

SISTEM INFORMASI PENCATATAN TRANSAKSI APOTEK DIVA

**Yuda Dwi Nurcahyo; Dedi Gunawan, S.T., M.Sc, Ph,D
Informatika, Fakultas Komunikasi Dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Apotek adalah tempat dimana dilakukanya praktek kefarmasian oleh apoteker, seperti transaksi jual-beli persediaan obat-obatan kepada masyarakat baik menggunakan resep dokter maupun tanpa resep dokter. Setiap transaksi seperti obat terjual pastinya akan direkam guna membantu pemilik usaha mengelola keuangan Apotek Diva. Apotek Diva masih menggunakan cara manual yaitu ditulis tangan untuk mencatat setiap transaksi yang dilakukan dan ini rawan terjadi kesalahan, catatan tidak jelas atau hilang. Kesalahan yang walaupun tidak disengaja namun tetap merugikan pemilik usaha. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah membantu mengoptimalkan rekam transaksi harian di Apotek Diva yang masih manual menjadi berbasis komputer. Penelitian ini akan mengambil sampel data dari transaksi di Apotek Diva Jambi dalam beberapa bulan Pengembangan sistem menggunakan metode SDLC model waterfall agar perancangan lebih terarah dengan hasil yang sesuai harapan. Pada tahap pengujian aplikasi, menggunakan Black-Box Testing dan System Usability Scale. Hasil black box menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi dapat berjalan sesuai fungsinya. Hasil SUS mendapatkan nilai 67,25 atau D yang berarti *Poor* sehingga aplikasi masih butuh perbaikan lagi. Dari hasil ini, didapatkan kesimpulan bahwa, aplikasi dapat digunakan meskipun dalam penilaian akhirnya, oleh responden, masih banyak yang perlu diperbaiki.

Kata Kunci: apotek, modernisasi, pencatatan, transaksi

Abstract

Pharmacy is a place where pharmaceutical practices are carried out by pharmacists, such as the buying and selling transactions of medication supplies to the public, both with and without a doctor's prescription. Every transaction, such as the sale of medication, is recorded to assist the business owner in managing the finances of Diva Pharmacy. Diva Pharmacy still employs a manual method, where transactions are handwritten to record each activity, posing risks of errors, unclear, or lost records. Despite being unintentional, these errors can still cause financial losses to the business owner. The objective of this research is to help optimize the daily transaction recording at Diva Pharmacy, which is currently manual, by transitioning to a computer-based system. The study will sample data from transactions at Diva Pharmacy Jambi over several months. The system development will use the SDLC waterfall model to ensure a more directed design with expected outcomes. During the application testing phase, Black-Box Testing and System Usability Scale will be employed. The results indicate that the application is functional, although the final assessment by respondents suggests that it still requires further improvement.

Keywords: pharmacy, modernizatuon, recorded, transaction

1. PENDAHULUAN

Apotik adalah suatu tempat tertentu, tempat dilakukan pekerjaan kefarmasian dan penyaluran obat kepada masyarakat (Kementrian Kesehatan, 1980) Penyaluran obat-obatan dilakukan

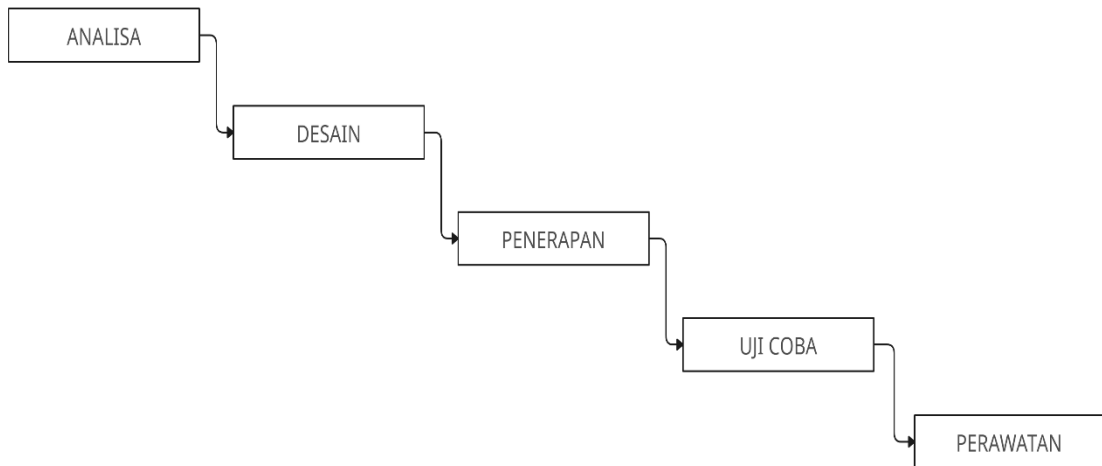
dengan cara jual-beli. Selama ini pencatatan jual-beli atau transaksi di Pharmacy Diva masih dilakukan dengan cara manual tulis tangan oleh Pegawai kedalam suatu buku khusus. Sistem pencatatan manual rentan terhadap kesalahan pencatatan, catatan yang sulit dibaca karena ditulis tangan, data transaksi lama yang sulit dicari karena harus memeriksa setiap buku, serta buku bisa rusak atau hilang (Suminten, 2020). Meskipun merupakan hal yang tidak disengaja, tentu tetap saja hal ini merugikan pemilik usaha pharmacy diva. Upaya peningkatan kualitas sistem informasi diperlukan untuk memudahkan pengelolaan Apotik.

