

SISTEM INFORMASI *INVENTORY* BARANG PADA PT FAJAR BUKIT OLAT OJONG SUMBAWA BERBASIS *DESKTOP*

Fitri Mulyani¹, Yudi Mulyanto², Sari Noviana³¹ Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa*Corresponding Author email: ¹mulyani.fitri@uts.ac.id, ²mulyanto.yudi@uts.ac.id, ³noviana.sari@uts.ac.id

Abstrak

Diterima
Bulan Mei 2019

Diterbitkan
Bulan Juli 2019

Keyword :
Sistem,
Perancangan,
Gudang, desktop.

Sistem Informasi Inventory Barang Pada PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa Berbasis Desktop. Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa. Pembimbing. (I) Yudi Mulyanto, S.Kom, M.Kom., (II) Sari Noviana, M.Si.PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa atau UD Fajar Samudra selama 10 tahun ini menggunakan sistem informasi yang manual untuk menangani kegiatan pendataan barang berupa karung-karung dan alat-alat pabrik. Ada beberapa hal yang penting pada pendataan barang, pertama tentang pendataan barang masuk dari distributor dan keluar. Kedua, tentang pembuatan laporan barang masuk, laporan barang keluar, ataupun laporan stok barang. Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan seperti pencatatan barang yang masuk dari distributor yang masih manual dengan menggunakan selembar kertas dan dimasukan ke microsoft excel. Pembuatan laporan barang masuk, laporan barang keluar dan laporan stok barang juga salah satu permasalahan yang ada saat ini. Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah memberikan solusi dengan merancang aplikasi yang berbasis desktop sehingga dapat membantu meningkatkan kinerja dalam pendataan barang dan pembuatan laporan.

I. Pendahuluan

Perusahaan UD. Fajar Samudra atau PT. Fajar Bukit Olat Ojong merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan/usaha dagang (pengelolaan gabah menjadi beras). Dalam menjalankan bisnis perusahaannya, gudang pada PT. Fajar Bukit Olat Ojong atau yang dikenal dengan merk beras 69 atau saat ini dikenal dengan merk beras 169 memerlukan pengolahan sistem informasi *inventory* yang baik, selain itu proses manual lain yang terjadi yaitu dalam melakukan *stock opname* koreksi stok barang berupa karung dan alat yang ada di gudang, *stock opname* yaitu pengecekan barang hilang ataupun rusak. Pengecekan ini dilakukan dengan mencatat secara manual dan dibandingkan dengan data barang yang ada di dalam komputer, masalah seperti ini dapat berdampak pada pendapatan perusahaan jika ada barang yang salah dalam penghitungannya, sebab barang tersebut menjadi faktor penunjang proses produksi beras 169. Setelah proses tersebut akan dilakukan pembuatan laporan yang nantinya akan diserahkan kepada pemilik pabrik. Jika ada data yang kurang maka akan terjadi kesalahan yang mengakibatkan melakukan penghitungan data kembali, sehingga proses-proses *stock opname* yang dilakukan membutuhkan waktu lagi untuk mengecek fisik.

Oleh karena itu solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang timbul tersebut dengan cara dirancangnya suatu aplikasi Sistem Informasi *Inventory* Barang pada PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa berbasis desktop. Sehingga nantinya sistem

ini dapat menggantikan sistem manual menjadi lebih maksimal dalam pelaksanaannya

II. Metode Penelitian

Dalam pengembangan sistem yang dibangun, penulis menggunakan beberapa alat bantu berupa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terapan ini terdiri dari:

A. Dokumentasi

Pada teknik dokumentasi data-data yang berkenaan dengan penelitian didapat dengan cara mengumpulkan data-data yang sudah ada di PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa. Data-data tersebut berupa data pembelian dan data *supplier/distributor*.

