

SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : INSTALASI GIZI RS HARAPAN SEHAT JATIBARANG)

Deni Yuniarti, Galih Widyatmojo

Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital
Jl. Kates 5 No. 47 Tembok Banjaran Adiwerna, Tegal
deniyuniarti671@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi banyak yang sudah mulai menggunakan situs. Situs dapat menampilkan informasi yang berisikan dokumen-dokumen media interaktif. Salah satunya penerapan sistem pada gudang barang di instalasi gizi untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Semakin banyak perusahaan yang menggunakan sistem informasi inventaris, semakin banyak membantu suatu perusahaan mereka untuk mengelola keluar masuknya barang dan sebagai evaluasi perusahaan. Tanpa sistem informasi online, informasi bisnis tidak akurat karena sistem manual masih sebagian besar digunakan. Gudang barang sangat penting untuk mengontrol keluar masuknya barang dan berfungsi untuk menyediakan persediaan barang setiap hari. RS Harapan Sehat Jatibarang merupakan salah satu Rumah Sakit yang ada di Jatibarang, yang dalam pembuatan laporan persediaan barang masih menggunakan cara manual. waktu yang sangat lama. Sehingga diperlukan sistem untuk mengelola persediaan barang. Masalah yang sering dihadapi mengalami kesalahan dalam mencatat laporan karena tidak sesuai antara keadaan fisik persediaan dan informasi laporan. Proses pencatatan secara manual oleh admin gudang dengan mencatat satu per satu. Permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana sistem informasi persediaan barang berbasis website (studi kasus : instalasi gizi RS harapan sehat jatibarang). Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web yang efektif dalam mengelola persediaan barang di gudang instalasi gizi RS Harapan Sehat Jatibarang. Metodologi penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi, metode *interview*, *library research*. Metode perancangan yang digunakan metode *Unified Model Language* (UML) melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan *use case diagram*, pembuatan *activity diagram*, pembuatan *sequence diagram*, pembuatan *class diagram*. Pihak yang terlibat pada persediaan barang adalah admin dan logistik. Hasil yang diperoleh adalah data stok barang.

Kata kunci : Persediaan Barang, Sistem Informasi, RS Harapan Sehat

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun ikut berkembang pesat dan memegang peranan yang sangat penting dalam dunia bisnis. Pemanfaatan teknologi informasi sangat penting untuk merevitalisasi perekonomian. Komputer merupakan salah satu teknologi informasi yang tersedia. Penggunaan komputer dalam teknologi informasi sangat membantu bisnis dalam mengelola datanya. Teknologi sangatlah penting mengingat kebutuhan akan data yang cepat dan akurat.

Gudang barang sangat penting untuk mengontrol keluar masuknya barang dan berfungsi untuk menyediakan persediaan barang setiap hari. RS Harapan Sehat Jatibarang merupakan salah satu Rumah Sakit yang ada di Jatibarang, yang dalam pembuatan laporan persediaan barang masih menggunakan cara manual. permasalahan yang sering dihadapi mengalami kesalahan dalam mencatat laporan karena tidak sesuai antara keadaan fisik persediaan dan informasi laporan. Proses pencatatan secara manual oleh admin gudang dengan mencatat satu per satu membutuhkan waktu yang sangat lama. Sehingga diperlukan sistem untuk mengelola persediaan barang.

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan merancang sistem informasi

untuk pencatatan keluar masuknya barang. Sistem informasi berbasis web ini dibangun untuk memudahkan pencarian informasi persediaan barang, serta memudahkan admin gudang dalam melakukan penginputan dan pengeluaran barang secara digital.

Tujuan dalam peneliti adalah untuk mengetahui proses persediaan barang di instalasi gizi RS Harapan Sehat Jatibarang yang membutuhkan sistem berbasis web guna mempermudah pencatatan antara admin dan logistik, mempercepat proses keluar masuk barang serta meminimalisir kesalahan dibandingkan metode manual, dan memberikan akses informasi persediaan secara real-time agar pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan tepat.

Penyelesaian masalah dilakukan dengan membangun sistem informasi berbasis web yang dapat diakses secara digital untuk mencatat keluar masuknya barang. Pengembangan sistem mencakup tahap perancangan, pembangunan, pengujian, serta dokumentasi teknis. Sistem ini juga memperhatikan pengalaman pengguna agar mudah digunakan oleh admin gudang. Selain aspek teknis, rencana anggaran seperti kebutuhan hosting dan infrastruktur juga diperhitungkan agar sistem dapat berjalan dengan optimal.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Definisi sistem informasi adalah suatu himpunan komponen yang saling berinteraksi dan terintegrasi, yang dirancang untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efisien dan efektif [1].

