

**SISTEM INFORMASI *INVENTORY* BERBASIS *WEB* PADA TOKO SEPATU 06
ORIGINAL**

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi
Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

**ASKIA RUHANINA
10512132**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2017**

ABSTRACT

06 Original is a shoe shop that available in Karawang area. 06 Original is located on the street No. 44 D Panatayudha. The process of products recording into the storehouse is still manually by use a book and pen. Sometimes only use the bill that contains the name of products, quantity of products, and prices of it. The problem is the difficult to get accurate information about the availability of products in the storehouse so that always goes wrong in obtaining information from storehouse. Therefore, it is needed an application that is capable of providing accurate information to support the performance of a store. In this study the writer used a descriptive method and action (action research).

System development method used prototype development model. Meanwhile the tool is used to analyze the system design is a diagram of UML (unified modeling language) and use the PHP programming language and uses DBMS (database management system) MySQL as the database.

Inventory Information System is able to assist in checking the activities of products availability in storehouse without having to come to the warehouse and processing inventory.

keywords: Information Systems, Inventory, Storehouse

1. Pendahuluan

a. Latar Belakang Penelitian

Teknologi yang dapat diandalkan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap penggunanya khususnya dalam pengolahan informasi agar tepat dan prosesnya lebih cepat. Hal itu berkaitan saat dibutuhkannya pengambilan keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat. Tidak hanya itu saja, sistem yang terkomputerisasi menyediakan layanan penyediaan informasi yang dapat mempermudah pencarian informasi, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan keamanan data pun lebih terjamin.

Inventory merupakan suatu aset yang ada dalam bentuk barang-barang yang dimiliki untuk dijual dalam operasi perusahaan maupun barang-barang yang sedang di dalam proses pembuatan. [14,p. 149] Disuatu perusahaan atau pabrik tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya inventory yang mencukupi. Inventory meliputi semua barang yang dimiliki perusahaan pada saat tertentu, dengan tujuan untuk dijual kembali atau dikonsumsi dalam siklus operasi normal perusahaan sebagai barang yang dimiliki untuk dijual atau diasumsikan untuk dimasa yang akan datang,

Sistem inventory sangat penting bagi suatu perusahaan, jika perusahaan tersebut bergerak dalam bidang distribusi barang. Inventory dalam memenuhi pesanan pelanggan menjadi sangat penting. Sebuah inventory sangat membutuhkan sebuah sistem informasi, karena sebuah sistem informasi yang digunakan yaitu untuk memasukan data-data inventory kedalam database, sehingga tidak terjadinya kesalahan dalam input, output data, dan pembuatan laporan berdasarkan data yang diinginkan. Tanpa adanya sebuah sistem informasi pada inventory kita akan merasa kesulitan untuk pencarian data inventory.

06 ORIGINAL merupakan salah satu toko penyedia sepatu yang berada di wilayah Karawang dan tidak memiliki cabang di tempat lain. Toko 06 ORIGINAL ini menyediakan beberapa merk sepatu hanya untuk kalangan dewasa saja. Sistem inventory pada toko 06

ORIGINAL ini belum terintegrasi pada suatu sistem informasi. Dalam pengelolaan data inventorynya pun masih menggunakan pembukuan, dimana semua datanya masih di catat secara manual dan sulitnya untuk mencari data inventory. Untuk pengarsipan data inventorynya pun belum ada, sehingga pencatatan data inventory sering terjadi tidak kecocokan antara stok barang yang di catat dengan stok fisik barang, dan laporan yang di hasilkan tidak akurat dan tidak tepat waktu, karena data yang di butuhkan untuk membuat laporan bisa saja hilang atau rusak. Toko ini pun mendapat kesulitan dalam mencari data yang sudah lama, karena tidak adanya pengarsipan data stok dan penjualan barang. Untuk itu toko 06 ORIGINAL memerlukan fasilitas yang mendukung guna meningkatkan efektifitas kinerja karyawan serta penjualan produk pada toko 06 ORIGINAL.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut maka membutuhkan adanya pengolahan data inventory yang terkomputerisasi untuk memudahkan pengolahan data inventory agar dalam melakukan bisnisnya. dapat mengatasi masalah yang mungkin terjadi dan pengolahan data yang telah terkomputerisasi dapat membuat proses yang berlangsung tidak akan bercampur dengan data yang lain serta data yang ada bisa tersimpan dengan baik dan mudah dikelola.

