



Penerapan Aplikasi Web Untuk Inventori Gudang Di Zakir Konveksi Indramayu

Ahmad Rohmanuddin¹, Gatot Tri Pranoto², Wahyu Hadikristanto³

^{1,2,3} Universitas Pelita Bangsa, Kab. Bekasi

Abstract

Received: 2 Oktober 2023
Revised: 19 Oktober 2023
Accepted: 28 November 2023

This study aims to implement the availability of goods in warehouse inventory. This application was created to simplify the process of monitoring and managing inventory in warehouses, so as to increase efficiency and prevent shortages or excess stocks. The method used in this research is a case study method conducted at a retail company in Indramayu. Data were obtained through interviews and direct observation of inventory conditions at that time. The results of the study indicate that the implementation of the goods availability application is very helpful in monitoring and controlling the stock of goods in the warehouse. By using this application, management can more easily track the incoming and outgoing goods, generate inventory reports automatically, and provide notifications when a product has reached the minimum stock limit. It is hoped that by implementing the application of the availability of goods in warehouse inventory, it can maintain inventory stability and improve work efficiency in this retail business.

Keywords: *inventori, system, web*

(*) Corresponding Author: ahmadrohmanuddin25@gmail.com, gatot.pranoto@pelitabangsa.ac.id, wahyu.hadikristanto@pelitabangsa.ac.id

How to Cite: romanuddin, ahmad, pranoto, gatot, & hadikristanto, wahyu. (2023). Penerapan Aplikasi Web Untuk Inventori Gudang Di Zakir Konveksi Indramayu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 92-111. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10077553>.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi terus meluas di berbagai bidang. Perkembangan ini disebabkan tingginya kebutuhan terhadap teknologi yang mudah, cepat, dan akurat. Selain teknologi informasi, teknologi berbasis internet juga sangat dibutuhkan untuk memberikan kemudahan dalam menerima dan mengakses informasi dalam berbagai bidang. Teknologi informasi merupakan suatu alat yang berfungsi untuk membantu manusia dalam menyelesaikan permasalahan. Teknologi informasi juga memiliki keunggulan dalam kemampuan pengolahan data, yang mampu terintegrasi kesemua bagian. Pemanfaatan teknologi ini dapat mempermudah pengolahan data inventori gudang yang cepat, tepat, dan akurat.

Inventori gudang merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses bisnis, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki banyak jenis barang dan kapasitas gudang yang besar. Pengelolaan inventori yang baik dapat membantu meningkatkan efisiensi kerja, menghindari kekurangan atau kelebihan stok barang, serta memaksimalkan profitabilitas perusahaan. Namun, pengelolaan inventori secara manual seringkali memakan waktu dan biaya yang cukup besar. Selain itu, dengan semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini, aplikasi ketersediaan barang dalam inventori gudang menjadi solusi bagi perusahaan untuk melakukan monitoring persediaan secara *real-time* dan otomatis.

Pengolahan data pada Zakir Konveksi di Indramayu masih menggunakan sistem konvensional, yaitu menggunakan buku. Cara ini kurang efektif karena yang dicatat hanya harga satuan persediaan barang dan jumlah stok tanpa adanya keterangan lebih terperinci pada buku stok persediaan barang. Nota pembelian persediaan barang seringkali terjadi kehilangan karena penyimpanannya masih berupa arsip yang menyebabkan tidak adanya rekam *order*. Dengan adanya masalah tersebut menyebabkan pelayanan kepada pelanggan menjadi terhambat, proses pembuatan produk menjadi terhambat, dan jika persediaan barang sudah habis, tetapi tidak distok kembali maka akan memakan waktu untuk meng-*order* barang kembali.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan sebuah teknologi atau aplikasi untuk mempermudah pengolahan inventori di Zakir Konveksi. Aplikasi diharapkan dapat mempermudah dalam pengolahan data inventori gudang, serta meminimalisir permasalahan dan kendala yang terjadi sebelumnya. Dengan latar belakang masalah di atas, penulis ingin membuat sistem pengolahan gudang berbasis web supaya mempermudah pengolahan data. Untuk itu penulis mengambil judul “Implementasi Aplikasi Web Untuk Inventori Gudang di Zakir Konveksi Indramayu”.

Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mempercepat proses pencarian ketersediaan barang dengan memanfaatkan sistem aplikasi berbasis web yang mampu mengelola dan membuat data barang menjadi lebih terstruktur, (2) mempermudah pencatatan barang masuk, barang keluar serta nota pembelian melalui sistem aplikasi, (3) membuat terpusatnya informasi sehingga mempercepat dan efisien dalam pengolahan data barang.

METODE

Instrumen Penelitian

Beberapa perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Software* (Perangkat Lunak)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak di antaranya :

- a. Sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows* 10 64-bit.
- b. *Microsoft Office Word*.
- c. *Microsoft Office Visio* .
- d. *Sublim Text*.
- e. *Xampp* .
- f. *Google Chrome*.

2. *Hardware* (Perangkat Keras)

- a. *Laptop Acer Aspire*.
- b. *Processor Intel Core i5*.
- c. *Ram 4 GB*.
- d. *Hardisk 464 GB*.
- e. *Handphone Honor 10 Lite* dengan spesifikasi android 10.