Perkembang teknologi saat ini mampu memberi efek pada peningkatan kecepatan dalam bidang bisnis yang bisa mendapatkan dampak baik (Khadafi & Handaga, 2023).. *Modernisasi* terhadap sistem lama sangat penting seiring perubahan jaman. Perangkat lunak *Point of Sale* (POS) memberikan cara yang nyaman bagi pemilik bisnis untuk mempermudah alur transaksi di kasir sambil mencatat semua data penjualan yang akan membantu Anda membuat keputusan bisnis yang lebih baik (Waghmare et al., 2020).

Hal inilah yang mendasari penelitian untuk dilakukan, kelemahan sistem pencatatan manual oleh pharmacy bisa diatasi dengan *Modernisasi* sistem. Sistem informasi penjualan dapat menjadi solusi untuk masalah yang dihadapi karena sistem dapat melakukan penyediaan stok barang tanpa batas, pencatatan barang yang akurat, kemudahan pencarian dan pengelolaan inventaris barang pada toko, transaksi penjualan dengan nota penjualan ter-komputerisasi, serta mengelola informasi Pegawai (Gultom & Maryam, 2020). Setiap transaksi yang terjadi akan minim kesalahan, langsung tercatat, diberikan identitas, dan bahkan bisa menyimpan data selama beberapa bulan yang lalu dengan aman, rapi, serta tepat. Sistem informasi penjualan yang beroperasi menggunakan perangkat keras akan menghasilkan pertumbuhan dan pengembangan bisnis secara keseluruhan dan akan terbukti menjadi pendekatan manajemen bisnis yang efektif (Saeed et al., 2019).

2. METODE

Penelitian ini seperti yang terlihat pada *Gambar 1*. menggunakan metode waterfall untuk pengembangannya, yang terdiri dari Analisa, Desain, Penerapan, Pengujian dan Pemeliharaan. Metode waterfall dipilih karena setiap proses pengerjaannya berurutan sehingga mudah untuk diikuti (Rijanandi et al., 2022).



Gambar 1. Metode Waterfall

Analisis Kebutuhan

Pencatatan transaksi secara manual yang dilakukan oleh Pegawai pharmacy diva memiliki kekurangan seperti kesalahan dalam penulisan nama obat, tidak jelasnya nama obat yang tercatat karena ditulis tangan, informasi transaksi yang salah, catatan rusak atau bahkan hilang. Hal ini dapat diatasi dengan *modernisasi* sistem informasi pencatatan transaksi di pharmacy. Setiap data obat ataupun informasi transaksi dapat terisi secara otomatis, setiap transaksi akan memiliki identitas masing-masing, bahkan dapat dicetak notanya.

Desain

Perancangan dilakukan untuk memberikan gambaran bagaimana aplikasi akan dikembangkan. Aplikasi akan memiliki **Halaman Login, Halaman Utama, Halaman Transaksi, Halaman Produk (khusus Admin), Halaman Laporan, dan Halaman User (khusus Admin)**. Berikut rancangan *Use Case Diagram, ERD, Mockup, dan Activity Diagram* dari aplikasi:

1) Use Case Diagram

Mulanya akan ada 2 level akses yang berbeda, yaitu: *Admin* khusus dan Pegawai. Untuk masuk ke halaman selanjutnya Pegawai harus memasukan email dan password yang telah diberikan izin oleh *Admin* utama. Perbedaan antara *Admin* dan *Pegawai* dalam menggunakan aplikasi ialah *Admin* akan memiliki kendali penuh untuk menggunakan aplikasi serta dapat memberikan hak akses kepada *Pegawai*.

