

Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko Rina

Ahmad Ferdian Shobur*¹ Rina Anggraeni²

^{1,2} Teknologi Informasi, Universitas Adiwangsa Jambi³

E-mail: ferdykz47@gmail.com ^{*1}, anggraenirina583@gmail.com ²,

ABSTRAK

Sistem informasi persediaan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk memasukkan data persediaan ke dalam database, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam input, output data, dan pembuatan laporan berdasarkan data yang diinginkan. Pengelolaan persediaan barang secara manual memiliki beberapa kelemahan khususnya pada proses pendataan bagian persediaan barang dan penginputan transaksi penjualan yang mana menyebabkan sering terjadi kesalahan, keterlambatan dalam order barang karena pemantauan stok barang yang masih dilakukan secara manual dengan banyaknya item barang yang ada. Bahkan jika barang yang dicari konsumen dalam keadaan stok kosong karena keterlambatan input stok barang dapat mengakibatkan penjualan menurun, barang yang seharusnya dapat dijual tidak dapat dijual. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis akan merancang sebuah sistem informasi persediaan barang pada Toko Rina. Dengan adanya Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko Rina diharapkan dapat mempermudah pihak toko dalam melakukan pendataan pada bagian persediaan barang dan transaksi pembelian, dan transaksi penjualan agar lebih efektif dan efisien. Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko Rina ini dilakukan dengan UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* yang ditampilkan dalam bentuk desain *prototype*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Persediaan, Barang

ABSTRACT

Inventory information system is a system that is used to enter inventory data into a database, so there are no errors in input, output data, and making reports based on the desired data. Inventory management manually has several weaknesses, especially in the process of collecting data on inventory and inputting sales transactions which causes frequent errors, delays in ordering goods due to stock monitoring which is still done manually with the large number of items on hand. Even if the goods that consumers are looking for are in empty stock because delays in stock input can result in decreased sales, goods that should be able to be sold cannot be sold. Therefore, to overcome these problems the author will design an inventory information system at Rina's shop. With the design of an inventory information system at Rina's shop, it is hoped that it will make it easier for the store to collect data on the inventory section and purchase transactions and sales transactions to make it more effective and efficient. Inventory information system design at Rina's shop is carried out using UML (*Unified Modeling Language*) which include use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams which are displayed in the form of a prototype design.

Keywords: Inventory, Information System

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini kemajuan teknologi terutama dibidang komputer berkembang sangat pesat. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dikalangan masyarakat, maka semakin tidak asing pula dengan penggunaan program berbasis komputer yang berfungsi untuk mendukung kinerja suatu perusahaan agar dapat berjalan sesuai dengan target yang diinginkan. Kemajuan teknologi informasi dan teknologi komputer tersebut mengakibatkan semakin berkembangnya pemahaman manusia tentang pentingnya aspek teknologi dalam suatu perusahaan, instansi, atau organisasi. Salah satu contoh perkembangan teknologi yaitu sistem informasi yang terkomputerisasi dimana sistem informasi mempunyai peranan yang sangat penting karena berkaitan dengan pengolahan data, yang mana data yang masih bersifat mentah diolah menjadi suatu informasi untuk dapat menghasilkan suatu keputusan serta dapat membantu dalam pemecahan masalah kecil sampai dengan masalah yang besar.

Didalam suatu perusahaan apabila sudah menggunakan metode ini maka dapat dikatakan sangat membantu proses dari kinerja perusahaan yang telah dijalankan. Cukup dengan menggunakan seperangkat PC (*Personal Computer*) serta software yang asli dan menggunakan program sistem informasi itu sendiri. Bagi wiraswasta-wiraswasta yang didirikan oleh pribadi seperti halnya Toko Rina yang bergerak pada bidang penjualan sembako seperti beras, gula, minyak sayur, dan sembako lainnya, tingkat kenaikan maupun penurunan penjualan sangat berpengaruh terhadap

kualitas wiraswasta itu sendiri. Untuk memenuhi kebutuhan informasi persediaan barang yang cepat, tepat dan akurat dalam pengolahan data, dibutuhkan suatu sistem yang mampu memberikan kemudahan-kemudahan dan fasilitas yang lengkap sebagai pelayanan bagi pemakai dan pengguna sistem itu sendiri.