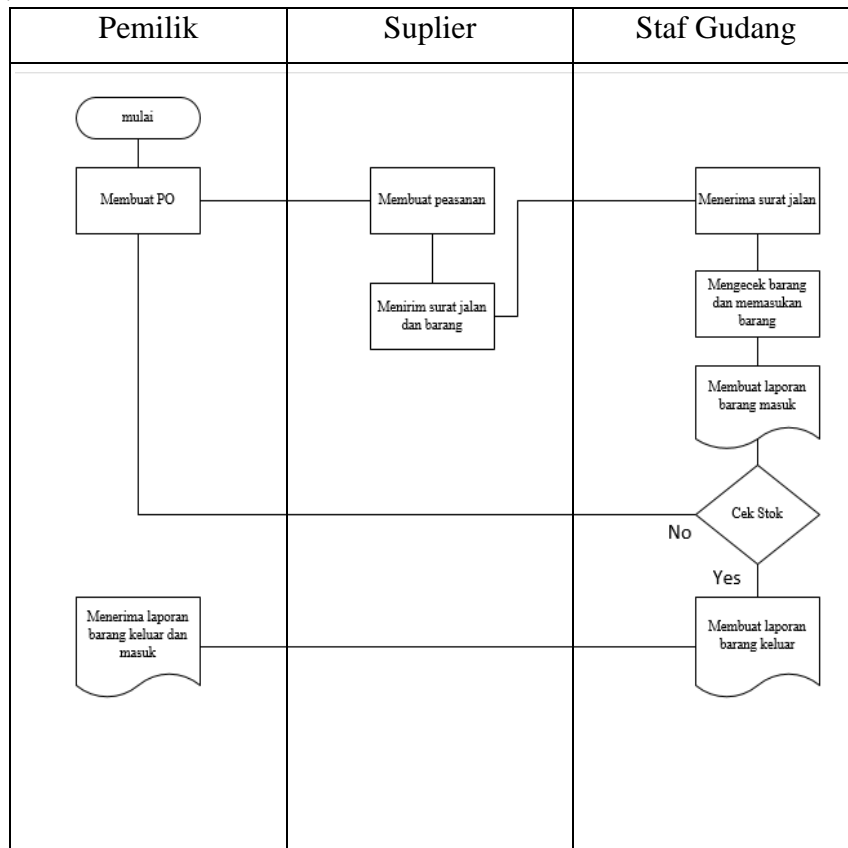
Analisis Permasalahan

Setelah mengamati dan menganalisis, penulis menemukan bahwa sistem yang ada dalam pengolahan data dalam gudang masih memiliki masalah di antaranya :

1. Sistem pencatatan barang masuk dan keluar masih menggunakan cara konvensional. Struk pembelian barang sering hilang.
2. Pencarian data barang yang memakan waktu lama dikarenakan tidak terpusatnya sumber informasi.

Sistem Yang Berjalan

Gambaran umum dari sistem yang berjalan tentang proses pemesanan barang hingga barang di simpan dalam gudang, dimana informasi penyimpanan barang dalam gudang masih terbatas dan menggunakan cara konvensional, dimana membutuhkan waktu, biaya dan tenaga untuk mencari informasi barang yang diinginkan. Di bawah ini merupakan gambaran dari alur yang berjalan sebagai berikut :

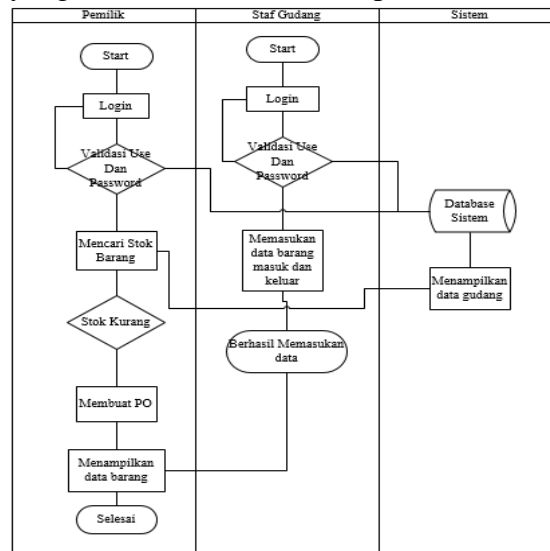


Gambar Flowchart Sistem Berjalan

Sistem yang Diusulkan

Dari uraian analisa dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui sistem yang berjalan masih kurang efektif, dimana informasi penyimpanan barang dalam gudang masih terbatas dan menggunakan cara konvensional, dimana membutuhkan waktu, biaya dan tenaga untuk mencari informasi barang yang diinginkan. Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada, maka pada bagian ini akan dikembangkan sistem gudang berbasis web. Dalam perancangan sistem usulan, penulis membuat sistem baru yang bertujuan untuk mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang

diharapkan dapat memaksimalkan dalam proses pengolahan data dalam gudang. Berikut alur sistem yang diusulkan dari analisis permasalahan yang ada.



Gambar Flowchart Sistem Usulan

Data yang Digunakan

Pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Pada tahap observasi, penulis melakukan pengamatan langsung ke lapangan, dan mengumpulkan data yang dibutuhkan terkait dengan penelitian ini.

2. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan tanya jawab kepada pemilik usaha konveksi, seputar data barang, barang masuk, barang keluar, kesulitan dan fasilitas pada inventori gudang.

3. Studi Pustaka

Pada tahap ini, penulis melakukan studi pustaka dengan mempelajari buku referensi dan jurnal yang digunakan berkaitan dengan penelitian ini, baik teori yang digunakan atau metode yang digunakan dalam penelitian.

Jenis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis data yaitu :

1. Data primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis ke pemilik usaha konveksi.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh melalui media perantara atau tidak langsung berupa buku, *ebook*, jurnal, atau arsip yang dipublikasikan secara umum.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode air terjun atau sering disebut metode *waterfall* dinamakan dengan siklus

hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Dalam pengembangan metode *waterfall* memiliki tahapan yang berurutan, yaitu :

1. *Requirement Analysis and Definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan penggunaan yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi.

2. *System and Software Design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahapan ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Unit-unit individu program atau program gabungan dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke *customer*.

5. *Operation and Maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

Pengujian

Bagian terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak adalah *testing* atau pengujian. Pengujian bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan mampu menerjemahkan setiap proses dari implementasi sistem. Dalam pengujian ini metode yang digunakan adalah pengujian *black box*, dimana fokus pengujian pada kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dihasilkan.

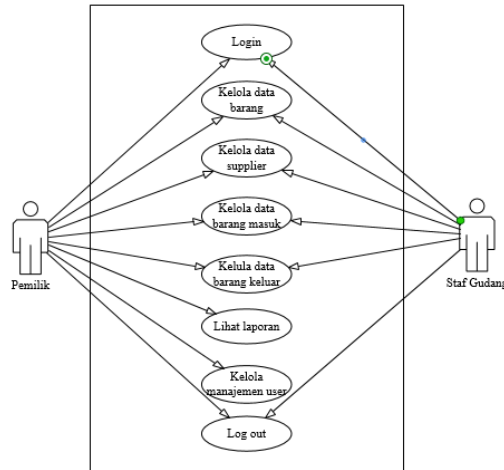
Pada pengujian dilakukan dengan cara memberikan sejumlah input pada program. Kemudian input diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya apakah sistem atau perangkat lunak dapat menghasilkan *output* yang diinginkan sesuai dengan fungsi dasar program tersebut. Jika *output* yang dikeluarkan sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka sistem atau perangkat lunak yang dibaut berjalan dengan baik, tetapi jika yang terjadi sebaliknya, yaitu *output* yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka dalam program tersebut masih terdapat kesalahan dan langkah selanjutnya adalah langkah penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi.

Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemodelan *unifield modelling language* (UML).