Sedangkan definisi lain sistem informasi adalah sistem yang dirancang untuk menghimpun, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi di dalam suatu organisasi. Keberadaan sistem ini berperan penting dalam mendukung peningkatan efisiensi dan efektivitas operasional, memperbaiki kualitas produk dan layanan, serta memperkuat komunikasi dan kolaborasi antara pengelola dan pengguna layanan organisasi [2].

Menurut pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa siste informasi adalah kumpulan komponen terintegrasi yang mengelola data menjadi informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan pencapaian tujuan organisasi.

2.2. Website

Website dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang saling terhubung dan digunakan untuk menyajikan berbagai jenis konten seperti informasi, tulisan, gambar, video, animasi, serta suara. Halaman-halaman ini diakses melalui jaringan internet dan berfungsi sebagai media penyampaian informasi secara digital kepada pengguna [3]. Sedangkan definisi lain website atau situs dapat diartikan sebagai Kumpulan halaman yang digunakan menampilkan informasi, teks, gambar yang diam atau bergerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semua itu yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk satu bangunan yang saling berkaitan yang dimana mereka akan saling terhubung dengan jaringan masing-masing [4].

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung melalui jaringan internet dan digunakan untuk menampilkan berbagai jenis informasi, baik dalam bentuk teks, gambar, suara, video, maupun animasi, yang dapat bersifat statis maupun dinamis, serta berfungsi sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi secara digital.

2.3. Metode Waterfall

Definisi metode waterfall adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang paling banyak digunakan dalam proses pembangunan sistem. Model ini mengikuti alur kerja yang sistematis dan terstruktur, di mana setiap tahap pengembangan dilakukan secara berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan [5].

Sedangkan definisi lain metode waterfall, yang juga dikenal sebagai siklus hidup klasik (*classic life cycle*), sebenarnya memiliki nama resmi "*Linear Sequential Model*". Model ini menggambarkan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Proses dimulai dari perumusan kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan tahap perencanaan, pemodelan, pembangunan sistem, hingga tahap implementasi atau penyerahan sistem kepada pengguna, dan diakhiri dengan dukungan terhadap perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan [6].

Menurut pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa metode waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Proses ini dimulai dari analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perencanaan, perancangan, pembangunan, pengujian, implementasi, hingga pemeliharaan sistem.

2.4. Unified Modelling Language (UML)

Definisi *Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa yang fungsinya memvisualisasi, menspesifikasi, dan membangun untu proses pembuatan perangkat lunak [7]. Sedangkan definisi lain Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa standar yang digunakan dalam menggambarkan, mendokumentasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. UML adalah metode pengembangan sistem berbasis objek yang juga berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses perancangan dan pengembangan sistem[8].

(Unified Modeling Language), yang menjelaskan rancangan prosedur sistem yang dijalankan melalui beberapa fase, antara lain:

a. Pembuatan *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan jenis diagram UML fungsi dari diagram use case dapat mendeskripsikan bagaimana hubungan interaksi antar pengguna ke sistemnya.

b. Pembuatan *Activity Diagram*

Definisi activity diagram merupakan Model visual ini menggambarkan secara rinci alur aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem selama proses kerjanya. Di dalam model tersebut, juga terdapat elemen-elemen yang menunjukkan fungsi kondisional (pengambilan keputusan berdasarkan kondisi tertentu) serta mekanisme perulangan yang memungkinkan aktivitas tertentu dijalankan berulang kali sesuai kebutuhan [9].

c. Pembuatan *Sequence Diagram*

Definisi sequence diagram adalah representasi visual yang menggambarkan interaksi antar komponen dalam suatu sistem, yang menunjukkan bagaimana proses dijalankan secara bersamaan serta bagaimana pesan dikirimkan dan respon dikembalikan dalam urutan waktu tertentu [9].

d. Pembuatan *Class Diagram*

Definisi class diagram adalah untuk memodelkan kelas-kelas dalam sistem, termasuk atribut, metode, dan hubungan antar kelas. Dalam perancangan sistem informasi perpustakaan, class diagram diharapkan menghasilkan model yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Model yang baik ini menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan serta implementasi sistem informasi perpustakaan yang efektif [10].

2.5. Persediaan

Definisi persediaan adalah aktivitas yang terdiri untuk dijual, proses produksi, atau sebagai bahan untuk perlengkapan digunakan untuk produksi atau pemberian jasa [3]. Sedangkan definisi lain dari persediaan adalah sejumlah barang atau bahan yang disimpan dan dikelola dengan tujuan mempermudah proses produksi, sehingga kegiatan produksi dapat berjalan lancar tanpa hambatan akibat kekurangan bahan baku atau komponen. Persediaan ini berfungsi sebagai cadangan yang memastikan ketersediaan barang yang dibutuhkan pada saat produksi berlangsung [11].

