

Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada PT. Digitara Berbasis Web

Hendra, Awan, Albert Suwandhi, Jati Putra, Sugianto

Universitas IBBI

e-mail: hendra.soewarno@gmail.com, one.awan@gmail.com, albert.suwandhi@gmail.com,
h4t4_2003@yahoo.com, sugiantoshi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi inventaris yang nantinya akan difungsikan sebagai media penyimpanan informasi data barang inventaris yang efektif dan efisien. Perancangan sistem informasi inventaris ini menggunakan metode waterfall, dan pada tahapan analisa dan perancangan sistem usulan peneliti menggunakan UML (Unified Modelling Language) untuk merancang sistem yang diusulkan. Website yang dirancang oleh peneliti menggunakan database MySQL. Software pendukung agar website dapat beroperasi dengan maksimal adalah sistem operasi seperti windows 7/8/9/10, PHP, MYSQL, Apache Server, Sublime Text, web Browser seperti Opera, Google Chrome, dan Mozilla Firefox. Pengujian sistem dilakukan dengan metode blackbox testing juga menggunakan software sublime text untuk merancang tampilan website dan website menggunakan MySQL.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Web, Inventaris, PHP, MySQL, Black Box Testing

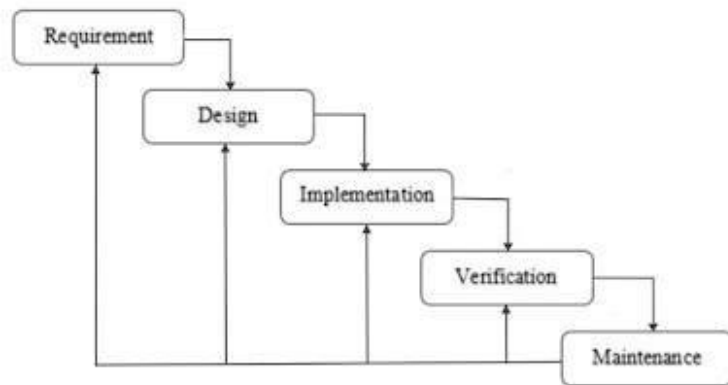
1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan kemajuan yang cukup besar seiring dengan adanya era globalisasi yang menuntut percepatan aliran informasi. Keperluan akan informasi sudah menjadi suatu kebutuhan utama dalam masyarakat, sehingga pemanfaatan perkembangan teknologi informasi saat ini seolah-olah menuntut semua orang agar dapat mengikuti teknologi yang ada. Teknologi informasi dapat membantu manusia memudahkan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber secara cepat, sehingga dapat menghemat tenaga, waktu, dan sumber daya.

PT. Digitara merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang media online. Dalam kegiatan sehari-hari PT. Digitara menggunakan peralatan kantor yang disebut inventaris. Dalam pengelolaannya, barang-barang inventaris ini masih menggunakan pencatatan secara manual dan belum terkomputerisasi. Hal ini menyebabkan kesulitan ketika akan mencatat, menambahkan, meng-update data inventaris dan pengecekan lokasi barang. Oleh karena itu, pendataan barang inventaris kantor berbasis web sangat diperlukan dalam menunjang kinerja para pegawainya.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam metode pengembangan sistem yaitu metode SLDC dengan model waterfall dan alasan peneliti menggunakan metode tersebut adalah karena memiliki proses urut, mulai dari analisa hingga support dan setiap proses memiliki spesifikasinya sendiri, sehingga sebuah sistem dapat dikembangkan sesuai dengan apa yang dikehendaki atau tepat sasaran dan setiap proses tidak saling tumpang tindih. Adapun tahapan dari Metode Waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.



