

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DI CV. ANDATU EMBROEDERY

I Nyoman Adi Pranata, I Made Artana, I Gede Putu Krisna Juliharta  
Sistem Informasi, Sistem Informasi, Primakara University  
Jalan Tukad Badung No.135 Denpasar, Indonesia  
Komangadi615@gmail.com

### ABSTRAK

CV. Andatu Embroedery merupakan perusahaan yang bergerak di bidang tekstil dan garmen yang kegiatan usahanya memproduksi dan menjual baju, kemeja, jaket dan lain-lain. Pada saat ini proses pendataan dan pengelolaan persediaan barang di CV. Andatu Embroedery masih dilakukan secara manual. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan pada proses pengelolaan persediaan barang dengan mengembangkan sistem informasi persediaan barang. Sistem informasi ini dibangun menggunakan *framework* Laravel dan *database* MySQL serta metode pengembangan yang digunakan adalah *prototype*. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi persediaan barang berbasis website dan diuji menggunakan metode *blackbox*. Sistem ini digunakan oleh admin perusahaan guna membantu proses manajemen ketersediaan barang, mulai dari mendata barang masuk dan barang keluar serta mendata supplier.

**Kata kunci :** Sistem Informasi, Persediaan Barang, Laravel.

### 1. PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang teknologi sangat berkembang pesat, banyak yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membantu dan memudahkan suatu pekerjaan. Dengan adanya kemandirian teknologi ini banyak perusahaan – perusahaan atau badan usaha atau pun instansi yang menggunakan teknologi untuk membantu perusahaan mereka, terutama teknologi komputer yang dapat membantu dan membuat suatu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Sistem informasi adalah sistem internal dari suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, mewakili manajemen dan operasi strategis organisasi, dan menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. Manajemen adalah suatu proses khusus yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian, yang dilakukan dengan bantuan orang dan sumber daya lainnya untuk menentukan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan[1].

CV. Andatu Embroedery merupakan perusahaan yang bergerak di bidang tekstil dan garmen yang kegiatan usahanya memproduksi dan menjual baju, kemeja, jaket dan lain-lain. CV. Andatu Embroedery berlokasi di jalan Teuku Umar Gg. Rajawali No.6. Pada saat ini proses pendataan dan pengelolaan persediaan barang di CV. Andatu Embroedery masih dilakukan secara manual. Pengelolaan persediaan yang selama ini dilakukan berupa pencatatan transaksi persediaan secara manual, mulai dari datangnya barang dari supplier dan pengeluaran barang. Supplier mengirim barang setiap satu bulan sekali dengan jumlah 500-1000 barang, untuk proses keluar masuknya barang ini masih dicatat secara manual, sehingga sering terjadi penumpukan dokumen. CV Andatu Embroedery belum mempunyai sistem yang

dapat mengontrol atau menyimpan data pengelolaan barang (*database*) secara cepat dan tepat.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu arsitektur untuk membangun sistem informasi manajemen pengelolaan barang guna membantu proses pencatatan keluar masuknya barang, proses transaksi, untuk memperlancar proses produksi, dan untuk mengantisipasi kemungkinan terjadinya kekurangan persediaan (*Stock out*). Serta pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan persediaan.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, penulis tertarik mengangkat judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG DI CV. ANDATU EMBROEDERY”. Diharapkan dengan adanya sistem informasi manajemen persediaan barang dapat menjadi solusi untuk memudahkan dalam proses persediaan barang pada perusahaan tersebut

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Rudi Setiyanto, Nunung Nurmaesah, Nyai Sri Astuti Rahayu. (2019). Dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections” Pada penelitian ini Pada penelitian ini penulis membangun sebuah Sistem Informasi Persediaan Barang yang dapat diterapkan pada Vahncollections, Sistem Informasi ini dibangun menggunakan metode *prototype* sehingga informasi yang dibutuhkan benar dan akurat serta informasi dapat tersimpan dengan rapi dan ketika kita membutuhkan informasi dapat kita peroleh dengan mudah[2].