1. *UseCase Diagram*

Pada *usecase diagram* aplikasi inventori gudang berbasis web ini, *actor* dibagi menjadi 2 yaitu *owner* dan staf gudang. *Owner* dapat melakukan *monitoring* ataupun mengelola data barang, barang masuk, barang keluar, data *supplier* dan data *user*. Staf gudang dapat mengolah data barang, barang masuk dan barang keluar, dan data *supplier*.



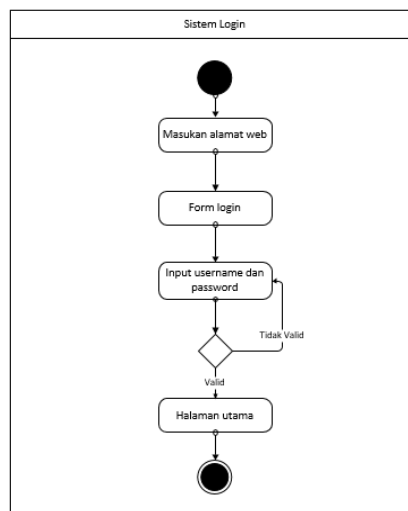
Gambar UseCase Diagram

2. Activity Diagram

Pada tahap perancangan *activity diagram* ini menggambarkan berbagai alur aktivitas apa yang dilakukan aktor serta bagaimana masing-masing alur berawal dan berakhir.

a. Activity Diagram Login

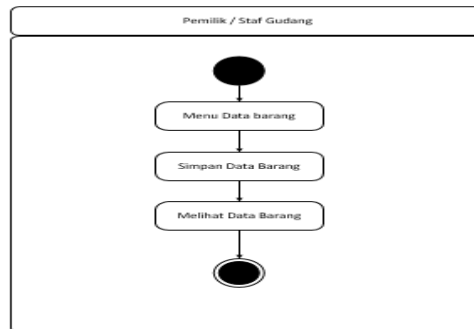
Activity Diagram Login adalah salah satu gambaran pemodelan sistem yang dibuat, dimana aktor yang terlibat adalah *owner* dan staf gudang, sebelum masuk ke dalam sistem, aktor harus mengisi formulir *login* dan mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat, setelah itu sistem akan memvalidasi apakah *username* dan *password* yang dimasukan itu sudah benar. Apabila benar selanjutnya aktor bisa masuk ke halaman utama sistem, namun jika salah, maka aktor akan kembali lagi ke halaman *login* dan sistem akan menampilkan pesan kesalahan kepada aktor.



Gambar *Activity Diagram Login*

b. *Activity Diagram* Barang

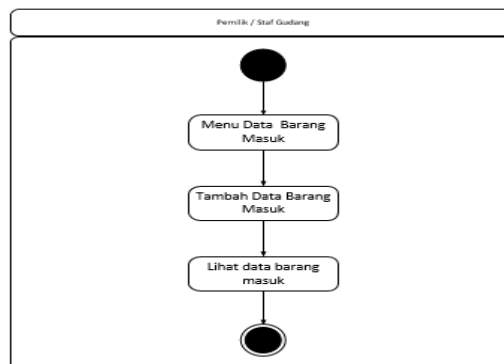
Activity diagram barang menjelaskan tentang proses aktor dalam mengelola data barang



Gambar *Activity Diagram* Data Barang

c. *Activity Diagram* Barang Masuk

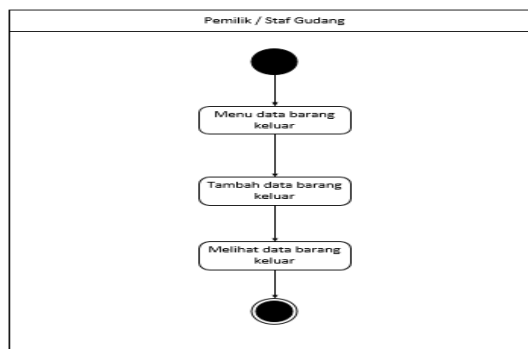
Activity diagram barang masuk menjelaskan tentang proses pengolahan barang masuk oleh aktor.



Activity Diagram Barang Masuk

d. *Activity Diagram* Barang Keluar

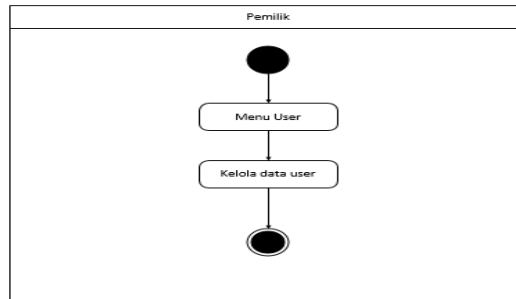
Activity diagram barang keluar menjelaskan tentang proses pengolahan barang masuk oleh aktor.



Gambar *Activity Diagram* Barang Keluar

e. *Activity Diagram User*

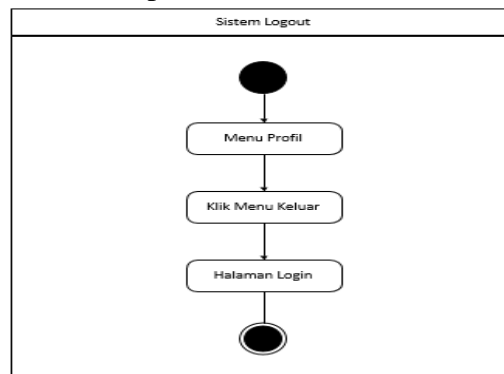
Activity diagram user menjelaskan tentang proses pengolahan barang masuk oleh aktor.



Gambar *Activity Diagram User*

f. *Activity Diagram Logout*

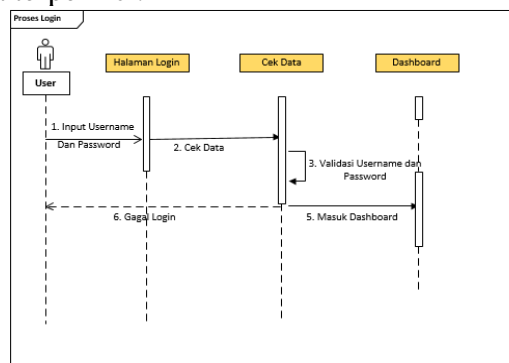
Activity diagram logout, menampilkan halaman untuk keluar dari sistem aplikasi.