Disisi lain sistem yang berjalan saat ini pada Toko Rina khususnya pada bagian persediaan barang, proses pendataan pada bagian persediaan barang dan penginputan transaksi penjualan masih dilakukan dengan cara manual. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan laporan yang akan dibuat dengan permasalahan tersebut tentu saja berdampak ketidakefisiennya dalam melakukan proses pendataan pada bagian persediaan barang dan penginputan transaksi penjualan, dalam pengolahan datanya sering terjadi kesalahan, keterlambatan dalam order barang karena pemantauan *stock* barang yang masih dilakukan dengan cara manual dengan banyaknya item barang yang ada. Bahkan jika barang yang dicari konsumen dalam keadaan *stock* kosong karena keterlambatan *input stock* barang dapat mengakibatkan penjualan menurun, barang yang seharusnya dapat dijual tidak dapat dijual. Dalam hal ini diperlukannya sebuah sistem informasi yang lebih efektif untuk menunjang keberhasilan serta memberi kemudahan dalam melakukan pendataan pada bagian persediaan barang dan penginputan transaksi penjualan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Toko Rina dengan membuat suatu "**Perancangan Sistem Informasi Persediaan**

Barang Pada Toko Rina” dengan harapan penulis untuk mempermudah pihak toko dalam melakukan pendataan pada bagian persediaan barang dan penginputan transaksi penjualan agar lebih efektif dan *efisien*.

Ruang Lingkup

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka penulis membatasi masalah pada perancangan sistem informasi ini sebagai berikut :

1. Sistem informasi persediaan barang ini membahas tentang data jumlah *stock* barang, informasi penjualan barang dan informasi pembelian barang.
2. Membuat Perancangan Sistem Informasi persediaan barang pada Toko Rina.
3. Perancangan sistem informasi persediaan barang ini dibuat sebatas *prototype*.

Landasan Teori

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. (Setiyanto et al., 2019).

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. (Cahyaningtyas & Iriyani, 2015).

Pengertian Sistem

Sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun nonfisik yang Bersama-sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis. (Dedy Rahman Prehanto, 2020:3).

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul Bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. (Evi Yulia Susanti ,2021:1).

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. (Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani, 2017:1).

Pengertian Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. (Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani, 2017:13)

Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya. (Dedy Rahman Prehanto 2020:12). Informasi merupakan proses lebih lanjut dari data yang sudah memiliki nilai tambah. (Sutabri 2012:21).

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam satu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Tata Sutabri 2012:38).

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. (Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani, 2017:1).

Pengertian Persediaan

Suatu teknik untuk manajemen material yang berkaitan dengan persediaan. Manajemen material dalam persediaan dilakukan dengan beberapa input yang digunakan yaitu : permintaan yang terjadi dan biaya-biaya yang terkait dengan penyimpanan, serta biaya apabila terjadi kekurangan persediaan. (Setiyanto et al., 2019)

Pengertian Barang

Produk yang berbentuk fisik, dapat disentuh, dipindahkan, dirasa, dipegang, dan diperlukan fisik lainnya. Produk dalam wujud barang lebih cenderung bersifat memanjakan mata dan menarik perhatian para pembeli karena dinilai dari segi keindahan bentuk produk tersebut. (Waluyo et al., 2019).

Prototype

Prototyping merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak yang harus dibuat. *Prototype* merupakan versi awal dari tahapan sebuah sistem software yang digunakan dalam mempresentasikan gambaran dari ide, eksperimen dari sebuah rancangan, mencari sebanyak mungkin masalah yang ada serta penyelesaian terhadap masalah tersebut. Sistem dengan model *prototype* memungkinkan pengguna agar mengetahui seperti apa tahapan sistem sistem dibuat sehingga sistem mampu beroperasi dengan baik. (Rahayu Dewi et al., 2021).

Data Base (Basis Data)

Database adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. (Waluyo et al., 2019).

Data merupakan fakta mengenai yang memiliki arti implisit dari suatu objek seperti manusia, benda, peristiwa, konsep, keadaan yang dapat dicatat. Data dapat dinyatakan dalam bentuk angka, karakter atau symbol, sehingga bila data dikumpulkan dan saling berhubungan maka dikenal dengan istilah basis data. (Sigit Susanto dan Eka Mala Sari Rochman, 2020:1).

Use Case Diagram

Use Case Diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan actor. Diagram ini hanya menggambarkan secara global. Karena *use case diagram* hanya menggambarkan sistem secara global, maka elemen-elemen yang digunakan pun sangat sedikit. (Sri Mulyani, 20016:42).