Penelitian oleh Amelia, Joni Devitra. (2018). Dengan judul “ Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang pada Advan Service Center Jambi” Pada penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi

manajemen persediaan barang yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang ada, serta untuk membantu dalam pengolahan data persediaan barang yang dikelola oleh admin pada Advan Service Center Jambi. *Prototype* sistem informasi manajemen persediaan barang pada Advan Service Center Jambi ini menampilkan beberapa laporan seperti, laporan persediaan barang, laporan penerimaan barang, laporan pemakaian barang, dan laporan pemesanan barang[3].

Penelitian oleh Despita Meisak. (2017). Dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG MENGGUNAKAN METODE FIFO PADA PT.SHUKAKU JAMBI” Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi persediaan barang yang digunakan untuk layanan transaksi barang seperti *Sales order*, *Receipt Claim*, *Deliver Claim*, *Convert item*, dan sistem informasi persediaan barang ini dapat diterapkan pada PT Shukaku Informasi Cabang Jambi dengan metode FIFO (*First In First Out*). Dengan rancangan sistem informasi dapat membantu PT Shukaku Indonesia untuk meningkatkan keuntungan perusahaan dan memonitoring persediaan barang yang *up to date*[4].

Penelitian oleh Rame Santoso, Firwan Santoso. (2021). Dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Pada PT.Kencana Mitra Tinelo Jakarta” Pada penelitian ini sistem yang dirancang dan dibuat diharapkan dapat digunakan untuk menghindari kesulitan dalam pencarian data barang, data persediaan stok barang, data penyesuaian stok barang, serta dapat meningkatkan produktivitas pekerjaan dan efisiensi waktu. Program aplikasi yang dibuat ini adalah program aplikasi dengan bahasa pemrograman Java dan PHP MyAdmin. Dengan menggunakan sistem ini, pembuatan laporan penyesuaian stok, laporan pembelian dan laporan penjualan dapat diproses dengan sangat cepat[5].

Penelitian oleh Edy Tekat Bronto Waluyo, Muhammad Iqbal Hanafri, Sulaeman. (2019). Dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Gudang Sparepart” Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode analisa dan perancangan berorientasi objek dengan alat bantu *Unifed Modeling Language* (UML). Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi dapat mempermudah dalam mengetahui jumlah persediaan barang yang tersedia di dalam suatu gudang dan mempermudah admin gudang dalam penyajian laporan persediaan keluar masuk barang yang dibutuhkan pimpinan dengan akurasi data yang tinggi[6].

## 2.2. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan elemen, komponen atau subsistem yang terintegrasi dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu sistem juga merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan bekerja sama membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan dari sistem

tersebut. Tujuan dari sistem ini adalah untuk mencapai tujuan dalam rentang yang sempit[6].

Secara umum informasi diartikan sebagai hasil pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, menggambarkan suatu kejadian (fakta) nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan[7].

Sistem informasi adalah sistem untuk merencanakan, mengembangkan, mengelola, dan menggunakan alat teknologi informasi yang membantu manusia mengelola dan memproses informasi dan data. Sistem informasi adalah sistem yang menerima sumber daya data sebagai masukan dan memprosesnya sebagai keluaran menjadi produk informasi [3].

## 2.3. Prototype

*Prototype* merupakan tahap awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan. Sistem dengan model *prototype* memperbolehkan pengguna untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik[8].

## 2.4. Use Case Diagram

*Use case diagram* sering digunakan untuk memvisualisasikan kondisi di mana sistem baru dibuat dan fungsi yang disediakan oleh sistem itu sendiri. Diagram use case juga menggambarkan siapa yang sedang berinteraksi atau telah berinteraksi dengan sistem[9].