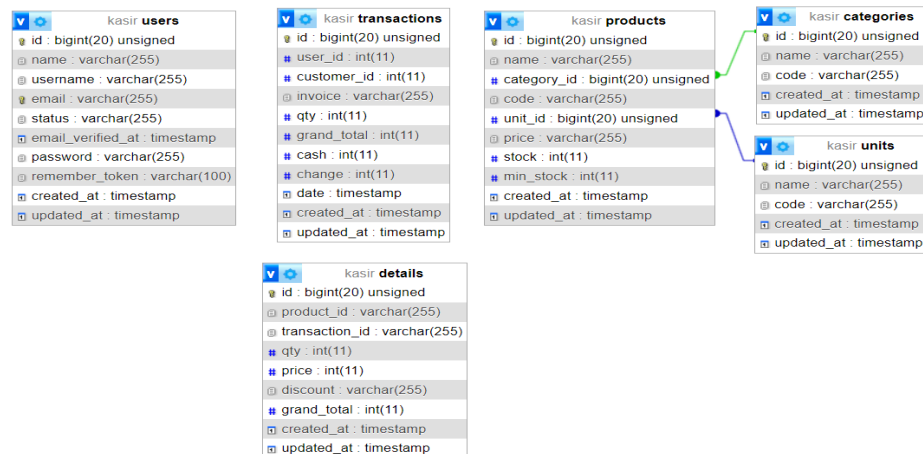
Sedangkan *Pegawai* hanya dapat membuat catatan transaksi serta melihat laporan transaksi saja. Secara sederhana *Gambar 2.* menggambarkan konsep aplikasi melalui *Use Case Diagram*.



Gambar 2. Use Case Diagram

2) Er Diagram

Pada *Gambar 3.* ditunjukkan *ER Diagram* yang dirancang untuk database. Terdapat 5 *Entity* rancangan aplikasi ini. Kelima tabel ini saling berkaitan satu sama lain. Dalam penggunaannya, ERD mempermudah desain suatu database oleh programmer (Prasetya & Sudarmilah, 2022).



Gambar 3. ER Diagram

3) Mockup

Adalah rancangan awal web yang akan dikembangkan, setiap halaman direncanakan akan memiliki fitur-fitur berikut :

Pada *Gambar 4.* dan *Gambar 5.* adalah rancangan awal dari halaman transaksi. *Gambar 6.* Menunjukkan halaman laporan. Sedangkan terakhir *Gambar 7.* adalah halaman khusus untuk menambah *User*.

Gambar 4. Halaman Transaksi

Gambar 5. Halaman Transaksi

Gambar 6. Halaman

Gambar 7. Halaman

1) Hmalaman Login

Halaman ini nantinya akan mencegah pihak yang tidak memiliki akses untuk melihat data transaksi. Karena data yang ada bersifat sensitif dan tidak boleh tersebar. Pada halaman ini baik *Admin & Pegawai* mengisi email serta password yang memiliki hak akses.

2) Halaman Utama

Halaman ini akan muncul setelah *Admin & Pegawai* mengisi email dan password di halaman login dan berhasil.

3) Halaman Transaksi

Saat membuka halaman ini, *Admin & Pegawai* dapat merekam transaksi jual-beli yang terjadi di pharmacy. Tanggal, nama kasir, dan harga obat akan otomatis terisi agar tidak ada kesalahan dalam pengisian, sedangkan nama obat dan jumlahnya harus diisi manual. Setelah selesai data akan dimasukan kedalam database untuk disimpan, serta dapat dilihat kembali kedepannya jika diperlukan. Rancangan awal akan seperti pada *Gambar 4.* dan *Gambar 5.* Diatas.

