

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENDALIAN STOK PRODUK PADA ZILCH STREETWEAR SURABAYA

Aris Triwibowo¹⁾ Jusak²⁾ Agus Dwi Churniawan³⁾

S1/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) 11410100093@stikom.edu, 2) jusak@stikom.edu, 3) agus@stikom.edu

Abstract:

Stock control products are important at Zilch Streetwear Surabaya because keeping the inventory levels of stock products at optimal levels so as to obtain savings, but in the implementation, Zilch Streetwear having problems, demand for the amount of product that is uncertain in each period make Zilch Streetwear trouble estimated demand for the product in the future. Inaccuracy in determining the timing and amount of products will be ordered lead out of stock and delay the fulfillment of product orders to retailers and customers. Based on the existing problems above, Zilch Streetwear need an application that is able to determine how the number of product items will be ordered in a period and when reordering the product. Stages of making this application begins with communication, planning, modeling, construction, and operation. After been tested, the application, can generate sales data, purchasing data, stock data products, the data inventory planning, inventory planning reports, stock reports, purchasing reports, and sales reports. This application also able to provide information order quantity and reorder points better than the previous operational inventory planning.

Keywords: Application, Stock Control, Stock Inventory

Zilch Streetwear Surabaya adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan pakaian seperti penjualan baju, jaket, topi dan aksesoris lainnya. saat ini Zilch Streetwear mempunyai lebih dari 100 jenis produk pakaian dengan rata-rata produksi per bulan mencapai 200 pcs untuk semua jenis produk.

Dalam operasional pengendalian persediaan, Untuk menentukan jumlah produk yang akan dipesan Bagian inventory melihat dari rata-rata penjualan satu bulan sebelumnya, sedangkan untuk menentukan kapan dilakukan pemesanan di dasarkan pada jumlah stok bagian inventory melihat rata-rata penjualan produk selama dua hari dari penjualan bulan sebelumnya, jika jumlah stok mencapai jumlah rata-rata penjualan tersebut maka akan dilakukan pemesanan.

Dengan proses pengendalian persediaan yang dilakukan seperti saat ini, bagian inventory Zilch Streetwear mengalami berbagai macam permasalahan. Permintaan kebutuhan jumlah produk yang tidak pasti dalam tiap periodenya membuat bagian inventory kesulitan dalam memperkirakan kebutuhan produk untuk masa yang akan datang dan ketidaktepatan dalam menentukan waktu dan jumlah produk yang akan dipesan mengakibatkan kehabisan stok dan keterlambatan dipenuhinya pesanan product oleh retailer dan pelanggan.

Berdasarkan masalah yang ada di atas Zilch Streetwear membutuhkan sebuah aplikasi yang

mampu menentukan berapa banyaknya jumlah item produk yang akan dipesan pada suatu waktu dan kapan dilakukan pemesanan ulang terhadap item produk tersebut.

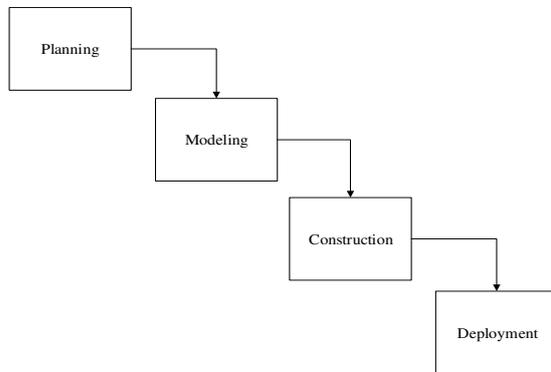
Berdasarkan permasalahan yang terjadi di proses operasional pengendalian persediaan pada Zilch Streetwear Surabaya, penulis memberikan solusi untuk merancang bangun aplikasi pengendalian stok produk dengan menggunakan metode *economic order quantity* (EOQ) dan *reorder point* (ROP). Dengan adanya sistem ini, dapat membantu bagian inventory untuk menentukan berapa banyaknya jumlah item produk yang akan dipesan pada suatu periode pemesanan dan kapan dilakukan pemesanan ulang terhadap item produk tersebut. Sistem ini akan mengurangi kesulitan dalam memperkirakan kebutuhan produk untuk masa yang akan datang dan ketidaktepatan dalam menentukan waktu dan jumlah produk yang akan dipesan.