B. Studi Pustaka

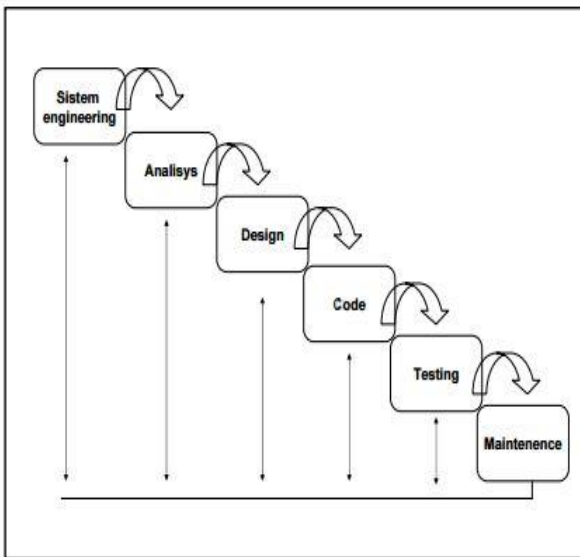
Studi pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang bersumber dari buku-buku dan dokumen yang berhubungan dengan sistem yang dibangun pada penelitian. Studi kepustakaan yang digunakan untuk memperoleh data serta informasi dalam penelitian ini meliputi:

1. Buku referensi yang berhubungan dengan analisa dan desain sistem, *inventory* dan Delphi 7.
2. Jurnal dan tugas akhir yang berhubungan dengan penelitian.

- Artikel yang digunakan adalah artikel yang diunduh dari internet yang berkaitan dengan masalah pada penelitian ini.

2.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Dasar pertimbangan penulis memilih metode ini adalah pembangunan sistem informasi dapat dikerjakan secara teratur karena semua tahap harus diselesaikan terlebih dahulu, setelah itu mengecek kesalahan dan memperbaikinya. Tidak seperti *prototype* yang selalu mengecek kesalahan disetiap tahap yang dimana kemungkinan penulis untuk bingung dengan alur pembuatan sistem bisa terjadi.



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak *Waterfall*

Berikut penjelasan tahap-tahap metode *waterfall* dalam penelitian ini:

- Sistem Engineering**
Pada langkah ini, penulis melakukan identifikasi masalah dan pembentukan kesepakatan waktu pengerjaan dengan *user*. Waktu pengerjaan diawali dengan identifikasi masalah hingga hasil dengan waktu dari minggu pertama Maret hingga Juli.
- Analisys (Analisis)**
Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem, diawali dengan menganalisa kebutuhan pengguna/*user*, setelah itu menganalisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Hasil analisa yang baik akan didapatkan jika melakukan pengumpulan data terlebih dahulu. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi pustaka.
- Design (Desain)**

Langkah ini merupakan desain sistem, diawali dengan membuat bisnis proses, diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD). Selanjutnya tahapan merancang model data dan perancangan *user interface* untuk melihat gambaran umum desain serta segala fungsional yang diperlukan oleh pengguna sistem nantinya.

- Code (Kode)**
Langkah ini merupakan penulisan kode program, dimana penulis akan menerjemahkan desain sistem dalam bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data.
- Testing (Pengujian)**
Setelah penulisan kode program selesai, maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Pada langkah pengujian program ini, penulis akan melakukan pengujian dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*.

2.2 Analisa Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian saya selama hampir 2 tahun bekerja di PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa., pada bagian *inventory* barangnya masih belum memiliki sistem, Data-data yang ada hanya berupa data yang dicatat pada selembar kertas dan data tersebut disimpan didalam *microsoft excel* dan dikelola dalam bentuk arsip sehingga relatif lambat untuk melakukan koreksi dan pengawasan. Pengawasan hanya dilakukan apabila atasan menanyakan ketersediaan karung maupun alat sehingga sering terjadi selisih dengan jumlah yang ada di gudang.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Analisis Perangkat

Kebutuhan spesifikasi minimum pada Sistem Informasi *Inventory* Barang Pada PT Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa Berbasis Dekstop terdiri dari kebutuhan spesifikasi minimum untuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

3.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan Sistem Informasi ini, kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk menunjang sistem adalah perangkat keras komputer kompatibel dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini:

Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan adalah:

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Spesifikasi	Kebutuhan
1	CPU	Intel dual Core
2	Harddisk	320GB
3	RAM	2GB DDR3

	VGA	1 GB
5	Printer	Epson L360

3.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer untuk menjalankan Sistem Informasi Pengelolaan Sarana dan Aset ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Spesifikasi	Kebutuhan
1.	Sistem Operasi	Windows 7
2.	Database	MySQL
3.	Software pembuatan	Delphi
4.	Editor Gambar	CorelDraw X7
5.	Software Perancangan	Visio

3.1.3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem harus bereaksi terhadap *input* tertentu dan bagaimana sistem harus berperilaku dalam situasi tertentu. Sebagai contoh adalah bagaimana sistem beroperasi terhadap *input*, informasi atau bentuk informasi yang bagaimana yang harus ditampilkan, dan sebagainya.