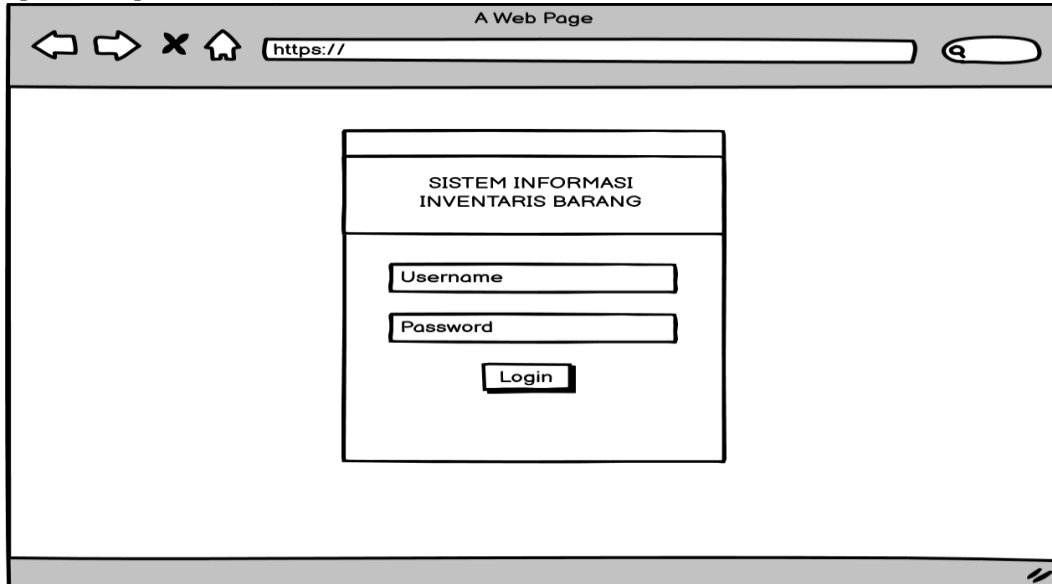
Gambar 1. Metode Perancangan Sistem dengan *Waterfall*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

User interface (antarmuka) pengguna adalah bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). Antar muka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan aplikasi atau *website*. Rancangan antar muka dapat berupa *input* maupun *output*. Perancangan *input* merupakan bagian terpenting dalam sistem, sehingga *user* dapat melakukan *input* data dan sistem akan menghasilkan *output* sesuai dengan keinginan. Perancangan *user interface* pada *website* ini antara lain:

1. Perancangan Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman awal *user* (admin, dan pemilik). Perancangan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 2.

