

# APLIKASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB PADA SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO

Oleh  
**Imam Tri Suryadin**  
**Imam.ts@gmail.com**

## ABSTRAK

*Stock opname* (penghitungan inventori) merupakan penghitungan dan penyesuaian stok barang dan aset yang dimiliki oleh toko atau perusahaan di gudang atau display dengan data stok yang terdapat pada database sistem perusahaan. *Stock opname* barang dilakukan untuk mencocokkan antara jumlah barang yang ada di gudang (fisik) dengan jumlah barang yang tercatat pada database atau sistem.

Stock opname adalah kegiatan perhitungan persediaan fisik stok barang yang berada di dalam toko atau gudang. Secara umum, kegiatan ini dilakukan guna mengetahui secara pasti dan akurat mengenai kecocokan barang dengan catatan pembukuan internal. Untuk memudahkan pencatatan dan perhitungan stok barang, maka akan dibuatkan aplikasi untuk melakukan pencatatan stok barang pada SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO. Saat ini aplikasi stock opname di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo belum tersedia, sehingga pendataan masih berjalan secara konvensional.

Kata Kunci : *Stock opname*, database sistem perusahaan, stok barang, catatan pembukuan internal

## Latar Belakang

*Stock opname* (penghitungan inventori) merupakan penghitungan dan penyesuaian stok barang dan aset yang dimiliki oleh toko atau perusahaan di gudang atau display dengan data stok yang terdapat pada database sistem perusahaan. Perusahaan biasanya melakukan *stock opname* secara berkala, baik itu bulanan, tri wulan, satu semester maupun tahunan.

*Stock opname* barang dilakukan untuk mencocokkan antara jumlah barang yang ada di gudang (fisik) dengan jumlah barang yang tercatat pada database atau sistem. Selama *stock opname* dilakukan, kegiatan masuk dan keluarnya barang tidak dapat dilakukan.

Stock opname adalah kegiatan perhitungan persediaan fisik stok barang yang berada di dalam toko atau gudang. Secara umum, kegiatan ini dilakukan guna mengetahui secara pasti dan akurat

mengenai kecocokan barang dengan catatan pembukuan internal.

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang cukup menyita waktu karena Anda akan benar-benar secara langsung memeriksa keadaan serta kondisi persediaan barang perusahaan Anda. Untuk mengatasi persoalan ini, perusahaan sudah harus mengatur waktu secara efisien ketika ingin melakukan *stock opname*

Untuk memudahkan pencatatan dan perhitungan stok barang, maka akan dibuatkan aplikasi untuk melakukan pencatatan stok barang pada SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO. Saat ini aplikasi stock opname di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo belum tersedia, sehingga pendataan masih berjalan secara konvensional.

Atas dasar latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengambil judul Penelitian dengan judul “Aplikasi Persediaan Barang

berbasis WEB di SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO”.

### Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang diambil oleh penulis, maka penulis merumuskan masalah dalam Penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan pendataan persediaan barang dengan efektif dan efisien?
2. Bagaimana cara melakukan Penginputan barang dan peminjaman barang alat praktik secara jelas dengan aplikasi Persediaan Barang?

### Batasan masalah

Pembahasan laporan ini perlu memiliki batasan masalah agar tercapai tujuan dan maksud dari penulisan laporan praktek kerja lapangan. Berikut batasan masalah pada penulisan Laporan Praktik Lapangan ini mengenai perancangan aplikasi stock opname berbasis WEB di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

## LANDASAN TEORI

### Definisi Perancangan

Perancangan perangkat lunak adalah suatu yang dilakukan oleh hampir semua rekayasawan perangkat lunak. Perancangan perangkat lunak merupakan tempat dimana aturan-aturan kreativitas, kebutuhan *stakeholder*, kebutuhan bisnis dan pertimbangan teknis semuanya secara bersamaan disatukan untuk membentuk sebuah produk atau sistem/ perangkat lunak yang berkualitas (Pressman, 2012).

Perancangan perangkat lunak adalah proses untuk mendefinisikan suatu rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu sedemikian hingga rancangan tersebut dapat diwujudkan menjadi perangkat lunak (Verdi, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa perancangan perangkat lunak merupakan suatu proses analisis dan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan untuk membentuk suatu rancangan perangkat lunak kemudian diwujudkan menjadi perangkat lunak.

### Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto H.M. (2014:2) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi. “Sistem adalah Kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu

Menurut Marshall B Romney dan Paul John Steinbart (2011:2) dalam buku *Accounting Information System*. “Sistem adalah Rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”.

Berdasarkan dua definisi tersebut penulis menyimpulkan sistem adalah komponen-komponen atau kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

#### 1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

Menurut Jogiyanto H.M. (2014:3) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi, suatu sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut :

##### a. Komponen Sistem (*Components*)

Komponen sistem merupakan suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

##### b. Batas Sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

##### c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat

menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

#### d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*Interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.

#### e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*Input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

#### f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*Output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

#### g. Pengolah Sistem (*Process*)

Pengolah sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

#### h. Sasaran Sistem (*Target*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

## 2. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto H.M. (2014:6) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi. Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut :

#### a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.

#### b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem

buatan manusia (*human made system*).

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*. Sistem informasi merupakan contoh *man-machine system*, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

#### c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*Probabilistic System*).

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat

dipastikan berdasarkan program- program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

- d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*close system*) dan sistem terbuka (*open system*).

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak diluarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* ( secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup

akan bekerja secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja.

