

## SISTEM INFORMASI INVENTORY DATA BARANG PADA UD. MUTIARA MEUBEL BERBASIS WEB

\*Guslan<sup>1)</sup>, Rodianto<sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup>*Informatika Universitas Teknologi Sumbawa*  
[guslanaja5@gmail.com](mailto:guslanaja5@gmail.com)<sup>1)</sup>, [rodianto@uts.ac.id](mailto:rodianto@uts.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstraksi

Sistem Informasi *Inventory* Data Barang Pada UD. Mutiara Meubel, yang bertujuan untuk memudahkan dalam proses meng-*input* data barang dan proses transaksi yang tidak lagi dilakukan secara manual yang dapat berlangsung dengan lebih cepat dan efisien serta dapat mengurangi tingkat kesalahan yang mungkin terjadi. Metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan melakukan pengumpulan data, *observasi* pengamatan secara langsung wawancara, dan dokumentasi. Data yang digunakan meliputi data stok barang data proses transaksi. Analisis data, serta metode perancangan sistem yang digunakan dibuat melalui tahapan-tahapan definisi alur kerja sistem yang berjalan, *Data Flow Diagram*, perancangan *database*, serta desain *Input-Output* sistem. Dari pengamatan serta penelitian yang dilakukan dapat diketahui. UD. Mutiara Meubel memerlukan pengolahan data berupa sitem Informasi *Inventory* yang memudahkan dalam proses meng-*input* Barang dan mencari barang yang telah di-*input*, sehingga diharapkan akan menghasilkan Sistem Informasi *Inventory* Data Barang yang lebih baik dari sistem manual.

**Kata Kunci** : *Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada UD. Mutira Meubel*

### Abstraction

*Inventory Data Information System at UD. Mutiara Meubel, which aims to facilitate the process of inputting goods data and transaction processes that are no longer done manually which can take place more quickly and efficiently and can reduce the level of errors that may occur. The research method that is carried out is qualitative by conducting data collection, direct observation of interviews, and documentation. The data used includes data on item inventory transaction process data. Data analysis, and system design methods used are made through the stages of the system workflow definitions that are running, Data Flow Diagrams, database design, and design of the Input-Output system. From observations and research carried out can be known. UD. Mutiara Furniture requires data processing in the form of an Inventory Information system that facilitates the process of inputting Goods and looking for items that have been inputted, so that it is expected to produce a Goods Data Inventory Information System that is better than a manual system.*

**Keywords**: *Inventory Data Information System at UD. Mutira Meubel*

## I. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Dengan semakin ketatnya persaingan bisnis di dalam dunia usaha, kecepatan dan ketetapan dalam bertindak dalam suatu hal merupakan yang utama. Pengelolaan yang baik dalam bidang bisnis sangat diperlukan untuk memperlancar kinerja. Ada beberapa sistem pada suatu bidang bisnis, salah satunya adalah sistem informasi *inventory* barang, yang berfungsi untuk mengetahui jumlah barang pada

gudang. Sistem informasi *inventory* barang merupakan suatu sistem yang dibuat untuk mengetahui jumlah barang atau barang apa saja yang terdapat di gudang. Disamping itu, penggunaan sistem persediaan barang yang baik diharapkan akan mengurangi resiko kesalahan dan hilangnya ataupun pencurian terhadap persediaan barang.

UD. Mutiara Meubel merupakan salah satu toko meubel terbesar di wilayah Kecamatan Plampang yang bergerak dibidang penjualan meubel, Elektronik dan

alat-alat rumah tangga, dimana pengolahan *inventory* data masih dilakukan secara manual. Proses Transaksi masih dilakukan dengan cara mencatat dalam pembukuan sebagai bukti untuk pelaporan hasil transaksi kepada pemilik. Selain itu proses pencarian dan pengecekan barang masih dilakukan dengan cara yang sama, dengan mengecek secara fisik sehingga pemeriksaan dan pelaporan hasil transaksi barang masuk dan barang keluar dirasa belum efektif dan efisien karena akan memakan waktu yang lumayan lama untuk proses pembuatan laporan dan pada proses pencarian barang.

