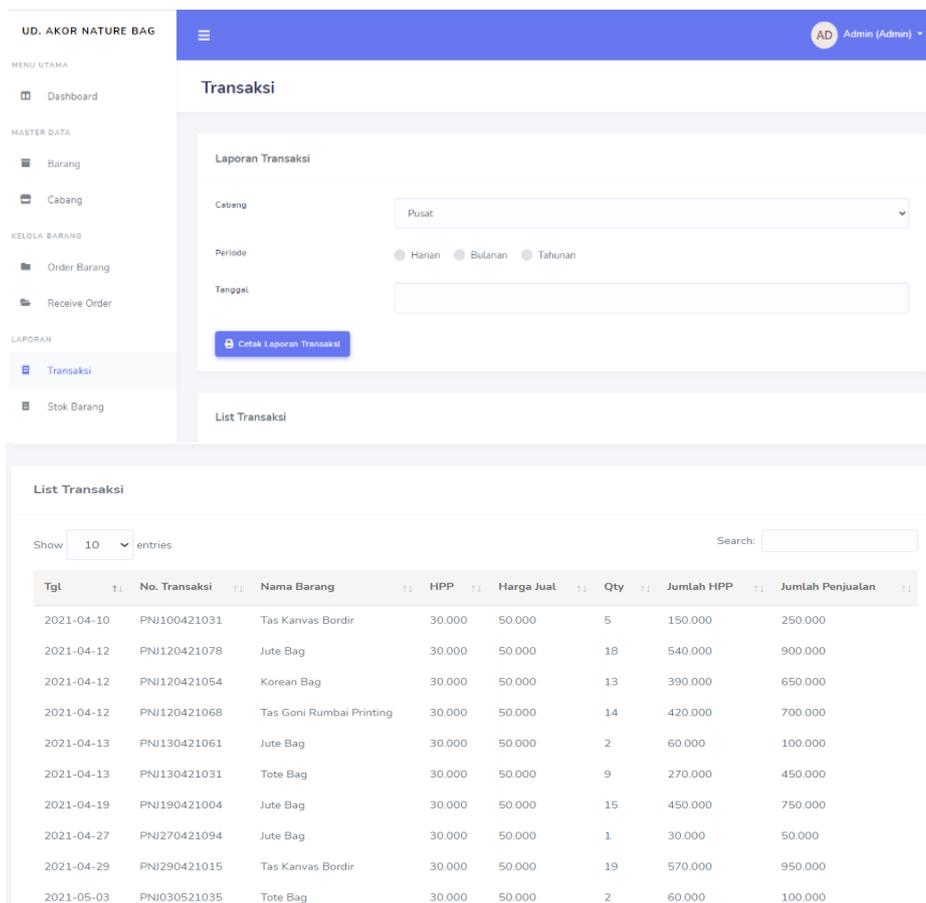
Gambar 14. Rancangan Halaman Menu POS



Gambar 15. Nota Penjualan

Pada antarmuka Gambar 14, Kasir melakukan proses transaksi. Kasir menginputkan nama barang dan akan muncul nama barang beserta harganya. Kasir juga dapat mencetak Nota penjualan seperti luaran pada Gambar 15.

**Rancangan Halaman Laporan Transaksi, Laporan Stok Barang, dan Grafik Penjualan**



Gambar 16. Rancangan Laporan Transaksi

Pada menu ini kasir dapat melihat laporan transaksi secara *realtime*. Laporan transaksi ini bisa dilihat per periode, baik itu harian, bulanan maupun tahunan. Ketika kasir ingin mencetak laporan transaksi, kasir dapat mengklik “Cetak Laporan Transaksi” lalu akan muncul laporan transaksi yang akan dicetak, seperti pada Gambar 17.

