

## Merancang Aplikasi Inventory Support IT Berbasis WEB Pada PT Cahaya Lestari Permai Abadi

Rama Dwi Saputra<sup>1</sup>, Raja Fadhilah Hamdan<sup>2</sup>, Vini Delviani<sup>3</sup>, Khalil Gibran Almaulidi<sup>4</sup>, Aries Saifudin<sup>5</sup>

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail : <sup>1</sup>srama5772@gmail.com, <sup>2</sup>rajafadhilah20@gmail.com, <sup>3</sup>delvianivini@gmail.com,  
<sup>4</sup>gifa.peank@gmail.com

Submitted Date: Juli 16, 2022  
Revised Date: Agustus 6, 2022

Reviewed Date: Juli 19, 2022  
Accepted Date: Agustus 28, 2022

### Abstract

Web-Based IT Stock Inventory Support Application Design at PT Cahaya Lestari Permai Abadi is motivated by the lack of efficiency and effectiveness of data storage and management from the company and this application is made using HTML, PHP, MySQL and DRAW.IO will support the efficiency and effectiveness of the company's work in storing and processing data so that it gets the information needed. The purpose of writing this Practical Work Report is to study, analyze, design. A web-based information system at PT Cahaya Lestari Permai Abadi in particular to support the company's operational activities. The software developed in making this application uses HTML (Hypertext Markup Language) which is the basic language for web scripting and is client side which allows displaying information in the form of text, graphics, and also to connect between web page displays (hyperlinks). In addition, for data storage and processing, the programming language PHP (PHP Hypertext Preprocessor) and MySQL database are also used. The final result of this Practical Work Lecture is a web-based application design that can provide a clear picture of inputting IT inventory support at PT Cahaya Lestari Permai Abadi.

Keywords: Design; Support Application; Stock Inventory; Web-based

### Abstrak

Perancangan Aplikasi Stock Inventory Support IT Berbasis Web Pada PT Cahaya Lestari Permai Abadi dilatarbelakangi kurangnya efisiensi dan efektifitasnya penyimpanan dan pengelolaan data dari perusahaan tersebut dan aplikasi ini dibuat menggunakan HTML, PHP, MySQL dan DRAW.IO akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja perusahaan dalam menyimpan dan mengolah data sehingga mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Tujuan dari penulisan Laporan Rekayas Perangkat lunak ini adalah untuk mempelajari, menganalisa, merancang. Sebuah sistem informasi berbasis web pada PT Cahaya Lestari Permai Abadi khususnya untuk menunjang dalam kegiatan operasional perusahaan. Perangkat lunak yang dikembangkan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan HTML (Hypertext Markup Language) yang merupakan bahasa dasar untuk web scripting dan bersifat client side yang memungkinkan menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, dan juga untuk menghubungkan antar tampilan halaman web (hyperlink). Selain itu, untuk penyimpanan dan pengolahan data maka digunakan pula bahasa pemrograman PHP (PHP Hypertext Preprocessor) dan MySQL database. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah rancangan aplikasi berbasis web yang dapat memberikan gambaran jelas mengenai tentang penginputan stock inventory support IT pada PT Cahaya Lestari Permai Abadi.



Keywords: Rancangan; Aplikasi Dukungan; Persediaan Stok; Berbasis web

## 1. Pendahuluan

(Ngafifi, 2014) Manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal. Dengan akalnya manusia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman, dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini.

(Sukamdana, 2016) Sistem informasi berbasis web penting untuk dimiliki oleh setiap perusahaan dalam mendukung proses bisnis yang ada. Sistem informasi berbasis web ini juga penting untuk dimiliki oleh PT Cahaya Lestari Permai Abadi. Perusahaan ini memiliki masalah proses bisnis yang sangat rentan dengan barang yang akan di jual seperti waktu kadaluarsa barangnya dan penyimpanan yang terlalu lama akan mengakibatkan kerusakan pada barang. Salah satu faktor pendukung proses bisnis yang berjalan adalah dengan mempunyai sistem inventory. Demikian perlu adanya pembuatan *system inventory* sebagai sarana untuk perekapan data. Diharapkan dapat memudahkan perekapan data serta lebih efisien dalam perekapannya.

## 2. Metodologi

### 2.1 Merancang Aplikasi Stock Inventory Support IT Berbasis Web

Pada umumnya sistem dibuat sebagai suatu alat untuk mempermudah dalam pekerjaan manusia, dalam sistem terdapat komponen yang saling berinteraksi dan kerja sama dalam mencapai sasaran dan tujuan, Dengan adanya sistem maka lebih mudah juga dalam melakukan pekerjaan,

Sistem memiliki fungsi untuk menangani fungsi yang secara terus menerus dan berulang-ulang atau yang rutin terjadi. Dengan adanya sistem maka lebih mempermudah dalam melakukan suatu pekerjaan (Purba, 2020). Secara umum suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen yang terorganisir, saling berinteraksi, saling ketergantungan satu sama lain dan terpadu untuk mencapai tujuan tertentu. PT Cahaya Lestari Permai Abadi merupakan sebuah office yang terletak di Jl. Percetakan Negara No.C253, RT01/RW006, Kec.Campaka Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10570. PT. Cahaya Lestari Permai Abadi membutuhkan sebuah website aplikasi *stock inventory support IT* yang akan digunakan untuk menginput barang support IT, dimana isinya menunjukkan stock barang yang tersedia. Berdasarkan analisa kebutuhan yang ada, maka website aplikasi *stock inventory support IT* dibangun menggunakan visual studio code.

### 2.2 Definisi Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Trianto, 2018) Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu (Kurniawan, 2020).

### 2.3 Defini Sistem

(Herliana, 2016) Sistem adalah Sekelompok unsur yang erat yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Sudjiman, 2018) Sistem adalah Kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi

guna mencapai suatu tujuan (Sudjiman, 2018). Sistem adalah kumpulan dari sub sistem atau bagian atau komponen Saling bekerjasama secara harmonis untuk mencapai tujuan tertentu (Sudjiman, 2018).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok unsur atau bagian atau komponen baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan dan saling bekerja sama atau untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.

## 2.4 Definisi Informasi

Informasi diartikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerima yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian yang nyata yang digunakan untuk sebuah keputusan (Yuzistin, 2016). Informasi adalah bagian dari data yang dapat diolah sehingga digunakan sebagai dasar untuk mengambil keputusan yang tepat Informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut (Suwita, 2018).

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

## 2.5 Definisi Web

World Wide Web (WWW) atau sering disebut Web merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi Web didistribusikan dengan pendekatan hyperlink yang memungkinkan seseorang memperoleh informasi dengan meloncat dari satu halaman ke halaman lain (Juliany, 2018).

## 2.6 Balsamiq Mockup



**gambar 2. 1** Logo Balsamiq Mockup

*Balsamiq mockup* adalah program aplikasi yang digunakan untuk membuat tampilan design user interface sebuah aplikasi. Software ini menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan di buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna .

## 2.7 XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai web server yang berdiri sendiri xampp sendiri terdiri dari beberapa program antara lain Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl .



**Gambar 2. 2** Logo XAMPP

## 2.8 Visual Studio Code



**Gambar 2.3** logo Visual Studio Code

*Visual studio Code* merupakan sebuah perangkat lunak atau software teks editor yang biasa digunakan oleh para pengembang perangkat lunak , *Visual studio Code* juga merupakan sebuah

aplikasi yang *multiflatom* yang artinya aplikasi ini dapat berjalan digunakan pada semua system operasi seperti linux , windows dan MAC

support dengan html 5 kita dapat membuat sebuah diagram secara online. Draw.io memberikan fitur fitur lengkap dalam membuat sebuah diagram sehingga draw.io sangat mudah digunakan .