4) Halaman Laporan

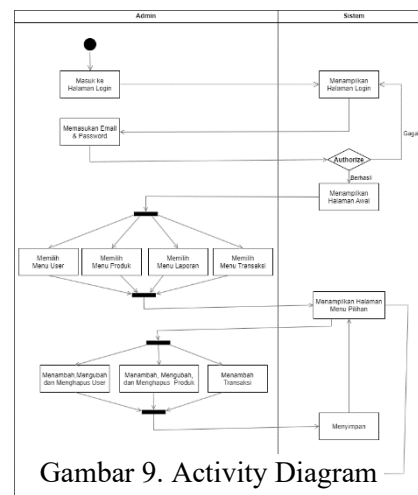
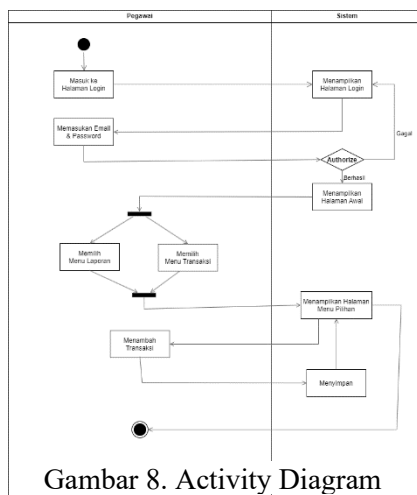
Halaman yang akan menjadi fitur utama dari rancangan web ini. Halaman ini berguna melihat catatan transaksi yang telah terjadi di Pharmacy dalam rentan waktu tertentu. *Admin & Pegawai* bisa memilih berdasarkan tanggal data yang ingin dilihat. Khusus untuk *Admin*, dapat mengedit atau menghapus riwayat transaksi sedangkan *Pegawai* hanya dapat melihat saja. Tampilannya ada pada *Gambar 6.*

5) Halaman User (Khusus Admin)

Halaman khusus yang hanya bisa diakses oleh *Admin* untuk memberikan hak akses kepada Pegawai sebagai *User* untuk menggunakan aplikasi ini. Tampilannya ada pada *Gambar 7.*

6) Activity Diagram

Terdapat 2 hak akses dalam rancangan aplikasi ini, yaitu Admin & Pegawai. Sehingga terdapat perbedaan dalam aktivitas atau kemampuan akses menunya. Hal ini dimaksudkan agar Pegawai tidak bisa mengubah data penting didalam aplikasi. Pada



Gambar 8. Dan Gambar 9. ditunjukan Activity Diagram Admin & Pegawai.

Penerapan

Pada tahap ini aplikasi dikembangkan setelah merancang desain sesuai dengan analisa. Pada tahap ini penulis menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dengan framework *Laravel* agar mudah dan menggunakan *Visual Studio Code* sebagai text editor, serta *MySQL* sebagai database lokalnya.

Uji Coba

Setelah aplikasi telah dikembangkan, aplikasi akan di uji coba untuk memastikan bahwa aplikasi dapat bekerja sesuai yang diharapkan dimulai dari login hingga mengecek database riwayat transaksi. Menggunakan sampel data dari *Pharmacy Diva* selama beberapa bulan yang telah ada, data diinput sesuai prosedur dan dilihat apakah dapat tersimpan di database lokal. Proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan survey (Nugroho et al., 2021). Untuk uji coba dapat dilakukan dengan *Black-Box Testing* dan menggunakan *System Usability Scale*.

4) Black-Box Testing

Menggunakan metode *Black-Box Testing* aplikasi secara urut dicoba sesuai urutannya mulai dari halaman login, halaman awal, halaman transaksi, halaman produk, halaman laporan dan terakhir halaman *User*. Hasilnya akan dilihat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

5) System Usability Scale

Pada pengujian ini aplikasi yang sudah bisa berjalan akan di uji coba oleh 20 responden dimana nantinya mereka akan menilai aplikasi yang telah dikembangkan.

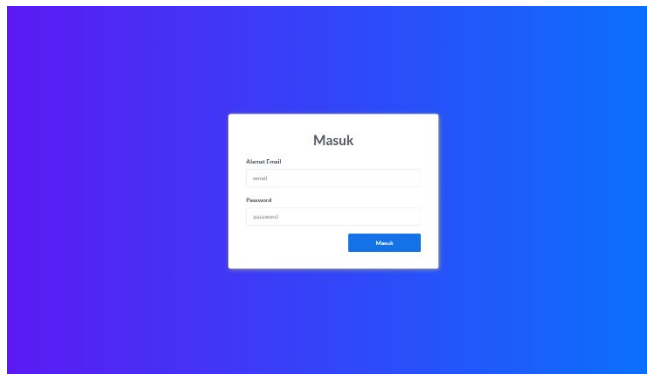
Hasil

Ketika aplikasi telah dirancang, dikembangkan, dan berhasil melewati diuji coba maka aplikasi akhirnya siap untuk digunakan dalam kegiatan pencatatan transaksi harian *Pharmacy Diva*. Aplikasi juga memerlukan perawatan untuk menghindari masalah yang bisa saja terjadi nantinya.