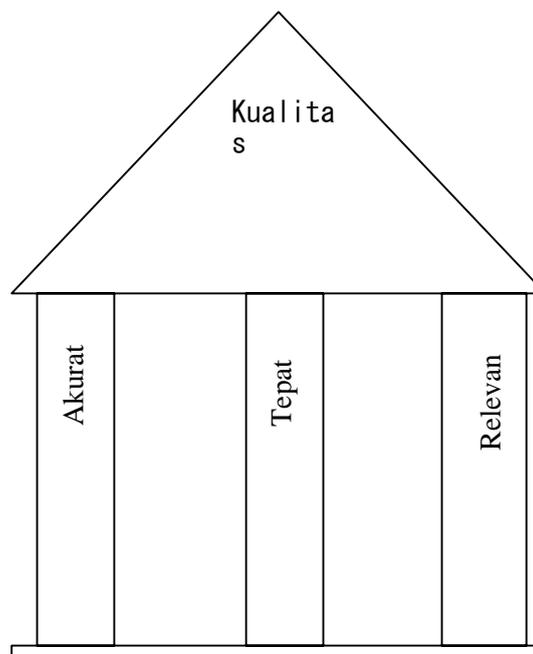
## Konsep Dasar Informasi

Menurut Jogiyanto H.M. (2014:8) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi. Informasi adalah “Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”.

Menurut Marshall B Romney dan Paul John Steinbart (2011:11) dalam buku Accounting Information System. “Informasi adalah Data yang telah diatur dan diproses untuk memberikan arti”.

Berdasarkan dua definisi tersebut penulis menyimpulkan informasi adalah data yang telah diolah atau diproses sehingga berguna bagi pemakai data.

Menurut Jogiyanto H.M. (2014:10) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi. John Burch dan Gary Grudnitski menggambarkan kualitas dari informasi dengan bentuk bangunan yang ditunjang oleh tiga buah pilar.



Gambar

Pilar kualitas informasi

Sumber : Jogiyanto H.M (2014)

Keterangan:

a. Akurat

Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

b. Tepat pada waktunya

Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan.

c. Relevan

Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

## Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis yang telah diterjemahkan oleh Jogiyanto H.M. (2014:11) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi: “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Menurut Yakub (2012:17) dalam buku Pengantar Sistem Informasi “Sistem Informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi”.

Berdasarkan dua definisi tersebut penulis menyimpulkan sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat

keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi yang berguna dalam sebuah organisasi.

komponen-komponen atau kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

### 1. Komponen Sistem Informasi

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski yang telah diterjemahkan oleh Jogiyanto H.M. (2014:12) dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen, yaitu :

a. Blok Masukan

*Input* mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi

Teknologi merupakan “kotak alat” (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi (*humamvare*

atau *braircware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

#### e. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanan. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*).

#### f. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

## Definisi Aplikasi Web

Menurut Janner Simarmata (Simarmata, 2010) aplikasi *web* adalah : “Sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis *web*.”

Menurut Budi Raharjo (Raharjo, 2010) aplikasi web adalah: “*Software* yang berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam suatu *web server*”.

Menurut Edy Irwansyah dan Jurike V. Moniaga (Irwansyah & Moniaga, 2014) aplikasi *web* adalah : “Suatu *website* yang membuat

pengguna dapat mengakses *internet* melalui *software* dari berbagai device yang terkoneksi dengan *internet*”.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *web* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses *internet* melalui *software* yang terkoneksi dengan *internet*.

## Definisi Stock / Persediaan

Menurut Stice dan Skousen (Stice, 2011) mendefinisikan persediaan ialah “Persediaan secara umum ditujukan untuk barang-barang yang dimiliki perusahaan dagang, baik berupa usaha grosir maupun ritel ketika barang-barang tersebut telah dibeli dan ada kondisi siap untuk dijual”.

Jenis stok persediaan barang menurut Heizer dan Render (Heizer & Render, 2015) sebagai berikut :

#### 1. Perediaan barang mentah (*raw material inventory*)

Telah dibeli, tetapi belum diproses. Persediaan ini dapat digunakan untuk memisahkan pemasok dari proses produksi.

#### 2. Persediaan barang dalam proses (*work in process inventory*)

Komponen-komponen atau bahan mentah yang telah melewati beberapa proses perubahan, tetapi belum selesai.

#### 3. Persediaan barang jadi (*finish good inventory*)

Produk yang telah selesai dan tinggal menunggu pengiriman.

## PERANCANGAN DAN DESAIN SISTEM

### Perancangan Sistem

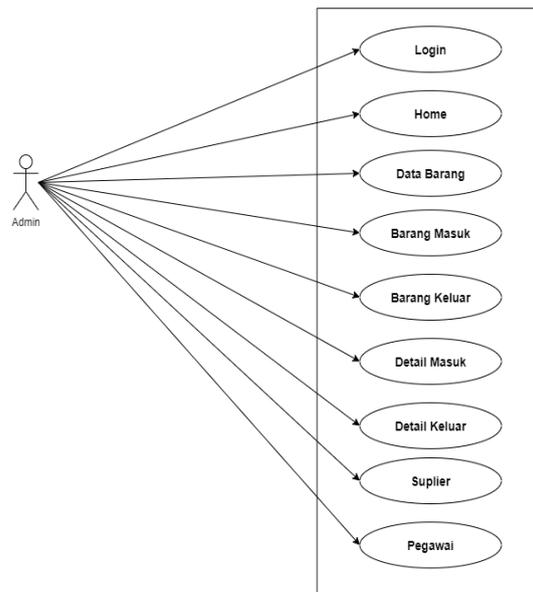
Perancangan sistem secara umum dilakukan dengan maksud untuk memuhi pemakai sistem dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangun yang lengkap kepada program komputer dan pengguna yang terlibat. Sedangkan tujuan dari perancangan proses sistem adalah untuk menjaga agar proses data lancar dan

teratur sehingga menghasilkan informasi yang benar serta untuk mengawasi proses dari sistem yang berjalan.

## Use case Diagram

*Use case diagram* adalah permodelan untuk menggambarkan sebuah interaksi antara

satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara sederhana, *use case diagram* digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi – fungsi tersebut.