## 2.9 Draw.IO



**Gambar 2. 3 Draw.IO**

*Draw.io* adalah sebuah website yang digunakan untuk membuat sebuah diagram secara online hanya dengan menggunakan browser yang

## 2.10 UML (*Unified Modelling Language*)

*UML* adalah *UML* merupakan singkatan dari "*Unified Modelling Language*" yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi *UML* yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini *UML* sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software.

*UML (Unified Modeling Language)* terdiri dari beberapa diagram, diantaranya yaitu :

### a. *Use Case Diagram*

*Use Case diagram* menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. *Use case diagram* menjadi 13 dokumen kesepakatan antara *customer*, *user* dan *developer*. *User* menggunakan dokumen *use case diagram* ini untuk memahami sistem dan mengevaluasi bahwa benar yang dilakukan sistem adalah untuk memecahkan masalah yang user ajukan. *Use case diagram* memberikan gambaran statis dari sistem yang sedang dibangun dan merupakan artifak dari proses analisis.

**Tabel 2. 1 Use Case Diagram**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit
4.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

### b. *Class Diagram*

*Class diagram* merupakan diagram yang selalu ada di pemodelan sistem berorientasi obyek. *Class diagram* menunjukkan hubungan antar class dalam sistem yang sedang dibangun dan



bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan. *Class* diagram digunakan untuk menggambarkan disain statis dari sistm yang sedang dibangun.

**Tabel 2. 2 Class Diagram**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Himpunan objek-objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama
2.		<i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, assosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

c. *Sequence* Diagram

*Sequence* diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *use case*: interaksi yang terjadi antar *class*, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi. *Sequence* diagram menjelaskan aspek 17 dinamis dari sistem yang sedang dibangun

**Tabel 2. 3 Sequence Diagram**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menunjukkan seorang pemakai sistem yang memulai alur peristiwa kejadian
2.		<i>Boundary Lifeline</i>	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda, secara khas merupakan penghubung <i>actor</i> dengan layar
3.		<i>Entity Lifeline</i>	Menggambarkan suatu tempat atau mekanisme yang menangkap pengetahuan atau informasi dalam suatu sistem
4.		<i>Control Lifeline</i>	Menggambarkan suatu pengendalian yang mengorganisir dan menjadwalkan aktivitas elemen-elemen
5.		<i>Lifeline</i>	Objec entity, Antarmuka yang saling berinteraksi
6.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
7.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

d. *Activity Diagram*

Diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan membicarakan pada aliran kendali antar objek.

**Tabel 2. 4 Activity Diagram**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Initial</i> <i>Stone</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai
2.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
3.		<i>Control</i> <i>Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam 20indakan tertentu
4.		<i>Activity</i> <i>Final</i> <i>Node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri
5.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / 20indakan yang harus diambil pada kondisi tertentu

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Analisis Sistem

Merupakan tahap pertama sebelum melakukan perancangan sebuah sistem/aplikasi. Analisis dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kebutuhankebutuhan apa saja yang diperlukan dalam membangun sebuah aplikasi. Selain itu analisis sistem juga bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam membangun sebuah aplikasi. Dimana pada proses ini juga nantinya akan dibuat sebuah rumusan pemecahan masalah dari masalah tersebut. Analisa ini diperlukan sebagai dasar untuk tahapan perancangan aplikasi. Dalam membangun sebuah aplikasi diperlukan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembangunannya. Begitu juga pada penelitian ini, fokus penelitian ini ialah menciptakan sebuah aplikasi berbasis web yang memiliki fungsi sebagai media untuk mengedit serta memanipulasi sebuah foto/gambar. Untuk itu diperlukan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam

membangun aplikasi ini meliputi proses analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan aplikasi dan arsitektur sistem, perancangan sistem yang terdiri dari perancangan diagram *use case*, *activity* diagram, perancangan struktur navigasi dan perancangan antarmuka aplikasi yang akan dibangun dengan berbasis web.

#### 3.2 Analisis Kebutuhan System

Analisis ini dilakukan guna mendapatkan point-point penting yang dibutuhkan untuk dapat merancang aplikasi *stock inventory support it* berbasis web. Dari sisi spesifikasi aplikasi, tujuan dari rancangan aplikasi ini ialah sebagai media untuk menginput *stock inventory support it*, untuk itu spesifikasi aplikasi yang akan dicapai dalam perancangan aplikasi ini ialah sebagai berikut:

- a. User dapat membuat dan menghapus master barang.
- b. User dapat membuat , mengedit dan menghapus transaksi masuk barang barang.



- c. User dapat melihat perincian laporan masuk barang barang dalam periode tertentu.
- d. User dapat membuat , mengedit dan menghapus transaksi pengeluaran barang
- e. User dapat melihat laporan perincian pengeluaran barang dalam periode tertentu.
- f. User dapat melihat perincian laporan persediaan barang dalam periode tertentu.

penerima , id barang , nama barang dan quantity barang.

### 3.3 Perancangan Database

#### 3.3.1 Tabel Admin

Tabel Admin adalah tabel yang menampung petugas yang akan mengoperasikan system. Secara garis besar hak akses dibagi menjadi 2 yaitu pegawai dan admin yang berisikan, kode username , nama username , nama petugas , password username , alamat username , nomor hp username dan jabatan username.

**Tabel 3.1 Tabel Admin**

No	Nama Field	Type Data	Size	Const raint	Keterangan
1	Id_user	Int	11	PK	AI
2	Username	Varchar	30		Username petugas
3	Fullname	Varchar	50		Nama Petugas
4	Password	Varchar	255		Password Petugas
5	Alamat	Varchar	255		Alamat Petugas
6	Hp	Varchar	20		Telepon petugas
7	Level	Enum('admin','pegawai')			Jabatan Petugas

#### 3.3.2 Tabel Barang

Tabel Barang adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data barang yang masuk dalam sistem. Tabel ini berisikan id barang , kode barang dan nama barang.

**Tabel 3.2 Tabel Barang**

No	Nama Field	Type Data	Size	Const raint	Keterangan
1	Id_barang	Int	12	PK	AI
2	Kode_barang	Varchar	30		Kode barang
3	Nama Barang	Varchar	30		Nama Barang

#### 3.3.3 Tabel Masuk Barang

Tabel Transaksi pengeluaran adalah table yang digunakan untuk melakukan transaksi barang apa saja yang akan digunakan/keluar. Tabel ini berisi kode transaksi , tanggal transaksi , nama

**Tabel 3.3 Tabel Masuk Barang**

No	Nama Field	Type Data	Size	Constraint	Keterangan
1	Kode_Masuk barang barang	Int	12	PK	AI
2	Tgl_masuk barang barang	Date			Tgl masuk barang barang
3	Nama_supplier	Varchar	30		Nama Supplier
4	Id_barang	Int	12	FK	Id barang
5	Nama_barang	Varchar	50		Nama Barang
6	Qty_beli	Int	12		Quantity beli
7	Unit_poice	Int	12		Harga Beli

#### 3.3.4 Tabel Pengeluaran Barang

Tabel Transaksi pengeluaran adalah table yang digunakan untuk melakukan transaksi barang apa saja yang akan digunakan/keluar. Tabel ini berisi kode transaksi , tanggal transaksi , nama penerima , id barang , nama barang dan quantity barang