Berdasarkan hal diatas, maka penyusun melakukan penelitian dengan judul “**Sistem Informasi Inventory Berbasis Web Pada Toko Sepatu 06 ORIGINAL**”. Semoga dengan selesainya sistem informasi dengan judul diatas, nantinya akan bermanfaat untuk memberikan informasi dengan cepat serta lebih efisien.

b. Identifikasi Masalah

Dari hasil latar belakang penulis dapat menggambarkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pencatatan data inventory masih menggunakan alat konvensional seperti kertas dan alat tulis, sehingga memakan tempat untuk penyimpanan berkas data di toko.
2. Sulitnya mencari data stok barang yang ada di gudang, karena penyimpan data stok barang tidak tertata dengan rapih.
3. Sering terjadi tidak kecocokan antara stok barang yang dicatat dengan stok fisik barang, sehingga laporan yang di hasilkan tidak akurat.
4. Belum tersedianya pengarsipan data inventory, yang menyebabkan kesulitan dalam mencari data stok barang serta penjualan yang sudah lama terjadi.

c. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang ada diatas, Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran sistem inventory yang sedang berjalan pada toko 06 ORIGINAL?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi inventory berbasis web pada toko 06 ORIGINAL?
3. Bagaimana pengujian dari sistem informasi inventory berbasis web pada toko 06 ORIGINAL?
4. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi inventory berbasis web pada toko 06 ORIGINAL?

d. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pemilik untuk pengolahan data inventory agar meminimalisir kesalahan pada pengecekan stok barang dengan fisik barang dan mempermudah untuk pencarian data inventorynya.

e. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem inventory yang sedang berjalan pada toko 06 ORIGINAL.
2. Untuk mengetahui perancangan sistem informasi inventory berbasis web pada toko 06 ORIGINAL.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi inventory pada toko 06 ORIGINAL.
4. Untuk mengetahui pengimplementasian sistem informasi inventory pada toko 06 ORIGINAL.

f. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan praktis dan kegunaan akademis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Praktis

Dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa membantu meningkatkan kualitas perusahaan yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat dan relevan.

2. Kegunaan Akademis

- a. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi.
- b. Bagi peneliti diharapkan dapat berguna dan dapat menambah wawasan kedepannya.
- c. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai acuan terhadap pembuatan atau pengembangan dalam penelitian yang sama.

g. Batasan Masalah

Dalam skripsi ini penulis membatasi permasalahan menjadi sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian hanya meliputi bagian inventory pada toko sepatu 06 ORIGINAL.
2. Sistem laporan pengarsipan hanya meliputi pemesanan barang, pemasukan dan penjualan barang yang ada pada toko 06 ORIGINAL.
3. Pada proses pembelian dan penjualan di toko 06 ORIGINAL tidak adanya retur barang.
4. Sistem inventory pada toko sepatu 06 ORIGINAL ini dijalankan dengan local area network / offline.

II. Landasan Teori

a. Pengertian Sistem

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan dan juga keluaran yang dihasilkan. [4,p. 1]

b. Pengertian Informasi

Informasi adalah kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Atau sumber informasi adalah data-data yang menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem. [4,p. 7]

c. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi atau definisi lainnya sistem informasi merupakan sekumpulan prosedur organisasi

yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan atau mengendalikan organisasi. [8,p. 13]

d. Pengertian Inventory

Menurut Rangkuti menyatakan bahwa persediaan adalah bahan-bahan, bagian yang disediakan, dan bahan-bahan dalam proses yang terdapat dalam perusahaan untuk proses produksi, serta barang-barang jadi atau produk yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari konsumen atau pelanggan setiap waktu. [12,p. 2]

e. Pengertian Jaringan Komputer

Pengertian Jaringan Komputer (*computer network*) adalah hubungan dua buah simpul atau lebih yang tujuan utamanya untuk melakukan pertukaran data. Jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagai perangkat lunak dan perangkat lunak. [1,p. 99]

III. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah sistem informasi inventory pada toko sepatu 06 ORIGINAL. Dan dilakukan pada suatu bidang usaha toko sepatu, yang berlokasi di Jalan GOR Panatayudha no.44 D Karawang.

a. Sejarah singkat perusahaan

06 ORIGINAL merupakan toko penyedia sepatu yang ada di wilayah Karawang, 06 ORIGINAL terletak di jalan GOR Panatayudha no.44 D. Awal mulanya 06 ORIGINAL terbentuk pada tahun 2011 berawal dari menyukai dan hobi mengkoleksi sepatu. Pada tahun 2012 mempunyai komunitas sepatu 3 foil id yaitu khusus pecinta adidas. Pada tahun 2013 membuka penjualan sepatu lewat online yang sudah diberi nama 06 ORIGINAL, lalu pada tahun 2014 sudah membuka toko fisik sendiri yang tetap diberi nama 06 ORIGINAL.

b. Visi Dan Misi Perusahaan

Visi

Membuat masyarakat muda di karawang memakai produk original.