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa persediaan adalah aset berupa barang atau bahan yang disimpan dan dikelola untuk dijual, digunakan dalam proses produksi, atau sebagai perlengkapan, dengan tujuan memastikan kelancaran produksi dan penyediaan jasa tanpa gangguan akibat kekurangan bahan.

2.6. PHP

Definisi PHP merupakan bahasa yang berjalan disisi server untuk membuat website. PHP dirancang untuk pengembangan web supaya hasil halaman bersifat dinamis PHP dirancang agar mudah dipelajari, bahkan oleh pemula, dan sering digunakan untuk membangun situs web yang dinamis dan interaktif. Bahasa ini mendukung berbagai basis data seperti MySQL, PostgreSQL, dan SQLite, yang memungkinkan pengembangan sistem informasi web yang lebih kompleks seperti sistem manajemen konten (CMS), situs e-commerce, hingga sistem informasi berbasis data [12].

2.7. MYSQL

Definisi sistem basis data yang mendukung skrip PHP dan menggunakan bahasa SQL (Structured Query Language) yang sederhana. MySQL juga memiliki escape character yang sama dengan PHP, sehingga mempermudah integrasinya. Selain itu, MySQL dianggap sebagai salah satu database tercepat pada saat itu. Sistem table yang saling terhubung atau basis data yang berelasi yang mampu bekerja dengan baik. MySQL salah satu bahasa scripting basis yaitu SQL. SQL konsepnya untuk mengoperasikan basis data utamanya untuk pemasukan, seleksi, hapus dan perubahan data yang dapat berjalan dengan mudah secara otomatis [11].

2.8. HTML

Definisi HTML (Hypertext Markup Language) adalah Bahasa pengkodean atau pemrograman yang sering digunakan untuk membangun website untuk di tampilkan dalam web browser [13]. Sedangkan definisi lain HTML adalah singkatan dari Hypertext Markup Language. HTML merupakan bahasa markup yang digunakan untuk menentukan format atau gaya teks yang ditandai. Dokumen HTML menjadi dasar dari seluruh konten yang tampil di World Wide Web (WWW), yang terdiri dari dua komponen utama: konten informasi dan seperangkat instruksi untuk mengarahkan komputer bagaimana menampilkan konten tersebut. Setiap dokumen HTML minimal harus memuat empat elemen utama, yaitu [14]:

```
<html> ... </html>
<head> ... </head>
<title> ... </title>
<body> ... </body>
```

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat dan mengatur tampilan konten di website melalui web browser, dengan elemen-elemen seperti <html>, <head>, <title>, dan <body> sebagai struktur dasarnya.

2.9. XAMPP

Definisi XAMPP adalah mempermudah proses pengembangan web karena menyediakan lingkungan server yang lengkap, tanpa perlu konfigurasi yang kompleks seperti pada server online. Karena bersifat open source, XAMPP dapat diunduh dan digunakan secara gratis di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, dan macOS [15]. Sedangkan definisi lain XAMPP adalah sebuah software paket yang berfungsi sebagai web server lokal. XAMPP digunakan untuk menjalankan dan mengembangkan website berbasis PHP secara offline di komputer lokal (localhost), tanpa perlu koneksi internet [16].

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah software open source yang digunakan untuk mempermudah pengembangan website berbasis PHP secara offline di komputer lokal dengan menyediakan lingkungan server lengkap tanpa konfigurasi yang kompleks.

2.10. Visual Studio Code

Definisi editor kode sumber yang ringan namun sangat powerful, dikembangkan oleh Microsoft. VS Code dirancang untuk berjalan di desktop dan mendukung berbagai bahasa pemrograman, termasuk JavaScript, Python, C++, dan banyak lainnya melalui ekstensi [17]. Sedangkan definisi lain visual studio code merupakan editor teks yang ringan namun kuat, dikembangkan oleh Microsoft dan mendukung berbagai sistem operasi seperti Linux, macOS, dan Windows. Editor ini secara bawaan mendukung

bahasa pemrograman seperti JavaScript, TypeScript, dan Node.js. Selain itu, dukungan terhadap bahasa lain seperti C++, C#, Python, Go, dan Java dapat ditambahkan melalui plugin yang tersedia di marketplace Visual Studio Code [18].

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa visual studio code adalah editor kode sumber ringan dan powerful buatan Microsoft yang mendukung berbagai bahasa pemrograman melalui ekstensi, serta dapat digunakan di Windows, macOS, dan Linux.

