

APLIKASI TRANSAKSI BARANG DENGAN METODE EOQ
(*ECONOMIC ORDER QUANTITY*)
(STUDI KASUS TOKO SEHAT SUBUR, PETANAHAN KEBUMEN)



SKRIPSI

Disusun sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada Jurusan Ilmu Komputer / Informatika

Disusun Oleh:

Fauzan Aziz

J2F 008 101

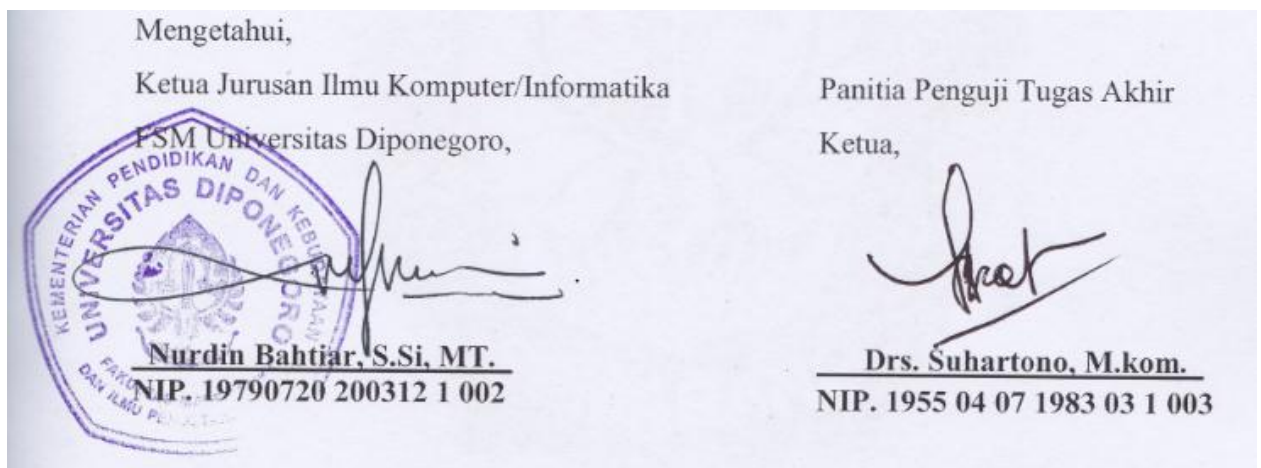
JURUSAN ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS DIPONEGORO

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Aplikasi Transaksi Barang dengan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) (Studi Kasus Toko Sehat Subur Petanahan, Kebumen)
Nama : Fauzan Aziz
Nim : J2F008101

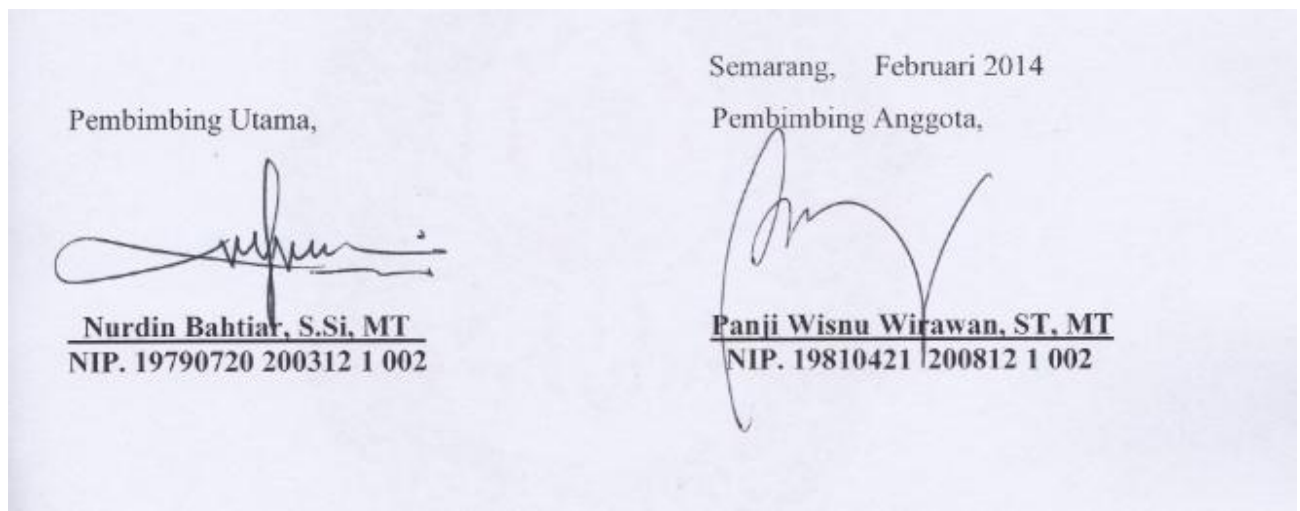
Telah diujikan pada sidang Tugas Akhir tanggal 13 Februari 2014 dan dinyatakan lulus pada tanggal 20 Februari 2014.



HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Aplikasi Transaksi Barang dengan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) (Studi Kasus Toko Sehat Subur Petanahan, Kebumen)
Nama : Fauzan Aziz
Nim : J2F008101

Telah diujikan pada sidang Tugas Akhir tanggal 13 Februari 2014.



ABSTRAK

Permasalahan yang sering dihadapi toko ketika memasarkan barang adalah masalah ketersediaan barang itu sendiri. Upaya untuk mengoptimalkan ketersediaan barang salah satunya adalah dengan cara menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*). Metode EOQ merupakan cara untuk mengetahui berapa jumlah yang paling ekonomis untuk melakukan pemesanan dalam sekali periode. Dalam Tugas Akhir ini permasalahan yang diangkat adalah bagaimana perhitungan dengan menggunakan metode EOQ? Kapan pemesanan ulang barang (*Reorder Point*) dilakukan. Berapa besar biaya penyimpanan barang (*Total Carrying Cost*), biaya pemesanan (*Total Ordering Cost*), biaya stok aman barang (*Ordering Safety Stock*), total biaya persediaan (*Total Inventory Cost*) yang harus dikeluarkan. Dalam kaitannya dengan kemajuan iptek, metode EOQ dapat diimplementasikan ke dalam sistem komputerisasi berbasis *desktop* dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Pengaplikasian berbasis *desktop* ini diharapkan dapat membantu Toko Sehat Subur untuk merencanakan seberapa besar barang yang akan dipesan untuk menjamin ketersediaan barang.

Kata kunci: Persediaan, *Economic Order Quantity*, Pemrograman Java, Toko Sehat Subur.

ABSTRACT

Problems are often encountered when marketing goods store is the issue of availability of the goods themselves. Efforts to optimize the availability of items one of which is by way of using the EOQ (Economic Order Quantity). EOQ method is a way to know how many of the most economical to place an order in one period . In this final issue raised is how the calculation by using the EOQ ? When to reorder goods (Reorder Point) performed. How much does the storage of goods (Total Carrying Cost), booking fee (Total Ordering Cost), safety stock cost of goods (Ordering Safety Stock), the total cost of inventory (Total Inventory Cost) that must be removed. In relation to the progress of science and technology , EOQ method can be implemented into a desktop based computerized system using the Java programming language. Desktop based application is expected to help Toko Sehat Subur to plan how much items to be ordered to ensure the availability of goods.

Keywords: Inventory, Economic Order Quantity, Java Programming, Toko Sehat Subur.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir yang berjudul **“Aplikasi Transaksi Barang dengan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) (Studi Kasus Toko Sehat Subur Petanahan, Kebumen)”** untuk mendapatkan gelar sarjana strata satu Jurusan Ilmu Komputer / Informatika pada Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro (FSM UNDIP).

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Atas peran sertanya dalam membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Dr. Muhamad Nur, DEA selaku Dekan FSM UNDIP.
- 2) Nurdin Bahtiar, S.Si., MT selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer / Informatika FSM UNDIP dan selaku pembimbing I.
- 3) Panji Wisnu Wirawan, ST, MT selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan Penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- 4) Toko Sehat Subur yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan observasi dan membantu memberikan informasi pada tugas akhir ini.
- 5) Semua pihak yang telah membantu hingga selesainya tugas akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, untuk itu penulis mohon maaf dan mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan, khususnya pada bidang Teknik Informatika.