**Tabel 3.4 Tabel Pengeluaran Barang**

No	Nama Field	Type Data	Size	Constraint	Keterangan
1	Kode_Pengeluaran barang	Int	12	PK	AI
2	Tgl_pengeluaran barang	Date			Tgl pengeluaran barang
3	Nama_supplier	Varchar	30		Nama Supplier
4	Id_barang	Int	12	FK	Id barang
5	Nama_barang	Varchar	50		Nama Barang
6	Qty_beli	Int	12		Quantity beli
7	Unit_poice	Int	12		Harga Beli

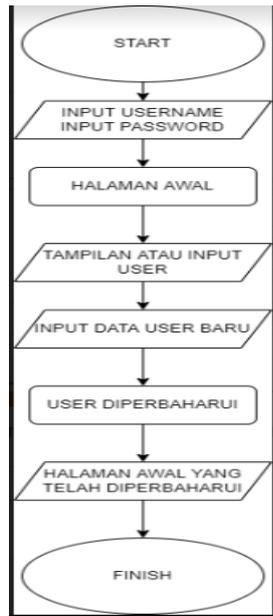
### 3.4 Flowchart

*Flowchart* atau Diagram alir, bagan alir, atau bagan arus adalah sebuah jenis diagram yang mewakili algoritme, alir kerja atau proses, yang menampilkan langkah-langkah dalam bentuk simbol-simbol grafis, dan urutannya dihubungkan dengan panah .

#### 3.4.1 Membuat User Baru

*Flowchart* ini menggambarkan kegiatan yang dilakukan Admin dari sistem yang dibuat:





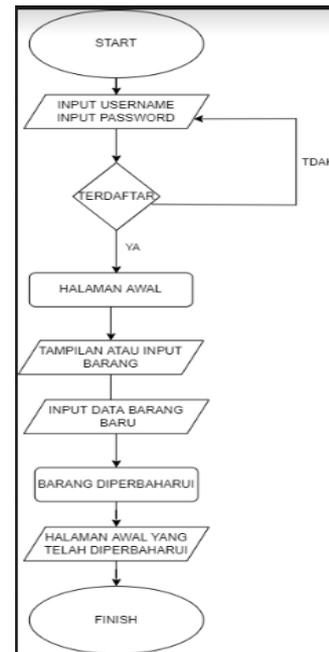
Gambar 3. 1 Membuat User Baru

Pada gambar 3.5 diperlihatkan alur penginputan user baru , sebagai berikut:

- Admin menginputkan email dan Password pada form login aplikasi.
- Admin dapat memilih menu pegawai.
- Admin dapat menambahkan user ke dalam sistem dan sistem akan secara otomatis memproses penambahan produk baru tersebut kedalam list.
- Admin akan kembali ke halaman awal dengan kondisi data telah diperbarui.

### 3.4.2 Membuat Barang Baru

*Flowchart* ini menggambarkan kegiatan yang dilakukan Admin dari sistem yang dibuat:



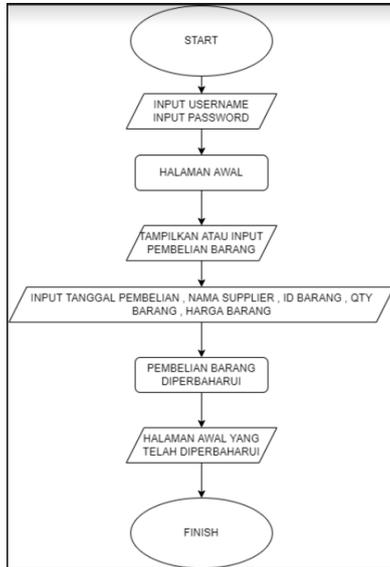
Gambar 3. 2 Membuat Barang Baru

Pada gambar 3.10 diperlihatkan alur diagram administrasi, sebagai berikut:

- Admin menginputkan email dan Password pada form login aplikasi
- Sistem langsung menampilkan halaman utama apabila email dan password telah benar atau sesuai dengan data yang disimpan dalam system.
- Admin dapat memilih menu produk.
- Admin dapat menambahkan produk ke dalam sistem dan sistem akan secara otomatis memproses penambahan produk baru tersebut kedalam list.
- Admin akan kembali ke halaman awal dengan kondisi data telah diperbarui.

### 3.4.3 Input Masuk barang

Flowchart ini menggambarkan kegiatan yang dilakukan Admin dari system yang dibuat.



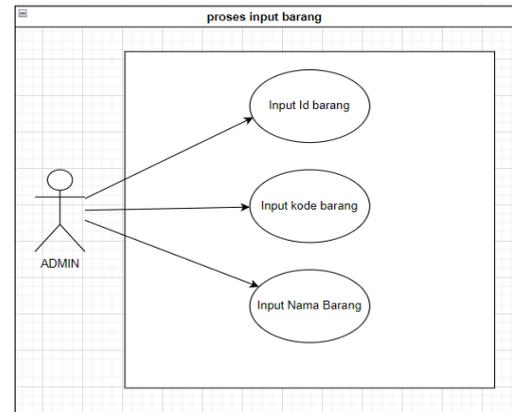
**Gambar 3. 3 Input Masuk Barang**

Pada gambar 3.10 diperlihatkan alur diagram administrasi, sebagai berikut:

- Admin menginputkan email dan Password pada form login aplikasi
- Sistem langsung menampilkan halaman utama apabila email dan password telah benar atau sesuai dengan data yang disimpan dalam sistem
- Admin dapat memilih menu masuk barang
- Admin dapat menambahkan masuk barang ke dalam sistem dan sistem akan secara otomatis memproses penambahan masuk barang baru tersebut kedalam list
- Admin akan kembali ke halaman awal dengan kondisi data telah diperbarui

### 3.4.4 Use Case Barang

Menggambarkan proses pembuatan produk yang dilakukan oleh admin:

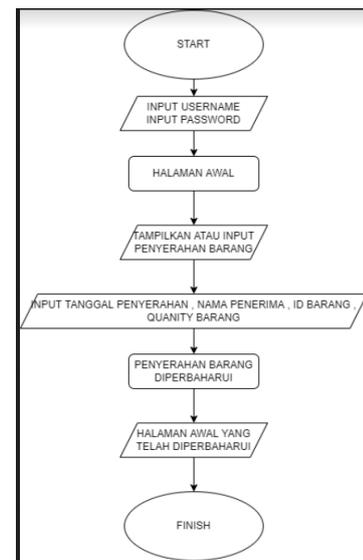


**Gambar 3. 4 Use Case Barang**

Pada *use case* ini admin(administrator)dapat mengakses menu produk dan melakukan input id barang , kode barang dan nama barang.

### 3.4.5 Flowchart Pengeluaran Barang

Flowchart ini menggambarkan kegiatan yang dilakukan Admin dari system yang dibuat.