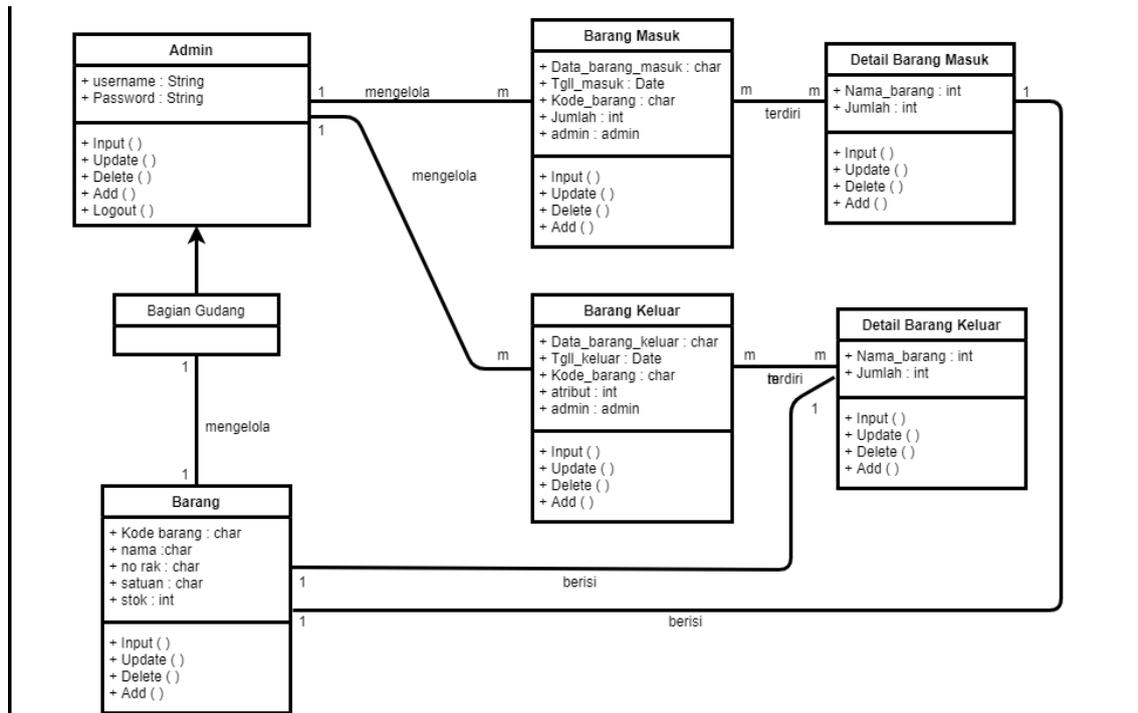


Gambar  
*Use Case Diagram*

## Class Diagram

*Class diagram* adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat

untuk membangun sistem. Kelas memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name*. Kelas – kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi – fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.



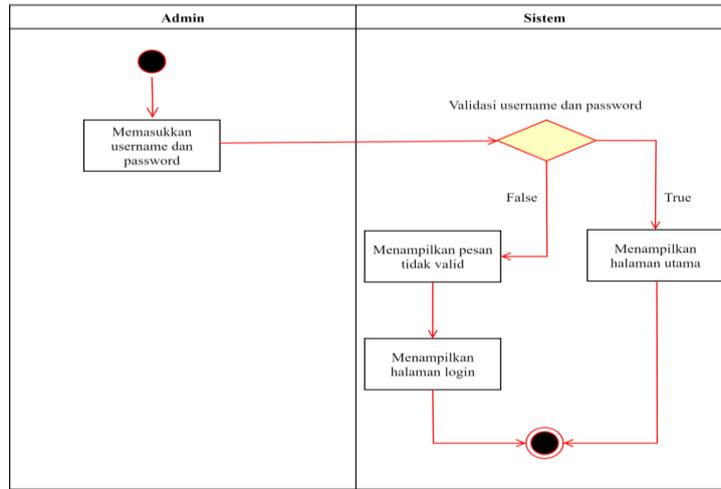
Gambar  
Class Diagram

**Activity Diagram**

*Activity diagram* adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini didukung

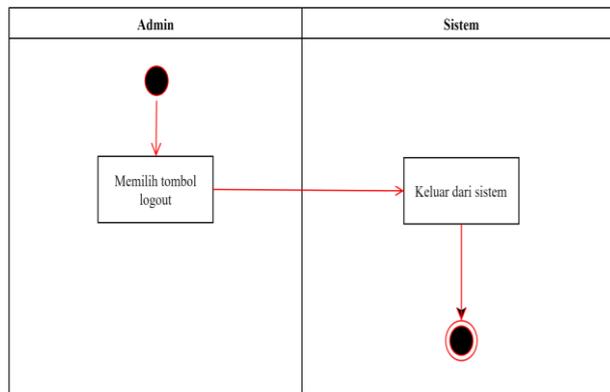
*behavior parallel*. Sebuah *activity diagram* menunjukkan suatu alur kegiatan secara berurutan. *Activity diagram* digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan – kegiatan dalam sebuah operasi meskipun juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan alur kegiatan yang lainnya seperti *use case* atau suatu interaksi.