Berikut adalah beberapa kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi oleh sistem, dalam hal ini adalah sistem informasi *inventory* barang .

1. Sistem dapat memenejemen data, yaitu memasukkan data, mengedit data dan menghapus data.
2. Sistem dapat menginformasikan kode barang , nama barang dan jumlah stok yang ada di gudang, sehingga mempermudah dalam pencarian data barang tertentu dan juga jumlah stokbarang yang masih ada di gudang.
3. Sistem dapat menginformasikan jumlah barang yang masuk ke gudang dan jumlah barang yang keluar dari gudang.

3.1.4. Analisa Kebutuhan Data

Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta), dapat berupa angka, huruf, simbol khusus, atau gabungan dari ketiganya. Pada perancangan sistem informasi pengelolaan sarana dan aset,

dibutuhkan data-data untuk membuat sebuah basis data.

Adapun kebutuhan data sistem informasi *inventory* barang yaitu:

Tabel 4.3Analisa Kebutuhan Data

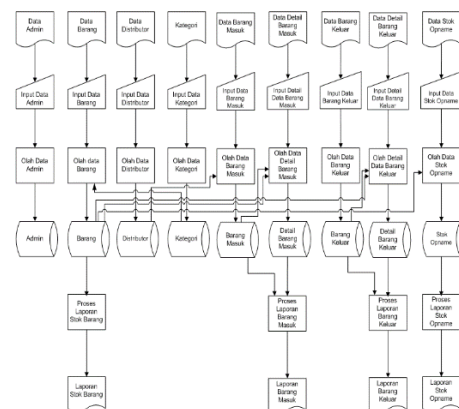
No	Dokumen Dasar	Kebutuhan Data
1	Data Distributor	- Data Distribut or
2	Data barang masuk	- Data Distribut or - Data Barang Masuk - Jenis Barang
3	Data Barang Keluar	- Data barang Keluar - Jenis Barang

3.2. Rancangan Sistem

Sistem merupakan bagian awal dari perancangan informasi yang dilakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum kepada pihak manajemen tentang sistem yang baru atau yang diusulkan.

3.2.1. Flowchart System

Flowchart system menunjukkan dari suatu alur perilaku sistem dan menganalisa bagaimana sebuah sistem bekerja. Berikut adalah gambar dari *flowchart system* :



Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_BarangKeluar	Char	10	Primay Key
Tanggal	Date		
Total_Harga	Int	11	
Jumlah_Keluar	Int	11	

Primary Key : Id_Barang
Foreign Key : Id_Kategori

Tabel 4.6 Struktur Tabel Barang

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_Barang	Char	6	Primary Key
Nama_Barang	Varchar	30	
Jumlah_Barang	Int	11	
Harga_Barang	Int	11	
Id_Kategori	Char	2	Foreign Key

4.3. Rancangan Struktur Database

A. Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : Id_Admin

Foreign Key : -

Tabel 4.4 Struktur Tabel Admin

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_Admin	Char	5	Primary Key
Nama_admin	Varchar	30	

Username Nama	Varchar Tipe Data	30 Ukuran	Keteranga n
Id_Distributor	Varchar Char	30 5	Primary Key
Nama_Distributor	Enum Varchar	20 30	
Alamat_Distributor	Varchar	200	
Telpon_Distributor	Varchar	20	