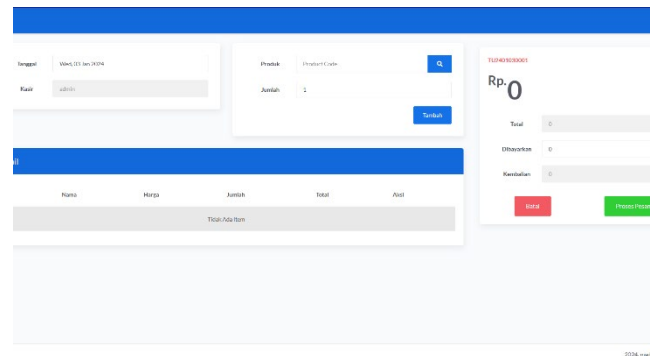
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah suatu sistem informasi pencatatan transaksi yang dapat membantu proses pencatatan transaksi harian di *pharmacy diva*.

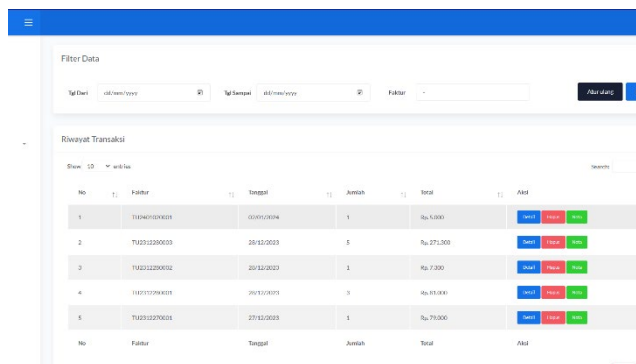
Menggantikan sistem manual yang dilakukan sebelumnya. Pada *Gambar 10*. Ada halaman login yang muncul paling pertama dari aplikasi ini. *Gambar 11*. adalah halaman Transaksi yang akan paling sering digunakan oleh pengguna baik *Pegawai* maupun *Admin*. Pada *Gambar 12*. ada halaman laporan guna melihat riwayat transaksi yang terjadi selama kurun waktu tertentu. *Gambar 13*. Adalah halaman yang hanya akan muncul dan dapat diakses jika menggunakan email-password admin saja.



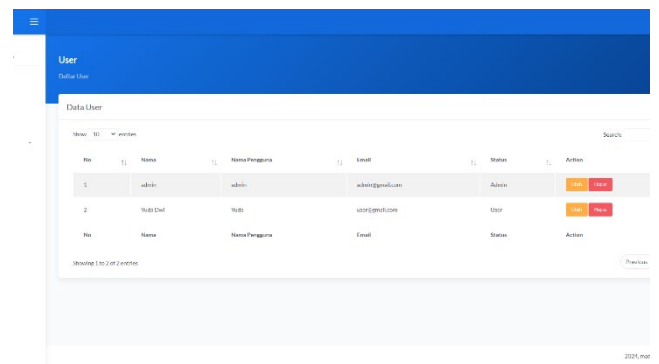
Gambar 10. Halaman



Gambar 11. Halaman



Gambar 12. Halaman



Gambar 13. Halaman

Pengujian

Tahap akhir dari pengembangan aplikasi, aplikasi diuji coba untuk melihat apakah sudah sesuai yang diharapkan.

1) black-box testing

Tabel 1. Pengujian Halaman Login

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di Harapkan	Hasil	Kesimpulan
1.	Memasukan E-mail & Password yang tidak punya hak akses	E-mail="salah" Password="salah"	Kembali ke halaman dengan alert gagal masuk	Sesuai	Valid
2.	Tidak memasukan E-mail & Password	E-mail=" " Password=" "	Fill-Box akan memberikan alert bahwa box harus diisi	Sesuai	Valid
3.	Memasukan E-mail & Password yang punya hak akses <i>Admin</i>	E-mail="Admin@gmail.com " Password="Admin"	Masuk kehalaman Utama sebagai <i>Admin</i>	Sesuai	Valid
4.	Memasukan E-mail & Password	E-mail="Pegawai@gmail.com" Password="Pegawai"	Masuk kehalaman Utama	Sesuai	Valid

	yang punya hak akses <i>Pegawai</i>		sebagai <i>Pegawai</i>		
--	--	--	---------------------------	--	--