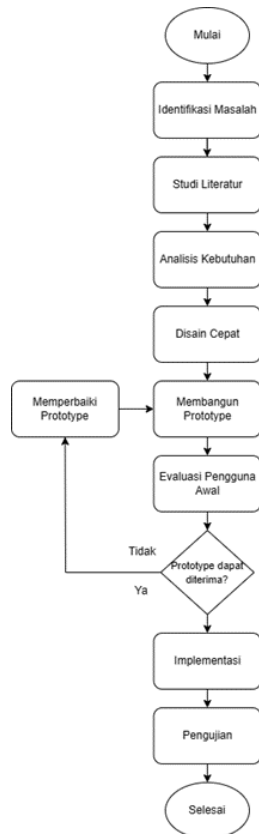
## 2.5. Framework Laravel

Laravel Framework adalah sebuah kerangka kerja pemrograman yang terbuka dan digunakan oleh banyak developer dari seluruh dunia. Laravel mengikuti pola arsitektur Model-View Controller (MVC). MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen aplikasi seperti komputasi, pengontrol, dan antarmuka pengguna. Keuntungan mengembangkan aplikasi ini adalah perawatan dan skalabilitas yang lebih mudah[10].

## 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototyping*. *Prototyping* merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak. *Prototype* ini adalah tahap awal dari sebuah tahapan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan gambaran dari ide, mengeksperimenkan sebuah rancangan, mencari masalah yang ada sebanyak mungkin serta mencari solusi terhadap penyelesaian masalah tersebut. Model *prototype* yang digunakan oleh sistem memungkinkan pengguna untuk mengetahui langkah-langkah sistem apa yang dilakukan agar sistem dapat bekerja dengan benar. Metode *prototype* yang diterapkan pada

penelitian ini dimaksudkan agar mendapatkan gambaran dari pemodelan aplikasi akan dibuat. Awal mula dari Rancangan aplikasi berbentuk mockup lalu akan dievaluasi oleh pengguna. Setelah *mockup* dievaluasi pengguna tahap berikutnya *mockup* akan dijadikan bahan rujukan bagi pengembang software untuk membangun aplikasi. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada gambar 1 adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Tahap pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara bersama pihak perusahaan untuk membahas proses pengelolaan persediaan barang. Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis, penulis mendapati permasalahan yaitu proses pengelolaan persediaan barang masih manual.

b. Studi Literatur

Setelah mengidentifikasi permasalahan selanjutnya penulis melakukan studi literatur, yang dimana penulis melakukan pencarian informasi terkait penelitian sebelumnya yang membahas hal serupa melalui jurnal, skripsi, buku, artikel, maupun dokumentasi lainnya yang bertujuan untuk menunjang pemecahan permasalahan yang didapatkan dalam penelitian.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Peneliti dan pengguna berdiskusi dan bersama-sama mendefinisikan format sistem atau software dengan detail. Peneliti juga akan mendiskusikan mengenai detail sistem yang diinginkan dan juga mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan sistem yang akan dibuat, hal ini dilakukan untuk mengurangi kemungkinan sistem tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna.

d. Desain Cepat

Tahap selanjutnya adalah membuat desain cepat pada tahap ini peneliti membuat desain sederhana sebagai langkah dasar pemberian gambaran singkat terkait sistem yang akan dibuat. Desain sederhana yang dibuat berdasarkan apa yang telah didiskusikan pada tahap sebelumnya.

e. Membangun *Prototype*

Setelah setelah desain cepat diterima oleh pengguna dan sesuai maka langkah selanjutnya adalah menyusun *prototype* yang sesungguhnya yang nantinya *prototype* tersebut akan digunakan sebagai referensi untuk membangun sistem atau membuat *software*.

f. Evaluasi Pengguna Awal

Pada tahap ini *prototype* yang telah dibuat akan dipresentasikan/disampaikan kepada pengguna untuk kemudian diberikan komentar atau masukan terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat.

g. Memperbaiki *Prototype*

Apabila ada saran atau masukan dari pengguna setelah presentasi *prototype*, maka *prototype* perlu diperbaiki terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti akan mempresentasikan kembali *prototype* yang telah diperbaiki, jika *prototype* sudah sesuai dengan keinginan pengguna maka bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya. Namun jika pengguna masih merasa kurang puas maka akan kembali ke tahap sebelumnya.