Semarang, Februari 2014

Penulis

Fauzan Aziz

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR KODE	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4. Ruang Lingkup	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1. Aplikasi.....	6
2.2. Persediaan.....	7
2.3. Metode EOQ (<i>Economic Order Quantity</i>)	12
2.2.1. EOQ (<i>Economic Order Quantity</i>)	12
2.2.2. Pemesanan Ulang (<i>ReOrder Point</i>).....	12
2.2.3. Biaya Penyimpanan (<i>Total Carrying Cost</i>).....	13
2.2.4. Biaya Pemesanan (<i>Total Ordering Cost</i>)	13
2.2.5. Biaya <i>Safety Stock</i> (OSS)	14
2.2.6. Jumlah Total Biaya Persediaan (TIC)	14
2.4. Konsep <i>Object Oriented</i>	14
2.5. Bahasa Pemrograman Java	16
2.6. <i>Database Management SystemMySQL</i>	17
2.7. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	17

2. 7. 1. Things	18
2. 7. 2. Diagram	18
2. 7. 3. Relationship	22
2.8. Unified Process	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1. Definisi Kebutuhan Perangkat Lunak	27
3.2. Deskripsi Umum Perangkat Lunak	27
3.3. Model Use Case	29
3. 3. 1. Definisi Aktor	29
3. 3. 2. Definisi <i>Use Case</i>	29
3. 3. 3. <i>Use Case Diagram</i>	30
3. 3. 4. <i>Use Case Detail</i>	31
3.4. Kebutuhan <i>Non-fungsional</i> Perangkat Lunak	46
3.5. Analisis	46
3. 5. 1. Realisasi Use Case Tahap Analisis	46
3. 5. 2. Class Analysis	53
3.6. Perancangan	55
3. 6. 1. <i>Use Case Realization</i> Tahap Perancangan	55
3. 6. 2. Perancangan Basis Data	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	62
4.1. Implementasi	62
4. 1. 1. Spesifikasi perangkat pada pengembangan sistem informasi	62
4. 1. 2. Implementasi Kelas	63
4. 1. 3. Implementasi Database	64
4. 1. 4. Implementasi Antarmuka	65
4.2. Pengujian	80
4. 2. 1. Lingkungan Pengujian	80
4. 2. 2. Rencana Pengujian	81
4. 2. 3. Pelaksanaan Pengujian	82
4. 2. 4. Evaluasi Pengujian	82
BAB V PENUTUP	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Aplikasi Open Office	6
Gambar 2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi persediaan bahan.....	11
Gambar 2.3 <i>Inheritance</i> , <i>Class B</i> , <i>C</i> , dan <i>D</i> Mewarisi <i>Class A</i>	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 2.5 <i>Use Case</i> Kegiatan Pasien	20
Gambar 2.6 Contoh <i>Communication Diagram</i>	21
Gambar 2.7 Contoh <i>Class Diagram</i>	22
Gambar 2.8 <i>Software Development Process</i>	23
Gambar 2.10 <i>Unified Process</i>	24
Gambar 3.1. Arsitektur Sistem	28
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram</i> Aplikasi Transaksi Barang Toko Sehat Subur	28
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Aplikasi Transaksi Barang Toko Sehat Subur.....	30
Gambar 3.4 Antarmuka Memonitor Data.....	32
Gambar 3.5 Antarmuka Memonitor Data Tabel Barang	32
Gambar 3.6 Antarmuka Memonitor data sistem Penjualan.....	33
Gambar 3.7 Antarmuka Memonitor data sistem Data <i>Supplier</i>	33
Gambar 3.8 Antarmuka Mengelola Barang.....	34
Gambar 3.9 Antarmuka Pencarian Barang	35
Gambar 3.10 Antarmuka Mengklasifikasi Barang	35
Gambar 3.11 Antarmuka kelola Penjualan.....	37
Gambar 3.12 Antarmuka Kelola Penjualan	37
Gambar 3.13 Antarmuka Memasukan Data Transaksi dan Biaya Barang	39
Gambar 3.14 Antarmuka Masukan Data Transaksi dan Biaya Barang	39
Gambar 3.15 Kotak Peringatan Inputan Antarmuka Transaksi dan Biaya	40
Gambar 3.16 Antarmuka Mengkonversi Harga barang.....	41
Gambar 3.17 Antar Muka Pencarian Barang.....	41
Gambar 3.18 Antarmuka Mengkonversi Harga Barang	42
Gambar 3.19 Antarmuka Mengelola <i>Supplier</i>	43
Gambar 3.20 Antarmuka Tambah <i>Supplier</i>	44
Gambar 3.21 Antarmuka Pencarian <i>Supplier</i>	44