Primary Key : Id_Distributor

Foreign Key : -

Tabel 4.5 Struktur Tabel Distributor

C. Tabel : Barang

Nama Tabel : Barang

D. Tabel : Barang Masuk

Nama Tabel : Barang Masuk

Primary Key : ID_BarangMasuk

Foreign Key : Id_Distributor

Tabel 4.7 Struktur Tabel Barang Masuk

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_BarangMasuk	char	10	Primary key
Tanggal	Date		
Total_Harga	Int	11	
Jumlah_Beli	Int	11	
Id_distributor	Char	5	Foreign Key

E. Tabel : Barang Keluar

Nama Tabel : Barang Keluar

Primary Key : Id_BarangKeluar

Foreign Key : -

Tabel 4.8 Struktur Tabel Barang Keluar

Foreign Key : Id_barangkeluar dan id_barang

F. Tabel : Kategori

Nama Tabel : Kategori
Primary Key : Id_kategori
Foreign Key :

Tabel 4.9 Struktur Tabel Kategori

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_Kategori	Char	2	Primary Key
Nama_Kategori	Varchar	30	

G. Tabel : Detail Barang Masuk

Nama Tabel : Detail Barang Masuk
Primary Key :
Id_DetailBarangMasuk
Foreign Key : Id_Barangmasuk dan Id_Barang

Tabel 4.10 Struktur Tabel Detail Barang Masuk

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_DetailBarangMasuk	Int	11	Primary key
Id_barangmasuk	Char	10	Foreign Key
Id_barang	Char	6	Foreign Key
Jumlah_barang	Int	11	
Harga_barang	Int	11	

H. Tabel : Detail Barang Keluar

Nama Tabel : Detail Barang Keluar
Primary Key :
Id_DetailBarangKeluar

Tabel 4.11 Struktur Tabel Detail Barang Keluar

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_DetailBarangKeluar	Int	11	Primary Key
Id_barangkeluar	Char	10	Foreign Key
Id_barang	Char	6	Foreign Key
Jumlah_barang	int	11	
Harga_barang	Int	11	

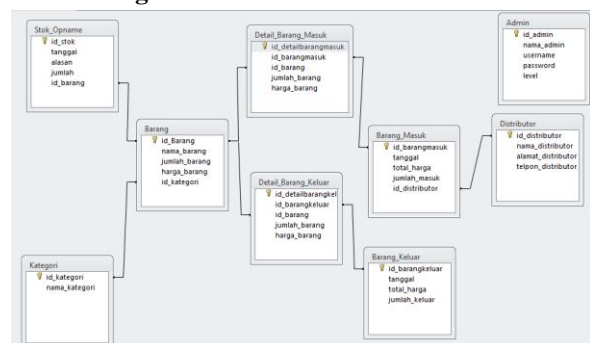
I. Tabel: Stok Barang

Nama Tabel : Stok Barang
Primary Key : Id_Stok
Foreign Key : Id_Barang

Tabel 4.12 Struktur Tabel Stok Barang

Nama	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_Stok	Char	10	Primary Key
Tanggal	Date		
Jumlah	Int	11	
Id_Barang	Char	6	Foreign Key

4.4 Rancangan Relasi Antar Tabel



Gambar 4.9 Relasi Antar Tabel

4.5 Rancangan Tampilan

Rancangan tampilan merupakan gambaran dari sistem yang akan dibangun.

A. Menu Login

Menu login ini digunakan admin untuk masuk dan mengakses sistem dengan memasukan nama dan kata sandi terlebih dahulu.

Gambar 4.10 Menu Login

Rancangan tampilan *login* merupakan rancangan tampilan awal ketika sistem pertama kali dijalankan. Login pada perancangan ini merupakan login *multilevel*, dimana ada 2 level yaitu karyawan dan pemilik yang memiliki akses yang berbeda dalam sistem.

B. Menu Utama

Tampilan awal setelah menu login, di menu utama ini terdapat menu-menu yang digunakan untuk mengakses sistem.

Gambar 4.11 Menu Utama

Setelah melakukan login, pengguna sistem diarahkan ke halaman utama. Pada halaman utama, pengguna bisa mengolah data sesuai aksesnya.

C. Menu Barang

Pada menu barang ini hanya menampilkan barang yang tersedia di gudang, dapat menampilkan sesuai distributor ataupun kategori barang.