Aplikasi juga menyediakan fitur lain, seperti tampilan informasi berupa grafik penjualan, grafik pembelian, grafik persediaan produk, transaksi penjualan, transaksi pembelian dan transaksi konfirmasi produk setelah di lakukan pembelian.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini model yang digunakan pada metode *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah model *Waterfall* menurut Pressman (2010). Tahapan ini terdiri

dariperencanaan, pemodelan, construction dan deployment. Adapun gambar dari tahapan model waterfall dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. SDLC dengan metode Waterfall

1. *Planning*(Perencanaan)

Pada tahap perencanaan adalah proses dasar memahami mengapa sistem harus dibangun dan menentukan bagaimana proyek akan dibangun sesuai dengan tujuan. Terdiri dari :

- a. *Pengamatan/Observasi*
Tahap ini dilakukan survey ke tempat studi kasus di Zilch Streetwear Surabaya. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kegiatan operasional pengendalian stok produk.
- b. *Wawancara*
Tahap wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan perbaikan sistem. Wawancara dilakukan kepada manager dan staff bagian pada Zilch Streetwear Surabaya.
- c. *Dokumentasi/studi literatur*
Tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang didapat dari jurnal atau buku dan internet mengenai teori-teori yang terkait dengan penelitian ini, yaitu teori mengenai pengendalian stok produk di Zilch Streetwear Surabaya, teori pembuatan sistem informasi, teori perancangan sistem, teori pembuatan tampilan antar muka sistem dan teori pengujian sistem.
- d. *Analisis dan Perancangan Sistem*
Analisa perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan diagram-diagram perancangan sistem seperti blok diagram, system flow, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relation Diagram (ERD), Struktur table Database system dan perancangan tampilan sistem.

Tabel 1. Kebutuhan Aplikasi

No	Analisis Kebutuhan	Perangkat yang dibutuhkan
1.	Kebutuhan Perangkat Lunak	- Adobe dreamwaver - Adobe photoshop CS - Microsoft Visio - Power Designer Web Server Apache Xampp
2.	Kebutuhan Perangkat Keras	- <i>Personal Computer (PC)</i> untuk server dengan <i>minimum requirement Pentium Dual Core 2.2 GHz</i> dan dilengkapi dengan <i>Local Area Network (LAN) card</i> . - Modem penghubung internet.

Dari hasil analisis di atas, maka dapat diketahui kebutuhan aplikasi yang mendukung adalah sebagai berikut:

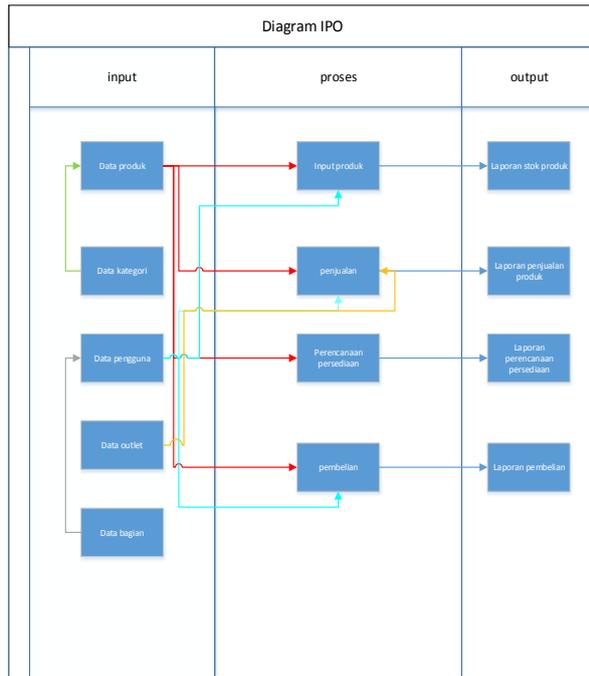
- a. Pembuatan perangkat lunak berbasis website
 - b. Database menggunakan MySQL.
- Perangkat lunak mampu melakukan proses penginputan, pengeditan, penyimpanan, pencarian dan pencetakan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini. Penelitian dimulai dari perancangan *design* yang meliputi *IPO Diagram, Context Diagram*, Sedangkan pembahasan dari hasil aplikasimeliputi *testing* dan *implementation*. *IPO Diagram* menjelaskan tentang *input* dan *output* yang akan diproses kedalam aplikasi. Gambaran *IPO diagram*akan dijelaskan pada gambar 2.