### Activity Diagram Login



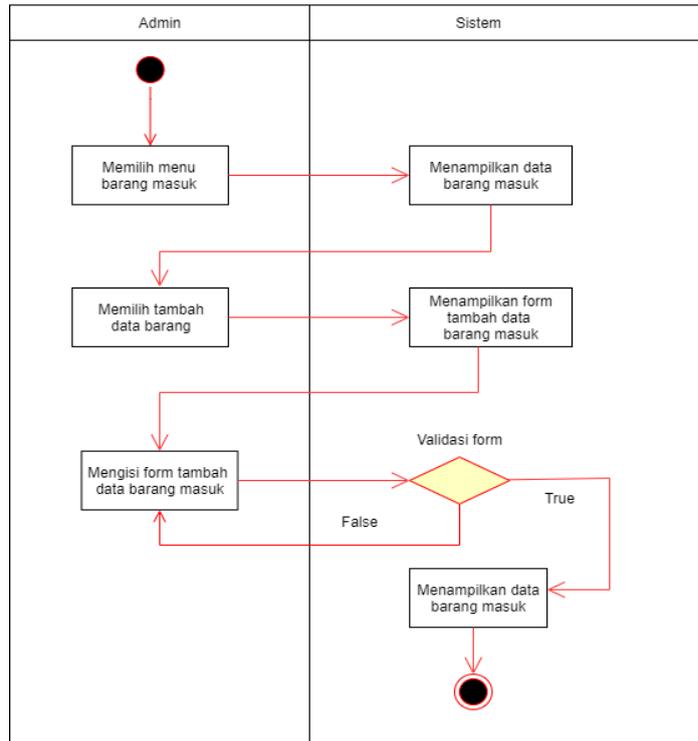
Gambar Activity Diagram Login

### Activity Diagram Logout



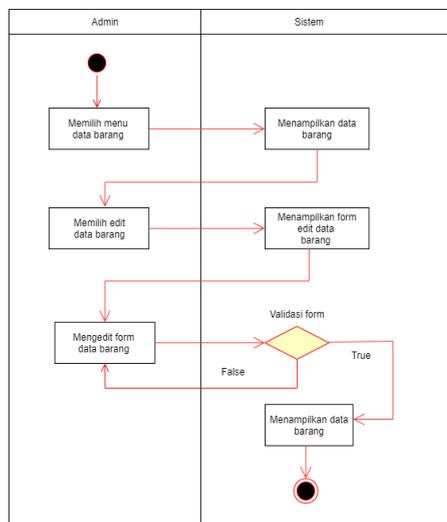
Gambar Activity Diagram Logout

**Activity Diagram Tambah Data Barang**



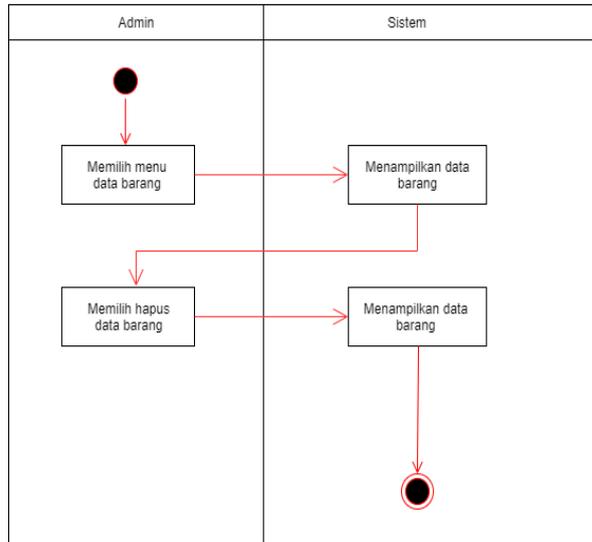
Gambar  
Activity Diagram Tambah Data Barang

**Activity Diagram Edit Data Barang**



Gambar  
Activity Diagram Edit Barang

### Activity Diagram Hapus Data Barang



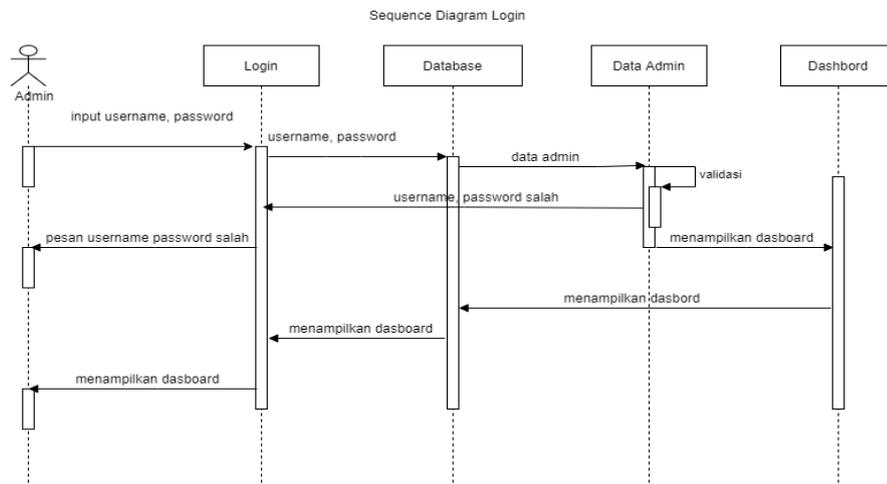
Gambar Activity Diagram Hapus Data Barang

### Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan kolaborasi yang dinamis antara objek satu dengan objek yang lain.

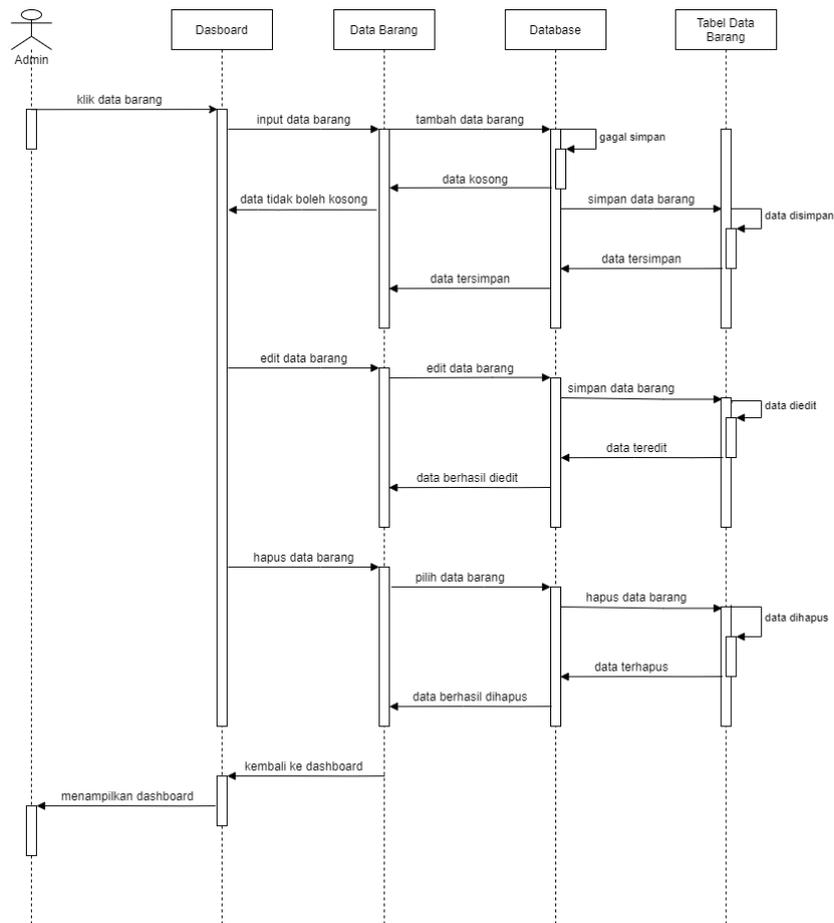
Sequence diagram umumnya digunakan untuk menggambar suatu skenario atau urutan langkah – langkah yang dilakukan baik oleh actor maupun sistem yang merupakan respon dari sebuah kejadian untuk mendapatkan hasil atau output.