## UD. AKOR NATURE BAG

Pusat / Tgl 04-05-2021

Tgl	No. Transaksi	Nama Barang	HPP	Harga	Qty	Jumlah HPP	Jumlah Penjualan
2021-05-04	PNJ040521078	Tas Kanvas Bordir	30.000	50.000	7	210.000	350.000
2021-05-04	PNJ040521032	Tas Kanvas Bordir	30.000	50.000	2	60.000	100.000
2021-05-04	PNJ040521044	Tote Bag	30.000	50.000	8	240.000	400.000
2021-05-04	PNJ040521028	Tote Bag	30.000	50.000	17	510.000	850.000
2021-05-04	PNJ040521001	Tas Goni Rumbai Printing	30.000	50.000	8	240.000	400.000
2021-05-04	PNJ040521065	Tote Bag	30.000	50.000	1	30.000	50.000
2021-05-04	PNJ040521032	Korean Bag	30.000	50.000	18	540.000	900.000
2021-05-04	PNJ040521030	Tas Goni Rumbai Printing	30.000	50.000	17	510.000	850.000
2021-05-04	PNJ040521005	Tote Bag	30.000	50.000	16	480.000	800.000
2021-05-04	PNJ040521000	Tas Kanvas Bordir	30.000	50.000	3	90.000	150.000
Total HPP						2.910.000	
Total Penjualan							4.850.000
Laba Kotor							1.940.000

Gambar 17. Tampilan Hasil Cetak Laporan Transaksi

Pada Gambar 18, Pengendali Persediaan bisa melihat laporan stok barang secara *realtime* dari masing masing cabang. Bagian Pengendali Persediaan juga bisa melihat laporan stok barang ini berdasarkan periode yang ingin dilihat yaitu harian, bulanan, maupun tahunan.

**Stock Barang**

Laporan Stock Barang

Cabang: Pusat

Periode:  Harian  Bulanan  Tahunan

Tanggal: 2021-05-04

[Cetak Laporan Stock Barang](#)

**List Stock Barang**

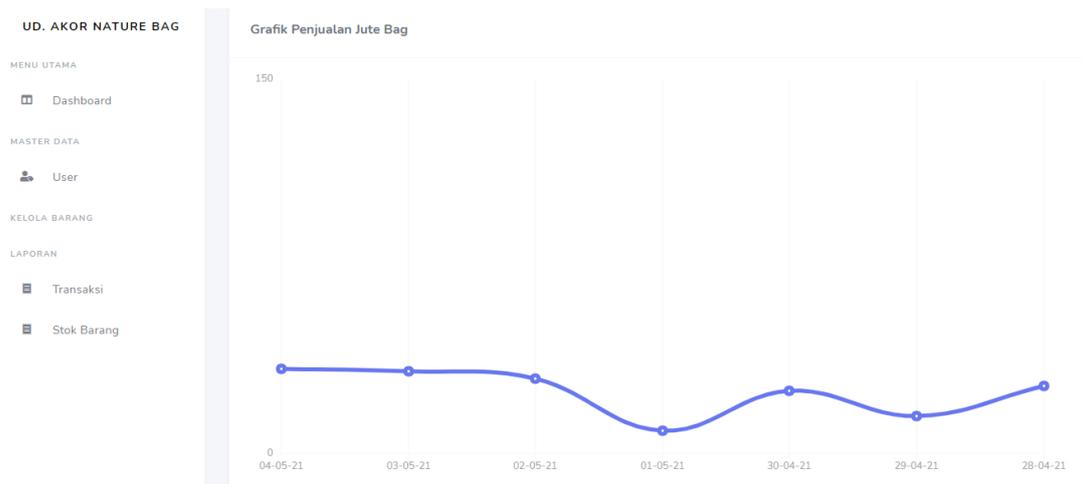
Show 10 entries Search:

Nama Barang	Jumlah Stock	Jumlah Terjual	HPP	Harga	Aksi
Jute Bag	100	295	30.000	50.000	<a href="#">Detail</a>
Korean Bag	100	408	30.000	50.000	<a href="#">Detail</a>
Tas Goni Rumbai Printing	100	685	30.000	50.000	<a href="#">Detail</a>
Tas Kanvas Bordir	100	368	30.000	50.000	<a href="#">Detail</a>
Tote Bag	100	214	30.000	50.000	<a href="#">Detail</a>

Showing 1 to 5 of 5 entries [Previous](#) [1](#) [Next](#)

Gambar 18. Rancangan Laporan Stok Barang

Bagian Pengendali Persediaan juga dapat melihat *detail* penjualan masing masing barang dengan klik *detail*, yang disajikan melalui Grafik seperti pada Pada Gambar 19.