2. *Modeling* (Pemodelan)

Proses *Modeling* merupakan tahap lanjutan dari *planning* yaitu persiapan untuk rancang bangun aplikasi penggajian yang akan dibuat. Hal-hal yang termasuk kedalam *Modeling* adalah *system flow*, diagram jenjang, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Conceptual Data Model (CDM)*, *Physical Data Model (PDM)*, dan *Desain Input Output*.



Gambar 2. IPO Diagram

Context diagram merupakan gambaran aliran data yang akan diolah oleh aplikasi. Data tersebut diproses oleh aplikasi kemudian aplikasi menghasilkan sebuah *feedback* yaitu berupa laporan.

Di dalam context diagram menggambarkan tentang apa saja input yang dibutuhkan, proses yang dilakukan, dan output yang dihasilkan oleh aplikasi pengendalian stok produk menggunakan metode *eoq* dan *rop* berbasis *website* pada *Zilch Streetwear Surabaya*.

Input yang dibutuhkan, antara lain : *Input* data bagian, *Input* data produk, *input* data kategori, *Input*, data outlet, *Input* data pengguna. Untuk blok *output*, hasil informasi berupa laporan terkait dengan berbagai laporan antara lain : laporan penjualan, dimana akan berisi tentang informasi data produk yang telah terjual. laporan stok, dimana akan berisi tentang informasi tentang stok produk pada *Zilch Streetwear*. Laporan pembelian produk, dimana akan berisi tentang informasi apa saja produk yang dipesan *Zilch Streetwear* pada rumah konveksi. Laporan perencanaan persediaan dimana akan berisi informasi kapan harus memesan suatu produk, *safety stok* dari produk dan jumlah item produk yang harus di pesan.

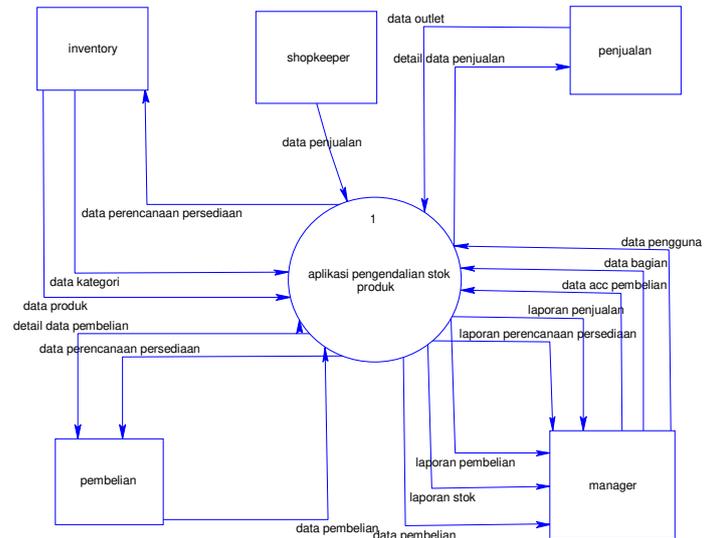
3. Construction (Kontruksi)

Tahap *construction* (konstruksi) atau tahap pembuatan perangkat lunak ini merupakan tahap di mana sistem ini sebenarnya dibangun, pembangunan dan pembuatan aplikasi dengan cara melakukan pengkodean (*coding*) sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Hal tersebut bertujuan untuk membuat aplikasi

pengendalian Stok produk pada *Zilch Streetwear Surabaya*.

4. Deployment (Pengoperasian)

Tahapan ini adalah tahap akhir dalam pembuatan sebuah *software*. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka aplikasi yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna.