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. (Dieterici, 2018).

Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.(Dieterici, 2018)

Activity Diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada *use case* (proses), logika, proses bisnis dan hubungan

antara actor dengan alur-alur kerja use case. (Sri Mulyani, 2016:55).

Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. (Dieterici, 2018).

Class Diagram dibuat setelah *use case* dibuat terlebih dahulu. Pada diagram ini harus menjelaskan apa saja yang terjadi antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga terbentuklah suatu sistem. (Ariandi Nugroho dkk, 2021).

Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah gambaran kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek. (Sita Muharni, 2021:61).

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu. (Dieterici, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Analisa Masalah

Analisa Masalah merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian – bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Setelah melihat Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko Rina ditemukan adanya hambatan yang mengurangi kinerja dalam

melakukan pekerjaan, adapun hambatan-hambatannya adalah sebagai berikut:

1. Sistem pengolahan data yang ada pada Toko Rina khususnya pada pengolahan data persediaan barang masih dilakukan dengan cara pencatatan manual setiap terjadinya pembelian dan penjualan barang.
2. Proses pendataan pada bagian persediaan barang dan penginputan transaksi penjualan sering terjadi kesalahan sehingga berdampak ketidakefisiennya dalam melakukan proses pendataan barang.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan pada sistem informasi persediaan barang tersebut penulis mengajukan alternatif pemecahan masalah dengan cara menerapkan sistem baruyang berbasis terkomputerisasi, alternatif pemecahan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan sistem informasi persediaan barang yang dapat langsung diakses oleh pemimpin toko dan kasir dalam melakukan semua proses penginputan data barang.
2. Membuat sistem yang jika diimplementasikan dapat membantu dalam laporan dari semua proses transaksi yang ada pada Toko Rina.

Analisa Usulan Rancangan Pengembangan Sistem

Pada perancangan yng penulis buat ini dijelaskan mengenai *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, Spesifikasi Basis Data, UI (User Interface), keluaran/output. Dari penjelasan diagram-diagram tersebut maka akan diketahui bagaimana

gambaran atau prosedur kerja dari sistem yang penulis rancang.

Rancangan Use Case Diagram dan Deskripsinya

Use Case Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan metode atau fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh sistem.