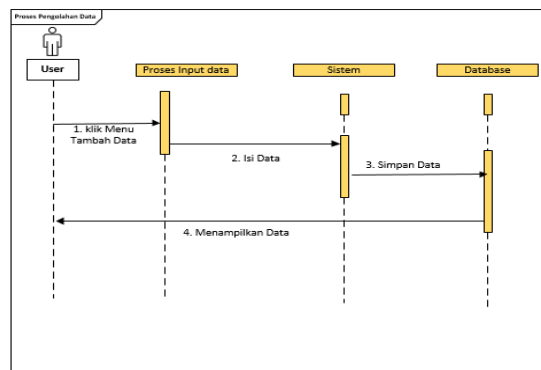
Gambar *Activity Diagram Logout*

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. *Sequence diagram* atau diagram turunan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci.



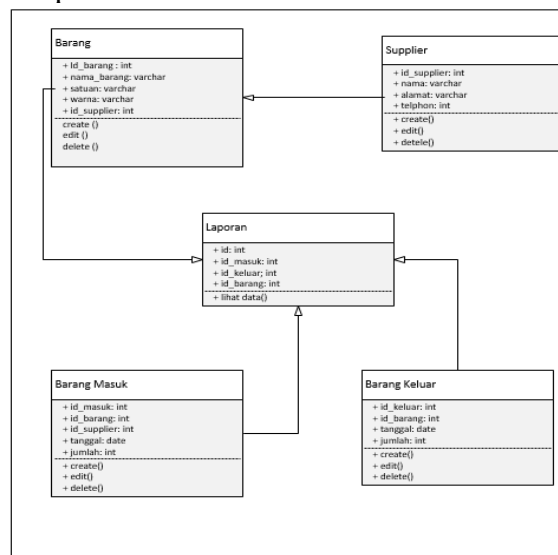
Gambar *Sequence Diagram Login*



Gambar *Sequence Diagram* Input Data

4. Class Diagram

Class diagram merupakan aliran sitem yang paling berhubungan antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan, berikut *class diagram* yang dibuat untuk membangun sistem dan relasi-relasi didalamnya serta menawarkan layanan untuk memanipulasi data tersebut.



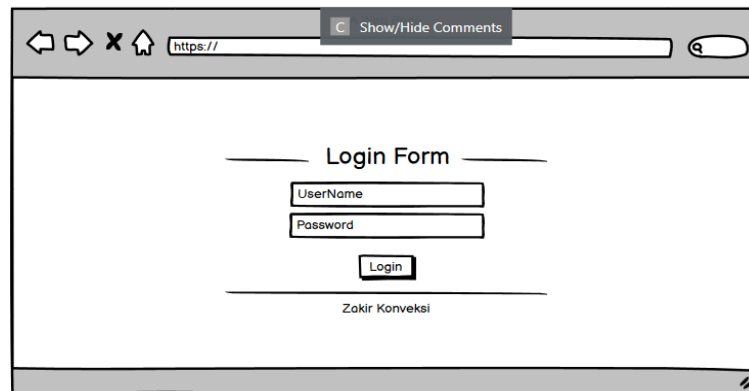
Gambar *Class Diagram*

Perancangan Antarmuka Pengguna

Perangan antarmuka pengguna merupakan salah satu bagian yang penting dalam perancangan sebuah aplikasi, karena dalam langkah ini berhubungan langsung dengan tampilan dan interaksi dari *user* dalam menggunakan aplikasi yang dibangun. Adapun rancangan antarmuka pengguna untuk masing-masing halaman pada sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Halaman *Login*

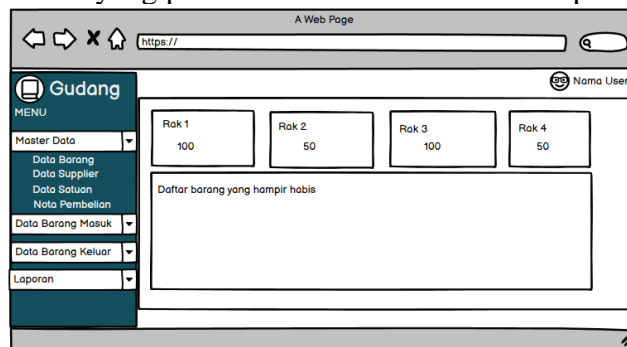
Menampilkan halaman login yang berisi *username* dan *password* yang harus diisi sebelum masuk kedalam aplikasi.



Gambar Rancangan Halaman *Login*

2. Halaman Utama

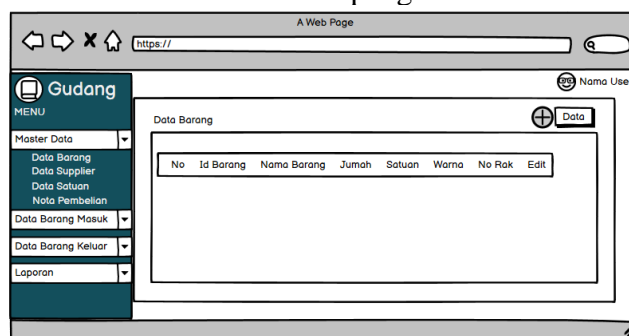
Menampilkan halaman yang pertama muncul ketika masuk aplikasi.



Gambar Rancangan Halaman Utama

3. Halaman Data Barang

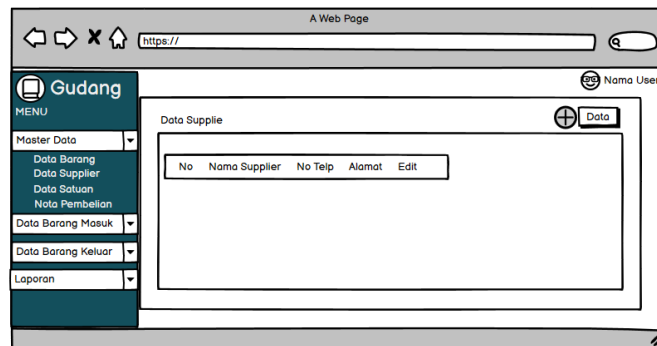
Menampilkan menu untuk user melakukan pengelolaan data barang.



Gambar Rancangan Halaman Data Barang

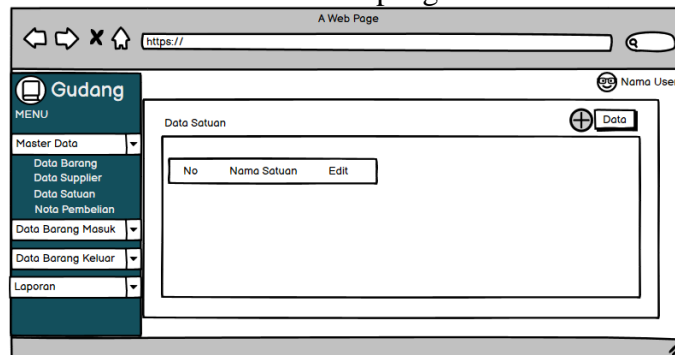
4. Halaman *Supplier*

Menampilkan menu untuk *user* melakukan pengelolaan data *supplier*.