Gambar 3. Context Diagram

Dari hasil perancangan yang telah dibuat, penelitian melanjutkan dengan pembahasan berikutnya yaitu pembahasan tentang hasil aplikasi pengendalian stok produk. Dari pembahasan aplikasi, didapatkan hasil bahwa aplikasi ini dapat membantu bagian *inventory* untuk menentukan berapa banyaknya jumlah item produk yang akan dipesan pada suatu periode pemesanan dan kapan dilakukan pemesanan ulang terhadap item produk tersebut. Sistem ini juga akan mengurangi kesulitan dalam memperkirakan kebutuhan produk untuk masa yang akan datang, ketidaktepatan dalam menentukan waktu dan jumlah produk yang akan dipesan..

Aplikasi ini juga dapat mencatat data penjualan, data pembelian, data stok produk, data perencanaan persediaan dan menghasilkan laporan perencanaan persediaan, laporan stok, laporan pembelian, dan laporan penjualan. Laporan dan informasi tersebut nantinya dapat digunakan sebagai acuan pengambilan keputusan pada *Zilch Streetwear Surabaya*. Aplikasi juga memiliki 4 hak akses pengguna, yaitu *manager*, *pembelian*, *inventory* dan *shopkeeper*.

Gambar 4. adalah tampilan proses untuk transaksi *input* penjualan, *form* ini berfungsi menampilkan transaksi *input* penjualan. Pengguna

dengan bagian penjualan dan *shopkeeper* dapat melakukan *input* penjualan produk.

Gambar 4. Transaksi Input Penjualan

Gambar 5. adalah tampilan *form* perencanaan persediaan, *form* ini berisi tentang proses perhitungan perencanaan persediaan. Ketika pengguna dengan bagian *inventory* memilih menu perencanaan persediaan aplikasi akan otomatis menghitung dan mengupdate data perencanaan persediaan yang terdapat pada *database* produk, aplikasi juga menyediakan filter data perencanaan persediaan berdasarkan kategori produk. Untuk produk yang harus segera dibeli akan ditampilkan dengan latar berwarna merah dengan *logo alert* disamping kiri.

Gambar 5. Transaksi Perencanaan Persediaan

Gambar 6. adalah tampilan *form input* pembelian, *form* ini berisi tentang proses *input* pembelian. Ketika pengguna dengan bagian pembelian memilih menu input pembelian, aplikasi akan menampilkan data produk yang harus dibeli, untuk produk yang harus segera dibeli akan ditampilkan dengan latar berwarna merah dengan *logo alert* disamping kiri. Aplikasi juga menyediakan filter data berdasarkan kategori produk untuk memudahkan pencarian produk yang akan dibeli. Setelah bagian pembelian melakukan *input* pembelian, bagian pembelian akan menunggu konfirmasi dari manajer.

Gambar 6. Transaksi Input Pembelian

Gambar 7. adalah tampilan manage pembelian, *form* ini berisi tentang proses manage pembelian. Di dalam *form* ini pengguna dengan bagian pembelian dapat melihat data pembelian, detil pembelian dan juga mencetak data pembelian. Setelah bagian pembelian melakukan *input* pembelian, bagian pembelian akan menunggu konfirmasi dari manajer setelah manager menyetujui data pembelian bagian pembelian baru bisa mencetak data pembelian dan meneruskannya ke rumah konveksi. aplikasi juga menyediakan filter data pembelian menggunakan periode bulan dan tahun pembelian.

Gambar 7. Transaksi Manage Pembelian

Gambar 8. Form ini berisi tentang proses konfirmasi data pembelian yang telah diselesaikan dari rumah konveksi, dimana bagian pembelian akan memasukan kode produk yang ada pada data pembelian, kemudian tekan tombol cari, setelah itu tekan tombol simpan data produk akan masuk ke daftar konfirmasi pembelian, untuk menyimpan konfirmasi pembelian tekan tombol simpan.