### Sequence Diagram Login



Gambar Sequence Diagram Login

### Diagram Sequence Input Data Barang

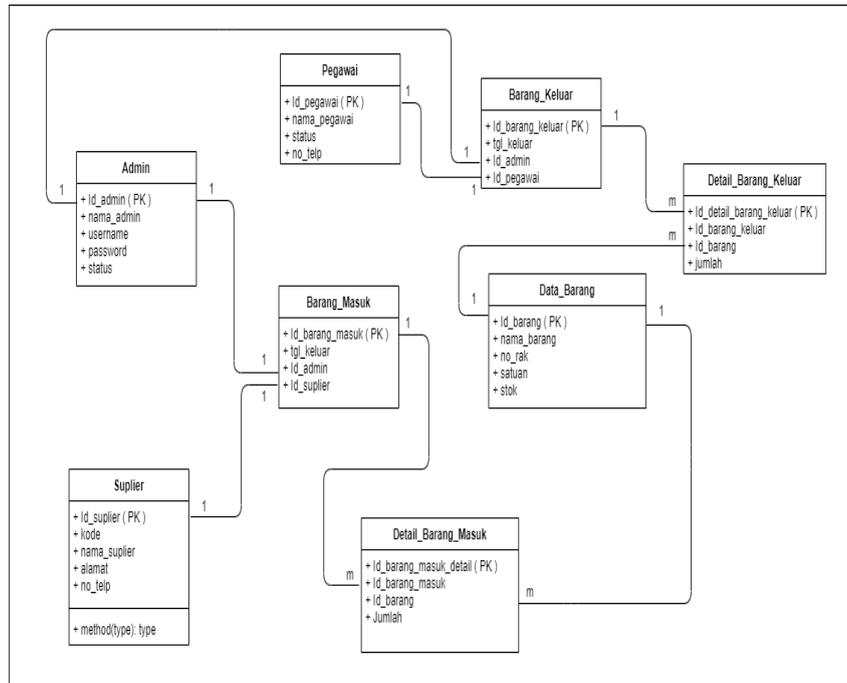


Gambar  
Sequence Diagram Input Data Barang

### Relasi Tabel

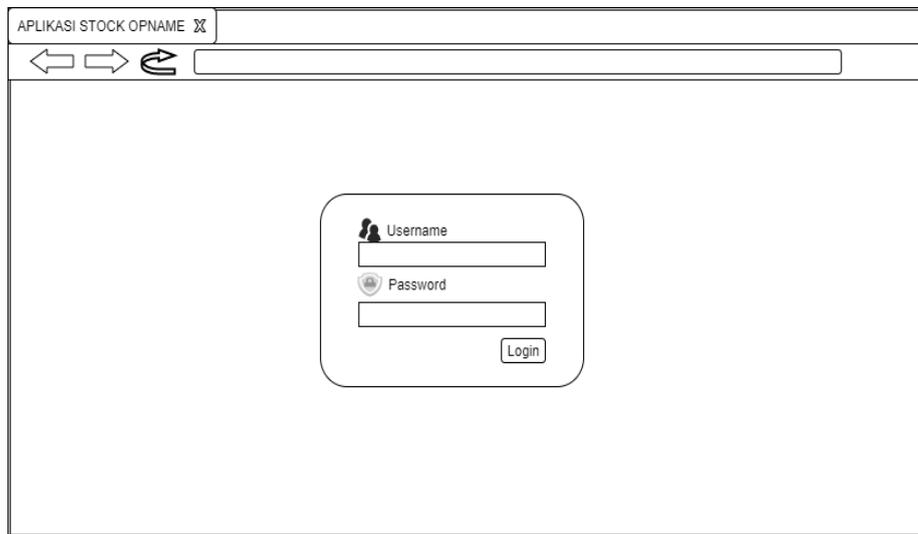
Relasi tabel adalah hubungan antar tabel yang saling terhubung antar objek tabel lainnya

yang saling membutuhkan tabel satu dengan tabel lainnya, yang sama persis dengan dunia nyata antara data satu dengan data lainnya, dan mengatur operasi database didalamnya.