Tabel 2. Pengujian Halaman Transaksi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di Harapkan	Hasil	Kesimpula n
1.	Menambahka n Item dengan kode yang salah	Mengisi kode obat secara sembaranga n lalu meng- Klik Tambah	Item tidak bisa ditambahka n dan informasi kesalahan muncul	Sesua i	Valid
2.	Menambahka n Item dengan kode yang benar	Mengisi kode obat sesuasi dengan yang tersimpan di Database lokal lalu meng-Klik Tambah	Item berhasil ditambahka n	Sesua i	Valid
3.	Proses Pesanan	Meng-Klik Tombol Proses Pesanan	Item yang telah ditambahka n tersimpan di Database	Sesua i	Valid

4.	Membatalkan Pesanan	Meng-Klik Tombol Batal	Item yang ditambahkan terhapus dan tidak jadi masuk ke Database	Sesuai	Valid
----	---------------------	------------------------	---	--------	-------

Tabel 3. Pengujian Halaman Laporan

No .	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di Harapkan	Hasil	Kesimpulan
1.	Menampilkan data berdasarkan tanggal	Memilih tanggal dari dan sampai mana yang ingin ditampilkan lalu Klik tombol Filter	Menampilkan riwayat transaksi sesuai dengan tanggal yang dipilih	Sesuai	Valid
2.	Menampilkan detail transaksi	Klik tombol Detail	Menampilkan nama obat yang keluar, harga, jumlah, dan total transaksi	Sesuai	Valid
3.	Menghapus transaksi	Klik tombol Hapus	Riwayat transaksi terhapus	Sesuai	Valid

Tabel 4. Pengujian Halaman *User*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di Harapkan	Hasil	Kesimpulan
1.	Menambahkan <i>User</i>	Meng-Klik tombol tambah <i>User</i>	Menampilkan form untuk menambah <i>User</i>	Sesuai	Valid
2.	Mengubah <i>User</i>	Men-Klik tombol Ubah	Menampilkan form untuk mengubah detail <i>User</i>	Sesuai	Valid
3.	Menghapus <i>User</i>	Meng-Klik Tombol Hapus	Menghapus akses <i>User</i>	Sesuai	Valid

Tabel 5. Pengujian Halaman Tambah User

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang di Harapkan	Hasil	Kesimpulan
1.	Menambahkan <i>User</i> dengan data yang sesuai	Meng-Klik tombol tambah <i>User</i> setelah mengisi data	Data <i>User</i> berhasil ditambahkan	Sesuai	Valid
2.	Menambahkan <i>User</i> dengan data yang tidak sesuai	Meng-Klik tombol tambah <i>User</i>	Data <i>User</i> gagal ditambahkan	Sesuai	Valid

		setelah mengisi data	dan akan ada alert		
--	--	----------------------------	-----------------------	--	--

2) System Usability Scale

Uji coba ini dilakukan ketika aplikasi sudah berjalan dan memenuhi harapan. Kebergunaan sebuah situs web atau aplikasi dapat diukur menggunakan berbagai metrik, termasuk System Usability Scale (SUS), yang merupakan metode berbasis kuesioner yang banyak digunakan untuk menilai kegunaan (Mirza et al., 2021).

Tabel 6. Tabel pernyataan System Usability Scale

No.	Pernyataan
1.	Saya pikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan.
3.	Saya pikir sistem ini mudah digunakan.
4.	Saya pikir bahwa saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini.
5.	Saya merasa variasi fitur disistem ini berjalan dengan baik.
6.	Saya pikir ada terlalu banyak hal yang tidak konsisten disistem ini.
7.	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini sangat membingungkan.
9.	Saya merasa yakin dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini.