Gambar 4.12 Menu Barang

D. Menu Distributor/Supplier

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman distributor:

Gambar 4.13 Menu Distributor

Pada menu distributor ini menampilkan distributor yang sudah dimasukkan ke dalam sistem. Di menu ini dapat menambahkan atau menghapus distributor.

E. Menu Barang Masuk

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman data barang masuk:

Gambar 4.14 Menu Barang Masuk

Pada menu barang masuk ini digunakan untuk mendaftarkan barang yang baru masuk. Di menu barang masuk ini ketika semua barang sudah didaftarkan dapat dicetak guna menjadi laporan barang masuk.

F. Barang Keluar

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman data barang keluar:

Gambar 4.15 Menu Barang Keluar

Pada menu barang keluar ini digunakan untuk mendata barang yang keluar. Di menu barang keluar ini ketika semua barang sudah di data dapat di cetak guna menjadi laporan barang keluar.

G. Menu *Stok Opname*

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman data stok opname:

Gambar 4.16 Menu *Stok Opname*

Pada menu *stockopname* ini berguna untuk pengecekan barang yang ada di sistem dengan barang yang ada di gudang telah sama atau belum

H. Menu Pengguna

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman data pengguna:

Gambar 4.17 Menu Pengguna

Pada menu kelola user ini digunakan untuk mengubah kata sandi atau menambah admin yang dapat mengakses sistem.

I. Menu Input Barang Masuk

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman data pengguna:

Gambar 4.18 Menu Input Barang Masuk

Pada input barang masuk ini digunakan untuk memasukan barang yang masuk dengan mengisi kolom-kolom yang ada pada menu tersebut. Input barang masuk ini berada di menu barang masuk dengan menekan kolom tambah.

J. Menu Input Barang Keluar

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman data pengguna:

Gambar 4.19 Menu Input Barang Keluar

Pada input barang keluar ini digunakan untuk memasukan barang yang akan keluar dari gudang dengan mengisi kolom-kolom yang ada pada menu tersebut. Input barang keluar ini berada di menu barang keluar dengan menekan kolom tambah

4.6 Implementasi Program

A. *Form Login*

Form ini berfungsi untuk memberikan keamanan sistem dengan membatasi hak akses pengguna. Tampilan halaman *login* merupakan tampilan utama ketika program dijalankan, ketika seorang admin akan masuk sistem maka diharapkan menginputkan nama dan kata sandi pada kolom yang tersedia. Kemudian admin memilih tombol masuk.



Gambar 4.20 Tampilan Login

Login merupakan tampilan awal ketika sistem pertama kali dijalankan. Login pada sistem ini merupakan login *multilevel*, dimana ada 2 level yaitu karyawan dan pemilik yang memiliki akses yang berbeda dalam sistem.

B. *Form* Menu Utama

Form ini merupakan *form* utama yang ada di aplikasi ini. *form* ini menampilkan menu-menu yang ada didalamnya seperti menu kategori, menu barang, menu pengguna, menu distributor/supplier, menu barang masuk, menu barang keluar, menu *stockopname* dan menu laporan.

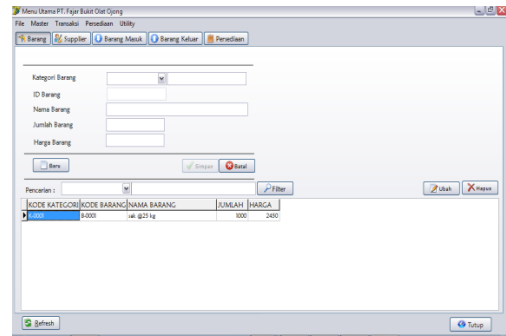


Gambar 4.21 Tampilan Menu Utama

Form Menu utama merupakan menu awal yang tersedia dalam sistem. Pada *form* ini terdapat beberapa menu beserta sub menu di dalamnya yang dapat diakses dengan cara memilih menu dan mengklik nama submenu yang diinginkan.