**Gambar 3. 5 Flowchart Pengeluaran Barang**

Pada gambar 3.11 diperlihatkan alur diagram administrasi, sebagai berikut:

- Admin menginputkan email dan Password pada form login aplikasi
- Sistem langsung menampilkan halaman utama apabila email dan password telah

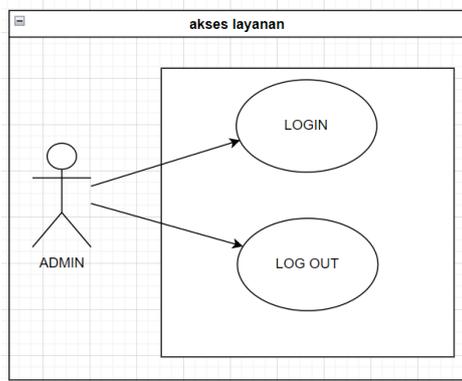
- c. Admin dapat memilih menu pengeluaran barang
- d. Admin dapat menambahkan pengeluaran barang ke dalam sistem dan sistem akan secara otomatis memproses penambahan pengeluaran barang baru tersebut kedalam list
- e. Admin akan kembali ke halaman awal dengan kondisi data telah diperbarui

### 3.5 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

#### 3.5.1 Use Case Layanan Akses

Menggambarkan proses layanan yang dapat diakses oleh user:

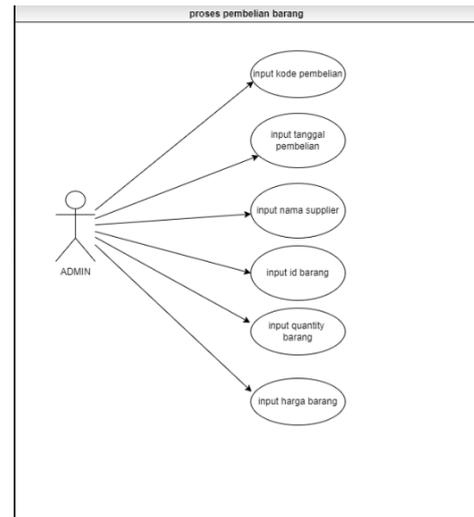


Gambar 3. 6 Use Case Layanan Akses

Pada use case ini admin(administrator) dapat mengakses layanan login dan logout pada aplikasi

#### 3.5.2 Use Case Masuk Barang

Menggambarkan proses pembuatan produk yang dilakukan oleh admin:

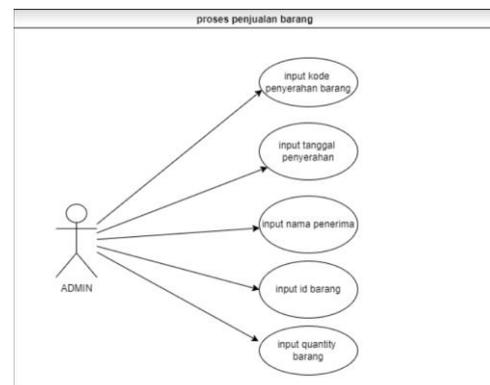


Gambar 3. 7 Use Case Masuk Barang

Pada use case ini admin(administrator) dapat mengakses menu masuk barang dan melakukan input kode masuk barang , tanggal masuk barang , nama supplier , id barang quantity barang dan harga barang.

#### 3.5.3 Use Case Pengeluaran Barang

Menggambarkan proses pengeluaran barang dilakukan oleh admin:



Gambar 3. 8 Use Case Pengeluaran Barang

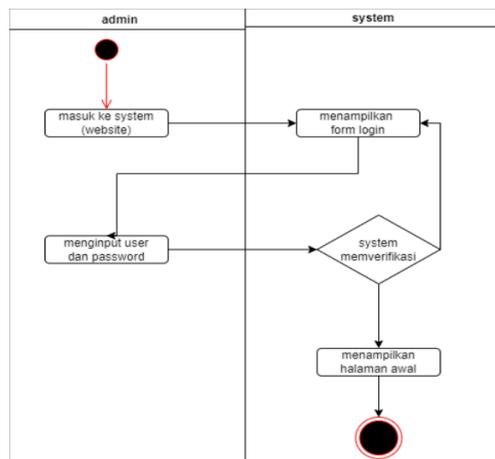
Pada use case ini admin(administrator) dapat mengakses menu pengeluaran barang lalu menginput kode pengeluaran barang , tanggal keluar barang , nama penerima barang id barang quantity barang dan harga barang.

### 3.6 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan.

#### 3.6.1 Activity Diagram Login

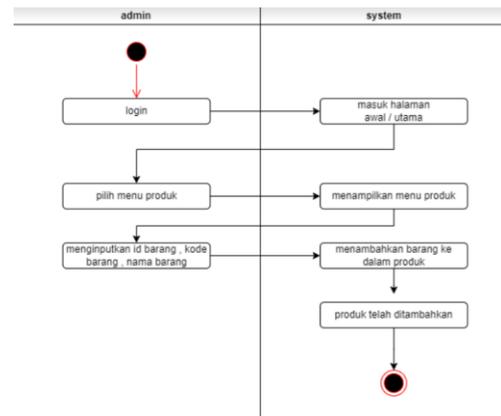
Login dimulai ketika admin *website*, lalu sistem akan menampilkan form *login*. Admin memasukkan username yang sudah terdaftar dan *password* dan sistem akan memverifikasi *username* dan *password* tersebut dan apabila terdaftar maka sistem akan langsung mengarahkan pengguna ke halaman awal.



Gambar 3. 9 Activity Diagram Login

#### 3.6.2 Activity Diagram Produk

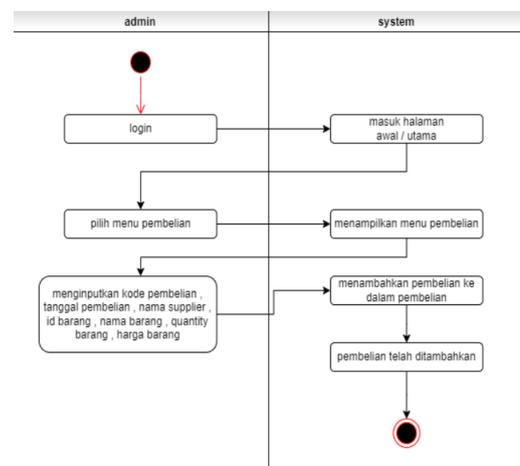
proses pembuatan produk baru dimulai ketika admin telah *login* kedalam sistem dan berada dihalaman awal / utama lalu memilih menu produk , kemudian admin melakukan penginputan produk baru dengan mengisi id barang , kode barang dan nama barang lalu sistem akan memproses data kedalam *database* .



Gambar 3. 10 Activity Diagram Produk

#### 3.6.3 Activity Diagram Masuk Barang

proses penginputan masuk barang dimulai ketika admin telah login kedalam sistem dan berada dihalaman awal / utama lalu memilih menu masuk barang , kemudian admin melakukan penginputan kode masuk barang , tanggal masuk barang , nama supplier , id barang , quantity barang dan harga barang lalu sistem akan memproses data kedalam *database*.

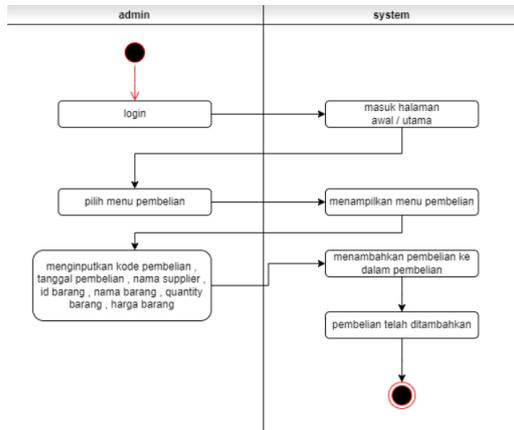


Gambar 3. 11 Activity Diagram Masuk Barang

#### 3.6.4 Activity Diagram Pengeluaran Barang

proses penginputan pengeluaran barang dimulai ketika admin telah login kedalam sistem dan berada dihalaman awal / utama lalu memilih menu pengeluaran barang, kemudian admin melakukan penginputan kode pengeluaran barang, tanggal tanggal keluar barang, nama penerima

barang, id barang, quantity barang lalu system akan memproses data kedalam *database*.