Gambar 8. Transaksi Konfirmasi Pembelian

Gambar 11. Laporan Penjualan

Gambar 9. berisi proses *acc* pembelian, manager akan melihat status bar notifikasim apabila kotak merah pada bar notifikasi menunjukkan angka lebih dari nol manager akan melihat dan menekan tombol click disini yang akan membawa aplikasi ke halaman *acc* pembelian. Pada *form acc* pembelian ini, aplikasi menyediakan fitur melihat detail pembelian, menyetujui pembelian dan menolak data pembelian.

CV. ZILCH STREETWEAR
Jln. Rungkut Asri RL II/D18, SURABAYA
LAPORAN PEMBELIAN, PERIODE 01 s/d 05 JUNI 2016

Jumlah Pembelian : 50 pcs
Jumlah Pengeluaran : Rp. 4.740.000

No	tanggal	kode produk	nama produk	harga	jumlah	total	status
1	2016-06-28	BRG001	STREET JIVE TANKTOP	80000	11	880000	diterima
2	2016-06-28	BRG008	JOYFUL DEATH MIST BLUE	100000	10	1000000	diterima
3	2016-06-28	BRG026	BASIC LS RAGLAN DARK HEATHER G	110000	9	990000	belum diterima
4	2016-06-28	BRG026	BASIC LS RAGLAN DARK HEATHER G	110000	9	990000	diterima
5	2016-06-28	BRG001	STREET JIVE TANKTOP	80000	11	880000	belum diterima

Gambar 12. Laporan Pembelian

ACC DATA PEMBELIAN

no	id pembelian	tanggal	total pembelian	total	status	stok
1	PMB003	2016-07-12	3970000	0	acc	ok

Gambar 9. Acc Pembelian

CV. ZILCH STREETWEAR
Jln. Rungkut Asri RL II/D18, SURABAYA
Laporan EQO dan ROP, Periode : Juli 2016

No	kode produk	nama produk	nama kategori	eqo	rop
1	BRG001	STREET JIVE TANKTOP	tees	5	0
2	BRG002	Distorted Tees	tees	8	1
3	BRG003	HIPPIE TEES CHERRY RED	tees	5	0
4	BRG004	HIPPIE TEES SUNKIST	tees	8	2
5	BRG005	GRAVURE TEES	tees	9	2
6	BRG006	LAB TEES	tees	10	2
7	BRG007	ALOHA SUNKIST	tees	6	0
8	BRG008	JOYFUL DEATH MIST BLUE	tees	6	0
9	BRG009	POLYGON TEES	tees	11	2
10	BRG010	TRIVIUM	shirt	8	1
11	BRG011	BURST	tees	10	2
12	BRG012	CARVE LS MAROON/DARK GREY	tees	8	1
13	BRG013	CARVE WHITE/BLACK	tees	7	0
14	BRG014	CARVE HEATHER GREY/MAROON	tees	6	0
15	BRG015	CRASHED BLACK	tees	6	0
16	BRG016	CRASHED WHITE	tees	8	1
17	BRG017	LINED UP	tees	9	2
18	BRG018	JOLT BLACK	tees	9	2
19	BRG019	JOLT RED IDR 150k	tees	9	2
20	BRG020	TUCKER	tees	9	2
21	BRG021	FLAG CREW BLUE/GREY	tees	9	2
22	BRG022	FLAG CREW CREAM/GREY	tees	0	2
23	BRG023	COLLEGE TEES	tees	8	1
24	BRG024	COLLEGE STROKED RED	tees	6	0
25	BRG025	College Stroked Green	tees	9	2