h. Implementasi

Setelah *prototype* disetujui tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini sistem akan dibuat dengan pengkodean sesuai dengan *prototype* akhir sebelumnya.

i. Pengujian

Tahap terakhir adalah pengujian, pada tahap ini sistem akan diuji coba apakah sudah layak digunakan dan sistem sudah berjalan dengan baik, serta sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem akan diuji menggunakan blackbox testing.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penelitian dengan pemilik perusahaan, penelitian mengambil kesimpulan mengenai kebutuhan dari sistem informasi persediaan barang yaitu sebagai berikut:

- 1) Sistem yang dibutuhkan dapat digunakan untuk melakukan pencatatan data barang masuk seperti

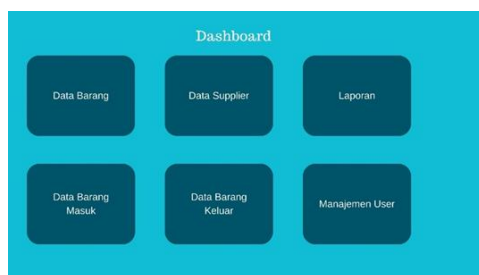
dari supplier dan pembelian serta data barang keluar seperti penjualan, dan pengembalian barang ke supplier.

- 2) Sistem dapat mencatat data supplier, menghitung stok barang, dan mencetak laporan barang.
- 3) Sistem dapat mengelola data karyawan perusahaan.
- 4) Hanya admin yang dapat mengelola data user.
- 5) Data barang berisi: kode barang, nama barang, warna barang, stok barang, satuan barang, jenis barang, dan supplier barang.
- 6) Data supplier berisi: kode supplier, nama supplier, alamat supplier, dan no telepon supplier.
- 7) Sistem yang dibangun berbasis website.
- 8) Sistem dapat diakses diberbagai tempat.
- 9) Sistem harus dilakukan pengujian.

#### 4.2. Desain Cepat

Pada Tahap ini peneliti membuat desain sederhana sebagai langkah dasar pemberian gambaran singkat terkait sistem yang akan dibuat. Desain sederhana yang dibuat berdasarkan apa yang telah didiskusikan pada tahap sebelumnya.

##### a. Desain Cepat Dashbord



Gambar 2. Desain Cepat Dashboard

Pada gambar 2 menjelaskan desain cepat halaman dashboard, setelah user berhasil login maka user akan masuk ke halaman dashboard. Dashboard merupakan tampilan awal dari sebuah sistem, yang dimana pada halaman ini berisi menu data barang, data supplier, data barang masuk, data barang keluar, laporan, dan manajemen user.

##### b. Desain Cepat Data Barang

| Kode | Nama Barang  | Warna | Stok | Satuan | Supplier     |
|------|--------------|-------|------|--------|--------------|
| 0001 | Barang Merah | Merah | 10   | kg     | Barang       |
| 0002 | Barang Putih | Putih | 20   | kg     | Barang Putih |

Gambar 3. Desain Cepat Data Barang

Pada gambar 3 menampilkan desain cepat menu data barang. Pada menu ini user dapat memasukkan data barang dan menghapus data barang sesuai dengan kebutuhan perusahaan,

dalam menu ini berisikan kode barang, nama barang, warna barang, stok barang, satuan barang, dan nama supplier yang menyuplai barang tersebut.

##### c. Desain Cepat Data Supplier

| Kode | Nama Supplier | Alamat | No Telepon |
|------|---------------|--------|------------|
| 0001 | Barang        | Barang | 0812345678 |
| 0002 | Barang Putih  | Barang | 0812345678 |

Gambar 4. Desain Cepat Data Supplier

Pada gambar 4 merupakan desain cepat menu data supplier, pada menu ini user dapat memasukkan data-data supplier perusahaan serta dapat menghapus data supplier sesuai dengan kebutuhan. Dalam menu ini berisikan kode supplier, nama supplier, alamat supplier, dan no telepon dari supplier.