Gambar 19. Rancangan Grafik Penjualan

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan kebutuhan perancangan sistem yang ada pada UD. Akor Nature Bag ini, diharapkan adanya perancangan sistem dengan desain antar muka yang diusulkan diatas dapat menjadi acuan dalam mengembangkan sistem *Point of Sales* yang dapat memudahkan pemilik ataupun pegawai dalam melakukan kontrol terhadap cabang yang dimiliki UD. Akor Nature Bag, tidak adanya kesalahan dalam pengelolaan stok barang ataupun dalam transaksi penjualan sehingga perhitungan keuntungan yang diperoleh menjadi lebih jelas. Perancangan dari sistem ini dibuat antara lain *Flowmap* Penjualan, Pemesanan Stok Barang, dan Retur Barang, Diagram Konteks, DFD, ERD, Kamus Data, Relasi Tabel, Struktur Tabel dan Rancangan *User Interface*.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Chandra K, Ciputra U, dan Town U.C. Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sales Berbasis Website Pada Distributor Kain Hoggly Djaya, 2017, 1(3): 192–200.
- [2] Sari, N. M. P., Estiyanti, N. M., & Ardyanti, A. A. A. P. Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Penerimaan Kas Berbasis Web pada Koki Restaurant Sanur. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2019, 8(3), 161-172.
- [3] Yogi A.P., PERANCANGAN PROGRAM POINT OF SALES (POS) PADA BADAN USAHA MARGA PATIN CIASEM-SUBANG, Tugas Akhir, Universitas Bina Sarana Informatika, 2019.
- [4] Wiguna P.D.A., Swastika I.P.A., dan Satwika I.P., Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native, *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, 2019, 4(3): 149–159.
- [5] Pamungkas G., Yuliansyah H., Rancang Bangun Aplikasi Android Pos (Point of Sale) Kafe Untuk Kasir Portable Dan Bluetooth Printer, *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, 2017, 6(1): 199–208.
- [6] Sani A.S., Pradana F., dan Rusdianto D.S., Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya ( Studi Kasus : RM . Pecel Pincuk Bu Tinuk ), 2018, 2(10): 3249–3257.
- [7] Denny V., ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALES PADA CV . SANJAYA ABADI, *J. Chem. Inf. Model.*, 2019, 53(9): 1689–1699.
- [8] Marisa F., Yuarita T.G., “Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem, *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, 2017, 3(2): 167–171.
- [9] Wiguna P.D.A., Swastika I.P.A., dan Satwika I.P., Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native, *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, 2019, 4(3): 149–159.
- [10] Sani A.S., Pradana F., dan Rusdianto D.S., Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya ( Studi Kasus : RM . Pecel Pincuk Bu Tinuk ), 2018, 2(10): 3249–3257.
- [11] Cahyodi S.C., Arifin R.W., Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi, *Mei Rev. 2017*, 1(12): 189–204.
- [12] Mendoza A.R., “Point of Sale System With Inventory for Arm’S Food and Delicacies,” *Int. J. Adv. Res. Comput. Sci.*, 2019, 10(2): 23–29.
- [13] Khana W., Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Java (Netbeans 7.3), *J. SISFOKOM*, 2019, 8(5): 423–436
- [14] Budi D.S., Siswa T.A.Y., dan Abijono H., Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak, *Teknika*, 2017, 5(1): 24–31.