Gambar 10. Laporan Perencanaan Persediaan

CV. ZILCH STREETWEAR
Jln. Rungkut Asri RL II/D18, SURABAYA
Laporan Penjualan, periode 01/May/2016 s/d 30/June/2016

*Jumlah Penjualan : 468 pcs
*Jumlah Pendapatan : Rp.72015000

*Tgl Cetak : 13-Jul-2016

No	tanggal	kode produk	nama produk	nama outlet	harga	jumlah	total
1	2016-05-01	BRG001	STREET JIVE TANKTOP	dominion store	130000	1	130000
2	2016-05-01	BRG007	ALOHA SUNKIST	dominion store	150000	1	150000
3	2016-05-01	BRG003	HIPPIE TEES CHERRY RED	dominion store	135000	2	270000
4	2016-05-01	BRG015	CRASHED BLACK	Carlick store	150000	1	150000
5	2016-05-01	BRG042	IVY TEES BLACK	Carlick store	150000	1	150000
6	2016-05-01	BRG009	POLYGON TEES	ambition skateshop	150000	1	150000
7	2016-05-01	BRG079	POLKA PANEL CAP BLACK	ambition skateshop	130000	1	130000
8	2016-05-01	BRG049	POLKA PANEL CAP RED	ambition skateshop	150000	1	150000
9	2016-05-01	BRG093	BASIC POLD BLACK	atek store	175000	1	175000
10	2016-05-01	BRG091	CORPE POLO RED	atek store	175000	1	175000
11	2016-05-01	BRG084	TUCKER	atek store	130000	1	130000
12	2016-05-01	BRG089	CORPE POLO MAROON	imortal store	175000	1	175000
13	2016-05-01	BRG037	IRISH TEES WHITE	imortal store	150000	1	150000
14	2016-05-01	BRG018	JOLT BLACK	freant skateshop	150000	1	150000
15	2016-05-01	BRG028	COLLEGE STROKED GREEN	freant skateshop	150000	1	150000
16	2016-05-01	BRG005	GRAVURE TEES	atek store	150000	1	150000
17	2016-05-01	BRG021	FLAG CREW BLUE/GREY	atek store	150000	1	150000
18	2016-05-01	BRG025	College Stroked Green	freant skateshop	150000	1	150000
19	2016-05-01	BRG036	IRISH TEES SUNKIST	freant skateshop	150000	1	150000
20	2016-05-01	BRG039	BRREDNER TEES WHITE	imortal store	150000	1	150000
21	2016-05-01	BRG041	PINKIE Q2	imortal store	150000	1	150000
22	2016-05-01	BRG044	CLDR TEES NAVY	dominion store	150000	1	150000
23	2016-05-01	BRG055	EMORCIST CINNAMON	dominion store	150000	1	150000
24	2016-05-01	BRG041	IVY TEES RED	dominion store	150000	1	150000
25	2016-05-01	BRG046	ILLUMINATED	freant skateshop	150000	1	150000
26	2016-05-02	BRG037	IRISH TEES WHITE	freant skateshop	150000	1	150000
27	2016-05-02	BRG001	STREET JIVE TANKTOP	freant skateshop	130000	1	130000
28	2016-05-02	BRG007	ALOHA SUNKIST	ambition store	150000	1	150000
29	2016-05-02	BRG008	JOYFUL DEATH MIST BLUE	ambition skateshop	150000	1	150000
30	2016-05-02	BRG011	BURST	ambition skateshop	150000	1	150000
31	2016-05-02	BRG022	FLAG CREW CREAM/GREY	freant skateshop	150000	1	150000
32	2016-05-02	BRG023	COLLEGE TEES	freant skateshop	150000	1	150000
33	2016-05-02	BRG033	CAMP RAGLAN	dominion store	150000	1	150000
34	2016-05-02	BRG054	EMORCIST CHARCOAL	dominion store	150000	1	150000
35	2016-05-02	BRG032	BARON	dominion store	150000	1	150000
36	2016-05-02	BRG009	POLYGON TEES	atek store	150000	1	150000
37	2016-05-02	BRG012	CARVE LS MAROON/DARK GREY	imortal store	160000	1	160000
38	2016-05-02	BRG016	CRASHED WHITE	Carlick store	150000	1	150000
39	2016-05-02	BRG019	JOLT RED IDR 150k	Carlick store	150000	1	150000
40	2016-05-02	BRG035	IRISH TEES BLACK	Carlick store	150000	1	150000
41	2016-05-02	BRG058	CHAMP TRICK WHITE	Carlick store	150000	1	150000
42	2016-05-02	BRG052	TYFE RAGLAN	Carlick store	150000	1	150000
43	2016-05-02	BRG062	REGULAR TANKTOP PRUN	Carlick store	135000	1	135000
44	2016-05-02	BRG006	LAB TEES	ambition skateshop	150000	1	150000
45	2016-05-02	BRG076	PENNY BACKPACK BLACK - GREY	ambition skateshop	135000	1	135000