2.11. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menyoroti pengembangan sistem informasi persediaan barang berbasis website dengan studi kasus pada Instalasi Gizi RS Harapan Sehat Jatibarang. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti telah mengkaji berbagai referensi yang relevan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fu'adi dengan judul "Sistem Informasi Inventory Barang Habis Pakai Di Akademi Komunitas Negeripacitan Berbasis Web". Dalam penelitian tersebut membahas tentang suatu sistem inventory untuk mencatat persediaan barang kedalam database. Sistem ini dapat mengurangi kesalahan dalam menginput data seta pembuatan laporan yang sesuai dengan kebutuhannya [12].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hakim dengan judul "Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV Telaga Berkat". Dalam penelitian ini membahas tentang pengelolaan proses persediaan barang dan mempermudah proses pengelolaan data [19].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sika & Putri dengan judul "Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Berbasis Web Pada Toko Putra Gresik". Dalam penelitian ini membahas tentang sistem pengelolaan persediaan stok barang. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi untuk membantu mengatasi perselisihan jumlah persediaan barang, dokumen atau kertas dalam jumlah banyak dan mempermudah mengontrol informasi [15].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

- Metode Observasi merupakan metode penelitian lapangan. data yang diperoleh menggunakan metode ini yaitu menganalisis sistem persediaan barang dengan kepala gudang RS Harapan Sehat Jatibarang. Pengumpulan data yang diperoleh akan menjadi pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap permasalahan yang diambil oleh peneliti secara langsung.
- Metode Interview Menurut istilah Karim adalah komunikasi dua arah untuk pengumpulan data dari responden dengan mengemukakan pertanyaan dan

jawaban pada pihak yang bersangkutan yang berkaitan dengan sistem persediaan barang untuk melengkapi penelitian. Sedangkan menurut peneliti metode interview merupakan wawancara dengan Kepala Ruang Instalasi Gizi RS Harapan Sehat Jatibarang dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang berhubungan dengan masalah atau topik penelitian yang akan dibahas secara langsung.

c. Library Research

Menurut istilah Adi Swasono, adalah pengumpulan data dari buku kuliah, perpustakaan atau karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian. Sedangkan menurut peneliti teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan mencari sumber referensi dari buku-buku, google, jurnal, serta mencari dan mempelajari dari media sosial yang dapat dijadikan acuan untuk menganalisis sistem.

3.2. Metode Analisis

Pada tahap analisis, fokus utama adalah memahami masalah yang dihadapi serta mengidentifikasi kebutuhan sistem yang diusulkan berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah. Analisis ini mencakup:

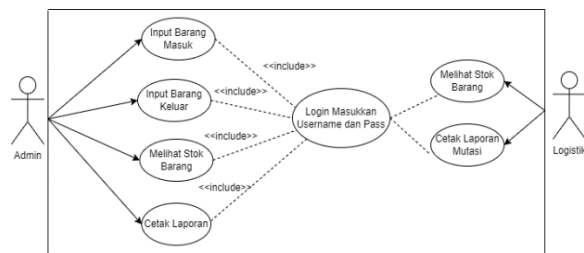
- Survei terhadap sistem yang sedang berjalan
Pada tahap ini dilakukan di RS Harapan Sehat Jatibarang dengan mengamati langsung ke instalasi gizi dan melakukan wawancara secara langsung kepada Kepala Ruangan instalasi gizi berkaitan dengan sistem informasi yang sedang berjalan.
- Analisis temuan survey
Setelah memperoleh data dan informasi, maka dilakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh melalui survey.
- Identifikasi kebutuhan informasi
Mengidentifikasi informasi yang kurang pada sistem yang berjalan dan dokumen masuk, proses sampai dengan keluar menentukan sistem informasi yang dibutuhkan pada sistem baru.
- Identifikasi persyaratan sistem
Mengidentifikasi suatu sistem yang layak untuk persediaan barang habis pakai di instalasi gizi RS Harapan Sehat Jatibarang.