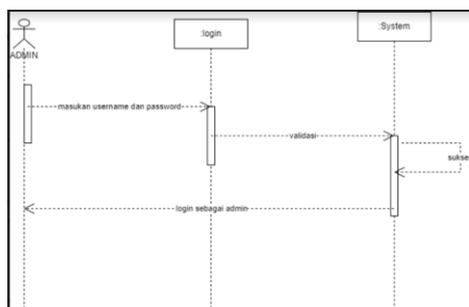
Gambar 3.12 Activity Diagram Pengeluaran Barang

### 3.7 Sequence Diagram

*Sequence* Diagram adalah salah satu dari diagram - diagram yang ada pada *UML*, *sequence* diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*.

#### 3.7.1 Diagram Sequence Login

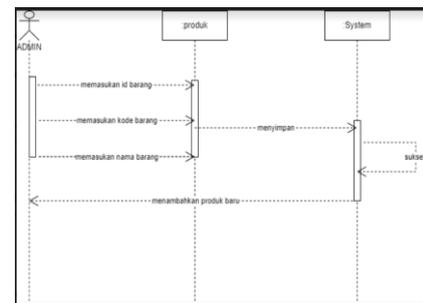
Pada diagram ini user memasukkan *username* beserta *password* untuk masuk ke dalam sistem, sistem akan memvalidasi atau mengecek data yang dimasukkan oleh *user*. Apabila data tersebut sama dengan data yang disimpan di database maka sistem akan memperbolehkan *user* untuk masuk ke dalam halaman utama.



Gambar 3.13 Diagram Sequence Login

#### 3.7.2 Diagram Sequence Produk

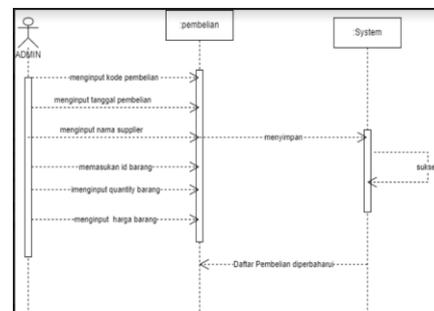
Diagram *sequence* Produk menggambarkan bagaimana actor/ Admin membuat produk baru. Pada diagram ini setelah admin berhasil login, admin masuk kedalam menu produk lalu memasukan id barang, kode barang dan nama barang. Sistem akan memproses/ menyimpan data tersebut ke dalam databasenya. Setelah itu sistem akan menyimpan data dan menampilkan data yang telah diperbarui



Gambar 3.14 Diagram Sequence Produk

#### 3.7.3 Diagram Sequence Masuk barang

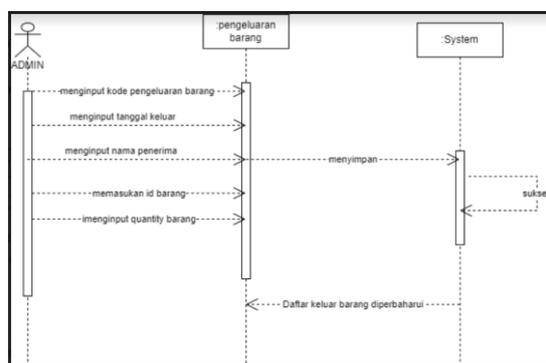
Diagram *sequence* Masuk barang menggambarkan bagaimana actor/ Admin menginput masuk barang barang. Pada diagram ini setelah admin berhasil *login*, admin masuk kedalam menu pengeluaran barang lalu memasukan kode pengeluaran barang, tanggal keluar barang, nama penerima, id barang, quantity barang lalu sistem akan memproses/ menyimpan data tersebut ke dalam databasenya. Setelah itu sistem akan menyimpan data dan menampilkan data yang telah diperbarui.



Gambar 3.15 Diagram Sequence Masuk Barang

### 3.7.4 Diagram Sequence Pengeluaran barang

Diagram *sequence* Pengeluaran barang menggambarkan bagaimana actor/ Admin menginput pengeluaran barang. Pada diagram ini setelah admin berhasil login, admin masuk kedalam menu masuk barang lalu memasukkan kode masuk barang, tanggal masuk barang, nama supplier, id barang, quantity barang, harga barang lalu sistem akan memproses/menyimpan data tersebut ke dalam databasenya. Setelah itu sistem akan menyimpan data dan menampilkan data yang telah diperbaharui.



Gambar 3. 16 Diagram Sequence Pengeluaran Barang

### 3.8 Desain MockUp

*Mockup* merupakan media visual yang digunakan untuk melihat preview sebuah konsep desain. Selanjutnya diberikan efek visual sehingga hasil gambar terlihat menyerupai wujud yang sebenarnya.

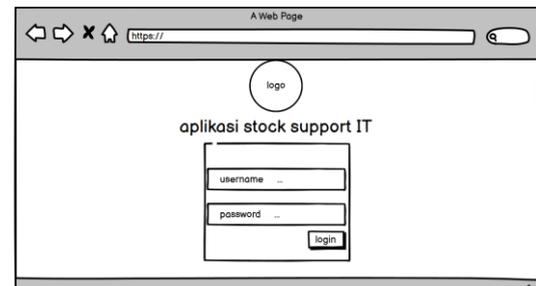
*Mockup* akan memberikan gambaran desain sebelum diaplikasikan menjadi benda nyata sehingga memudahkan pekerjaan desainer. *Mockup* pun akan membantu desain terlihat nyata dan lebih menarik karena variasi dua dimensi dan tiga dimensi.

*Mockup* yang mempunyai tampilan menarik dan terkesan modern ini, tentu saja cocok digunakan saat presentasi atau dimasukkan ke dalam *Graphic Standard Manual* (buku GSM) (Seputar *Mockup*).

Berikut merupakan tampilan desain *mockup* aplikasi *inventory support it* berbasis web di PT Cahaya Lestari Permai Abadi :

### 3.8.1 Halaman Login

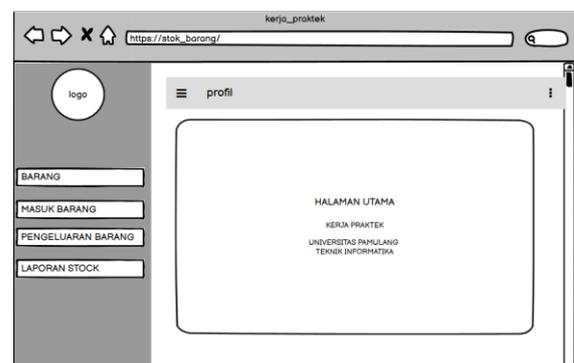
Tampilan *login* yang berfungsi untuk memasukkan *username* dan *password user* yang telah daftar pada *database*.



Gambar 3. 17 Halaman Login

Pada halaman *login* terdapat dua kolom tombol yakni kolom *username* dan kolom *password* digunakan untuk memasukkan nama *username* yang terdapat pada *database* kolom *password* digunakan untuk memasukkan *password*, kolom *login* digunakan untuk masuk kedalam halaman utama dan terdapat satu tombol yakni tombol *login* untuk masuk kehalaman utama

### 3.8.2 Halaman Utama



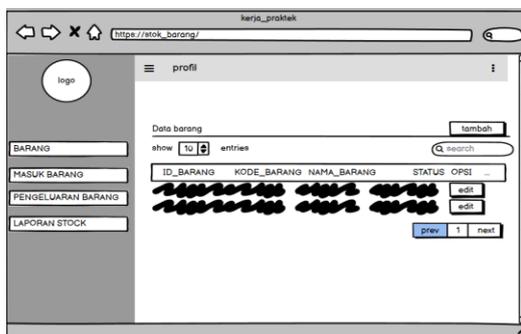
Gambar 3. 18 Halaman Utama

Halaman utama adalah layar tampilan ketika *user login* kedalam aplikasi, pada halaman utama menggunakan tampilan *side bar*, didalam *side bar* ini terdapat menu :

- Barang yang dimana bila diklik akan mengarahkan ke menu barang
- Masuk Barang yang dimana bila diklik akan mengarahkan ke menu masuk barang

- c. Pengeluaran barang yang dimana bila diklik akan mengarahkan ke menu pengeluaran barang
  - d. Laporan *Stock* yang dimana bila di klik akan mengarahkan ke menu laporan *stock* .
- Pada halaman ini juga terdapat heading profil dimana menu ini berguna untuk mengatur password user dan juga akses untuk *log out* .