Tabel 7. Tabel Hasil System Usability Scale

Responden	Pernyataan										Jumlah	Hasil
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	55
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	32	80
3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	26	65
4	4	4	4	0	0	0	2	4	4	4	27	67,5
5	3	3	4	2	3	2	3	2	3	1	26	65
6	3	3	4	2	4	3	2	3	4	3	34	85
7	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	35	87,5
8	3	3	4	1	4	3	2	3	3	1	30	75
9	3	3	3	1	4	3	2	2	3	1	27	67,5
10	3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	26	65
11	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	27	67,5
12	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	26	65
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	52,5
14	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2	27	67,5
15	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23	57,5
16	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	25	62,5
17	3	2	3	2	3	3	2	3	3	1	26	65
18	3	2	3	2	3	3	2	3	3	1	27	67,5
19	3	2	3	2	3	3	1	2	3	1	23	57,5
20	4	3	2	2	4	3	2	3	4	1	28	70
<i>Total Rata-rata Nilai SUS</i>											<i>67,25</i>	

Kuesioner yang dikelola dengan metode SUS yang telah disebar pada 20 responden dinilai skala kebergunaannya. Dari 20 responden, 3 diantaranya adalah Pegawai asli di pharmacy diva sedangkan 17 lainnya adalah responden umum yang diminta untuk menguji coba lalu menilai aplikasi. Cara menghitung SUS ada beberapa tahap, untuk pertanyaan

bernomor Ganjil nilai skala akan dikurangi 1, sedangkan untuk pertanyaan bernomor Genap, 5 akan dikurangi nilai skala. Setelah dikumpulkan, total nilai akan dikalikan 2,5 baru di bagi oleh 20, sesuai dengan jumlah responden yang memberikan penilaian. Hasilnya aplikasi memperoleh nilai rata-rata 67,25 atau Grade D yang artinya aplikasi membutuhkan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

4. PENUTUP

Pengembangan sistem informasi pencatatan transaksi di pharmacy diva selesai sesuai tujuan dan kebutuhan lalu di uji coba menggunakan metode Black-Box Testing serta System Usability Scale. Sekarang pencatatan tiap transaksi tidak perlu manual menggunakan buku lagi. Hasil dari Black-Box Testing adalah aplikasi dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Pemilik Pharmacy Diva tidak perlu khawatir lagi catatan transaksi memakan waktu lama, catatan sulit terbaca atau mungkin catatan hilang dan rusak. Namun untuk hasil dari SUS aplikasi masih butuh peningkatan lagi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, M. M., & Maryam. (2020). Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 1(2), 79–86. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2020.1.2.19>
- Kementrian Kesehatan. (1980). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 1980 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 1965 Tentang Apotik*.
- Khadafi, B. A., & Handaga, B. (2023). *Sistem Informasi Penjualan Pada Pengrajin Mebel Candra Jati Berbasis Website*. <http://candrajati.my.id/>.
- Mirza, M., Azeb, A. N., Sapparudin, F. A., Afif, A., Redzuan, A. M., Shah, S. M., Khairi, M., & Shamsuddin, A. (2021). Gateway User Interface Design for Distributed Wireless Monitoring Platform using Raspberry Pi (DWMP). *Progress in Engineering Application and Technology*, 2(1), 488–501. <https://doi.org/10.30880/peat.2021.02.01.049>
- Nugroho, Y. S., Al Irsyadi, F. Y., & Pamungkas, E. W. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Point Of Sales (Pos) Bagi Industri Batik Mahkota Dan Estu Mulyo Laweyan Surakarta. *ABDI TEKNOYASA*, 2, 57–62.
- Prasetya, Y. D., & Sudarmilah, E. (2022). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Barokah. *Pengabdian Masyarakat Teknoyasa*, 3.

- Rijanandi, T., Dimas, T., Wibowo, C. S., Pratama, I. Y., Dharma Adhinata, F., Utami, A., & Studi, P. (2022). Web-Based Application with SDLC Waterfall Method on Population Administration and Registration Information System (Case Study: Karangklesem Village, Purwokerto). *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(1), 99–104. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.1.145>
- Saeed, S., Shaikh, A., Memon, M. A., Nizamani, M. A., Abbasi, F. A., Mehmood, S., & Naqvi, R. (2019). Evaluating the Quality of Point of Sale (POS) Software. *Journal of Information and Communication Technology*, 3(2).
- Suminten. (2020). Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Mart Serba Guna Blora. *Jurnal PROSISKO*, 7(2).
- Waghmare, N., Chavan, S., & Professor, A. (2020). A conceptual study of P.O.S. (Point of Sale) system, improving profitability of Food & Beverage Department in a Restaurant. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 8(6), 2320–2882. www.merchantmavrick.com