3.3. Metode Perancangan

Dalam Laporan Tugas Akhir ini, teknik perancangan yang diterapkan adalah UML (Unified Modeling Language), yang menjelaskan rancangan prosedur sistem yang dijalankan melalui beberapa fase, antara lain:

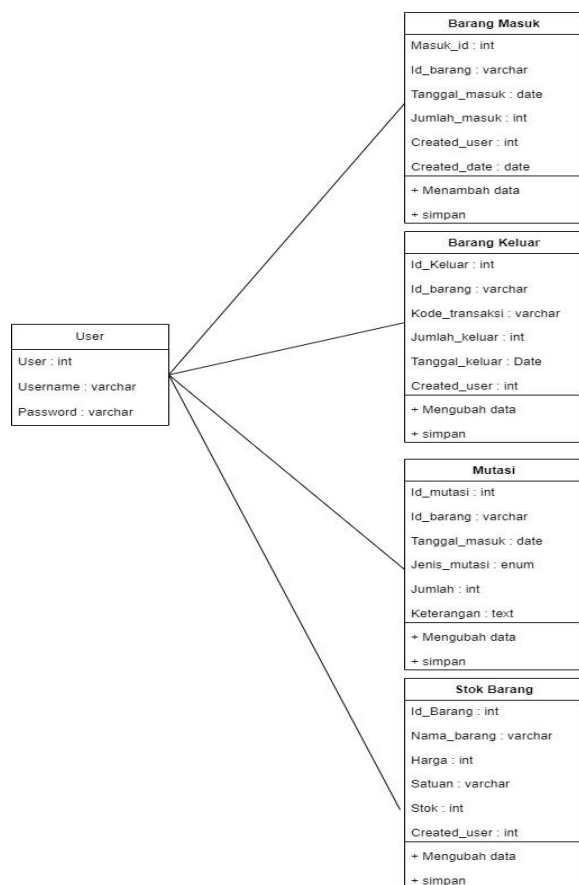
- Pembuatan Use Case Diagram
- Pembuatan Activity Diagram
- Pembuatan Sequence Diagram
- Pembuatan Class Diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Use Case

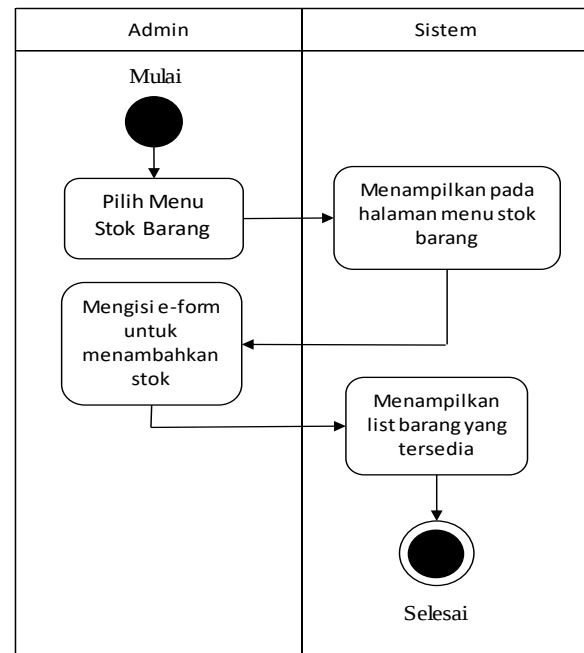
Keterangan gambar 1: pertama admin memasukkan username dan password. Kemudian admin memilih menu input barang masuk. Admin memilih menu input barang keluar, memilih menu melihat stok barang serta dapat dicetak laporannya. Sedangkan logistik memasukkan username dan password kemudian hanya dapat melihat menu stok barang serta dapat mencetak laporan mutasi.



Gambar 2. Class Diagram

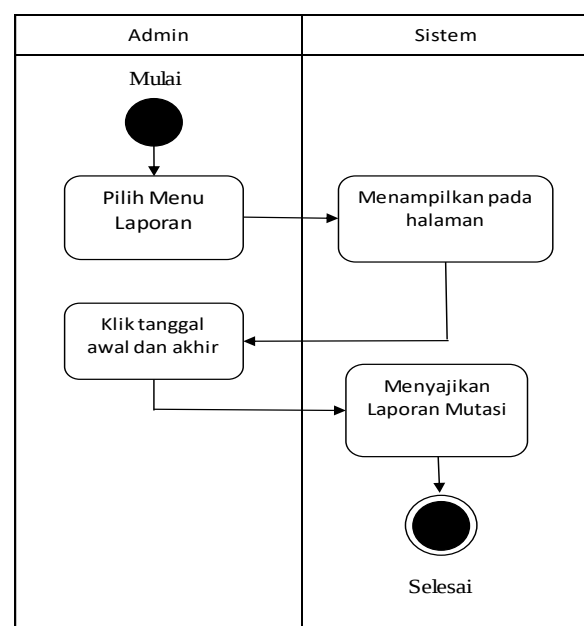
Keterangan gambar 2: terdapat class user yang mempunyai atribut user, username, dan password. Terdapat class barang masuk yang mempunyai atribut masuk_id, id_barang, tanggal_masuk, jumlah_masuk, created_user, dan created_date. Kemudian fungsinya dapat menambahkan data lalu di simpan. Terdapat class barang keluar yang mempunyai atribut id_keluar, id_barang, kode_transaksi, jumlah_keluar, tanggal_keluar, dan created_user. Kemudian

fungsinya dapat mengubah data lalu di simpan. Terdapat class mutasi yang mempunyai atribut id_mutasi, id_barang, tanggal_masuk, jenis_mutasi, jumlah, dan keterangan. Kemudian fungsinya dapat mengubah data lalu di simpan. Terdapat class stok barang yang mempunyai atribut id_barang, nama_barang, harga, satuan, stok, created_user. Kemudian fungsinya dapat mengubah data lalu di simpan.