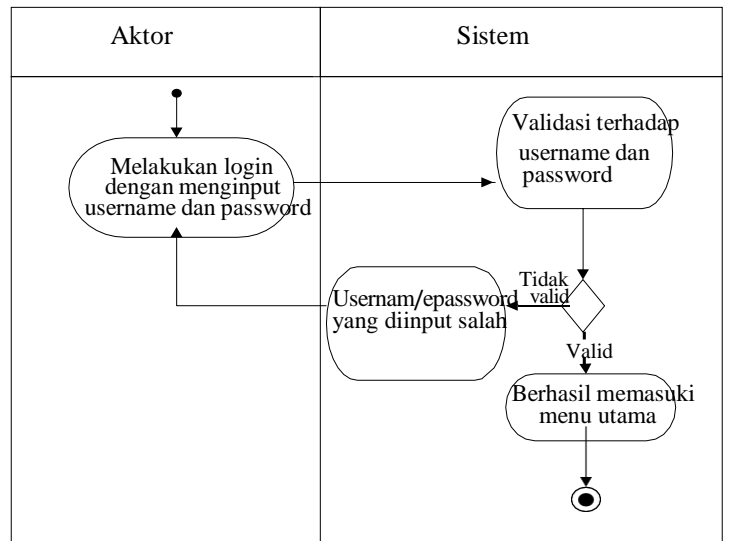


Gambar Use Case Diagram

Activity Diagram

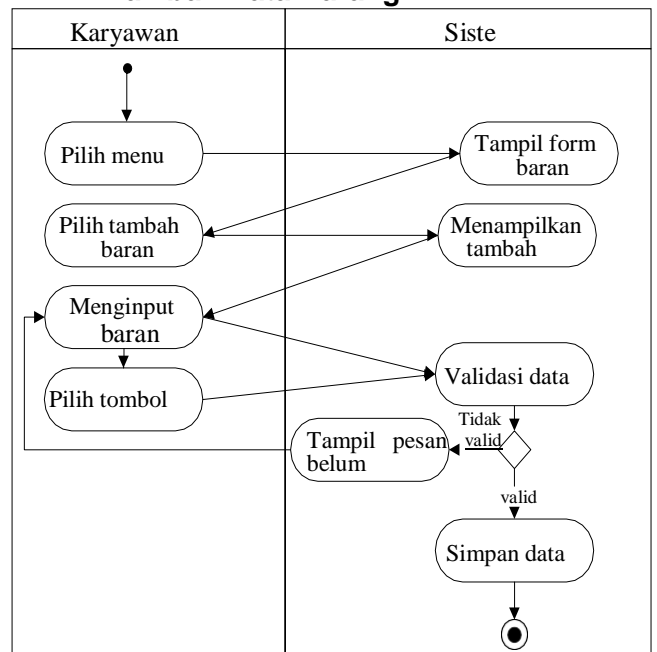
Pada dasarnya, *activity diagram* adalah program *flowchart* yang diperluas yang menunjukkan aliran kendali suatu aktivitas ke aktivitas lain. Diagram ini digunakan untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Berikut ini adalah *activity diagram* persediaan barang pada Toko Rina :

1. Login



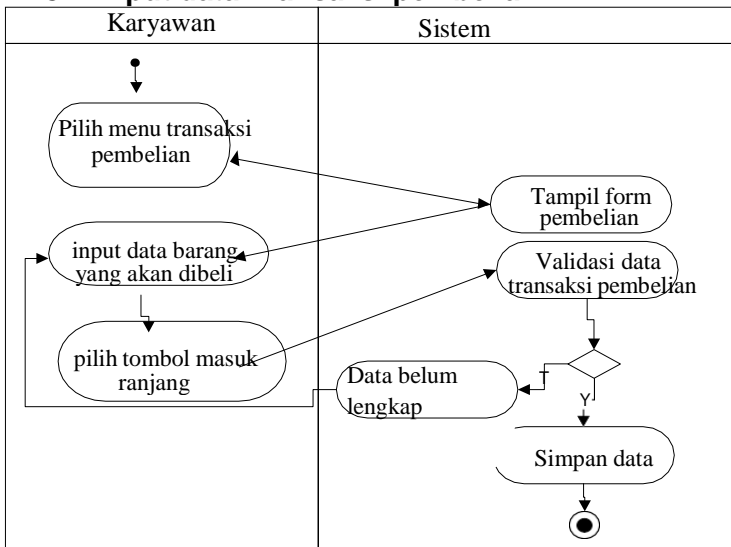
Gambar Activity Diagram Login

2. Tambah Data Barang



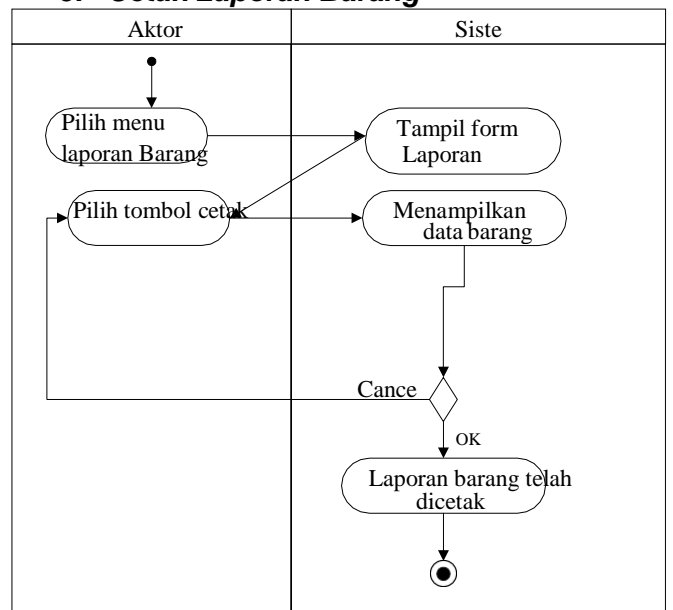
Gambar activity diagram tambah data barang