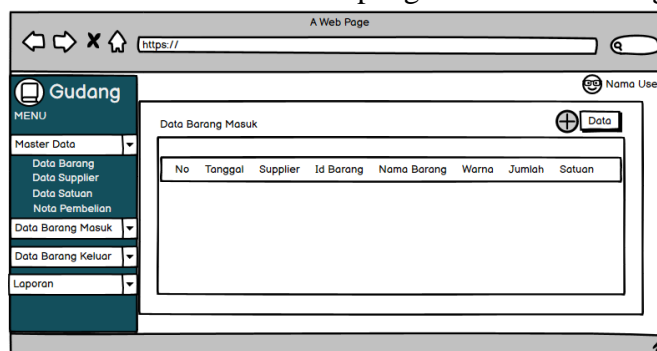
Gambar Rancangan Halaman Data *Supplier*

5. Halaman Satuan
Menampilkan menu untuk *user* melakukan pengelolaan data satuan.



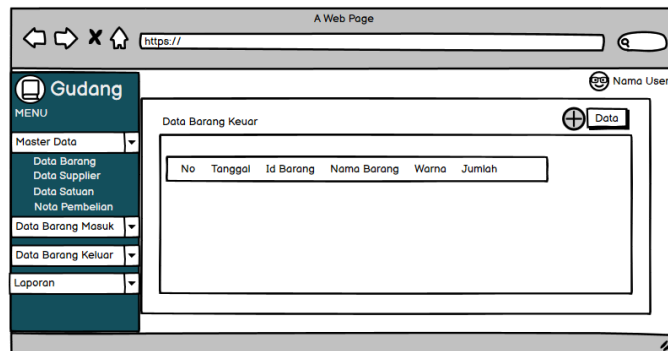
Gambar Rancangan Halaman Data Satuan

6. Halaman Data Barang Masuk
Menampilkan menu untuk *user* melakukan pengelolaan data barang masuk.



Gambar Rancangan Halaman Data Barang Masuk

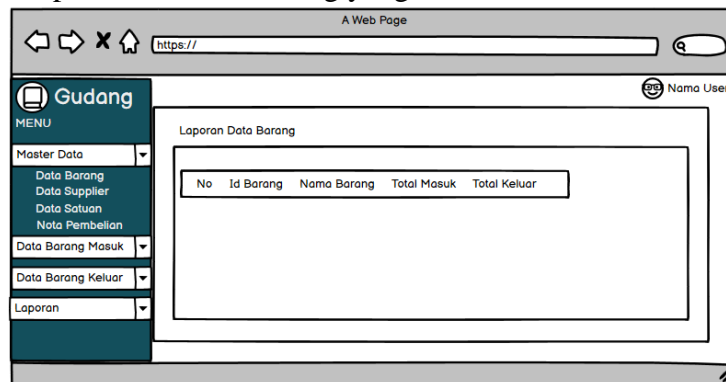
7. Halaman Data Barang Keluar
Menampilkan menu untuk *user* melakukan pengelolaan data barang keluar.



Gambar Rancangan Halaman Data Barang Keluar

8. Halaman Laporan

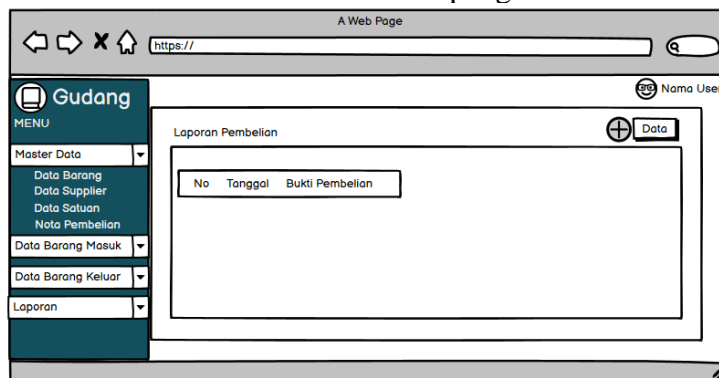
Menampilkan laporan dari data barang yang masuk dan keluar.



Gambar Rancangan Halaman Laporan

9. Halaman Nota Pembelian

Menampilkan menu untuk *user* melakukan pengelolaan data transaksi.



Gambar Rancangan Halaman Nota Pembelian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sistem aplikasi inventori gudang berbasis web, sistem aplikasi ini dapat mengatasi permasalahan yang ada di dalam rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya. Berikut ini hal-hal dari

penerapan sistem aplikasi inventori gudang yang dapat membantu Zakir Konveksi :

1. Proses pengolahan data dalam gudang menjadi lebih efisien dan *realtime*.
2. Kemudahan akses aplikasi untuk semua aspek administrator (*owner* dan staf gudang) yang ada di konveksi.
3. Pencarian informasi data menjadi lebih mudan, dan dapat dimonitor secara instan.

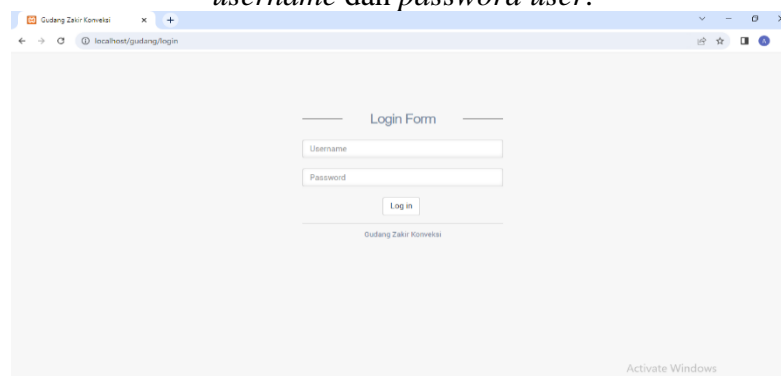
PEMBAHASAN

Implementasi Desain *Interface*

Impementasi desain *interface* merupakan tampilan dari sistem yang telah dibuat, dimana pengguna bisa berinteraksi dengan sistem, di bawah ini merupakan penjelasan tentang tampilan antarmuka pengguna yang digunakan dalam sistem ini sebagai berikut :