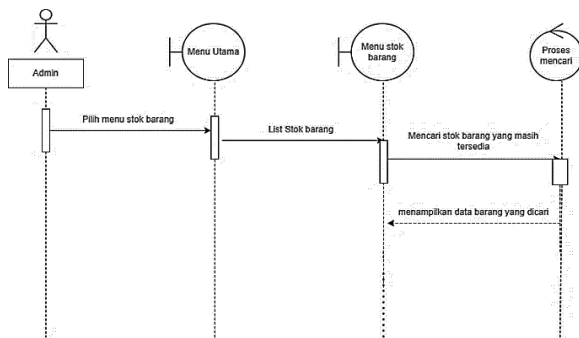
Gambar 3. Menu Stok Barang

Keterangan gambar 3: admin memilih menu stok barang kemudian sistem menampilkan pada halaman menu stok barang. Admin mengisi e-form untuk menambahkan stok lalu sistem tersebut menampilkan list barang yang tersedia.



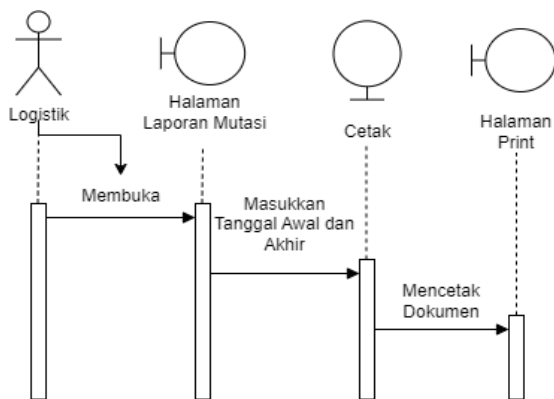
Gambar 4. Laporan Mutasi Logistik

Keterangan gambar 4: admin memilih menu laporan sistem menampilkan halaman kemudian admin mengklik tanggal awal dan akhir sistem tersebut menyajikan laporan mutasi.



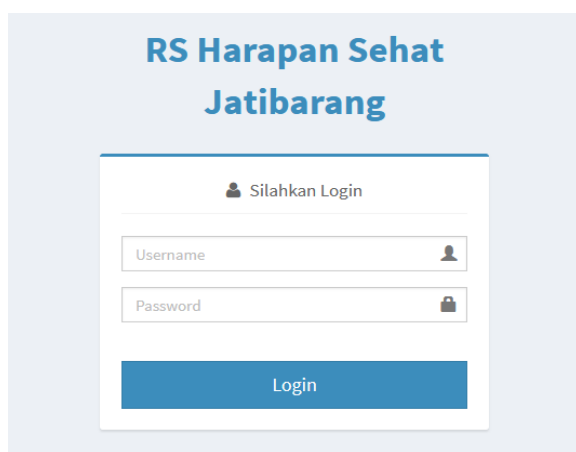
Gambar 5. Stok Barang Admin

keterangan gambar 5: setelah berhasil login pada menu utama admin dapat memilih menu stok barang. Terdapat menu stok barang admin dapat mengelompokkan stok barang terdapat menu proses pencarian. Admin mencari stok barang yang masih tersedia lalu akan menampilkan data barang yang dicari.



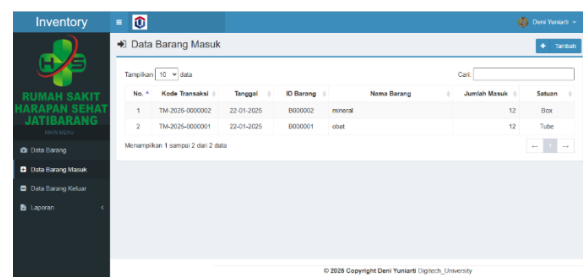
Gambar 6. Laporan Mutasi Logistik

Keterangan gambar 6: logistik dapat membuka menu halaman laporan mutasi, terdapat menu cetak admin memasukkan tanggal awal dan akhir, terdapat menu halaman print admin dapat mencetak dokumen.