3. Input data Transaksi pembelian



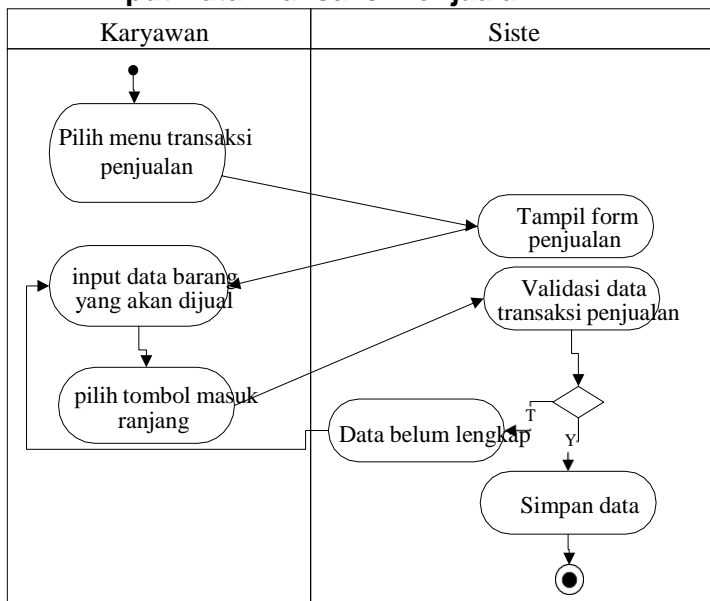
Gambar Activity Diagram Input Data Transaksi Pembelian

5. Cetak Laporan Barang



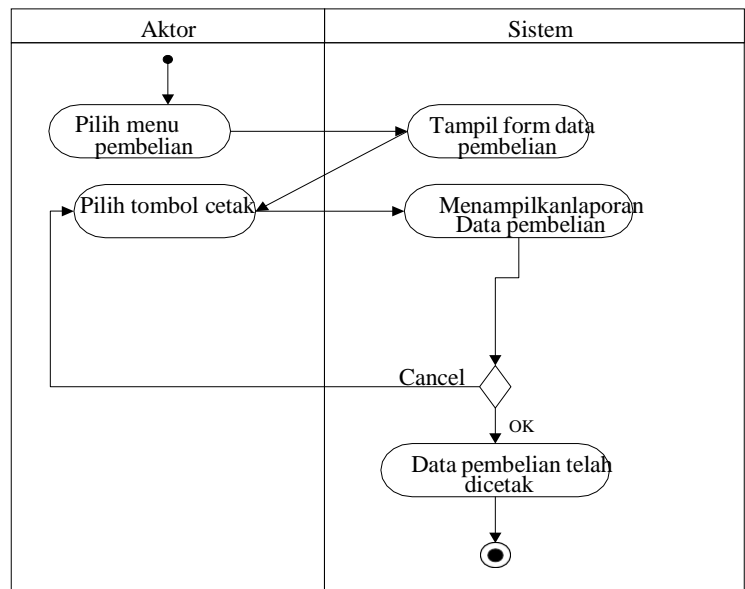
Gambar Activity Diagram Cetak laporan barang

4. Input Data Transaksi Penjualan



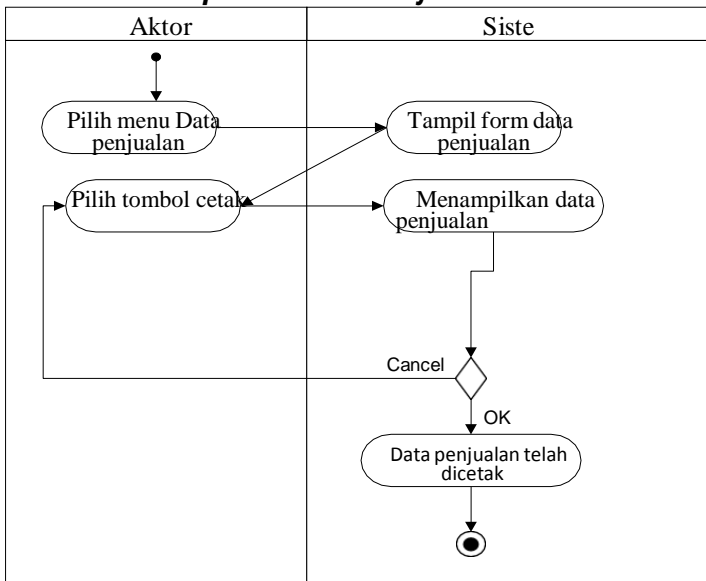
Gambar Activity Diagram Input Data Transaksi Penjualan