Gambar 3.22 Antarmuka Hapus <i>Supplier</i>	45
Gambar 3.23 Antarmuka Memonitor <i>Stock</i> Barang	46
Gambar 3.24 <i>Analisis Class Diagram</i> Memonitor Data Sistem.....	47
Gambar 3.25 <i>Communication Diagram</i> Memonitor Data Sistem.....	48
Gambar 3.26 <i>Analisis Class Diagram</i> Mengklasifikasi Barang.....	48
Gambar 3.27 <i>Communication Diagram</i> Mengklasifikasi Barang	49
Gambar 3.28 <i>Diagram Analisis Class</i> Menghitung Transaksi Penjualan Barang	49
Gambar 3.29 <i>Communication Diagram</i> Menghitung Transaksi Penjualan Barang	49
Gambar 3.30 <i>Diagram Analisis Class</i> Memasukkan Data Transaksi dan Biaya Barang	50
Gambar 3.31 <i>Communication Diagram</i> Memasukkan Data Transaksi dan Biaya Barang .	50
Gambar 3.32 <i>Analisis Class Diagram</i> Mengkonversi Harga Barang.....	51
Gambar 3.33 <i>Communication Diagram</i> Mengkonversi Harga Barang	51
Gambar 3.34 <i>Analisis Class Diagram</i> Mengelola <i>Supplier</i>	52
Gambar 3.35 <i>Communication Diagram</i> Mengelola <i>Supplier</i>	52
Gambar 3.36 <i>Analisis Class Diagram</i> Memonitor <i>Stock</i> Barang.....	52
Gambar 3.37 <i>Communication Diagram</i> Memonitor <i>Stock</i> Barang	53
Gambar 3.38 <i>Class Diagram</i> Memonitor Data Sistem.....	56
Gambar 3.39 <i>Class Diagram</i> Mengklasifikasi Barang.....	56
Gambar 3.40 <i>Class Diagram</i> Menghitung Transaksi Penjualan Barang.....	57
Gambar 3.41 <i>Class Diagram</i> Memasukkan Data Transaksi dan Biaya Barang.....	57
Gambar 3.42 <i>Class Diagram</i> Mengkonversi Harga Barang.....	58
Gambar 3. 43 <i>Class Diagram</i> Mengelola Suplier	58
Gambar 3.44 <i>Class Diagram</i> Memonitor Stok Barang	59
Gambar 4.1 Antarmuka <i>Home</i> Aplikasi Transaksi.....	66
Gambar 4.2 Antarmuka memonitor data sistem	66
Gambar 4.3 Antarmuka Memonitor Data Barang	67
Gambar 4.4 Antarmuka Memonitor Data Penjualan	67
Gambar 4.5 Antarmuka Memonitor Data Suplier	68
Gambar 4.6 Antarmuka Mengklasifikasi Barang	68
Gambar 4.7 Antarmuka Pencarian Barang	69
Gambar 4.8 Antarmuka <i>Edit</i> Barang	69
Gambar 4.9 Antarmuka Transaksi Penjualan Barang	70
Gambar 4.10 Antarmuka Input Transaksi Penjualan Barang	71

Gambar 4.11 Antarmuka Transaksi Dan Biaya Barang	72
Gambar 4.12 Antarmuka Masukan Transaksi Dan Biaya Barang.....	72
Gambar 4.13 Antarmuka Mengkonversi Harga Barang	76
Gambar 4.14 Antarmuka Pencarian Mengkonversi Harga Barang	76
Gambar 4.15 Antarmuka Masukan Mengkonversi Harga Barang	77
Gambar 4.16 Antarmuka <i>Supplier</i>	77
Gambar 4.17 Antarmuka Tambah <i>Supplier</i>	78
Gambar 4.18 Antarmuka Pencarian <i>Supplier</i>	78
Gambar 4.19 Antarmuka Hapus <i>Supplier</i>	79
Gambar 4.20 Antarmuka Memonitor <i>Stock</i> Barang	80