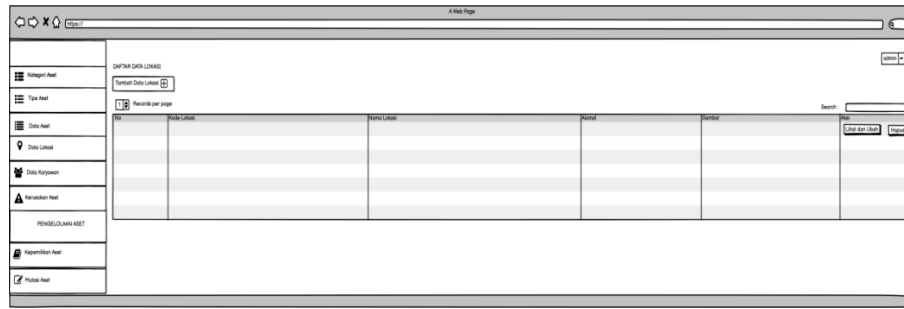


Gambar 2. Perancangan Halaman *Login*

2. Perancangan Halaman Admin

a. Halaman Daftar Kategori Aset

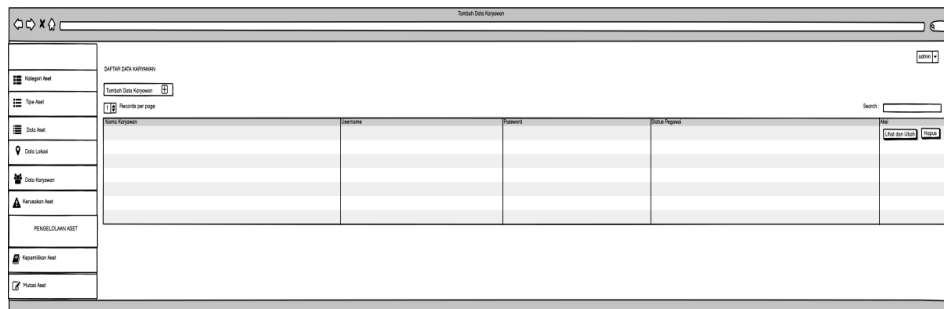
Pada halaman daftar kategori aset admin dapat menginput data serta dapat melihat data daftar kategori aset yang di-*input*. Perancangan daftar kategori aset dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 6. Perancangan Halaman Daftar Data Lokasi

e. Halaman Data Karyawan

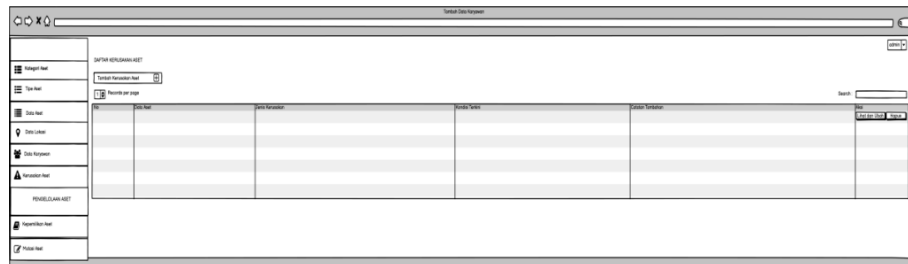
Pada halaman daftar data karyawan admin dapat menginput data serta dapat melihat data karyawan yang di-*input*. Perancangan halaman data karyawan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Perancangan Halaman Data Karyawan

f. Halaman Daftar Kerusakan Aset

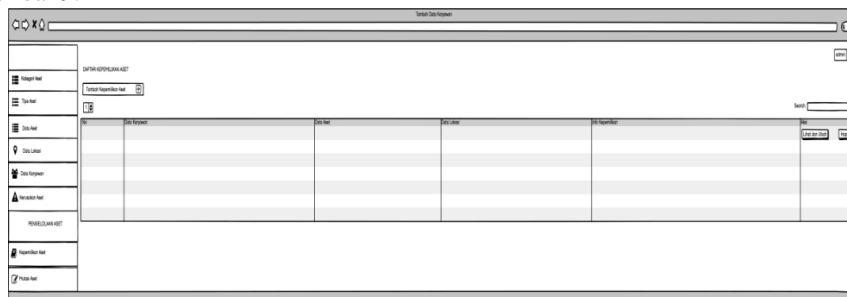
Pada halaman daftar data kerusakan aset admin dapat menginput data serta dapat melihat data kerusakan aset yang di-*input*. Perancangan halaman daftar kerusakan aset dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perancangan Halaman Daftar Kerusakan Aset

g. Halaman Daftar Kepemilikan Aset

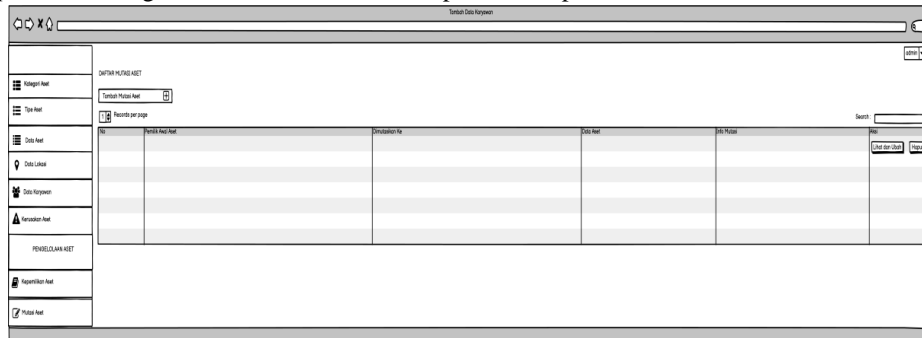
Pada halaman daftar kepemilikan aset admin dapat menginput data serta dapat melihat data kepemilikan aset yang di-*input*. Perancangan halaman daftar kepemilikan aset dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Perancangan Halaman Daftar Kepemilikan Aset