6. Cetak data pembelian



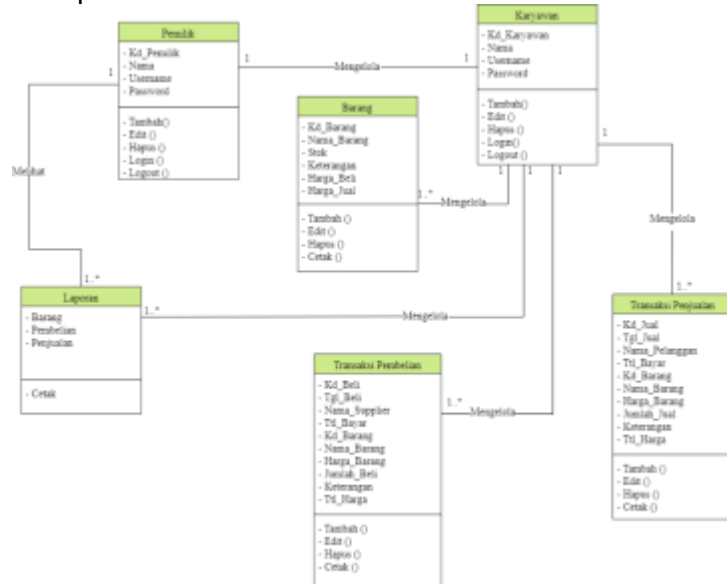
Gambar Activity Diagram Cetak Data Pembelian

7. Cetak Laporan Data Penjualan



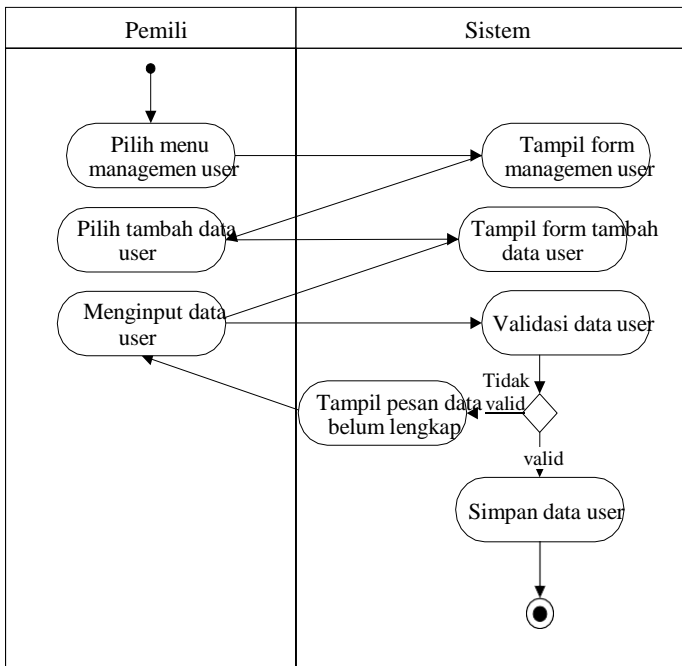
Gambar Activity Diagram Cetak Data Penjualan

input yang diperoleh, maka data yang diperoleh adalah data Admin, Barang, Transaksi Penjualan, transaksi pembelian, data pembelian, data penjualan, dan Laporan.



Gambar Class Diagram

8. Tambah Data User



Gambar Activity Diagram Tambah Data User
Rancangan Class Diagram

Untuk menggambarkan kebutuhan data untuk perangkat lunak yang dihasilkan penulis menggunakan alat bantu Class Diagram. Dari analisis output dan

Rancangan UI (User Interface)

Tujuan dari desain antarmuka pengguna adalah untuk membuat interaksi pengguna sederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna atau apa yang sering disebut *user centered design*. Desain Antarmuka Pengguna yang baik dapat memberikan penyelesaian pekerjaan dengan menggunakan tangan tanpa menarik perhatian yang tidak perlu terhadap dirinya sendiri. Adapun tampilan desain antarmuka dari Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko Rina dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

1. Rancangan Input Form Login

Rancangan form input login digunakan untuk membuat form input login. Yang dapat digunakan oleh pemakai yang memiliki hak akses yang mana pemakai memiliki

hak sepenuhnya untuk mengoprasikan aplikasi yang dibuat. Adapun rancangan tampilan *form login* adalah sebagai berikut :