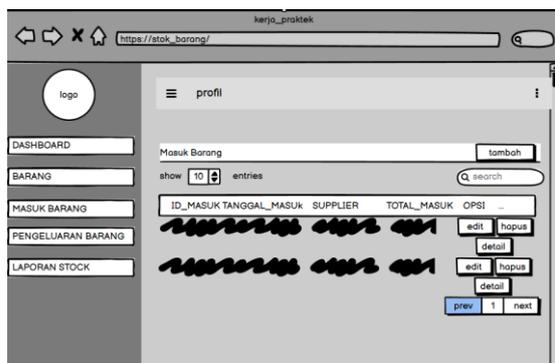
### 3.8.3 Menu Barang



Gambar 3. 19 Menu Barang

Menu barang merupakan menu yang dapat diakses oleh *user* setelah *login* kedalam system lalu pada tampilan utama *user* memilih barang, didalam menu barang terdapat tombol tambah jika ingin membuat membuat barang , lalu tombol *search* untuk mencari data barang yang telah dibuat, tombol edit untuk mengedit data barang yang telah dibuat sebelumnya.

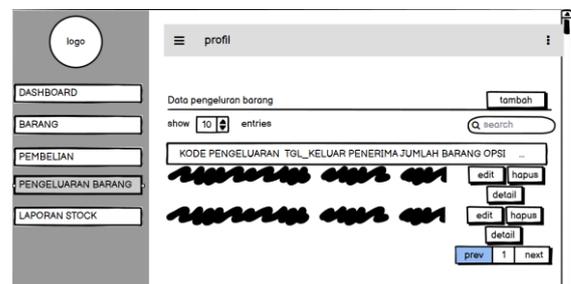
### 3.8.4 Menu Masuk Barang



Gambar 3. 20 Menu Masuk Barang

Menu Masuk barang merupakan menu yang dapat diakses oleh *user* setelah *login* kedalam system lalu pada tampilan utama user memilih menu masuk barang, didalam menu masuk barang terdapat tombol tambah jika ingin membuat membuat masuk barang baru, tombol *search* mencari data masuk barang yang sudah dibuat, tabel yang berisi transaksi masuk barang yang sebelumnya sudah dibuat, tombol edit untuk mengedit data masuk barang, tombol hapus untuk menghapus, tombol detail untuk melihat detail isi transaksi.

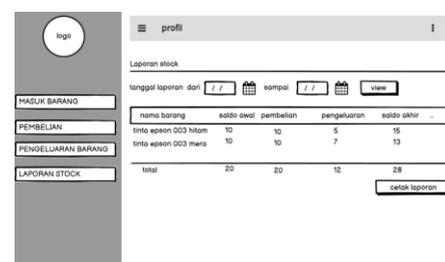
### 3.8.5 Menu Pengeluaran Barang



Gambar 3. 21 Menu Pengeluaran Barang

Menu Pengeluaran barang merupakan menu yang dapat diakses oleh *user* setelah *login* kedalam system lalu pada tampilan utama *user* memilih menu pengeluaran barang, didalam menu pengeluaran barang terdapat tombol tambah jika ingin membuat membuat pengeluaran baru, tombol *search* mencari data pengeluaran barang yang sudah dibuat, tabel yang berisi transaksi pengeluaran barang yang sebelumnya sudah dibuat, tombol edit untuk mengedit data pengeluaran barang, tombol hapus untuk menghapus, tombol detail untuk melihat detail isi transaksi.

### 3.8.6 Menu Laporan Stock



Gambar 3. 22 Menu Laporan Stock

Menu laporan *stock* merupakan menu yang dapat diakses oleh *user* setelah login kedalam system lalu pada tampilan utama *user* memilih menu laporan *stock*, pada menu ini *user* dapat melihat laporan persediaan barang pada periode sesuai dengan yang diinginkan dengan cara mengatur rentang tanggal pada kolom yg disediakan lalu mengklik tombol *view*, jika ingin mencetak laporan bisa menggunakan tombol cetak.

### 3.8.7 Menu Tambah Barang



Gambar 3. 23 Menu Tambah Barang

Form tambah barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu barang lalu mengklik tombol tambah , kolom kode barang diisi dengan kode barang dan nama barang diisi nama barang tombol simpan untuk menyimpan data tombol kembali untuk kembali ke menu barang.

### 3.8.7 Menu Edit Barang

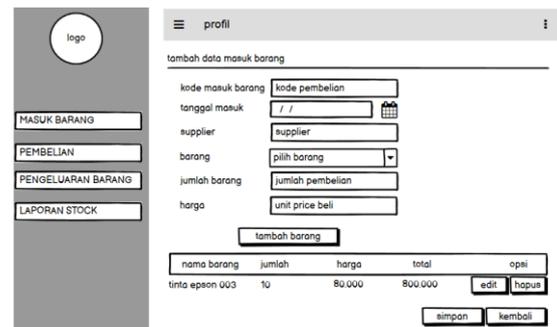


Gambar 3. 24 Menu Edit Barang

Form edit barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu barang lalu mengklik tombol edit pada list barang

, kolom kode barang diisi dengan kode barang dan nama barang diisi nama barang tombol kolom status diceklist sesuai dengan status barang yg bersangkutan simpan untuk menyimpan data tombol kembali untuk kembali ke menu barang.

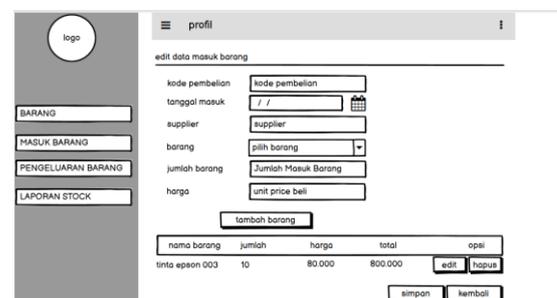
### 3.8.8 Menu Tambah Masuk Barang



Gambar 3. 25 Menu Tambah Masuk Barang

Form tambah masuk barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu masuk barang lalu mengklik tombol tambah, pada menu ini terdapat form yg terdiri dari kode masuk barang, tanggal, masuk barang, supplier, barang, jumlah barang dan harga lalu terdapat tombol tambah barang yang berfungsi untuk memasukan data kedalam tabel transaksi lalu pada tabel transaksi terdapat tombol edit digunakan untuk mengedit kembali data barang yang beli dan tombol hapus untuk menghapus baris transaksi, tombol simpan untuk menyimpan data, tombol kembali untuk kembali ke menu masuk barang.