1. Tampilan *Login*

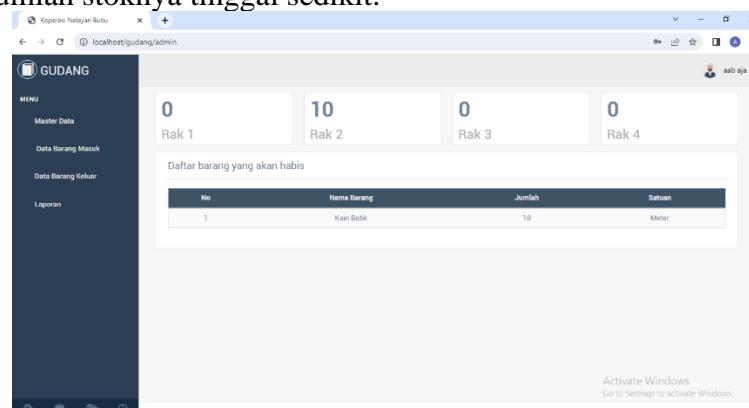
Halaman login berisi tampilan masuk untuk ke sistem aplikasi dengan memasukan *username* dan *password user*.



Gambar Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan *Dashboard* Utama

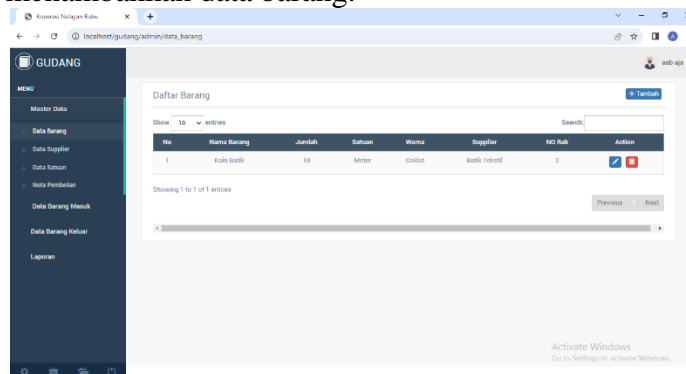
Halaman *dashboard* utama berisi semua menu yang dapat diakses *user*, jumlah stok barang dari masing-masing rak penyimpanan, dan jumlah barang apa saja yang jumlah stoknya tinggal sedikit.



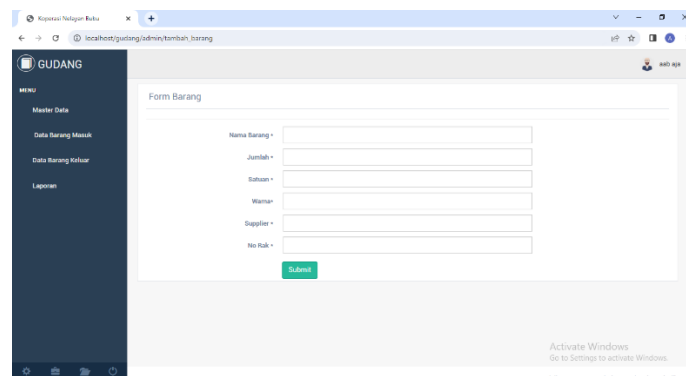
Gambar Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Data Barang

Halaman data barang berisi daftar barang yang terdapat dalam gudang, dan tombol untuk menambahkan data barang.



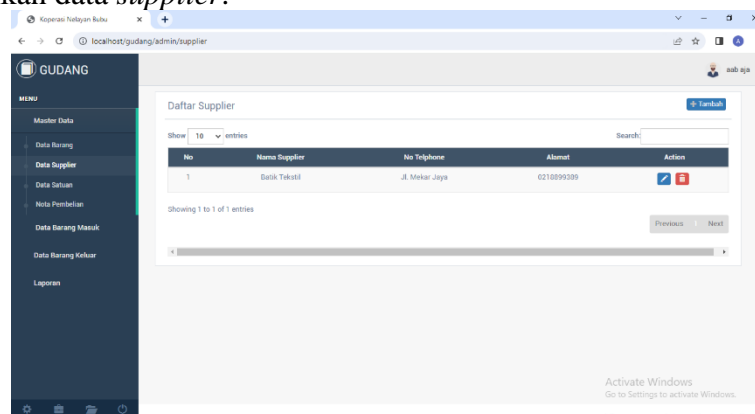
Gambar Tampilan Halaman Data Barang



Gambar Tampilan Halaman Tambah Data Barang

4. Tampilan Data *Supplier*

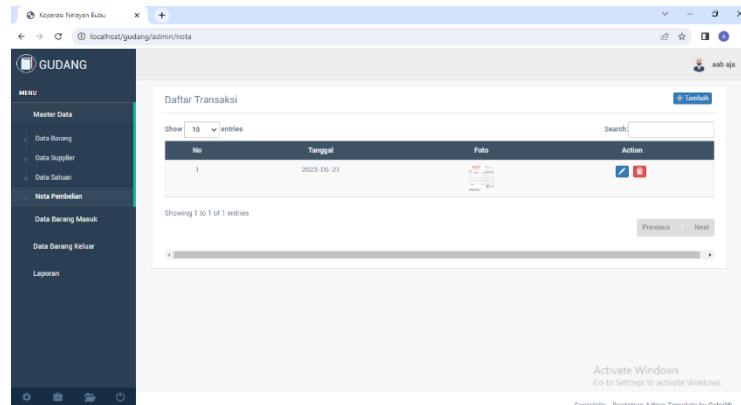
Halaman data supplier berisi daftar *supplier* dari barang dan tombol untuk menambahkan data *supplier*.



Gambar Tampilan Halaman Data *Supplier*

5. Tampilan Nota Pembelian

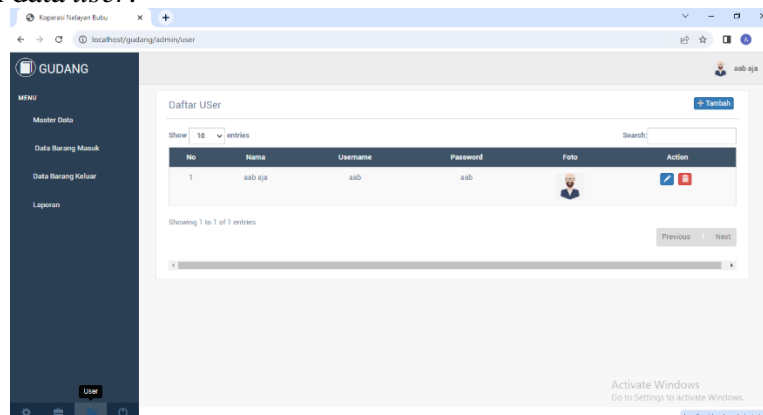
Halaman nota pembelian berisi daftar nota dari pembelian, dan tombol untuk menambahkan data nota pembelian.