h. Halaman Mutasi Aset

Pada halaman daftar mutasi aset admin dapat menginput data serta dapat melihat data aset yang di-input. Perancangan halaman mutasi aset dapat dilihat pada Gambar 10.

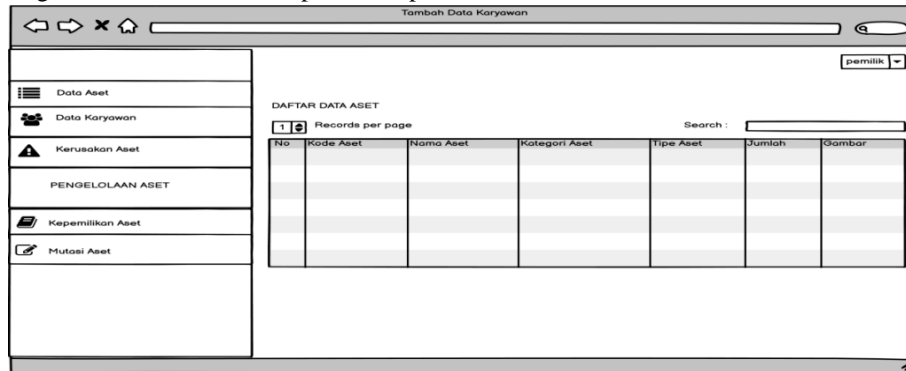


Gambar 10. Perancangan Halaman Mutasi Aset

3. Perancangan Halaman Pemilik

a. Halaman Data Aset

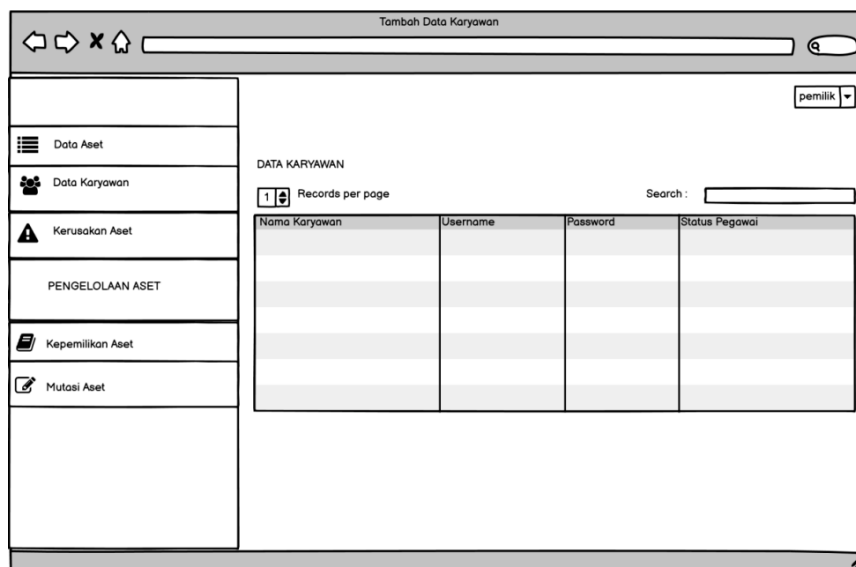
Pada halaman data aset pemilik hanya dapat melihat data aset yang di-input oleh admin. Perancangan halaman data aset dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Perancangan Halaman Data Aset Pemilik