##### d. Desain Cepat Data Barang Masuk

| No | Tanggal    | Kode Barang | Nama Barang  | Nama Supplier | Warna | Jumlah |
|----|------------|-------------|--------------|---------------|-------|--------|
| 1  | 05-11-2022 | 0001        | Barang Merah | Barang        | Merah | 10     |
| 2  | 06-11-2022 | 0002        | Barang       | Barang Putih  | Putih | 20     |

Gambar 5. Desain Cepat Data Barang Masuk

Pada gambar 5 menampilkan desain cepat menu data barang masuk pada halaman menu ini user dapat mengelola data barang masuk sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pada halaman ini berisikan tanggal barang masuk, kode barang, nama barang, nama supplier, warna barang, dan jumlah barang yang masuk.

##### e. Desain Cepat Data Barang Keluar

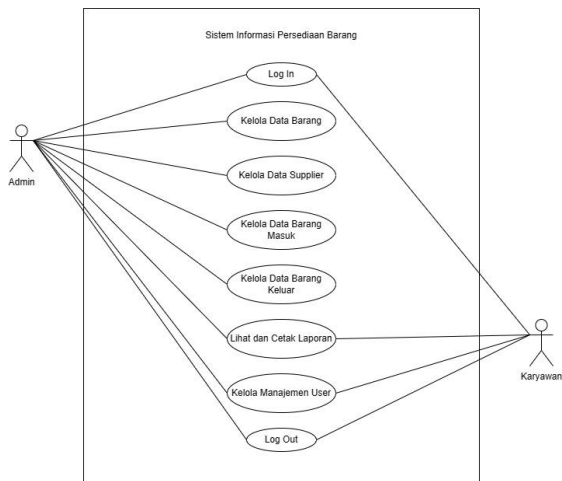
| No | Tanggal    | Kode Barang | Nama Barang  | Nama Supplier | Warna | Jumlah |
|----|------------|-------------|--------------|---------------|-------|--------|
| 1  | 05-11-2022 | 0001        | Barang Merah | Barang        | Merah | 10     |
| 2  | 06-11-2022 | 0002        | Barang       | Barang Putih  | Putih | 20     |

Gambar 6. Desain Cepat Data Barang Keluar

Pada gambar 6 menampilkan menu data barang keluar yang memuat tanggal barang keluar, kode barang, nama barang, nama supplier, warna barang, dan jumlah barang yang masuk.

#### 4.3. Use Case Diagram

Berikut merupakan use case diagram tentang fitur apa saja yang nanti dapat diakses oleh user.



Gambar 7. Use Case Diagram

Pada gambar 7 menampilkan rancangan Use Case Diagram yang dimana rancangan use case digunakan untuk memperlihatkan proses aktivitas secara urut dalam sistem serta mengidentifikasi siapa saja yang dapat berinteraksi dengan sistem dan apa yang dapat dilakukan oleh sistem. Rancangan ini dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik perusahaan. Pada rancangan ini memiliki 2 aktor yaitu admin dan karyawan serta memiliki 8 komponen. Admin dapat melakukan log in, kelola data barang, kelola data supplier, kelola data barang masuk, kelola data barang keluar, lihat dan cetak laporan, kelola manajemen user, dan log out. Karyawan dapat login, lihat dan cetak laporan serta mengelola manajemen user dan log out.

#### 4.4. Prototype

Adapun rancangan prototype yang telah dibuat sebagai berikut:

##### a) Halaman Login

Halaman login untuk memasukan username dan password dari pengguna.