C. *Form* Data Barang

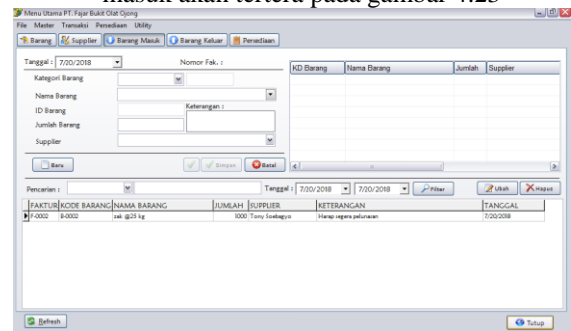
Form barang menampilkan data barang yang tersedia di sistem, di menu ini dapat menambah, menghapus, merubah data barang. Menubarang digunakan untuk menginputkan data barang yang belum ada, serta dapat merubah atau menghapus data barang. Menginputkan dengan cara klik tombol tambah, kemudian isi kolom dan klik simpan. Untuk menghapus cari data yang akan di hapus lalu klik hapus. Jika ingin mengubah data klik data yang akan di ubah lalu diganti kemudian klik simpan.



Gambar 4.22 Tampilan Data Barang

D. *Form* Input Menu Barang Masuk

Form ini digunakan untuk mendata barang yang masuk ke gudang dan menampilkan daftar barang yang masuk sesuai distributor. Tampilan menu barang masuk akan tertera pada gambar 4.23

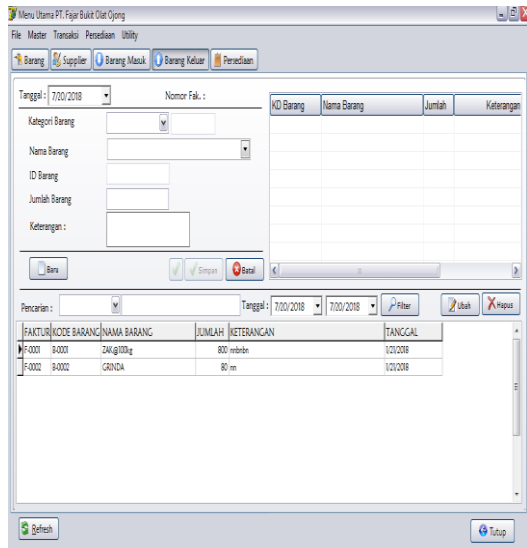


Gambar 4.23 Tampilan Input Barang Masuk

Menu barang masuk digunakan untuk menginputkan data barang yang masuk ke dalam gudang, yaitu dengan cara klik tombol tambah lalu masukan data barang yang masuk beserta distributornya dan jumlah barang yang masuk, kemudian klik tombol +. Setelah selesai memasukan barang kemudian klik tombol simpan, maka akan menjadi sebuah laporan barang masuk.

E. *Form* Input Menu Barang Keluar

Form ini digunakan untuk mendata barang yang keluar dari gudang dan menampilkan daftar barang yang keluar. Tampilan menu barang keluar akan tertera pada gambar 4.24

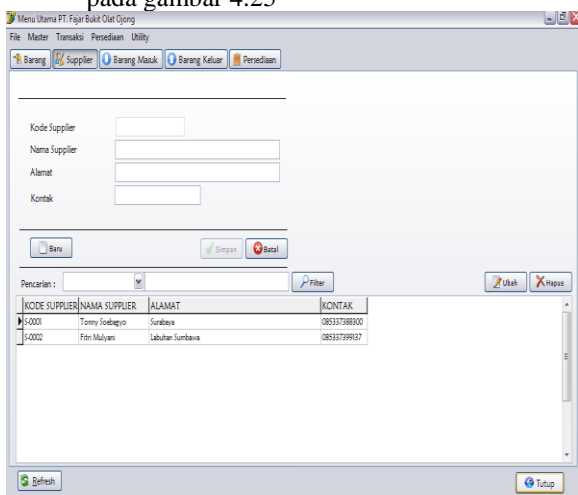


Gambar 4.24 Tampilan *Input* Barang Keluar

Menu barang keluar digunakan untuk menginputkan barang yang keluar dari gudang, dengan cara klik tombol tambah kemudian pilih barang dari kode barang dan tentukan jumlah barang yang keluar kemudian klik tombol +. Setelah selesai memasukkan barang kemudian klik tombol simpan, maka akan menjadi sebuah laporan barang keluar.