Gambar Tampilan Halaman Nota Pembelian

6. Tampilan Data *User*

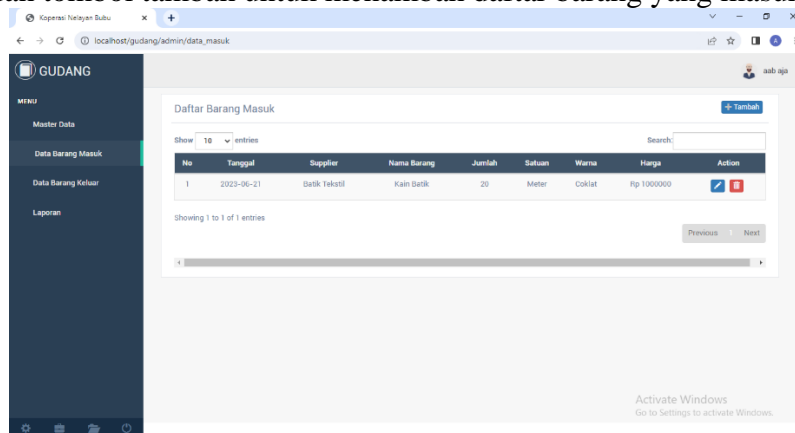
Halaman data user berisi daftar-daftar *user* dan tombol tambah untuk menambah data *user*.



Gambar Tampilan Halaman Data *User*

7. Tampilan Data Barang Masuk

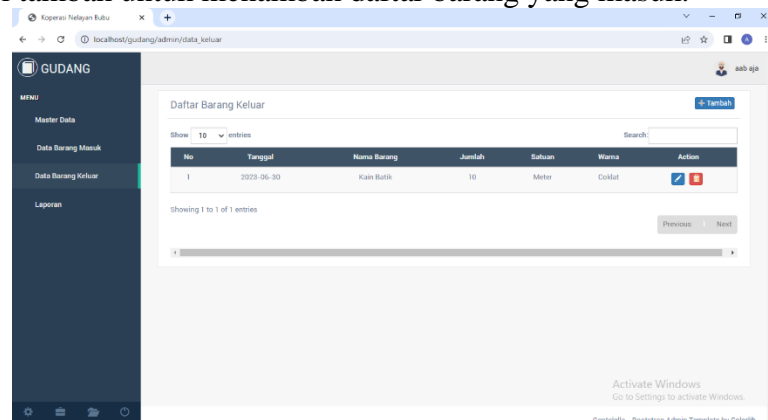
Halaman data barang masuk berisi daftar barang yang masuk dalam gudang, dan tombol tambah untuk menambah daftar barang yang masuk.



Gambar Tampilan Halaman Barang Masuk

8. Tampilan Data Barang Keluar

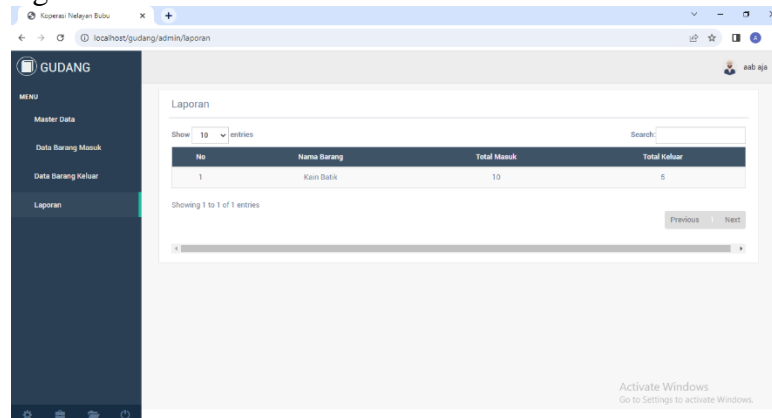
Halaman data barang masuk berisi daftar barang yang masuk dalam gudang, dan tombol tambah untuk menambah daftar barang yang masuk.



Gambar Tampilan Halaman Barang Keluar

9. Tampilan Laporan

Halaman laporan berisi laporan jumlah barang yang masuk dan keluar dalam gudang.



Gambar Tampilan Halaman Laporan

Pengujian *Black Box*

Pengujian merupakan bagian terpenting dalam pembuatan sebuah sistem atau perangkat lunak, dengan pengujian diharapkan nantinya aplikasi dapat bekerja sesuai dengan rencana awal pada proses perancangan dan apabila terdapat kesalahan atau bug didalam sistem, maka proses perawatan dapat dilakukan dengan cepat sebelum aplikasi tersebut dirilis kepengguna. Tujuan dari pengujian ini adalah menjamin bahwa perangkat lunak yang dibuat mempunyai kualitas yang bagus. Adapun pengujian perangkat lunak adalah sebagai berikut :

1. Pengujian *Login*

Tabel Pengujian Login

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
Login	Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sistem akan menampilkan halaman utama	Sistem manampilkan halaman utama	Berhasil

Login	Masukan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Sistem akan menampilkan pesan gagal <i>login</i>	Sistem menampilkan pesan gagal <i>login</i>	Berhasil
-------	---	--	---	----------

2. Pengujian Halaman Utama

Tabel Pengujian Halaman Utama

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
Halaman Utama	Data Stok Barang	Sistem dapat menampilkan data stok barang yang tersisa sedikit	Sistem menampilkan data stok barang yang tersisa sedikit	Berhasil
User melihat data barang	Klik menu data barang	Sistem akan menampilkan menu data barang	Sistem menampilkan menu data barang	Berhasil
User melihat data supplier	Klik menu data <i>supplier</i>	Sistem akan menampilkan menu data <i>supplier</i>	Sistem menampilkan menu data <i>supplier</i>	Berhasil
User melihat data nota pembelian	Klik menu data nota pembelian	Sistem akan menampilkan menu nota pembelian	Sistem menampilkan menu nota pembelian	Berhasil
User melihat data barang masuk	Klik menu data barang masuk	Sistem akan menampilkan menu data barang masuk	Sistem menampilkan menu data barang masuk	Berhasil
User melihat data barang keluar	Klik menu data barang keluar	Sistem akan menampilkan menu data barang keluar	Sistem menampilkan menu data barang keluar	berhasil
User melihat laporan	Klik menu laporan	User akan menampilkan menu laporan	Sistem menampilkan menu laporan	Berhasil

