PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INVENTORY BARANG PADA TOKO NINETY SIX PALOPO BERBASIS *WEBSITE*

Ulvah, Nur Annisa
ulva@uncp.ac.id, nurannisalathief@gmail.com
Universitas Cokroaminoto Palopo

ABSTRAK

Aplikasi sistem *inventory* barang berbasis *website* pada toko Ninety Six Palopo yaitu merancang *interface* dan database sistem, membuat sistem sesuai dengan perancangan yang telah dibuat serta mengeimplementasikan sistem yang telah dibuat serta melakukan pengujian pada sistem. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, wawancara,studi pustaka. Dalam pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Waterfall*. Adapun *software* yang digunakan adalah *Notepad++* sebagai *text editor*, PHP sebagai bahasa pemrograman, *MySQL* untuk pengelolahan basis data dan XAMPP sebagai *local server*nya. Teknik pengujian yang digunakan dalam sistem ini yaitu teknik pengujian *black box* testing. Hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Sistem *Inventory* Barang Pada Toko Ninety Six Palopo Berbasis *Website* telah layak digunakan dan sudah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

Kata kunci : perancangan, *website*, PHP, *MySQL*, *black box*.

1. Pendahuluan

Inventory dalam Bahasa Indonesia memiliki arti persediaan. Menurut beberapa ahli, pengertian *inventory* secara umum didefinisikan sebagai *stock* bahan baku yang digunakan untuk memudahkan produksi atau untuk memuaskan permintaan pelanggan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *inventory* merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyediakan kebutuhan produksi yang sedang berjalan ataupun memenuhi persediaan yang dibutuhkan oleh konsumen. Sedangkan menurut Prawirosentono dalam bukunya menjelaskan bahwa berdasarkan jenis operasi perusahaan, definisi persediaan dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu yang pertama ada perusahaan manufaktur yang memproses input menjadi *output*. Persediaan yakni simpanan bahan baku dan barang setengah jadi (*work in process*) untuk diproses menjadi barang jadi (*finished goods*) yang mempunyai nilai tambah lebih besar secara ekonomis, untuk selanjutnya dijual kepada pihak ketiga (konsumen). Yang kedua yaitu pada perusahaan dagang, persediaan adalah simpanan sejumlah barang jadi yang siap untuk dijual kepada pihak ketiga (konsumen).

Toko Ninety Six Merupakan salah satu toko yang berada di Kota Palopo, tepatnya beralamat di Jalan Andi Kambo Kota Palopo. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Toko Ninety Six didapatkan hasil bahwa pengolahan data barang yang dilakukan oleh Toko Ninety Six untuk mendata semua barang masih menggunakan pencatatan manual yang disimpan dalam buku. Kekurangan dari proses pencatan manual ini adalah membutuhkan tenaga lebih dan waktu yang lama dalam pengolahan data serta pengulangan langkah kerja untuk mengecek kesalahan pencatatan data manual dan penumpukan data dalam sebuah arsip, yang menimbulkan kesalahan yang lebih sering terjadi dalam hal pembuatan laporan sehingga menjadikan pengelolaan data barang tersebut kurang efisien.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis memberikan solusi dengan menerapkan sistem komputerisasi penuh demi efektifitas yang lebih tinggi agar mempermudah sistem kinerja

di toko Ninety Six. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian "Perancangan Aplikasi Sistem *Inventory* Barang Pada Toko Ninety Six Palopo Berbasis *Website*" sehingga dapat mempermudah dalam mengelola data barang yang ada di Toko Ninety Six Palopo.

2. Landasan Teori

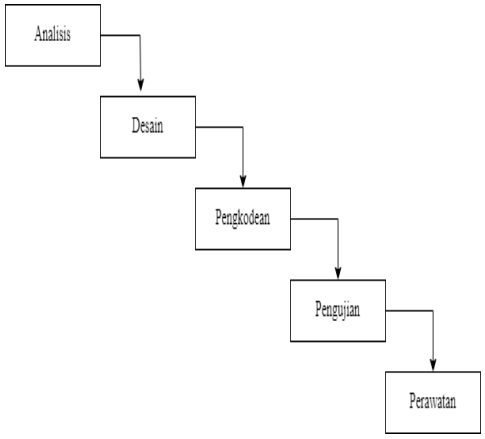
Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan gambaran mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.

Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software, hardware* dan *brainware.* Ketiga komponen ini saling terkait satu sama lain. Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai elemen yang digabungkan dimana masing-masing elemenya senantiasa mempunyai hubungan dan saling mempengaruhi satu sama dengan yang lain sehingga merupakan suatu kesatuan yang utuh sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan tertentu

Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta tenaga pelaksanaannya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan sacara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk.

3. Metode Penelitian

Pada peneltian ini menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode yang digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan melalui beberapa tahapan penelitian di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

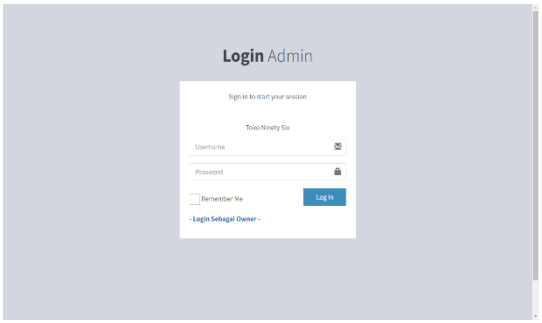
Analisis adalah kegiatan yang dimulai dari proses awal didalam memahami sesuatu dan mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang tersedia setelah itu lanjut ke tahap Desainyang merupakan kegiatan perancangan, penggambaran, perencanaan, serta pengaturan dari elemen-elemen yang belum terhubung pada sistem sehingga memiliki fungsi yang benar, selanjutnya Pengkodean diaman cara untuk mengimplementasikan desain menjadi sebuah perangkat lunak dan setelah perangkat lunak selesai masuk ke tahap pengujian yang bertujuan untuk menentukan apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan desain dan semua fungsi dapat digunakan dengan baik tanpa adanya penyimpangan. Tahap akhir yaitu perawatan dimana tahap ini merupakan aktivitas yang dilaksanakan untuk merawat serta melakukan pengubahan atau pengembangan dari perangkat lunak yang telah dibuat.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil desain yang telah dibuat, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan setiap hasil ke dalam sebuah program dengan memasukkan *source code* program menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil implementasi dari masing-masing

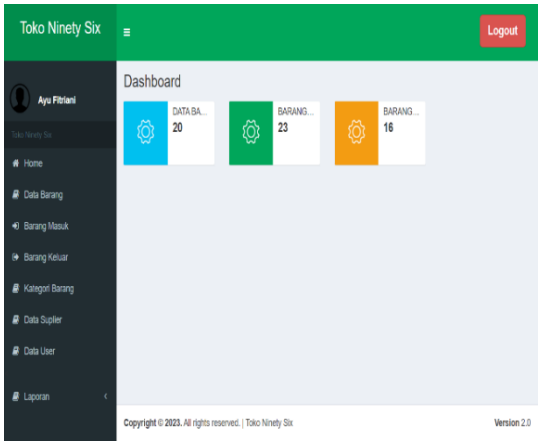
desain dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini:

Tampilan pada *interface* halaman *login* yaitu sebuah halaman yang ditampilkan sebelum melakukan kegiatan atau mengelola data barang. Halaman ini muncul pada admin.



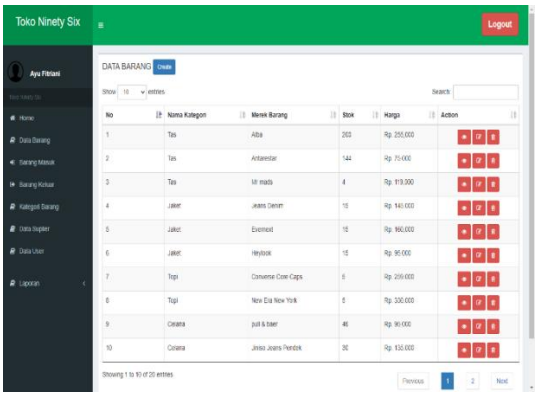
Gambar 2. Tampilan Halaman *Login*

Tampilan halaman menu *home* setelah admin melakukan *login*. Pada halaman menu home terdapat menu data barang, barang masuk, barang keluar, kategori barang, data *suplier*, data *user* dan laporan.