CV. ZILCH STREETWEAR
Jln. Rungkut Asri RL II/D18, SURABAYA
Laporan Stok Produk

Jumlah Stok = 2329 pcs *Tgl Cetak : 12-juli-2016

No	kode produk	nama produk	nama kategori	harga	stok
1	BRG001	STREET JIVE TANKTOP	tees	130000	10
2	BRG002	Distorted Tees	tees	140000	28
3	BRG003	HIPPIE TEES CHERRY RED	tees	135000	15
4	BRG004	HIPPIE TEES SUNKIST	tees	135000	10
5	BRG005	GRAVURE TEES	tees	150000	9
6	BRG006	LAB TEES	tees	150000	9
7	BRG007	ALOHA SUNKIST	tees	150000	9
8	BRG008	JOYFUL DEATH MIST BLUE	tees	150000	9
9	BRG009	POLYGON TEES	tees	150000	7
10	BRG010	TRIVIUM	shirt	150000	7
11	BRG011	BURST	tees	150000	9
12	BRG012	CARVE LS MAROON/DARK GREY	tees	160000	11
13	BRG013	CARVE WHITE/BLACK	tees	150000	10
14	BRG014	CARVE HEATHER GREY/MAROON	tees	160000	10
15	BRG015	CRASHED BLACK	tees	150000	10
16	BRG016	CRASHED WHITE	tees	150000	11
17	BRG017	LINED UP	tees	150000	20
18	BRG018	JOLT BLACK	tees	150000	10
19	BRG019	JOLT RED IDR 150k	tees	150000	10
20	BRG020	TUCKER	tees	150000	24
21	BRG021	FLAG CREW BLUE/GREY	tees	150000	10
22	BRG022	FLAG CREW CREAM/GREY	tees	150000	22
23	BRG023	COLLEGE TEES	tees	150000	28
24	BRG024	COLLEGE STROKED RED	tees	150000	29
25	BRG025	College Stroked Green	tees	150000	10
26	BRG026	BASIC LS RAGLAN DARK HEATHER G	tees	160000	9
27	BRG027	BASIC RAGLAN LS WHITE/DARK HEAT	tees	150000	6

Gambar 13. Laporan Stok Produk

Setelah tahap pembahasan aplikasi, berikutnya membahas tentang *testing*. *Testing* yang dilakukan menghasilkan dua ujicoba yaitu uji coba aplikasi dengan *black box* dan ujicoba pengguna menggunakan kuisisioner. Berdasarkan hasil uji coba aplikasi menggunakan *black box* dan ujicoba pengguna menggunakan kuisisioner aplikasi ini layak untuk digunakan dan aplikasi ini dapat diterima oleh perusahaan.

KESIMPULAN

1. Aplikasi ini dapat digunakan untuk pengendalian stok produk di Zilch Streetwear Surabaya.
2. Aplikasi ini dapat menghasilkan data penjualan, data pembelian, data stok produk, data perencanaan persediaan, laporan perencanaan persediaan, laporan stok, laporan pembelian, dan laporan penjualan. Laporan dan informasi tersebut nantinya dapat digunakan sebagai acuan pengambilan keputusan pada Zilch Streetwear Surabaya.
3. Aplikasi ini juga mampu memberikan informasi jumlah pemesanan dan titik pemesanan produk yang lebih baik dari operasional perencanaan persediaan sebelumnya.

SARAN

Saran yang dapat penulis sampaikan dalam pengembangan aplikasi pengendalian stok produk ini yaitu:

1. Sistem ini dapat dikembangkan lagi lebih luas ke pembahasan mengenai retur produk.
2. Sistem ini dapat dikembangkan lagi pada mobile aplikasi berbasis android.

RUJUKAN

Wahyono, Teguh. 2005. *Sistem Informasi: Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi*. Jakarta : Graha Ilmu

Ristono, Agus., 2009, *Manajemen Persediaan*, Graha Ilmu, Yogyakarta.