b. Halaman Data Karyawan

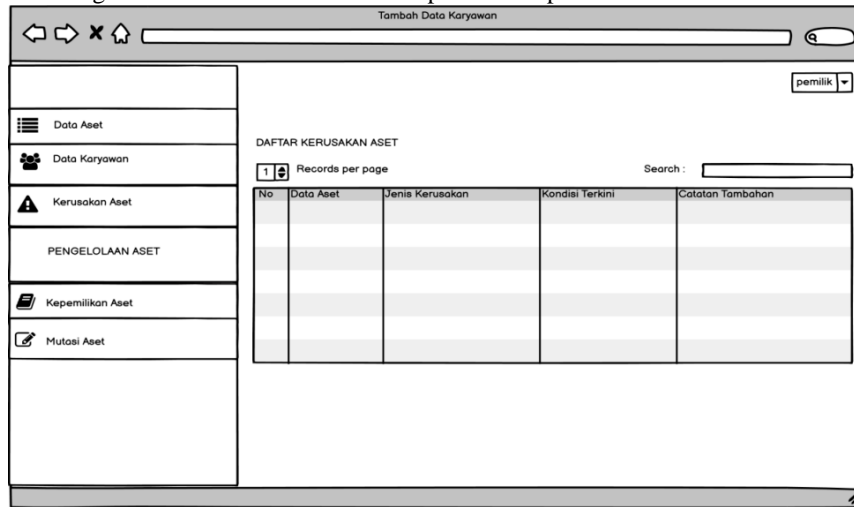
Pada halaman data karyawan pemilik hanya dapat melihat data karyawan yang di-input oleh admin. Perancangan halaman data karyawan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Perancangan Halaman Data Karyawan Pemilik

c. Halaman Kerusakan Aset

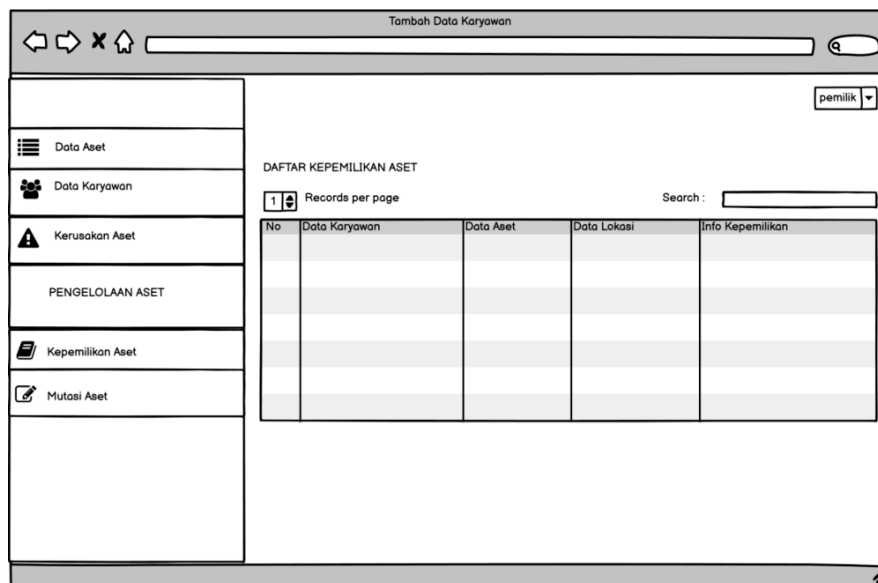
Pada halaman kerusakan aset pemilik hanya dapat melihat data karyawan yang di-input oleh admin. Perancangan halaman kerusakan aset dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Perancangan Halaman Daftar Kerusakan Aset Pemilik