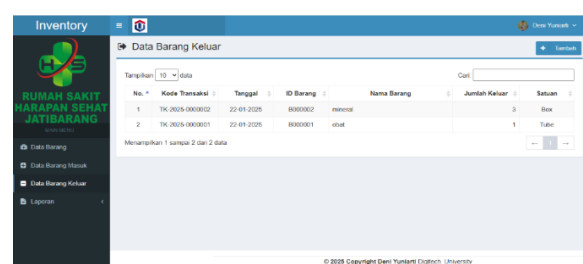
Gambar 7. Halaman Login

Penjelasan gambar pada deskripsi operasional ini menunjukkan proses login pada sistem. Pengguna diminta untuk memasukkan username dan password sesuai dengan akun admin atau akun yang telah terdaftar pada halaman login. Setelah mengisi data tersebut, pengguna dapat menekan tombol masuk untuk melakukan proses validasi. Jika data yang dimasukkan benar, maka pengguna akan berhasil masuk dan diarahkan langsung ke halaman utama sesuai dengan jenis akun yang digunakan. Namun, jika username atau password yang dimasukkan salah, sistem akan meminta pengguna untuk mengulangi pengisian data login dengan benar.



Gambar 8. Halaman Login

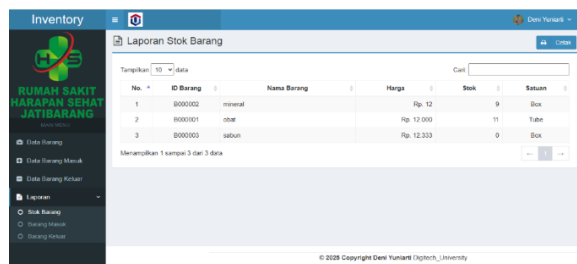
Penjelasan gambar pada deskripsi operasional ini menunjukkan alur penggunaan halaman barang masuk dalam sistem. Pengguna dapat langsung mengakses halaman barang masuk dengan mengklik menu yang tersedia. Untuk menambahkan data barang masuk, pengguna cukup menekan tombol "tambah" yang kemudian akan menampilkan e-form yang harus diisi sesuai dengan detail barang yang masuk. Setelah seluruh data dalam form diisi dengan lengkap, pengguna dapat menekan tombol "simpan" untuk menyimpan data tersebut. Data barang masuk yang baru ditambahkan akan secara otomatis muncul pada daftar barang masuk dalam sistem.



Gambar 9. Halaman Barang Keluar

Penjelasan gambar pada deskripsi operasional ini menggambarkan proses penggunaan halaman barang keluar dalam sistem. Pengguna dapat langsung mengakses halaman barang keluar dengan mengklik menu yang tersedia. Jika ingin menambahkan data barang keluar, pengguna dapat menekan tombol "tambah" yang akan menampilkan e-form untuk diisi dengan informasi barang yang keluar. Setelah seluruh data terisi dengan lengkap, pengguna dapat mengklik tombol "simpan", dan data barang keluar yang baru

akan secara otomatis ditampilkan pada daftar di halaman tersebut.



Gambar 10. Halaman Laporan

Penjelasan gambar pada deskripsi operasional ini menjelaskan alur penggunaan halaman laporan dalam sistem. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih jenis laporan yang ingin dicetak, seperti laporan data barang, barang masuk, atau barang keluar. Setelah memilih jenis laporan, pengguna dapat langsung mengklik tombol "cetak" untuk mencetak laporan data barang. Sementara itu, untuk mencetak laporan barang masuk atau keluar, pengguna perlu menentukan rentang waktu dengan memilih tanggal awal dan akhir terlebih dahulu. Setelah itu, laporan dapat langsung dicetak sesuai periode yang dipilih.