Gambar Relasi Tabel

### Perancangan Antarmuka Desain Halaman Login



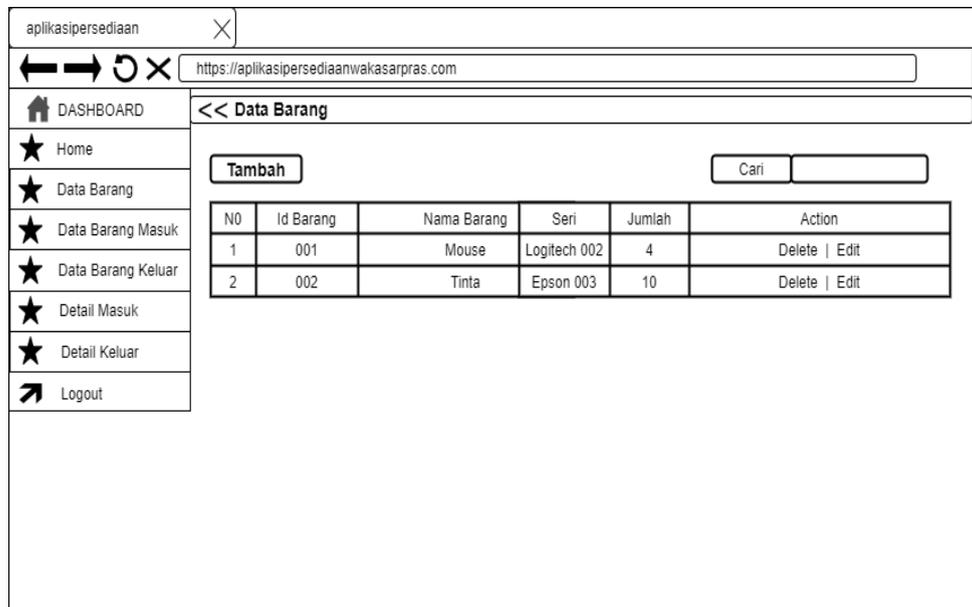
Gambar Desain Halaman Login

**Desain Halaman *Dashboard***



Gambar  
Desain Halaman Dashboard

**Desain Halaman Data Barang**



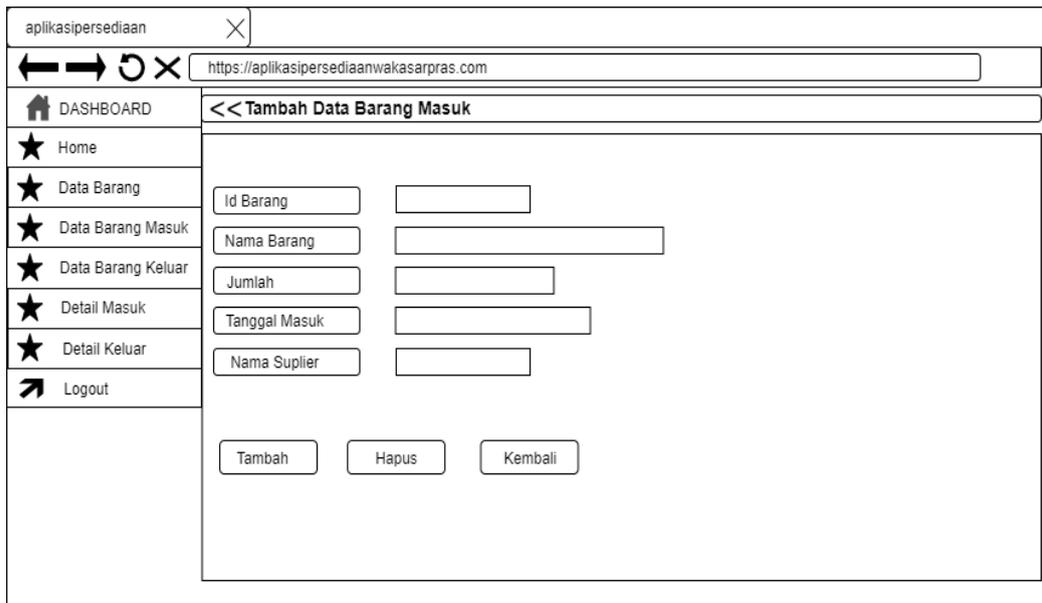
Gambar  
Desain Halaman Data Barang

Gambar  
Desain Halaman Tambah Data Barang

**Desain Halaman Data Barang Masuk**

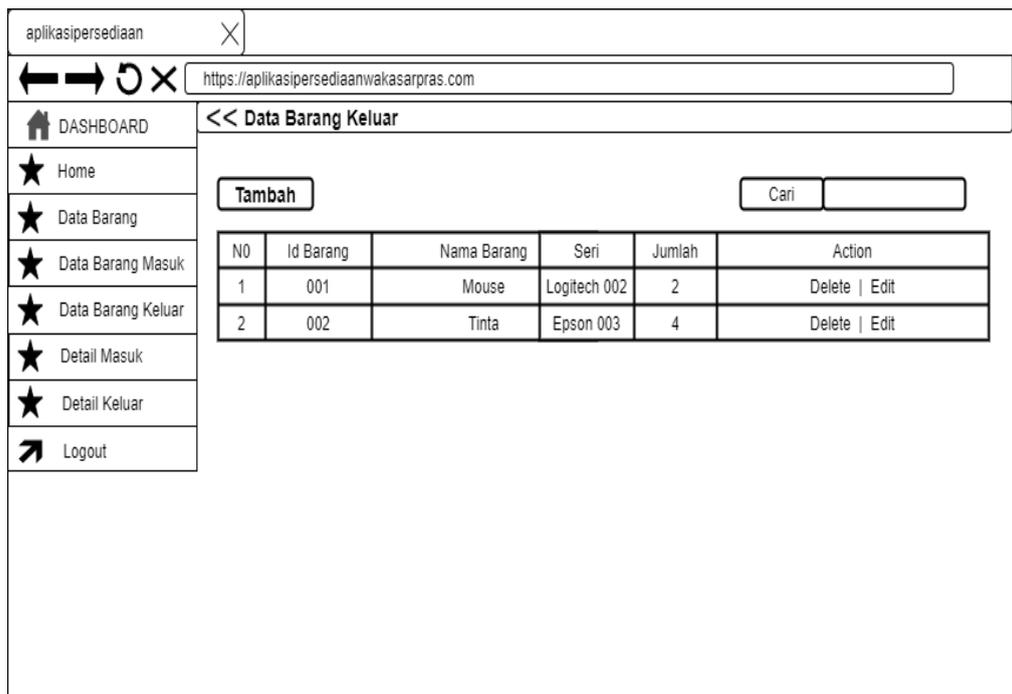
NO	Id Barang	Nama Barang	Seri	Jumlah	Action
1	001	Mouse	Logitech 002	4	Delete   Edit
2	002	Tinta	Epson 003	10	Delete   Edit