Untuk mendukung kinerja dan kualitas agar memiliki nilai tambah dalam hal kenyamanan pelanggan atau konsumen dalam proses mengetahui jenis dan stok barang yang ingin dibeli dan khususnya karyawan dan pemilik toko. Sesuai dengan kebutuhan toko Penulis akan membuat **“Sistem Informasi Inventory Data Barang pada UD. Mutiara Meubel Berbasis Web”** dimana nantinya bertujuan untuk membantu pegawai atau pemilik dalam menginput data barang. Selain itu, pengguna dapat membuat hasil transaksi, barang masuk dan barang keluar secara langsung dalam bentuk laporan mingguan ataupun bulanan. Dengan adanya bentuk laporan tersebut, perkembangan dan tingkat keuntungan pada toko dari tahun ke tahun dapat diketahui oleh pemilik toko tanpa harus melakukan pengecekan ulang pada setiap dokumen dan nota penjualan dan pembelian pada setiap proses transaksi.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang Sistem *inventory* data barang dengan menggunakan *PHP* dan basis data *MySQL* yang dapat digunakan oleh karyawan atau pemilik toko yang akan memudahkan pelayanan, pengolahan data dan transaksi yang telah terjadi di UD. Mutiara Meubel

## II. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Inventory

Menurut Nugrahayati (2015:15) *Inventory* adalah memenuhi semua permintaan pelanggan dengan persediaan barang yang seminimal mungkin. namun kita

tidak boleh melihat keuntungan yang kita peroleh hanya dengan memperhatikan segi dari *inventory* bagian gudang saja karena *inventory* mempengaruhi dalam semua apartemen yang ada dalam suatu perusahaan.

Menurut Yunarto (2005:2) *Inventory* adalah *item* atau *material* yang dipakai oleh suatu organisasi atau perusahaan untuk menjalankan bisnisnya. Jika perusahaan tersebut memproduksi suatu barang atau jasa maka material tersebut digunakan untuk mendukung dan menyediakan kebutuhan produksi. *Inventory* bagi perusahaan adalah untuk mengantisipasi kebutuhan pelanggan. Begitu juga dalam *industry manufacturing*. *Inventory* digunakan untuk aktifitas perusahaan yang mana untuk memenuhi pelanggan yang kadang kala tidak dapat diprediksi sehingga kita harus menjaga *stok inventory* dalam kegiatan produksi. Hal yang tidak dapat diprediksi bukan saja terjadi atas pelanggan yang menginginkan barang dari perusahaan kita. *Inventory* juga berperan sebagai *buffer* dalam hal *supply* dan *demand*. Sementara itu, *inventory* juga berperan sebagai *buffer* dalam hal *supply* memenuhi *customer demand* (permintaan dan kebutuhan pelanggan), menyediakan komponen-komponen yang dibutuhkan untuk produksi.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem *inventory* merupakan suatu proses penginputan data barang yang berisi tentang data stok barang yang dapat membantu proses produktivitas pada toko atau suatu perusahaan.

### 2.2 Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012:16) sistem adalah sekelompok unsur atau komponen yang erat hubungannya satu dengan yang lain yang berfungsi bersama sama untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem yaitu sistem yang menekankan pada prosedurnya dan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Model umum sebuah sistem adalah *input*, proses, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu,

sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu yang mencirikan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik suatu sistem adalah komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem, sasaran sistem.

Menurut Putra (2011:42) Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunaannya yang relevan, akurat dan kelengkapan informasi.

Sistem merupakan suatu prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu.

### 2.3 CodeIgniter

Menurut Hakim (2010:42) *CodeIgniter* adalah sebuah *framework PHP* yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi web berbasis *PHP* dibanding jika menulis semua kode program dari awal.