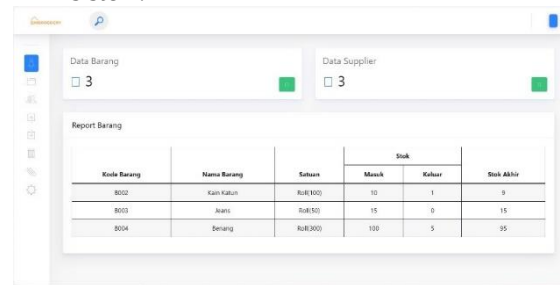


Gambar 8. Halaman Login

Pada gambar 8 menampilkan halaman login, pada halaman ini user harus memasukan username dan password secara benar untuk memasuki sistem.

##### b) Halaman Dashboard

Halaman dashboard adalah tampilan awal dari sistem.

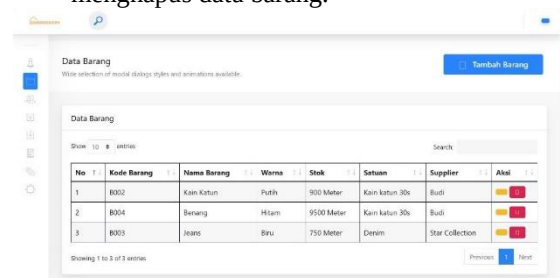


Gambar 9. Halaman Dashboard

Pada gambar 9 menampilkan halaman dashboard, setelah user berhasil login maka user akan memasuki halaman dashboard. Pada halaman ini menampilkan data barang, data supplier, data barang masuk, data barang keluar, laporan dan lain-lain seperti yang ada di sistem.

##### c) Halaman Data Barang

Pada halaman ini user dapat menambahkan dan menghapus data barang.

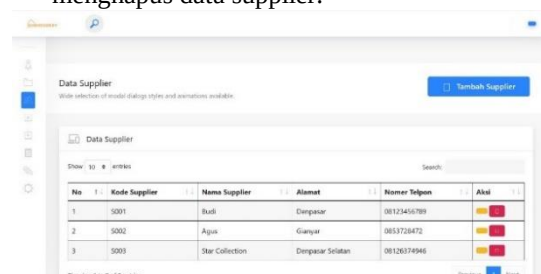


Gambar 10. Halaman Data Barang

Pada gambar 10 menampilkan halaman data barang, user dapat melihat data barang yang sudah diinput. Pada data barang menampilkan kode barang, nama barang, warna barang, stok barang, satuan barang, jenis barang, dan supplier barang.

##### d) Halaman Data Supplier

Pada halaman ini user dapat menambahkan dan menghapus data supplier.



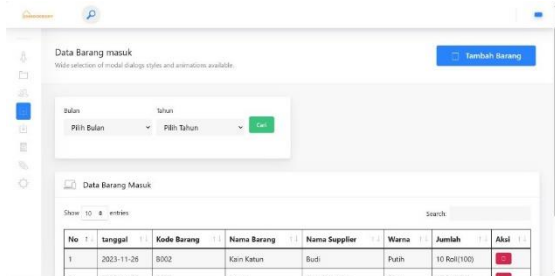
Gambar 11. Halaman Data Supplier

Pada gambar 11 menampilkan halaman data supplier, user dapat melihat data supplier yang sudah diinput. Pada data supplier menampilkan

kode supplier, nama supplier, alamat supplier, dan no telepon supplier.

e) Halaman Barang Masuk

Pada halaman ini user mengelola jumlah barang yang masuk dari supplier.

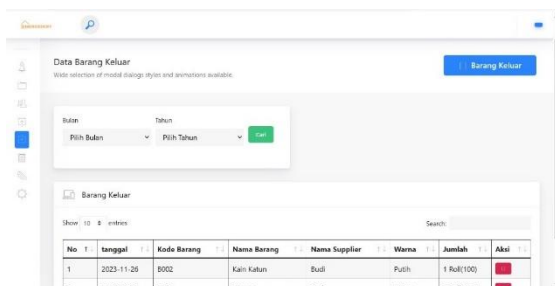


Gambar 12. Halaman Data Barang Masuk

Pada gambar 12 menampilkan halaman data barang masuk, pada halaman ini user dapat melihat data barang masuk yang sudah diinput, serta dapat menambah atau menghapus data barang masuk yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pada halaman data barang masuk menampilkan tanggal, kode barang, nama supplier, nama barang, jumlah masuk, dan satuan barang.

f) Halaman Data Barang Keluar

Pada halaman ini user dapat mengelola jumlah barang yang keluar.