F. *Form* Menu Distributor

Form distributor menampilkan data distributor yang tersedia di sistem, di menu ini dapat menambah, menghapus, merubah data distributor. Tampilan data distributor tertera pada gambar 4.25



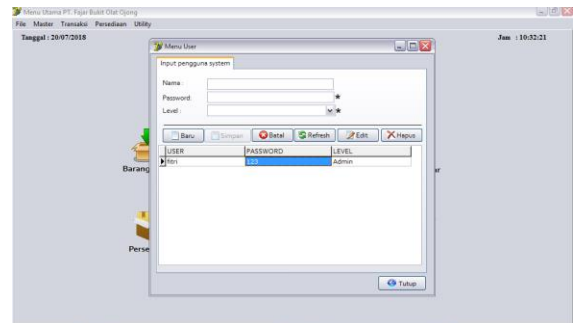
Gambar 4.25 Tampilan Distributor

Menudistributor digunakan untuk menginputkan data barang yang belum ada, serta dapat merubah atau menghapus data distributor. Menginputkan dengan cara klik tombol tambah, kemudian isi kolom dan klik simpan. Untuk menghapus cari data yang akan di hapus

lalu klik hapus. Jika ingin mengubah data klik data yang akan di ubah lalu diganti kemudian klik simpan

G. *Form* Menu Pengguna

Form pengguna menampilkan data pengguna yang dapat mengakses sistem ini, di menu ini dapat menambah, menghapus, merubah data pengguna. Tampilan data pengguna tertera pada gambar 4.26

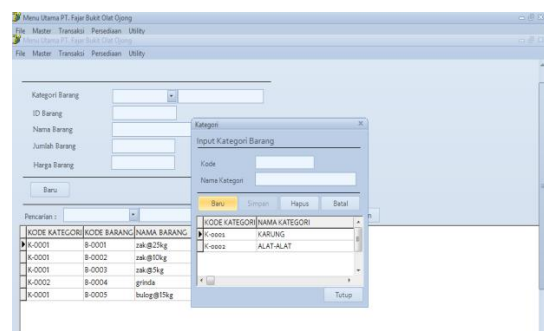


Gambar 4.26 Tampilan Pengguna

Menu pengguna ini digunakan untuk menambah admin yang dapat mengkases aplikasi ini, di dalam menu pengguna ini di bedakan menjadi dua level,yaiu level owner dan karyawan. Perbedaannya pada level karyawan admin tidak bisa mengubah password karyawan, sedangkan level owner admin bisa mengubah password admin. Di menu pengguna juga dapat mengubah *password* atau *username* serta dapat menghapus data pengguna.

H. *Form* Menu Kategori

Form kategori menampilkan data kategori yang dapat mengakses sistem ini, di menu ini dapat menambah, menghapus, merubah data kategori. Tampilan data pengguna tertera pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Tampilan Kategori

Menu kategori digunakan untuk menginputkan data kategori yang belum ada, serta dapat merubah atau menghapus data kategori. Menginputkan dengan cara klik tombol tambah, kemudian isi kolom dan klik simpan. Untuk menghapus cari data yang akan di hapus lalu klik hapus. Jika ingin megubah data klik data yang akan diubah lalu di ganti kemudian klik simpan.

4.7 Pengujian Sistem

Pengujian sistem biasanya dilakukan setelah pengujian program. Pengujian sistem dilakukan untuk memeriksa kekompakan antar komponen sistem yang diimplementasikan. Tujuan utama dari pengetesan sistem adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang telah diharapkan. Pengetesan perlu dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang mungkin masih terjadi. Pengetesan sistem termasuk juga pengetesan program secara menyeluruh.