Menurut Daqiqil dan Ibnu (2011:16) *CodeIgniter* pertama kali dibuat oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc. (<http://ellislab.com>), sebuah perusahaan yang memproduksi CMS (*Content Management System*) yang cukup handal, yaitu *Expression Engine* (<http://www.expressionengine.com>). Saat ini, *CodeIgniter* dikembangkan oleh *Expression Engine Development Team*.

Menurut pendapat dua ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *codeIgniter* merupakan sebuah *web application network* yang bersifat *open source* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi *php* yang dinamis.

### 2.4 Xampp

Menurut Nugroho (2013:01) *XAMPP* adalah paket program *web* lengkap yang dapat Anda pakai untuk belajar pemrograman *web*, khususnya *PHP* dan *MySQL*.

Menurut Buana (2014:03) *XAMPP* adalah perangkat lunak *opensource* yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan disemua operasi seperti *windows*, *linux*, *solaris*, dan *mac*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Xampp* merupakan salah satu jenis program yang dapat kita gunakan untuk mempelajari pemrograman *Web* secara gartis yang bisa berjalan di *windows*, *linux*, *solaris*, dan *mac*.

### 2.5 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015:42) Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak penulis menggunakan metode *waterfall* model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara *sistematis* dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Menurut Rosa dan shalahuddin (2013:28) Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*class life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Penulis menggunakan metode *waterfall* ini karna pembuatan aplikasi tersebut dirasa sesuai dengan keperluan dan tahapan-tahapan yang ada pada metode *waterfall*.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

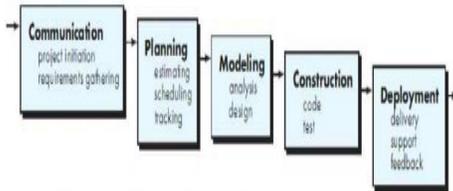
### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Beberapa tahap untuk mendapatkan data dan informasi penulis menggunakan beberapa metode, yaitu diantaranya metode pengamatan wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Observasi  
Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada UD. Mutiara Meubel untuk mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan rancang bangun sistem yang akan dilakukan.
- b. Wawancara  
Wawancara merupakan percakapan antar dua pihak dengan maksud tertentu. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada pemilik toko UD. Mutiara Meubel bapak H. Bahtiar H.M yang bertujuan untuk memperoleh izin dalam melakukan penelitian mengenai bahan dan data yang dibutuhkan dalam penelitian.
- c. Dokumentasi  
Dokumentasi digunakan untuk melengkapi kebutuhan dan kesempurnaan data penelitian yang dilakukan di UD. Mutiara Meubel Data diambil berdasarkan sumber data arsip ataupun dokumentasi data pada toko dari hasil proses transaksi, stok barang dan pembukuan dari laporan dan hasil transaksi yang berlangsung di UD. Mutiara Meubel.

### 3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi *Inventory* data barang pada UD. Mutiara Meubel berbasis *Web* yaitu menggunakan metode *Waterfall*.



**Gambar 3.1. Tahapan-Tahapan Metode *Waterfall***

- a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*  
merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisa ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, kebutuhan pengguna atau *user*, perangkat keras, dan perangkat

lunak. Dengan menggunakan analisa kebutuhan sistem maka dapat diketahui kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam membangun sistem informasi *inventory* barang.

Adapun kebutuhan dari pengguna. *admin* atau pemilik dapat melakukan proses penyimpanan data *inventory* barang, *admin* atau pemilik dapat mengedit dan menghapus data *inventory* barang, dan dapat melakukan pencarian data barang, pergguna atau *user* hanya dapat melihat gambar barang, jumlah stok barang dan harga barang.