Gambar Rancangan *Input Form Login*

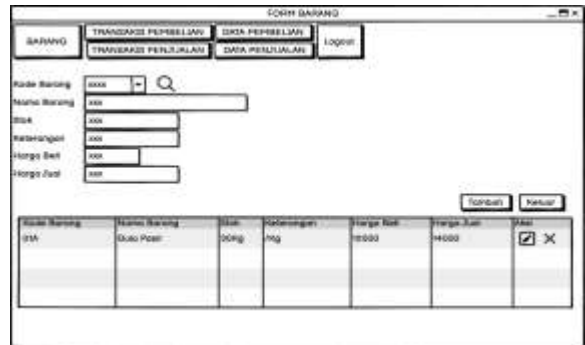
2. Rancangan *Form Menu Utama Karyawan*

Rancanangan *form* menu utama dirancang untuk mengkoordinir perintah aplikasi lainnya yang telah dirancang diprogram menu utama. Rancangan tampilan *form* menu utama sebagai berikut :



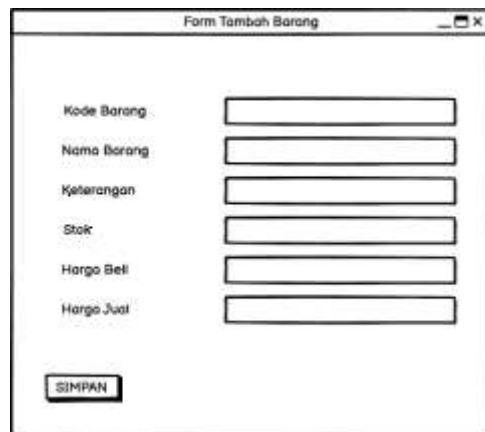
Gambar Rancangan *Form Menu Utama*

3. Rancangan *Form Input Data Barang*
Rancangan form input data barang dirancang untuk membuat form input data barang :



Gambar Rancangan *form input data barang*

4. Rancangan *Form Tambah Barang*
Rancangan *form* tambah data barang digunakan untuk membuat *form* Tambah data barang. Adapun rancangan *form* tambah data barang dapat di lihat pada gambar dibawah ini :



Gambar form tambah barang

5. Rancangan *Form Edit Barang*
Rancangan *form* edit data barang digunakan untuk membuat *form* edit data barang.

Gambar form edit barang

Gambar form edit transaksi pembelian

6. Rancangan *input form* transaksi pembelian

Rancangan *input form* transaksi pembelian digunakan untuk membuat *form* transaksi pembelian. Adapun rancangan *form* transaksi pembelian dapat di lihat pada gambar dibawah ini:

Kode Barang	Nama Barang	Stok	Keterangan	Harga Beli	Jumlah Beli	Tanggal Beli	Aksi
001	Minyak Sayur	500kg	kg	5000	20kg	12/12/2022	[X] [✓]

Gambar form transaksi pembelian

7. Rancangan *input form* edit transaksi pembelian

Rancangan *input form* edit keranjang saat transaksi digunakan untuk membuat *form* edit keranjang saat transaksi. Adapun rancangan *form* edit keranjang dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

8. Rancangan *input form* transaksi penjualan

Rancangan *input form* transaksi penjualan digunakan untuk membuat *form* transaksi pembelian. Adapun rancangan *form* transaksi penjualan dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

Kode Barang	Nama Barang	Stok	Keterangan	Harga Jual	Jumlah Jual	Tanggal Jual	Aksi
001	Minyak Sayur	500kg	kg	5000	20kg	12/12/2022	[X] [✓]

Gambar input form transaksi penjualan

9. Rancangan *input form* edit transaksi penjualan

Rancangan *input form* edit keranjang saat transaksi digunakan untuk membuat *form* edit keranjang saat transaksi. Adapun rancangan *form* edit keranjang dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

Gambar form edit transaksi penjualan

10. Rancangan *input form* data pembelian

Rancangan *input form* data penjualan digunakan untuk membuat *form input* data penjualan. Adapun rancangan *form input* data penjualan dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

Gambar input form data pembelian

11. Rancangan Input form data Penjualan

form data penjualan digunakan untuk membuat *form input* data penjualan. Adapun rancangan *form input* data penjualan dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

Gambar input form data pembelian

12. Rancangan Form Input Menu laporan

Rancangan *input form* laporan digunakan untuk membuat *form input* laporan. Adapun rancangan *form input* laporan dapat di lihat pada gambar dibawah ini :

Gambar form input menu laporan

Rancangan Keluaran/Output

Output atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan *input*, keluaran bisa berupa sebuah informasi maupun laporan yang memudahkan atau meringankan tugas dari pemakai dalam memecahkan masalah. Pada gambar ini akan dijelaskan mengenai rancangan *output* yang digunakan dalam aplikasi sistem ini

1. Rancangan *Output* Data Barang

Rancangan *output* data barang digunakan untuk membuat *form output* barang.