Gambar  
Desain Halaman Data Barang Masuk

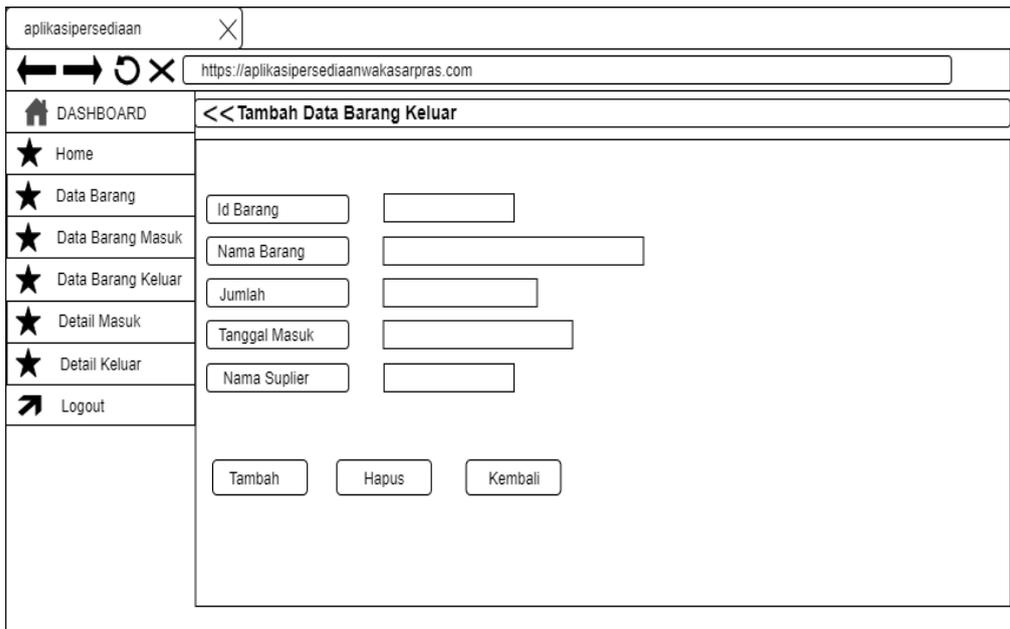


Gambar  
Desain Halaman Tambah Data Barang Masuk

**Desain Halaman Data Barang Keluar**

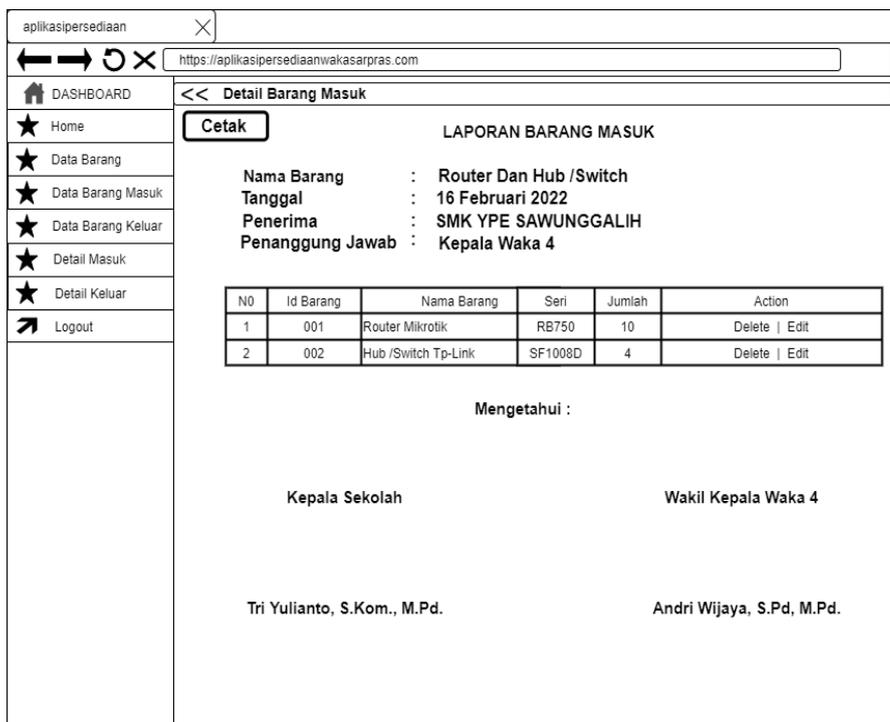


Gambar  
Desain Halaman Data Barang Keluar



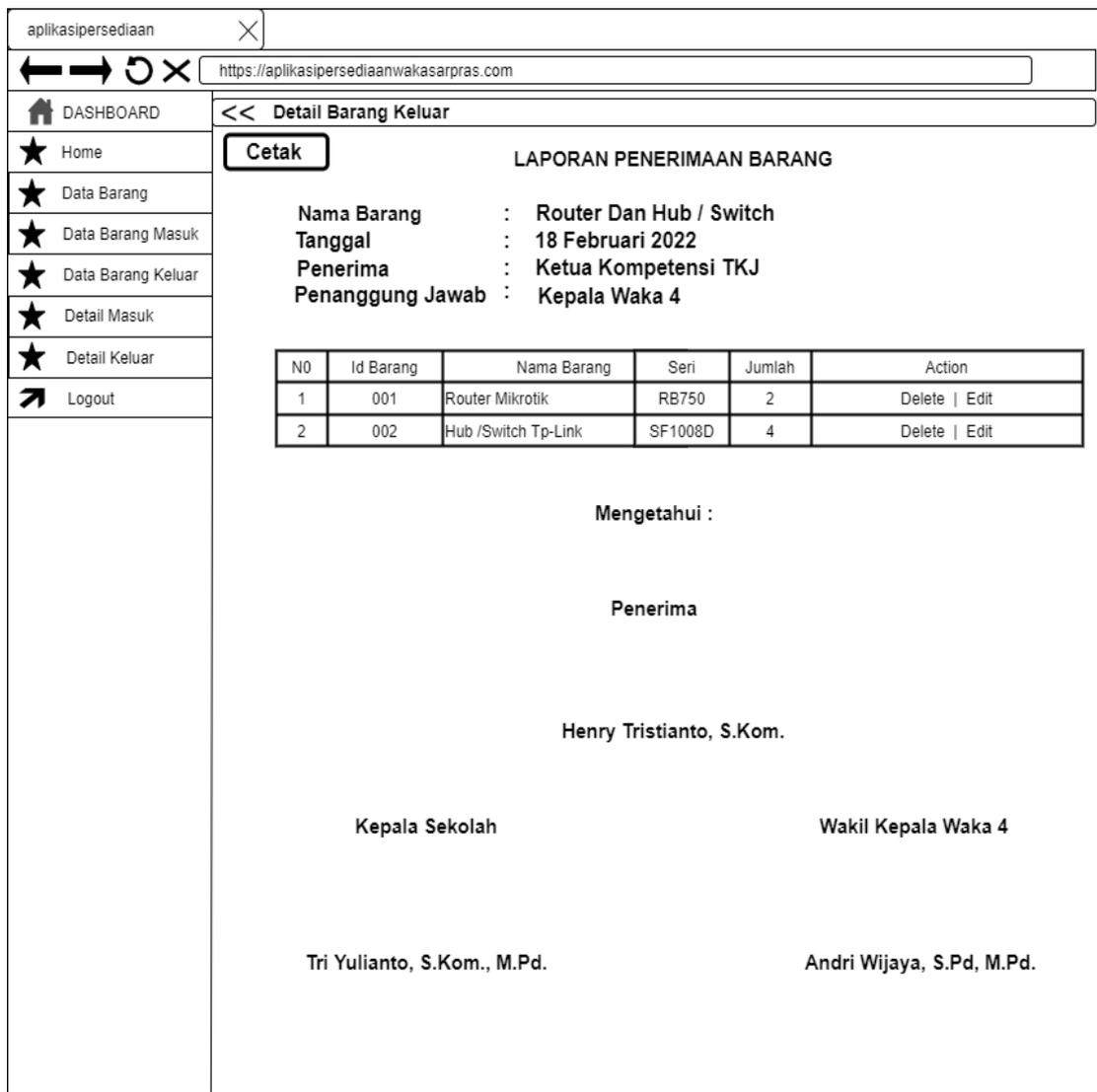
Gambar  
Desain Halamn Tambah Data Barang Keluar

**Desain Halaman Detail Barang Masuk**



Gambar  
Desain Detail Halaman Barang Masuk

### Desain Halaman Detail Barang Keluar



Gambar  
Desain Halaman Detail Data Barang Keluar

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penambahan data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai Aplikasi Perseediaan Barang Berbasis WEB pada SMK YPE SAWUNGGALIH sebagai berikut:

1. Arus perpindahan barang dari aktivitas aktivitas sekolah harus jelas dan *exist*. Selain sebagai barang bukti, analisa pengambilan keputusan, dan juga digunakan untuk mempermudah kegiatan belajar sekolah , seperti peminjaman barang yang terdiri dari berbagai ukuran dan jenis barang.
2. Penumpukan atau kekurangan persediaan

barang-barang pada sekolah dapat timbul dikarenakan kurangnya informasi mengenai persediaan secara *real-time*. Pengendalian dapat dilakukan dengan cara monitoring terhadap keadaan *stock* barang pada masing masing gudang, sehingga timbul distribusi barang yang merata.

3. Sistem Informasi yang dirancang untuk menghasilkan laporan berupa pembelian barang, laporan penerimaan barang, laporan persediaan barang, barang keluar , dan barang masuk.
4. Mengatasi permasalahan sekolah pada yang sering kesulitan dalam melihat persediaan barang . Sistem Informasi data barang

memberikan data valid untuk ketersediaan barang.

## Saran

Adapun saran penulis demi pengembangan sistem informasi stockopname adalah:

1. Menambahkan fitur – fitur yang belum ada pada sistem informasi persediaan barang
2. Memperingan sistem informasi agar dapat berjalan dengan lebih baik.

Mengembangkan sistem berbasis mobile

## DAFTAR PUSTAKA

- A S., Rosa dan Shalahdin, M.(2013).*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung:Informatika.
- A S., Rosa dan Shalahdin, M.(2018).*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung:Informatika.
- B Romney, Masrshall dan Paul Jhn Steintbart.(2014).*Sistem Informasi Akuntansi:Accounting Information System (edisi13):Prentie Hall*.
- Heizer, Jay and Render Barry.(2015).*Manajemen Operasi:Manajemen Keberlangsungan Dan Rantai Pasokan*,(edisi 11).Salemba Empat,Jakarta.
- Irwansyah, Edy, Moniaga, Jurike V.(2014).*Pengantar Teknologi Informasi*.Yogyakarta.Deepublish.
- Indrajani.(2015).*Database Design (Case Study All in One)*.Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Janner,Simarmata.(2010).*Rekayasa Perangkat Lunak*.Yogyakarta:Andi.
- Jogiyanto. (2014). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.Yogyakarta: Andi Offset.
- Presman, R.S. 2012.*Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta:ANDI.
- Raharjo,Budi.(2015).*Belajar Otodidak Mysql*.Bandung.Informatika.
- Satzinger, Jhon w.(2011). *System Analysis And Design In A changing World*.Bookbarn International.
- Sri Mulyani.(2016).*Metode Analisi dan Perancangan Sistem*, Bandung :Abdi Sistematika.
- Stice, James D, Earl K Stice, K.Fred Skousen.(2011).*Akuntansi Keuangan Intermediate Accounting(edisi16)*.Ali Akbar, Salemba Empat, Jakarta.
- Verdi Yasin. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Mitra Wacana Media.Jakarta.
- Wether, James.(2012).*PICIES Analysis*.
- Yakub.(2012).*Pengantar Sistem Informasi, Graha Ilmu*,Yogyakar