- b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikut adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem

- c. *Modeling (Analysis & Design)*

Pada tahap ini dilakukan penterjemahan analisa kebutuhan ke dalam bentuk rancangan sebelum penulisan program, yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Tahapan – tahapan yang dilakukan dalam desain sistem adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem, alat yang digunakan adalah *Data Flow Diagram* (DFD).
2. Perancangan Basis Data, alat yang digunakan adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan spesifikasi tabel yang digunakan untuk Sistem Informasi *Inventory* data barang.
3. Perancangan layar *interface*, yaitu perancangan layar untuk *input* data dan rancangan layar untuk *output*.
- d. *Construction (Code & Test)*  
Tahap mentransformasikan desain kedalam baris-baris program yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor*(PHP) dan *MySQL* sebagai database.
- e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Pada tahap ini dilakukan uji coba pada *web* Sistem Informasi *Inventory*

barang di UD. Mutiara Meubel yang telah dibuat. Proses uji coba ini diperlukan untuk memastikan *web* tersebut sudah berjalan sesuai dengan karakteristik yang diharapkan, Dan dilakukanya pemeliharaan sistem agar dapat terus digunakan.

**3.3 Alat dan bahan penelitian**

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kebutuhan minimum perangkat lunak untuk pembuatan sistem informasi pengelolaan data *inventory* barang adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1. Spesifikasi Perangkat Lunak**

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem operasi untuk menjalankan program	Windows 7, 64 bit
2	<i>Development tool</i>	Sublime Text 3
3	<i>Database</i>	MySql versi 10.1.21
4	<i>Web Server</i>	Xampp versi 5.6.30

- b. Kebutuhan perangkat lunak  
Kebutuhan perangkat keras untuk pembuatan sistem informasi pengelolaan data *inventory* barang yaitu :

**Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras**

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	<i>Processor</i>	Intel® Celeron®
2	RAM	2 GB
3	Harddisk	500 GB
4	<i>Mouse dan Keyboard</i>	Standar

- c. Kebutuhan pengguna  
Adapun kebutuhan pengguna dalam sistem informasi *inventory* data barang ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Kebutuhan pengguna**

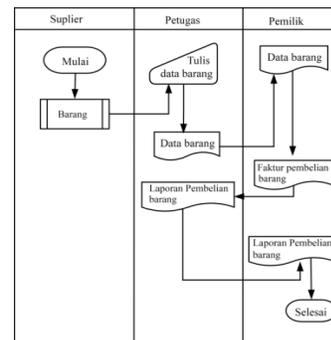
No	Pengguna	Hak Akses
1	<i>Admin</i> atau <i>Pemilik</i>	Dapat menginput, mengedit, menghapus dan membuat laporan dari hasil transaksi
2	<i>Petugas</i>	Dapat menginput, mengedit, dan menghapus data
3	<i>User</i> atau <i>pengguna</i>	Hanya dapat melihat gambar barang jumlah stok dan harga barang

**IV. HASIL PENELITIAN**

**4.1 Alur Kerja Sistem Berjalan**

Berdasarkan hasil wawancara, dokumentasi dan wawancara yang telah dilakukan pada UD. Mutiara Meubel diketahui sistem yang sedang berjalan pada saat ini masih menggunakan cara yang manual seperti transaksi pembelian, penjualan, pengecekan persediaan barang dan pelaporan hasil dari setiap transaksi masih dilakukan secara manual seperti terlihat pada gambar di bawah ini :

**4.1.1 Proses Input Data Pembelian Barang.**

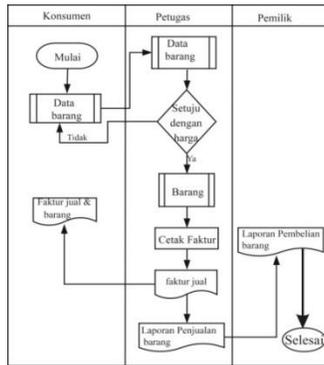


**Gambar 4.1 Flow map Input Data Pembelian Barang**

Berdasarkan tampilan Gambar 4.1 dalam transaksi pembelian di UD.Mutiara Meubel yaitu sebagai berikut:

1. Dimulai dengan suplier melakukan pengantaran barang di UD.Mutiara Meubel
2. Kemudian diterima oleh petugas tokoh dan melakuklan penulisan data barang yang akan diterima
3. Selanjutnya dibuat dalam bentuk data barang
4. Dan melakukan pemberitahuan kepada pemilik tokoh berupa data barang
5. Pemilik tokoh membuat faktur pembelian barang
6. Dibuatlah dalam bentuk laporan barang oleh petugas
7. Kemudian diserahkan kembali kepada pemilik tokoh dalam bentuk laporan pembelian barang

**4.1.2 Proses Input Data Penjualan Barang**



**Gambar 4.2 Flow map Input Data penjualan Barang**

Berdasarkan tampilan Gambar 4.2 dalam transaksi penjualan di UD.Mutiara Meubel yaitu sebagai berikut:

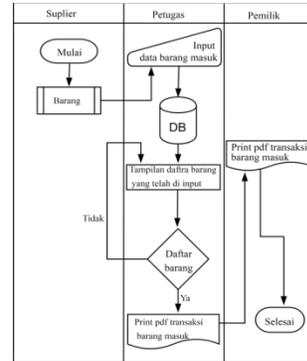
1. Dimulai dengan komsumen melihat barang
2. Kemudian konsumen tertarik dengan barang
3. Selanjutnya petugas memberi tahukan harga barang yang di inginkan
4. Jika konsumen setuju dengan harga barang
5. Dan jika konsumen tidak setuju dengan harga makaakan kembali ke data barang untuk melihat barang yang diinginkan

6. Maka petugas akan menyiapkan barang dan membuat faktur pembelian
7. Kemudian barang dan faktur penjualan diberikan kepada kunsumen
8. Berlanjut dari faktur penjualan kemudian petugas membuat laporan penjualan kepada pemilik

**4.2 Alur Kerja Sistem Diusulkan**

**4.2.1 Proses Input Data Pembelian**

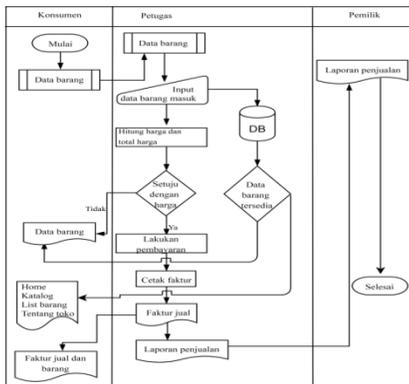
**Barang yang Diusulkan**



**Gambar 4.3 Flow map Input Data Pembelian Barang yang Diusulkan**

1. Dimulai dengan suplier melakukan pengantaran barang
2. Kemudian petugas menginput data barang untuk di masukan kedalam penyimpanan databases
3. Lalu menampilkan daftar barang yang telah di input
4. Selanjutnya ada proses pemilihan daftar barang apakah ingin melakukan print pdf transaksi barang masuk atau tidak maka proses akan kembali ke daftar barang
5. Kemudian setelah petugas melakukan print pdf maka laporan dari hasil transaksi pembelian yang diprint dalam bentuk pdf diserahkan kepada pemilik toko

**4.1.1 Proses Input Data Penjualan yang Diusulkan**



**Gambar 4.4 Flow map Input Data Penjualan Barang yang Diusulkan**

Berdasarkan Gambar 4.4 berikut ini alur kerja sistem dalam transaksi penjualan yang akan di usulkan yaitu :

1. Konsumen memberikan data barang ke petugas
2. Petugas menginputkan data ke sistem untuk menghitung harga dan total harga yang kan di bayarkan
3. Jika konsumen menyetujui harga maka konsumen melakukan pembayaran barang
4. Kemudian petugas membuat faktur
5. Petugas memproses data dan mencetak faktur
6. Faktur jual dan barang diberikan kepada konsumen
7. Dari hasil transaksi akan dijadikan sebagai laporan penjualan
8. Petugas kemudian melaporkan hasil transaksi penjualan kepada pemilik.