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Jenis-jenis <i>Relationship</i> pada <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.2 Komponen Pembentuk <i>Communication Diagram</i>	21
Tabel 2.4 Jenis-jenis <i>relationship</i>	22
Tabel 2.5 <i>Stereotype Analysis Class</i>	26
Tabel 3.1 Daftar Aktor pada Aplikasi Transaksi Barang	29
Tabel 3.2 Daftar <i>Use Case</i> pada Sistem Informasi Manajemen Barang	29
Tabel 3.3 <i>Use Case</i> Memonitor Data Sistem	31
Tabel 3.4 <i>Use Case</i> Mengklasifikasi Barang	34
Tabel 3.5 <i>Use Case</i> Menghitung Transaksi Penjualan Barang	36
Tabel 3.6 <i>Use Case</i> Memasukkan Data Transaksi dan Biaya Barang.....	38
Tabel 3.7 <i>Use Case</i> Mengkonversi Harga Barang	40
Tabel 3.8 <i>Use Case</i> Mengelola <i>Supplier</i>	42
Tabel 3. 9 <i>Use Case</i> Memonitor <i>Stock</i> Barang.....	45
Tabel 3.10 Identifikasi Class Analysis	53
Tabel 3.11 Tanggung Jawab Class	54
Tabel 3.12 Daftar Tabel.....	59
Tabel 3.14 Tabel Barang	60
Tabel 3.15 Tabel Suplier	61
Tabel 3. 16 Tabel Penjualan	61
Tabel 4.1 Tabel Penambahan Implementasi Kelas.....	63
Tabel 4.2 Tabel Keseluruhan Implementasi Kelas.....	63
Tabel 4.3 Tabel Rencana Pengujian	81

DAFTAR KODE

	Hal
Kode 2.1 <i>Source code java</i>	16
Kode 4.1 Implementasi Basis Data Tabel Barang	64
Kode 4.2 Implementasi Basis Data Tabel Penjualan.....	65
Kode 4.3 Implementasi Basis Data Tabel Suplier	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Tabel Lampiran 1.1 Deskripsi Hasil Uji <i>Use Case</i> Memonitor Data Sistem.....	86
Tabel Lampiran 1.2 Deskripsi Hasil Uji <i>Use Case</i> Mengkasifikasi barang.....	86
Tabel Lampiran 1.3 Deskripsi Hasil Uji Coba <i>Use Case</i> Menghitung Transaksi Penjualan Barang.....	86
Tabel Lampiran 1. 4 Deskripsi Hasil Uji <i>Use Case</i> Memasukkan Data Transaksi dan Biaya Barang.....	86
Tabel Lampiran 1.5 Deskripsi Hasil Uji <i>Use Case</i> Mengkonversi Harga Barang	87
Tabel Lampiran 1.6 Deskripsi Hasil Uji <i>Use Case</i> Mengelola Suplier.....	87
Tabel Lampiran 1.7 Deskripsi Hasil Uji <i>Use Monitoring Stock</i> Barang.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, dan sistematika penulisan tugas akhir dengan judul “Aplikasi Transaksi Barang Dengan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) (Studi Kasus Toko Sehat Subur Petanahan, Kebumen)”.

1.1. Latar Belakang

Di era perkembangan informasi yang pesat seperti saat ini, model transaksi secara digital berkembang pesat seiring meningkatnya penggunaan komputer. Perkembangan tersebut dipicu dari beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah semakin dibutuhkan keefisienan dalam bertransaksi. Kondisi tersebut memunculkan masalah untuk membuat sebuah sistem yang bisa memberikan informasi perencanaan ketika akan melakukan proses transaksi.

Bagi dunia perdagangan transaksi barang merupakan suatu proses jual beli antara penjual dan pembeli untuk mencapai suatu kesepakatan. Transaksi ini akan sangat berpengaruh ketika pembeli hendak melakukan pembelian barang untuk kemudian dijual kembali. Pembeli tentunya harus melakukan perencanaan yang matang terlebih dahulu, supaya ketika hendak melakukan pembelian barang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan pembiayaan oleh pembeli.

Permasalahan yang timbul ketika pembeli melakukan transaksi ini adalah ketika melakukan pembelian barang dalam jumlah yang besar akan menguntungkan, karena selain akan mendapatkan potongan harga, juga akan mengatasi masalah kehabisan barang. Akan tetapi, apabila jumlah persediaan barang yang terlalu besar akan berakibat pada membengkaknya biaya penyimpanan yang harus dikeluarkan oleh pembeli. Semakin besar barang yang ada di gudang, maka semakin besar pula biaya yang harus dikeluarkan untuk penyimpanannya. Apabila terlalu sedikit ketika pembelian barang maka akan timbul kelangkaan barang karena kehabisan persediaan barang. Oleh karena itu, tersedianya persediaan barang merupakan suatu hal yang mutlak diperlukan.