4.1. Pengujian (Testing)

Tabel 1. Pengujian

No.	Fitur/Halaman	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
1	Login	User memasukkan username dan password	login akan diarahkan ke halaman dashboard	Berhasil
2	Halaman data barang	Admin menambahkan untuk melengkapi data barang masuk	Menampilkan data masuk	Berhasil
3	Halaman barang masuk	Admin menambahkan data barang masuk	Menampilkan data barang masuk	Berhasil
4	Halaman barang keluar	Admin mengklik data keluar	Menampilkan data barang keluar	Berhasil
5	Halaman laporan	Admin dapat memilih laporan yang akan dicetak	Menampilkan halaman data laporan	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah menyelesaikan penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut: Sistem pencatatan persediaan yang ada di RS Harapan Sehat Jatibarang ada beberapa tahapan meliputi sistem permintaan barang, pengecekan permintaan barang, hingga penerimaan barang. Pencatatan persediaan sudah dilakukan setiap saat agar meminimalisir kesalahan dalam penerimaan maupun pengeluaran barang, karena sistem yang ada masih menggunakan manual. Dalam perhitungan dan pencatatan persediaan sangat dibutuhkan sistem untuk membantu suatu perusahaan, agar persediaan yang dimiliki dapat dikontrol setiap saat atau pada saat transaksi selesai. Berdasarkan hasil penelitian di atas, memberikan saran sebagai berikut: Sistem informasi ini diharapkan dapat diperbaiki dan dikembangkan berbasis web atau aplikasi dengan pemeliharaan sistem secara rutin dan pembaruan fitur agar mempermudah seperti adanya notifikasi level stok. Meningkatkan aspek kinerja sistem untuk memajukan pencatatan persediaan agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam ketersediaan barang. Memperbaiki proses penyusunan permintaan pengadaan barang tanpa harus melalui banyak prosedur manual. Melakukan dokumentasi terhadap standar yang berjalan saat ini, dengan ini kedepannya perusahaan akan lebih mudah untuk mengembangkan untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maydianto and M. R. Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," *J. Comasie*, vol. 02, pp. 50–59, 2021.
- [2] M. F. Adham, "Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 264–275, 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i1.7815.
- [3] A. Patappari and N. Muhlis, "Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Throve Store Soppeng," vol. 6, no. April, 2023.
- [4] S. Evana, "Implementasi Stock Opname Dalam Pengendalian Persediaan Barang Jadi Pada Gudang Pt Kbn Prima Logistik Penulis," *J. Bisnis, Logistik dan Supply Chain*, vol. 4, no. 1, pp. 20–30, 2024.
- [5] W. Nigsih and H. Nurfauziah, "Perancangan model waterfall dan metode prototype untuk pengembangan aplikasi pada sistem informasi," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–19, 2024, doi: 10.62386/jised.v2i1.50.
- [6] A. Abdul Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. October, 2020.
- [7] A. Pratama and Rusliyawati, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web," *Syntax Lit. ; J. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 9, pp. 15304–15313, 2023, doi: 10.36418/syntax-literate.v7i9.14255.
- [8] A. B. Citra, A. Voutama, and N. Heryana, "Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perencanaan Sistem Penyewaan Baju Adat Berbasis Website," *INFORMATIKA*, vol. 14, no. 2, p. 26, 2023, doi: 10.36723/juri.v14i2.445.
- [9] Y. Septiani, E. Aribbe, and R. Diansyah, "ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS

- ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru),” *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 3, no. 1, pp. 131–143, 2020, doi: 10.36378/jtos.v3i1.560.
- [10] E. Triandini and I. Gede Suardika, “Buku Desain Proyek Menggunakan UML,” pp. 1–118, 2020, [Online]. Available: <https://evitriandini.stikom-bali.ac.id/2buku/buku1.pdf>
- [11] R. P. Wicaksono and A. Widodo, “Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV. Patriot Kencana Medika Kudus,” *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 3, no. 1, pp. 42–50, 2020, doi: 10.30873/simada.v3i1.2035.
- [12] A. Fu’adi, A. Prianggono, and E. Wijayanti, “Sistem Informasi Inventori Barang Habis Pakai di Akademi Komunitas Negeri Pacitan Berbasis Web,” *J. Electr. Electron. Mech. Inform. Soc. Appl. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–17, 2022, doi: 10.58991/eemisas.v1i1.4.
- [13] M. Muthohir, *Mudah Membuat Web Bagi Pemula*, vol. 01. Semarang: Semarang. Yayasan Prima Agus Teknik Redaksi, 2021.
- [14] M. Orisa, A. Faisol, and M. Ibrahim Ashari, “Perancangan Website Company Profile Menggunakan Design Science Research Methodology (Dsrm),” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 160–164, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2576.
- [15] S. N. Rakhmah, P. Aisyiyah, and R. Devi, “Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Berbasis Web Pada Toko Putra Gresik,” no. 11, pp. 157–164, 2021.
- [16] N. E. Lim and M. Silalahi, “Rancang Bangun Sistem E-Administrasi Berbasis Codeigniter Framework Di Kp2a Batam,” *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–46, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v8i1.6639.
- [17] A. H. Sulasmoro, “Buku ajar algoritma dan pemrograman I,” p. 100, 2022.
- [18] R. S. Martin and Y. Dewanto, “Prototipe kunci pintu otomatis menggunakan sensor kamera berbasis raspberry,” *J. Teknol. Ind.*, vol. 12, no. 1, pp. 21–29, 2023.
- [19] Z. Hakim, L. Sakuroh, and S. Awaludin, “Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV Telaga Berkat,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i1.214.