3. Pengujian Menu Barang

Tabel Pengujian Menu Barang

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
User melihat data barang	Klik menu data barang	Sistem akan menampilkan daftar barang	Sistem menampilkan data data barang	Berhasil

<i>User</i> menambahkan Data Barang	Klik tombol tambah	Sistem akan menampilkan form tambah barang	Sistem menampilkan form tambah barnag	Berhasil
-------------------------------------	--------------------	--	---------------------------------------	----------

4. Pengujian Menu Supplier

Tabel Pengujian Menu *Supplier*

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
<i>User</i> melihat data supplier	Klik menu <i>supplier</i>	Sistem akan menampilkan data supplier	Sistem menampilkan data <i>supplier</i>	Berhasil
<i>User</i> menambah data supplier	Klik tombol tambah	<i>User</i> akan menampilkan form tambah <i>supplier</i>	Sistem menampilkan form tambah <i>supplier</i>	Berhasil

5. Pengujian Menu Nota pembelian

Tabel Pengujian Menu Nota Pembelian

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
<i>User</i> melihat data nota pembeliah	Klik menu nota pembeliah	Sistem akan menampilkan data nota pembelian	Sistem menampilkan data nota pembelian	Berhasil
<i>User</i> menambahkan data nota pembelian	Klik tombol tambah	Sistem akan menampilkan form tambah nota pembelian	Sistem menampilkan form nota pembelian	Berhasil

6. Pengujian Menu Data Barang Masuk

Tabel Pengujian Menu Data Barang Masuk

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
<i>User</i> melihat data barang masuk	Klik menu barang masuk	Sistem akan menampilkan daftar barang masuk	Sistem menampilkan daftar barang masuk	Berhasil
<i>User</i> menambahkan data barang masuk	Klik tombol tambah	Sistem akan menampilkan form tambah barang masuk	Sistem menampilkan form tambah barang masuk	Berhasil

7. Pengujian Menu Data Barang Keluar

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
---------------------	-----------	-----------------------	--------------------	--------

User melihat daftar barang keluar	Klik menu barang keluar	Sistem akan menampilkan daftar barang keluar	Sistem menampilkan daftar barang keluar	Berhasil
User menambahkan data barang keluar	Klik tombol tambah	Sistem akan menampilkan form tambah barang keluar	Sistem menampilkan form tambah barang keluar	Berhasil

8. Pengujian Menu Laporan

Deskripsi Kasus Uji	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Status
User melihat laporan data barang	Klik menu laporan	Sistem akan menampilkan laporan data barang	Sistem menampilkan laporan data barang	berhasil

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan pengujian aplikasi inventori gudang, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengolahan data barang seperti jumlah stok barang, data barang masuk, data barang keluar, dan lainnya menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, dengan penerapan aplikasi ini, pengolahan data menjadi lebih efisien dari segi waktu dan biaya, serta terkumpulnya informasi data barang dalam gudang dalam satu wadah yang menyediakan informasi pada aplikasi inventori gudang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., Riswaya, A. R. (2014). *Aplikasi Penjamin Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. J Comput. Bisnis*, Vol. 8, No. 2: 61 – 69.
- Enggari, S., & Darman. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Absensi Siswa MTsN Pariaman Selatan Dengan Menggunakan PHP MySQL dan SMS GateWay. Teknologi*, Vol. 6, No. 1: 22-34.
- Hautahean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish. Yogyakarta.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce,” Systematics*, Vol.1, No. 2: 81. doi; 10.35706/sys.vli2.2076.
- Indrianto, A. M. (2010). *Penerapan Codeigniter Framework Dalam Pengembangan Sistem Informasi Sidang Keliling*. 1-117.
- Jaya, T. S., & Sahlinal. (2017). *Perancangan Kantor Digital Berbasis Framework dengan Metode Waterfall pada Politeknik Negeri Lampung. J. Inform. Pengemb. IT*, Vol. 02, No. 02: 14-17.
- Juhartini, A., & Yani, B., Ratmini., & Nurkholis, L. M. (2018). *Sistem Informasi Pembayaran Pasien Rawat Jalan Pada Rumah Sakit Angkatan Darat (RSAD) Mataram. Jurnal Explore SMIK Mataram*, Vol. 8.

- Mufida, E., & Rahmawati, E. ., & Hertiana, H. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Pada Salon Kecantikan. Jurnal Mantik Penusa*, Vol. 3, No. 3.
- Ningrum, F. C., & Suherman, D., & Aryanti, S., & Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2009). *Pengujian Black Box Pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partition. Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 4: 125-130.
- Oktaviani, N., & Widiarta, I. M., & Nurlaily. (2019). *Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada SMP Negeri 1 Buer. Jurnal Jinteks*, Vol. 1, No. 2.
- Priskala, R. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang pada Perusahaan Karya Cipta Buana Sentosa Berbasis Web dengan Metode Extreme Programing, Journal of Computer Engineering System and Science*, Vol. 3, No. 2.
- Sasmito, G. W. (2017). *Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Georafis Industri Kabupaten Tegal. J. Inform. Pengemb. IT*, Vol. 2, No. 1: 6-12.
- Setianto, R., & Nurmaesah, N. & Rahayu, N. S. A. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 9, No. 1.
- Sidik, I B., & Pohan, H I. (2014). *Pemrograman Web dengan HTML disertai lebih dari 200 contoh program beserta tampilan grafisnya*. Informatika. Bandung.
- Siahaya, W. (2013). *Sukses Supply Chain Management. Cetakan Pertama*. In Media. Jakarta.
- Sumolang, B. B., & Sentinuwo, S. R., & Najoan, X. B. N. (2018). *Aplikasi Absensi Jemaat Berbasis Android. J. Tek. Inform.*, Vol. 13, No.2. doi:10.35793/jti, 13.2.2018.22491.
- Sunge, S. M. K., & Aswan, S . (2019). *Menjadi Programmer Web Desain 2 Plus Hosting, Domain & Web Instant (HTML, CSS, JavaScript, PHP & SQL)*. Mitra Wacana Media dan Pelita Bangsa Press. Bogor.
- Warman, J. (2012). *Manajemen Pergudangan. Cetakan Ketujuh. Terj. Ir. Begdjomuljo*. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A., (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Zaroni. (2017). *Logistics & Supply Chain Konsep Dasar Logistik Kontemporer Praktik*. Prasetya Mulya Publishing. Jakarta.