d. Halaman Kepemilikan Aset

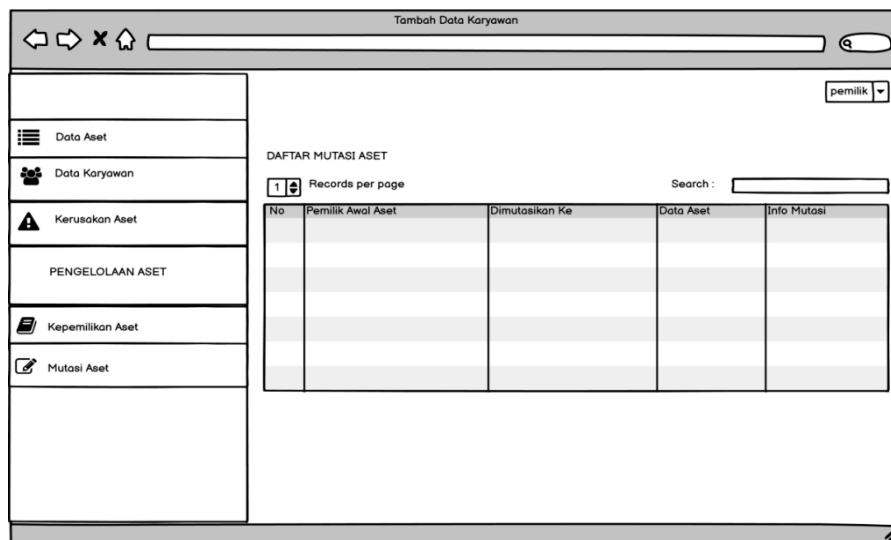
Pada halaman kepemilikan aset pemilik hanya dapat melihat data kepemilikan aset yang di-input oleh admin. Perancangan halaman kepemilikan aset dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Perancangan Halaman Kepemilikan Aset

e. Halaman Mutasi Aset

Pada halaman mutasi aset pemilik hanya dapat melihat data mutasi aset yang di-input oleh admin. Perancangan halaman admin dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Perancangan Halaman Mutasi Aset Pemilik

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi inventaris barang berbasis *web* yang dapat mempermudah pegawai dalam mengetahui data inventaris yang dimiliki.
2. Sistem berhasil dirancang dengan menggunakan bahasa *PHP*
3. Dapat memudahkan dan meningkatkan kinerja admin dan pemilik dalam melakukan pemeriksaan barang masuk, barang keluar, barang yang di mutasi atau barang yang rusak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aprilian, R., Habibi, R., & Setyawan, M. Y. H. (2020). *Algoritma KNN dalam memprediksi cuaca untuk menentukan tanaman yang cocok sesuai musim*. Kreatif.
- [2] Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(2). <https://doi.org/10.1123/ijns.v4i2.1308>
- [3] Enterprise, J. (2016). *Pengenalan HTML dan CSS*. Elex Media Komputindo.
- [4] Gat, G. (2015). Perancangan Basis Data Perpustakaan Sekolah dengan Menerapkan Model Data Relasional. *Creative Information Technology Journal*, 2(4), 304–315. <https://doi.org/10.24076/citec.2015v2i4.57>
- [5] Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- [6] Ichsan, R. N. (2019). *Buku Komunikasi Bisnis*. CV. Sentosa Deli Mandiri.
- [7] Mahdiana, D. (2016). Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang dengan Metodologi Berorientasi Obyek: Studi Kasus PT. Liga Indonesia. *Telematika MKOM*, 3(2), 36–43.
- [8] Mulyani, S. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Abdi Sistematika.
- [9] Pramono, D. J. (2021). *Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana SMK/MAK Kelas XII. Program Keahlian Manajemen Perkantoran. Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (Edisi Revisi)*. Penerbit Andi.
- [10] Pranaya, A., & Hendra, A. (2019). *Pemrograman Web Membuat Toko Online dengan Menggunakan Framework Bootstrap 4: Studi Kasus Motekar Store by Zahraan Mahendra*. PT. Dinasti Motekar Grup.
- [11] Pratiwi, M. Y. H. S., Dinda Ayu. (2020). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitaannya*. Kreatif Industri Nusantara.

- [12] Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.765>
- [13] Sa`ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo.
- [14] Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript*. Anak Hebat Indonesia.
- [15] Sudarmo, M. A. (2016). *Kumpulan Konfigurasi Debian Server (8)*. Ampashi.