**4.3 Perancangan Sistem**

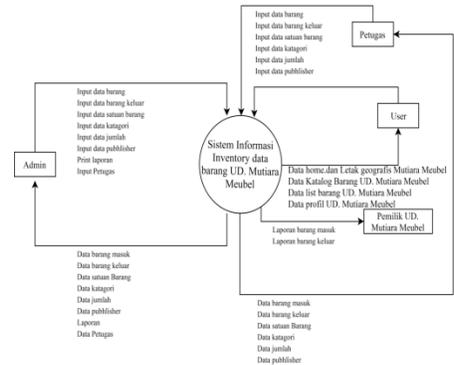
**4.3.1 Data Flow Diagram (DFD)**

Data flow diagram (DFD) disebut juga dengan diagram arus data (DAD). DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data yang disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan

dan proses yang dikenakan pada data tersebut

**a. Diagram Konteks**

Berikut ini gambar Diagram konteks sebagai berikut :

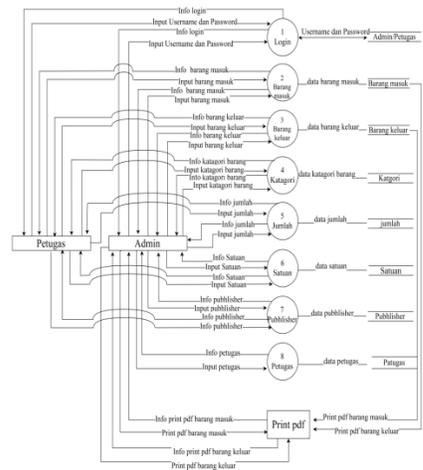


**Gambar 4.5 Diagram Konteks**

Diagram Konteks ini merupakan penggambaran secara garis besar Sistem Informasi inventory barang yang dibuat untuk mengetahui hubungan langsung antara user dengan sistem.

**b. Diagram Level 0**

Berikut ini gambar Data Flow Diagram level 0 yaitu :



**Gambar 4.6 Diagram Level 0**

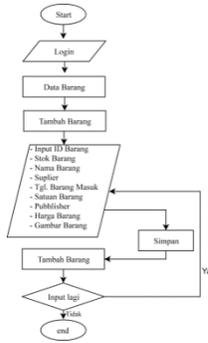
Pada gambar perancangan DFD level 0 diatas dijelaskan



1. **Flowchart menu Admin**

a. **Flowchart Tambah Barang Masuk Admin**

Adapun perancangan *flowchart* tambah masuk barang yaitu sebagai berikut:

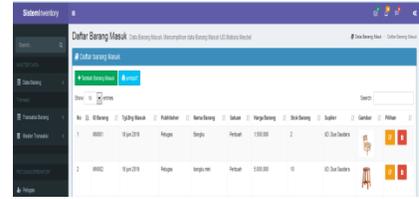


**Gambar 4.9 Rancangan Flowchart Barang Masuk Admin**

Pada *flowchart* tambah barang dijelaskan ketika pengguna atau *admin* sudah dapat masuk ke dalam sistem, maka akan tampil halaman menu utama *admin* dan terdapat *button list* data barang, dibawahnya terdapat *button* tambah barang yang berfungsi untuk menampilkan halaman *form* tambah data barang, pada *form* tambah barang terdapat beberapa *form input* yang harus input diantaranya id barang, stok barang, nama barang, tanggal barang masuk, satuan barang, Publisher, harga barang, gambar barang, dan keterangan barang. Setelah selesai diinput semua maka pengguna atau *admin* dapat menyimpan dengan mengklik *button* simpan agar dapat tersimpan ke dalam *databases* barang.

a. **Halaman Daftar Barang Masuk Menu Admin**

Berikut adalah tampilan halaman daftar barang masuk Sistem Informasi *Inventory* Data Barang UD, Mutiara Meubel.