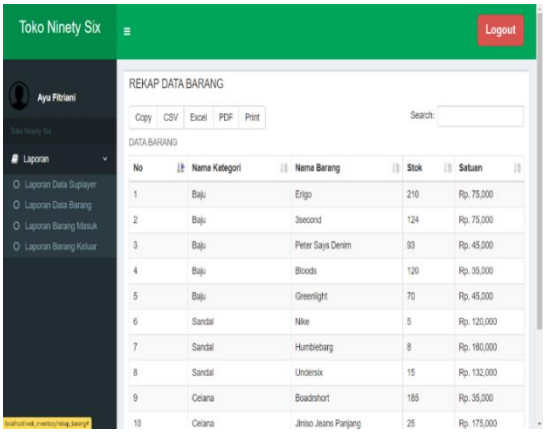
Gambar 2. Tampilan Halaman *Menu Home*

Tampilan halaman data barang untuk melakukan pengelolaan data barang Toko Ninety Six Palopo.



Gambar 3. Halaman Data Barang

Halaman laporan data barang, dimana admin dapat mencetak laporan data barang Toko Ninety Six Palopo



Gambar 4. Halaman laporan Data Barang

Adanya aplikasi ini pegawai di Toko Ninety Six Palopo dipermudah dalam mengelola data barang dan dapat langsung mencetak data yang telah diperbaharui. Namun, terlepas dari manfaat yang diberikan oleh layanan ini, masih terdapat beberapa kekurangan mengenai kelemahan aplikasi ini, dimana seluruh data barang di Toko Ninety Six Palopo belum termuat pada aplikasi ini. Sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut lagi. Input dan *output* yang dihasilkan dari aplikasi sistem inventory barang pada Toko Ninety Six Palopo adalah sistem yang berbasis *website*. Penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, dan *MySQL* sebagai

database. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *owner* saja. Aplikasi ini terdiri atas halaman *login*, halaman menu *home*, halaman data barang, halaman barang masuk, halaman barang keluar, halaman kategori barang, halaman data *suplier*, halaman data *user* dan halaman laporan.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka penulis menarik kesimpulan bahwa sistem ini dibuat sebagai aplikasi untuk pegawai di toko ninety six palopo untuk mengelola data barang. Sebelum merancang sistem inventory barang ini, ada beberapa tahapan mulai dari melakukan analisis sistem yang ada dan menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada Toko Ninety Six Palopo. Sistem *inventory* dalam penelitian ini telah diuji dengan menggunakan teknik pengujian *black box* dan hasil dapat disimpulkan bahwa semua komponen dalam sistem telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Adapun saran bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya ketika mengembangkan aplikasi ini dapat menambahkan logo, Id barang atau bar*code* barang dan masih banyak fasilitas lain yang dapat dikembangkan dalam *website* ini seiring dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan pengguna terutama.

Daftar Pustaka

[1] Ahla, N. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Laboratori Berbasis Web Pada Laboratorium Multifungsi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Skripsi tidak diterbitkan. Aceh: Prodi Pendidikan Teknologi Informasi-Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

[2] Ahmad, Z. N. (2020). Perancangan Aplikasi Inventory Barang PT KFC. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, *1*(01).

[3] Akbar, S., & Latifah, F. (2019). Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web (studi kasus sekolah luarbiasa Matahati Jakarta). *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, *3*(4), 45-

[4] Akil, Ibnu. 2018. Referensi Dan Panduan UML 2.4 Singkat Tepat Jelas. CV.Garuda Mas Sejahtera. Surabaya

[5] Astuti, P. (2018). Penggunaan Metode Black Box Testing (Boundary Value Analysis) pada Sistem Akademik (Sma/Smk). Faktor Exacta, 11(2), 186–195. https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2510

[6] Fauziah, Nurul (2021) *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Luwu*