No	Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga Beli	Harga Jual
1	999901	XXXXXXXX	999	9999000	9999000
2	999902	XXXXXXXX	999	9999000	9999000
3	999903	XXXXXXXX	999	9999000	9999000

Gambar Laporan Data Barang

2. Rancangan *Output* Data Pembelian

Rancangan *output* data pembelian digunakan untuk membuat form *output* data pembelian. Adapun rancangan *output* data pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini :

No Faktur	Nama Pembelian	Tanggal	Nama Barang	Harga	Qty	Total Harga
99999999	XXXXXXXX	99-99-99	XXXXXXXX	9999000	99	9999000
						Total Buyer: 9999000
99999999	XXXXXXXX	99-99-99	XXXXXXXX	9999000	99	9999000
						Total Buyer: 9999000
						Grand Total: 9999000

Gambar Laporan Data Pembelian

3. Rancangan *Output* Data penjualan

Rancangan *output* data penjualan digunakan untuk membuat form *output* data penjualan termasuk laba penjualan didalamnya. Adapun rancangan *output* data penjualan dapat dilihat pada gambar berikut ini :

No Faktur	Tanggal	Nama Barang	Harga	Qty	Total Harga	
99999999	99-99-99	XXXXXXXX	9999000	99	9999000	
						Total Buyer: 9999000
99999999	99-99-99	XXXXXXXX	9999000	99	9999000	
						Total Buyer: 9999000
						Grand Total: 9999000

Gambar Laporan Data Penjualan

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan model *prototype*.
2. Sistem informasi persediaan barang ini menghasilkan sebuah sistem yang jika diimplementasikan dapat meminimalisir adanya kesalahan-kesalahan yang masih ada, sehingga dapat mempermudah dalam proses pengelolaan barang.
3. Dengan sistem informasi persediaan barang ini, diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam mengecek data persediaan barang dan data barang tidak mudah hilang.
4. Dengan adanya sistem informasi persediaan barang ini, diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah dalam pembuatan laporan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Dari rancangan sistem informasi ini, diharapkan penulis dapat mengembangkan atau membangun sistem sebagaimana mestinya, sehingga dapat diterapkan pada Toko Rina untuk mendukung seluruh proses pengolahan data.
2. Untuk penulis berikutnya diharapkan penelitian ini dapat dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan

MySql sebagai *database management* sampai pada tahap implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections Rudi. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 137–142. <https://shopee.co.id/vahncollections>.
- [2] Rahayu Dewi, N. L. A. M., Hartati, R. S., & Divayana, Y. (2021). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 147. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p17>
- [3] Waluyo, edy tekat bronto, Hanafri, M. I., & Sulaeman. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Gudang Sparepart. *Sisfotek Global*, 9(1), 13–19. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/205/216>
- [4] Dieterici. (2018). Bab li Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- [5] Susanti Evi Yulia. (2021). *Analisa & Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: CV. Bintang Surya Madani.
- [6] Anggraeni Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- [7] Prehanto Dedy Rahman. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- [8] Sutabri Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*, Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- [9] Maniah dan Dini Hamidin. (2017). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*, Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- [10] Mulyani Sri. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modelling Language (UML)*, Bandung: ABDI SISTEMATIKA.
- [11] Muharni Sita. (2021). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- [12] Putro Sigit Susanto dan Eka Mala Sari Rochman. (2020). *Pengenalan Basis Data Konsep dan Aplikasi*, Malang: Media Nusa Creative.
- [13] Hakim, Z., Sakuroh, L., & Awaludin, S. (2019). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV Telaga Berkat. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 69–74.
- [14] Rahmat, I. (2018). Manajemen Sumber Daya Manusia Islam: Sejarah, Nilai Dan Benturan. *Jurnal Ilmiah Syi'ar*, 18(1), 23. <https://doi.org/10.29300/syr.v18i1.1568>
- [15] Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(2), 15–20.
- [16] Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>