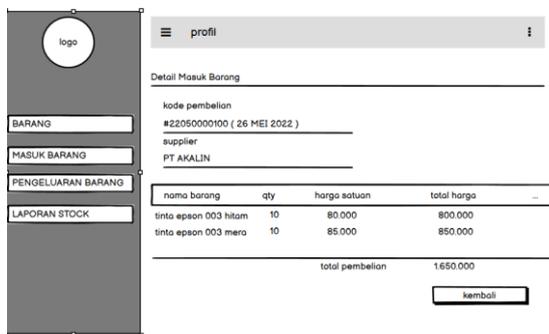
### 3.8.9 Menu Edit Masuk Barang



Gambar 3. 26 Menu Edit Masuk Barang

Form edit data masuk barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu masuk barang lalu mengklik tombol edit, pada menu ini terdapat kolom yg terdiri dari kode masuk, tanggal, masuk, supplier, barang, jumlah barang dan harga lalu terdapat tombol tambah barang yang berfungsi untuk memasukan data kedalam tabel transaksi lalu pada tabel transaksi terdapat tombol edit digunakan untuk mengedit kembali data barang yang beli dan tombol hapus untuk menghapus baris transaksi, tombol simpan untuk menyimpan data, tombol kembali untuk kembali ke menu masuk.

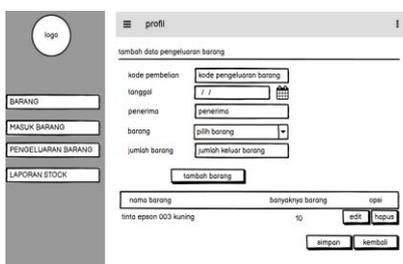
### 3.8.10 Menu Detail Masuk Barang



Gambar 3. 27 Menu Detail Masuk Barang

Form detail data masuk barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu masuk barang lalu mengklik tombol detail, pada menu ini hanya berisi data masuk barang yang sebelum telah diinput dan terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu masuk barang.

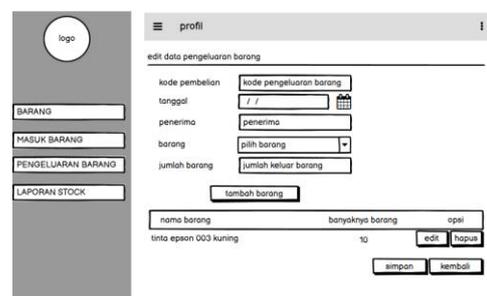
### 3.8.11 Menu Tambah Pengeluaran Barang



Gambar 3. 28 Menu Tambah Pengeluaran Barang

Menu Pengeluaran barang merupakan menu yang dapat diakses oleh user setelah login kedalam system lalu pada tampilan utama user memilih menu pengeluaran barang, didalam menu pengeluaran barang terdapat tombol tambah jika ingin membuat membuat pengeluaran baru, tombol search mencari data pengeluaran barang yang sudah dibuat, tabel yang berisi transaksi pengeluaran barang yang sebelumnya sudah dibuat, tombol edit untuk mengedit data pengeluaran barang, tombol hapus untuk menghapus, tombol detail untuk melihat detail isi transaksi.

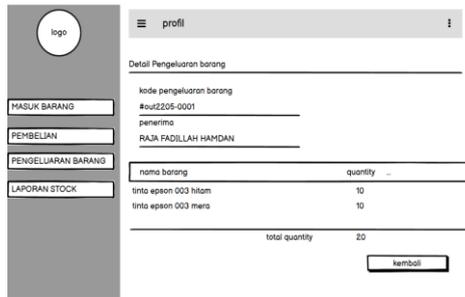
### 3.8.12 Menu Edit Pengeluaran Barang



Gambar 3. 29 Menu Edit Pengeluaran Barang

Form edit pengeluaran barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu pengeluaran lalu mengklik tombol edit, pada menu ini terdapat form yg terdiri dari kode pengeluaran, tanggal, penerima, barang, jumlah barang lalu terdapat tombol edit barang yang berfungsi untuk memasukan data kedalam tabel transaksi lalu pada tabel transaksi terdapat tombol edit digunakan untuk mengedit kembali data barang yang beli dan tombol hapus untuk menghapus baris transaksi, tombol simpan untuk menyimpan data, tombol kembali untuk kembali ke menu pengeluaran barang.

### 3.8.13 Menu Detail Pengeluaran Barang



**Gambar 3. 30 Menu Detail Pengeluaran Barang**

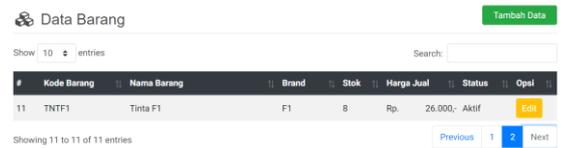
Form detail data pengeluaran barang merupakan menu yg dapat akses oleh user yang telah masuk kedalam menu pengeluaran barang lalu mengklik tombol detail, pada menu ini hanya berisi data pengeluaran barang yang sebelum telah diinput sebelumnya dan terdapat tombol kembali untuk kembali kemenu pengeluaran barang.

## 3.9 Implementasi System



**Gambar 3. 31 Halaman Login**

Pada menu ini user memasukan username dan password sesuai dengan akses yang diberikan oleh administrator, jika username dan password sudah sesuai maka user akan masuk kedalam tampilan halaman utama.



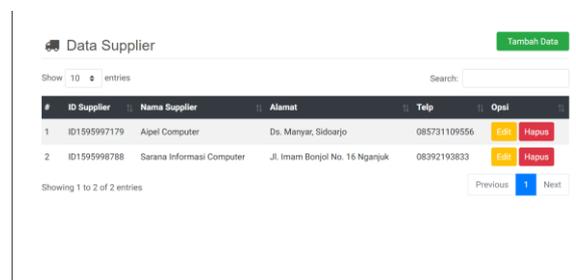
**Gambar 3. 32 Master Barang**

Menu master barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu data barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat, menambah, mengedit dan menghapus data barang.



**Gambar 3. 33 Induk Data Pegawai**

Menu data pegawai adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu data pegawai yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat, menambah, mengedit dan menghapus data username dan password untuk akses kedalam aplikasi



**Gambar 3. 34 Induk Data Supplier**

Menu data supplier adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu data supplier yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat, menambah, mengedit dan menghapus data supplier.

**Data Pembelian Barang**

# Pembelian	Tanggal	Supplier	Jumlah	Total Harga Beli	Petugas	Opti
1	29 Juli 2020	Sarana Informasi Computer	2	260.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus
2	28 Juli 2020	Aipal Computer	1	245.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus
3	26 Mei 2022	Aipal Computer	2	10.500.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus
4	26 Mei 2022	Sarana Informasi Computer	1	2.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus

**Gambar 3.35 Menu Transaksi Pembelian**

Menu pembelian barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu data pembelian barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat menginput, mengedit dan menghapus transaksi pembelian barang.

**Data Penjualan Barang**

# ID Penjualan	Tanggal Penjualan	Nama Pembeli	Jenis Barang	Total Harga	Petugas	Opti
1	29 Juli 2020	Yudi	1	520.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus
2	20 Mei 2022	NUNU	1	210.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus
3	21 Mei 2022	RAJA	1	700.000,-	Administrator	Detail Edit Hapus

**Gambar 3.36 Menu Transaksi Penjualan**

Menu penjualan barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu data penjualan barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat menginput, mengedit dan menghapus transaksi penjualan barang.