4.7.1 Black Box Testing

Pada *black box testing* cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit tersebut sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Jika ada unit yang sesuai dengan *outputnya* maka untuk menyelesaikannya, diteruskan pada pengujian *black box testing*. Hasil *black box testing* tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Pengujian Sistem

No	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Nama dan kata sandi jika benar	Menampilkan menu utama atau halaman utama	Menu utama berhasil ditampilkan	Diterima
2	Nama dan kata sandi jika salah	Menampilkan pesan kesalahan	Pesan kesalahan berhasil ditampilkan	Diterima
3	Penambahan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data, stock opname, data	Penambahan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data laporan barang dapat dilakukan	Penambahan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data laporan barang	Diterima

	laporan barang		berhasil dilakukan	
4	Penghapusan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data, stockopname, data laporan barang	Penghapusan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data laporan barang dapat dilakukan	Penghapusan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data laporan barang berhasil dilakukan	Diterima
5	Perubahan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna	Perubahan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna dapat dilakukan	perubahan data barang, data kategori, data distributor, data pengguna berhasil dilakukan	Diterima
6	Pencarian data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data, stockopname, data laporan barang	Pencarian data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data laporan barang dapat dilakukan	Pencarian data barang, data kategori, data distributor, data pengguna, data barang masuk, data barang keluar, data laporan barang berhasil dilakukan	Diterima
7	Pencetakan laporan transaksi barang masuk, barang keluar dan stok	Pencetakan laporan transaksi barang masuk, barang keluar dan stok	Pencetakan laporan transaksi barang masuk, barang keluar dan stok	Diterima

	barang keluar dan stok barang	barang dapat dilakukan	barang keluar dan stok barang berhasil dilakukan	
--	-------------------------------	------------------------	--	--

1.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Sistem Informasi Inventory Barang Pada PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa Berbasis Desktoptelah selesai dibangun dengan tahapan yaitu menggunakan metode *Waterfall*, selanjutnya tahap perancangan sistem yaitu tahap menggunakan DFD, ERD dan *Flowchart*, sedangkan permodelan datanya menggunakan Relasi Antar Tabel dan Struktur Tabel, dilanjutkan dengan implementasi *database* menggunakan *Mysql dan Delphi* sebagai bahasa pemrograman. Sistem Perancangan ini berbasis desktop dan dapat berjalan pada sistem operasi *windows* sehingga dapat mengolah data dan menyajikan laporan barang masuk, laporan barang keluar dan laporan stok barang secara akurat dan pendataan barang yang tepat waktu sesuai dengan

DAFTAR PUSTAKA

Al fattah, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern. Yogyakarta : Andi Offset.

A.S, Rosa. Sahalahuddin, M. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Object). Bandung: Informatika

Eka Pratama, I Putu Agus. 2014. Sistem informasi dan implementasinya: Teori & Konsep Sistem Informasi disertai berbagai contoh praktiknya menggunakan perangkat lunak *open source*. Bandung: Informatika.

informasi yang dibutuhkan di gudang PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa.

1.2 Saran

Dari hasil pembuatan Sistem Informasi Inventory Barang Pada PT. Fajar Bukit Olat Ojong Sumbawa Berbasis Desktop, penulis memberikan saran agar pada tahap selanjutnya dilakukan pengembangan sistem diantara lain meliputi

1. Mengembangkan *interface* yang lebih baik dan menarik, sehingga menimbulkan kesan yang beda.
2. Dengan adanya sistem yang baru, pemeliharaan dan perawatan perangkat keras dan perangkat lunak harus diperhatikan agar sistem dapat berjalan dengan baik.
3. Agar sistem berjalan lebih baik lagi maka perlu dioptimalkan lagi dengan menambahkan menu grafik pemasukan ataupun pengeluaran barang dari gudang. Demikian saran-saran yang penulis rasakan untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini selanjutnya.

Faisal, Rahmat. 2015. Analisis Perancangan Sistem Inventori Pada Toko Sport Corner Jersey Store. Yogyakarta: STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Handoyo Putro, Ganang. 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Pada Toko Aksesoris Satwa Pada Toko Titik Jaya Di Bantul. Yogyakarta : STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Rangkuti, Freddy. 2005. Business Plan Teknik Membuat Perencanaan Bisnis & Analisis Kasus. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Presman, R.S, 2015. “*Rekayasa perangkat Lunak*”. Pendekatan Praktisi Buku 1. YOGYAKARTA: Andi.

Sitorus, Lamhot. 2015. Algoritma dan emrograman. Yogyakarta: Andi Ofset