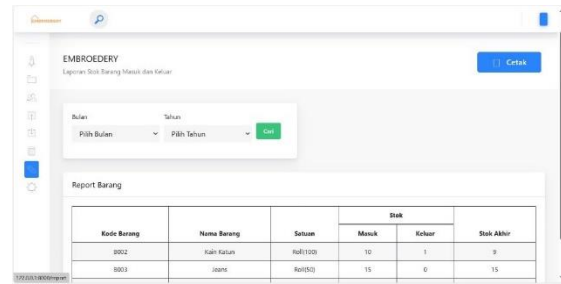


Gambar 13. Halaman Data Barang Keluar

Pada gambar 13 menampilkan halaman data barang keluar, pada halaman ini user dapat melihat data barang keluar yang sudah diinput, serta dapat menambah atau menghapus data barang keluar yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pada halaman data barang keluar menampilkan tanggal, kode barang, nama barang, warna barang, dan jumlah keluar.

g) Halaman Laporan Barang

Pada halaman ini user dapat melihat dan mencetak laporan stok barang.

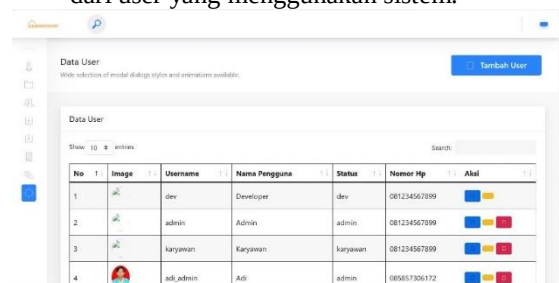


Gambar 14. Halaman Laporan Barang

Pada gambar 14 menampilkan halaman laporan barang, user dapat melihat dan mencetak laporan barang sesuai kebutuhan. Pada halaman laporan barang menampilkan kode barang, nama barang, stok barang, satuan barang.

h) Halaman Manajemen User

Pada halaman ini admin dapat mengelola data dari user yang menggunakan sistem.



Gambar 15. Halaman Manajemen User

Pada gambar 15 menampilkan halaman manajemen user, pada halaman ini admin dapat menambah pengguna/user dari sistem sesuai dengan kebutuhan. Pada halaman manajemen user menampilkan foto user, username, nama user, status, dan no telepon user.

#### 4.5. Pengujian

Pengujian *blackbox* adalah proses menguji perangkat lunak (*software*) atau aplikasi dari sudut pandang pengguna tanpa mengetahui struktur internal atau desain struktur tersebut. Blackbox testing hanya melakukan penilaian dari apakah sistem bisa memberikan output atau hasil sesuai input (informasi atau instruksi yang diterima sistem). Pada penelitian ini menggunakan pengujian *blackbox testing* dengan teknik *decision table technique* teknik ini dilakukan dengan pendekatan sistematis, dimana kombinasi input dalam sebuah tabel. Berikut merupakan hasil pengujian yang dilakukan:

Tabel 1. Pengujian *Blackbox*

| No | Komponen Yang Diuji        | Rancangan Proses                                                             | Hasil Yang Dirahapkan                                                      | Hasil Pengujian |
|----|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1  | Halaman Login              | Masukan username dan password yang benar                                     | Masuk ke Halaman dashboard                                                 | Sesuai          |
| 2  | Halaman Data Barang        | Klik menu data barang                                                        | Muncul tampilan tabel data barang                                          | Sesuai          |
|    |                            | Klik tambah data barang akan muncul form pengisian data barang               | Data akan disimpan di database dan muncul di tabel data barang             | Sesuai          |
| 3  | Halaman Data Supplier      | Klik menu data supplier                                                      | Muncul tampilan tabel data supplier                                        | Sesuai          |
|    |                            | Klik tambah data supplier akan muncul form pengisian data supplier           | Data akan disimpan di database dan akan muncul di tabel data supplier      | sesuai          |
| 4  | Halaman Data Barang Masuk  | Klik menu data barang masuk                                                  | Muncul tampilan tabel data barang masuk                                    | Sesuai          |
|    |                            | Klik tambah data barang masuk akan muncul form pengisian data barang masuk   | Data akan disimpan di database dan akan muncul di tabel data barang masuk  | Sesuai          |
| 5  | Halaman Data Barang Keluar | Klik menu data barang keluar                                                 | Muncul tampilan tabel data barang keluar                                   | Sesuai          |
|    |                            | Klik tambah data barang keluar akan muncul form pengisian data barang keluar | Data akan disimpan di database dan akan muncul di tabel data barang keluar | Sesuai          |
| 6  | Halaman Laporan            | Klik menu laporan                                                            | Muncul tampilan laporan                                                    | Sesuai          |
|    |                            | Klik cetak laporan                                                           | Muncul rincian laporan                                                     | Sesuai          |
| 7  | Halaman User               | Klik menu manajemen user                                                     | Muncul tampilan user                                                       | Sesuai          |
|    |                            | Klik tambah data user akan muncul form pengisian user                        | Data akan disimpan di database dan akan muncul di table data user          | Sesuai          |

Pada tabel 1 dapat dilihat hasil pengujian sistem bahwa sistem program di website sudah berjalan sesuai dengan sebagaimana mestinya dan sistem ini membantu dalam penyajian informasi persediaan barang.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu Penelitian ini menghasilkan sistem informasi persediaan barang yang dimana sistem persediaan barang ini dikembangkan dan dibuat berdasarkan hasil wawancara terhadap pemilik perusahaan dan karyawan perusahaan. Sistem informasi ini dibangun berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan mysql sebagai databasenya. Dalam proses pemogramannya maka didapatkan hasil sistem informasi persediaan barang di CV. Andatu Embroidery berhasil dirancang, dibangun, dan telah dilakukan pengujian sistem menggunakan pengujian *blackbox*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jeperson Hutahaean, KONSEP SISTEM INFORMASI, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2014.
- [2] R. Setiyanto, N. Nurmaesah, and N. S. A. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections," J. Sisfotek Glob., vol. 9, no. 1, pp. 137–142, 2019.
- [3] Amelia and J. Devitra, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang pada Advan Service Center Jambi," J. Manaj. Sist. Inf., vol. 3, no. 1, pp. 856–869, 2018.
- [4] Despita Meisak. "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG MENGGUNAKAN METODE FIFO PADA PT.SHUKAKU JAMBI," MEDIASISFO Vol. 11, No. 2, Oktober 2017.
- [5] R. Santoso and F. S. - STMIK Nusa Mandiri, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Pada Pt.Kencana Mitra Tinelo Jakarta," IJNS - Indones. J. Netw. Secur., vol. 10, no. 3, pp. 135–141, 2021.
- [6] Edy tekat bronto Waluyo, M. I. Hanafri, and Sulaeman, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Gudang Sparepart," Sisfotek Glob., vol. 9, no. 1, pp. 13–19, 2019.
- [7] D. Untuk, M. Salah, S. Syarat, and M. G. Sarjana, "Perancangan sistem informasi persediaan barang ( raw material ) pada pt. giken precision indonesia," skripsi, 2017.
- [8] W. Nugraha and M. Syarif, "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi

- Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website,” JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas), vol. 3, no. 2, pp. 94–101, 2018.
- [9] Julian Fredy, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN STOK BARANG PADA GUDANG PT.BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) TBK,” skripsi, 2021.
- [10] P. K. Malang, T. Informatika, and P. K. Malang, “Implementasi Framework Laravel Dalam Sistem,” vol. 2, no. 2, pp. 35–42, 2019.