Untuk mengatasi ketersediaan barang seperti itu, maka biaya tersebut dapat ditekan sekecil mungkin. Untuk meminimumkan biaya persediaan tersebut dapat digunakan dengan analisis metode (EOQ) "*Economic Order Quantity*". EOQ adalah *volume* atau jumlah pembelian yang paling ekonomis untuk melakukan pemesanan dalam sekali periode [4]. Metode EOQ ini berusaha mencapai tingkat persediaan yang seminimum mungkin, biaya rendah dan mutu yang lebih baik. Perencanaan metode EOQ dalam suatu penjualan akan mampu meminimalisasi terjadinya *out of stock* atau kehabisan barang, sehingga tidak mengganggu proses dalam penjualan dan mampu menghemat biaya persediaan yang dikeluarkan oleh toko karena adanya efisiensi persediaan barang.

Selain menentukan besar EOQ, toko juga perlu menentukan kapan pemesanan kembali barang yang akan digunakan atau *reorder point* (ROP) agar pembelian bahan yang sudah ditetapkan dalam EOQ tidak mengganggu kelancaran kegiatan penjualan. *Reorder Point* adalah titik dimana jumlah persediaan menunjukkan waktunya untuk mengadakan pesanan kembali [4].

Melihat dari permasalahan tersebut pemilik Toko Sehat Subur yang bergerak dalam hal penjualan pupuk dan obat hama hendak bermaksud mulai membuat aplikasi transaksi barang yang dapat memenuhi kebutuhan dalam menjamin ketersediaan barang. Berdasarkan hasil diskusi dengan pemilik toko, sistem informasi yang dibangun diharapkan dapat memenuhi dua kebutuhan pokok dari toko yaitu: sistem dapat melakukan transaksi penjualan, dan mengelola barang.

Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *Unified Process*. *Unified Process* merupakan *generic process framework* yang dapat dispesialisasi untuk area aplikasi, tipe organisasi, tingkat kompetensi, dan ukuran proyek yang berbeda. *Unified Process* bersifat *open, free*, dan tidak terikat dengan *vendor* tertentu. Oleh karena itu, diharapkan dihasilkan perangkat lunak yang berkualitas tinggi, *reusable*, dan mudah untuk dipelihara [6].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi transaksi barang di Toko Sehat Subur. Proses pengembangan sistem informasi menggunakan metode pengembangan *Unified Process* dan metode mengelola ketersediaan barang menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*).

1.3. Tujuan dan Manfaat

Penyusunan tugas akhir ini memiliki tujuan untuk menghasilkan aplikasi transaksi barang di Toko Sehat Subur dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *unified process* dan menerapkan metode EOQ (*metode Economic Order Quantity*) menghasilkan *efisisensi* persediaan barang .

Penyusunan dan pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya untuk penulis, akan tetapi juga untuk pihak toko. Adapun manfaat yang diharapkan tercapai dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Penulis

Penulis dapat belajar bagaimana mengimplementasikan ilmu-ilmu yang didapatkan selama kuliah dalam menyelesaikan permasalahan di dalam kehidupan nyata khususnya permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak. Selain itu penulis juga dapat berlatih untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekitar serta ikut berkontribusi dalam menyelesaikan masalah tersebut.

2) Bagi pemilik toko

Pihak pemilik toko mendapatkan aplikasi transaksi barang untuk melakukan proses manajemen barang seperti transaksi penjualan barang, dan penyetokan barang kembali.

3) Bagi Universitas Diponegoro

Sebagai salah satu bahan referensi Universitas Diponegoro dalam mengembangkan suatu sistem informasi yang memiliki permasalahan yang sama.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan tugas akhir ini, diberikan ruang lingkup yang jelas agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penulisan. Ruang Lingkup pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi mampu melakukan monitoring data sistem, kelola barang, kelola penjualan, kelola pembelian.
- b. Barang yang dihitung merupakan bahan jadi.
- c. Menggunakan metode EOQ (*Economic Order Quantity*) dalam membuat sistem.
- d. Program ini nantinya akan di implementasikan pada Toko Sehat Subur di Petanahan, Kebumen.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa pokok bahasan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir, ruang lingkup, dan sistematika penulisan tugas akhir “Aplikasi Transaksi Barang dengan Metode EOQ (*Economic Order Quantity*) Studi Kasus Toko Sehat Subur Petanahan, Kebumen”.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi penjelasan mengenai konsep-konsep yang mendukung pembuatan aplikasi seperti: aplikasi, persediaan, metode EOQ (*Economic Order Quantity*), konsep *object oriented*, bahasa pemrograman java, mysql.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi pembahas tentang proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapatkan pada tahap definisi kebutuhan, analisis, dan perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV berisi pembahasan proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapatkan pada tahap implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem informasi yang dibuat dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.