**Laporan Stok Harian**

#	Kode Barang	Nama Barang	Brand	Stok Barang	Qty Penjualan	Qty Pembelian
1	ADVSPK	Advance Speaker 2.0 Mini	Advance	4	0	0
2	CTR810	Cartridge 810	Canon	102	0	0
3	CTR811	Cartridge 811	Canon	101	0	0
4	FDS16G	Flashdisk Sandisk 16 GB	Sandisk	0	0	0
5	FDT16G	Flashdisk Toshiba 16 GB	Toshiba	6	0	0
6	FME001	Fan Murago Ergostand	Murago	4	0	0
7	KB2308	Keyboard Votre KB2308	Votre	6	0	0
8	MDMUSB	Modem USB Flash Unlimited	Telkomsel	2	0	0
9	SP2120	Speaker Logitech 2120	Logitech	104	0	0
10	SPTR14	Screen Protector 14 Inch	Centro	2	0	0
11	TNTEF1	Tinta F1	F1	8	0	0

**Gambar 3.37 Menu Laporan Stok Harian**

Menu laporan stock harian adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu Laporan stock harian yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak mutasi harian barang.

**Laporan Stok Bulanan**

#	Kode Barang	Nama Barang	Brand	Stok Barang	Qty Penjualan	Qty Pembelian
1	ADVSPK	Advance Speaker 2.0 Mini	Advance	4	0	0
2	CTR810	Cartridge 810	Canon	102	0	0
3	CTR811	Cartridge 811	Canon	101	0	0
4	FDS16G	Flashdisk Sandisk 16 GB	Sandisk	0	0	0
5	FDT16G	Flashdisk Toshiba 16 GB	Toshiba	6	0	0
6	FME001	Fan Murago Ergostand	Murago	4	0	0
7	KB2308	Keyboard Votre KB2308	Votre	6	0	0
8	MDMUSB	Modem USB Flash Unlimited	Telkomsel	2	0	0
9	SP2120	Speaker Logitech 2120	Logitech	104	0	0
10	SPTR14	Screen Protector 14 Inch	Centro	2	0	0
11	TNTEF1	Tinta F1	F1	8	0	0

**Gambar 3.38 Menu Laporan Stok Bulanan**

Menu laporan stock bulanan adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu laporan stock bulanan yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak mutasi bulanan barang.

**Laporan Stok Tahunan**

#	Kode Barang	Nama Barang	Brand	Stok Barang	Qty Penjualan	Qty Pembelian
1	ADVSPK	Advance Speaker 2.0 Mini	Advance	4	0	0
2	CTR810	Cartridge 810	Canon	102	1	100
3	CTR811	Cartridge 811	Canon	101	0	100
4	FDS16G	Flashdisk Sandisk 16 GB	Sandisk	0	10	0
5	FDT16G	Flashdisk Toshiba 16 GB	Toshiba	6	0	0
6	FME001	Fan Murago Ergostand	Murago	4	0	0
7	KB2308	Keyboard Votre KB2308	Votre	6	0	0
8	MDMUSB	Modem USB Flash Unlimited	Telkomsel	2	0	0
9	SP2120	Speaker Logitech 2120	Logitech	104	0	100
10	SPTR14	Screen Protector 14 Inch	Centro	2	0	0
11	TNTEF1	Tinta F1	F1	8	0	0

**Gambar 3.39 Menu Laporan Stok Tahunan**

Menu laporan stock tahunan adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu laporan stock tahunan yang terdapat pada

menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak mutasi tahunan barang.

#	ID Pembelian	Nama Supplier	Nama Barang	Brand	Qty	Harga	Total
1	ID165355840	Alpel Computer	Speaker Logitech 2120	Logitech	100	Rp. 50.000	Rp. 5.000.000
			Cartridge 811	Canon	100	Rp. 55.000	Rp. 5.500.000
2	ID165355858	Sarana Informasi Computer	Cartridge 810	Canon	100	Rp. 20	Rp. 2.000
Total Biaya							Rp. 10.502.000

**Gambar 3. 40 Menu Laporan Penjualan Barang Harian**

Menu laporan penjualan harian barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu laporan penjualan harian barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak rekap transaksi penjualan barang harian.

#	Tanggal	ID Pembelian	Nama Supplier	Nama Barang	Brand	Qty	Harga	Total
1	26 Mei 2022	ID165355840	Alpel Computer	Cartridge 811	Canon	100	Rp. 55.000	Rp. 5.500.000
				Cartridge 810	Canon	100	Rp. 20	Rp. 2.000
				Speaker Logitech 2120	Logitech	100	Rp. 50.000	Rp. 5.000.000
Total Biaya								Rp. 10.502.000

**Gambar 3. 41 Menu Laporan Penjualan Barang Bulanan**

Menu laporan penjualan harian barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu laporan penjualan harian barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak rekap transaksi penjualan barang bulanan.

#	ID Penjualan	Nama Pembeli	Nama Barang	Brand	Qty	Harga	Total
1	ID1653110126	RAJA	Flashdisk Sandisk 16 GB	Sandisk	10	Rp. 70.000	Rp. 700.000
Total Biaya							Rp. 700.000

**Gambar 3. 42 Menu Laporan Penjualan Barang Harian**

Menu laporan pembelian harian barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu laporan pembelian harian barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak rekap transaksi pembelian barang harian.

#	Tanggal	ID Penjualan	Nama Pembeli	Nama Barang	Brand	Qty	Harga	Total
1	20 Mei 2022	ID165305611	NURU	Cartridge 810	Canon	1	Rp. 210.000	Rp. 210.000
2	21 Mei 2022	ID1653110126	RAJA	Flashdisk Sandisk 16 GB	Sandisk	10	Rp. 70.000	Rp. 700.000
Total Pemasukan								Rp. 910.000

**Gambar 3. 43 Menu Laporan Penjualan Barang Bulanan**

Menu laporan pembelian bulanan barang adalah menu yang dapat diakses oleh user melalui menu laporan pembelian bulanan barang yang terdapat pada menu dashboard di halaman utama pada menu ini user dapat melihat dan mencetak rekap transaksi pembelian barang bulanan.

#### 4 Kesimpulan

- Dengan adanya Sistem Informasi Inventory berbasis web ini, staff Gudang dapat melakukan pengecekan stock barang yang ada di masing-masing Gudang dengan mudah dan fleksibel tanpa di batasi waktu dan jarak.
- Dapat memberika informasi tentang stock Inventory dari masing-masing Gudang dengan akurat dan aktual bagi perusahaan.
  - Dengan system informasi Inventory berbasis web, perusahaan dapat melakukan Tindakan pencegahan dari

masalah kekurangan stock di masing-masing Gudang.

## References

- Herliana, A. &. (2016). Sistem Informasi monitoring pengembangan software pada tahap development berbasis web. *Jurnal Informatika*.
- Juliany, I. K. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web. *Semnasteknomedia Online*, 2-10.
- Kurniawan, H. A. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 159-169.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Purba, M. M. (2020). Analisa Sistem Informasi Logbook Maintenance Pada Pusat Jaringan Komunikasi Di Bmkg. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 65-84.
- Sudjiman, P. E. (2018). Analisis sistem informasi manajemen berbasis komputer dalam proses pengambilan keputusan. *TeIKa*, 55-66.
- Sukamdana, B. (2016). Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Web pada PT Citra Gemilang Prima. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Suwita, J. &. (2018). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN INVENTORY PADA PT. SYSTEMA PRECISION BERBASIS SOFTWARE VB. NET. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*.
- Trianto, E. A. (2018). Perancangan sistem informasi pembayaran abodemen di uptd pasar rajadesa. *Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika*.
- Yuzistin, D. A. (2016). Sistem Informasi Administrasi Siswa Berbasis Website Pada SMA Islam Putradarma Bekasi. *Bina Insani Ict Journal*, 53-268.