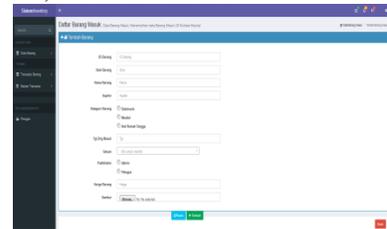


**Gambar 4.10 Tampilan Halaman Daftar Barang Masuk Admin**

Halaman daftar barang masuk digunakan untuk menampilkan data-data barang masuk UD. Mutiara Meubel seperti id barang, tanggal barang masuk, *pubhlisher*, katagori barang, satuan, haraga barang, *suplier*, gambar dan pilihan.

b. **Halaman Input Barang Masuk Menu Admin**

Berikut adalah tampilan halaman *input* barang masuk Sistem Informasi *Inventory* Data Barang UD, Mutiara Meubel.



**Gambar 4.11 Tampilan Halaman Tambah Barang Masuk Admin**

Halaman tambah barang masuk digunakan oleh petugas (*admin*) untuk menambahkan data barang masuk. Pada halaman ini menampilkan beberapa *form* inputan data barang seperti id barang, tanggal barang masuk, *pubhlisher*, katagori barang, satuan, haraga barang, *suplier* dan gambar.

4.4.1 **Pengujian Login**

Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian *loginadmin* seperti terlihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.1 Pengujian Admin**

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username: admin Password: admin	Muncul menu utama sesuai hak akses Admin	Muncul menu utama admin	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data kosong	Kembali ke halaman login	Kembali ke halaman login	Diterima
Data salah	Kembali ke halaman login	Kembali ke halaman login	Diterima

**V. PENUTUP**

**5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang bisa diambil dari skripsi ini yaitu Sistem Informasi *Inventory* data barang UD. Mutiara Meubel. Telah berhasil dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *database* MySQL. Sistem yang dibangun merupakan sistem yang digunakan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pendataan barang masuk, barang keluar dan mempermudah dalam hal pencarian ketersediaan barang, membuat laporan dari transaksi barang masuk dan keluar serta mengenalkan produk-produk barang apa saja yang terdapat pada UD. Mutiara Meubel.

**5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan adanya pengembangan pada Sistem Informasi *inventory* data barang yaitu tidak hanya dapat melakukan pendataan barang masuk, barang keluar dan mengenalkan produk-produk barang yang terdapat pada toko melainkan bisa adanya pengembangan lebih lanjut untuk merancang sistem agar menambahkan berbagai fitur menarik serta

menambahkan proses pembelian barang yang sesuai dengan kebutuhan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arief, M. Rudianto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset

A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.

Afrianto, Irawan. 2011. “Modul Kuliah Sistem Multimedia. Jurusan Teknik Informatika.” Dalam *Jurnal Ilmiah Unikom*, Vol. 12, No.1

Basuki, A. T. dan Imamuddin Yuliadi. (2015). *Ekonometrika Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Mitra Pustaka Nurani.

Buana, I Komang Setia. 2014. *Jago Pemrograman PHP*. Jakarta : Dunia Komputer.

Daqiqil, Ibnu. 2011. *Framework CodeIgniter sebuah panduan dan best practice*. Pekanbaru: CV Nasadana.

Hakim. 2010. *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter*. Jakarta : PT Gramedia.

Ilham Madjid, Putra. (2011). “ *Implementasi Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) Pada Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional*”. *Skripsi*. Depok: Jurusan Ilmu Administrasi Negara Universitas Indonesia.

Komputer, Wahana. 2010. *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Jakarta: Mediakita.

Nugrahayati Fatim. *Perancangan sistem informasi inventory sparepart mesin*. 2015.

Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media.

Pressman R.S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak:: Pendekatan Peraktisi Buku I* Yogyakarta: Andi