Misi

Menjadi satu-satunya toko sepatu original di karawang.

c. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Atau bisa juga Pengertian Metode Penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang *valid*, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

d. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Desain penelitian menurut (Moh. Nazir 2003 : 84) memaparkan bahwa desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

e. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan peneliti terhadap penelitian di 06 ORIGINAL, yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

f. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada objek

sebagai sumber informasi yang dicari. Metode yang dipakai untuk memperoleh data pada penelitian ini, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bagian terpenting dari setiap *survey*. Tanpa wawancara, peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan jalan bertanya langsung kepada responden. Data semacam itu merupakan tulang punggung suatu penelitian *survey*. Peneliti melakukan wawancara langsung terhadap pihak 06 ORIGINAL untuk mengumpulkan data data yang peneliti butuhkan.

2. Observasi

Disamping wawancara, penelitian ini juga melakukan metode observasi. Menurut (Syaodih N 2006 : 220) Mengatakan bahwa, observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk mendeskripsikan aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna

kejadian di lihat dari perpektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

g. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Data primer dan data sekunder, dapat pula digolongkan menurut jenisnya sebagai data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berupa kategori-kategori. Dalam penelitian ini pengumpulan data sekunder mengambil dari berbagai jurnal-jurnal penelitian dan internet yang sudah dipilih dengan baik sebagai sumber dari data sekunder yang berkaitan dengan *inventory* barang pada Toko Sepatu 06 ORIGINAL.

h. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Dalam melakukan sebuah penulisan diperlukan metode pendekatan dan pengembangan system. Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang di gunakan oleh penulis, yaitu :

i. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang di gunakan oleh penulis adalah metode pendekatan berorientasi objek (*Object oriented*). Orientasi objek adalah metodologi pengembangan *software* berdasarkan model sebuah sistem dunia nyata.

Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Sebuah metodologi dibangun untuk membantu programmer dalam menggunakan bahasa pemrograman berorientasi obyek.

j. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *prototyping*.

Prototyping perangkat lunak (*software prototyping*) atau siklus hidup menggunakan protoyping (*life cycle using prototyping*) adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang

didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ada banyak cara untuk *prototyping*, begitu pula dengan penggunaannya. Ciri khas dari metodologi ini adalah pengembang sistem (*system developer*), klien, dan pengguna dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan.

IV. Hasil dan Pembahasan

a. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu gambaran, perancangan dan pembuatan skema atau pengaturan dari beberapa elemen terpecah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi dan tujuan. Tahapan perancangan sistem ini merupakan pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional sebagai persiapan untuk melakukan penggambaran dan perancangan sistem informasi inventory pada 06 ORIGINAL. Perancangan sistem ini meliputi perancangan sistem yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi pada saat analisis. Tahapan perancangan sistem ini memaparkan proses yang diinginkan oleh *user* sesuai dengan metode yang digunakan meliputi perancangan *Use Case*, *Skenario UseCase*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Object Diagram* dan *Deployment Diagram*.

b. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem, untuk memberi gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer. Tujuan dari sistem ini untuk memberikan penjelasan kepada pengguna program mengenai sistem yang akan diusulkan oleh penulis. Dengan demikian sistem ini dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang lama dan dapat menghasilkan informasi-informasi dengan cepat dan tepat.

c. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan ini merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan, yang merupakan usulan pemecahan masalah yang dapat membantu permasalahan yang timbul dari sistem yang dianalisis.

Beberapa usulan yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada sistem yang berjalannya yaitu :

1. Membuat sebuah sistem yang mampu mencatat secara digital, sehingga tidak memakan banyak berkas atau ruang simpan.
2. Membuat sebuah sistem yang mampu mencari data stok barang yang ada di gudang, sehingga penyimpanan data stok barang tertata dengan rapih.
3. Membuat sebuah sistem informasi yang mampu mempermudah untuk data inventory, sehingga tidak ada lagi ketidakcocokan antar stok barang yang dicatat dengan stok fisik barang.
4. Membuat sebuah sistem informasi untuk pengarsipan data inventory, sehingga tidak adanya lagi kesulitan untuk mencari data stok barang dan penjualan yang sudah lama terjadi.

d. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi inventory yang diusulkan penulis dimulai dari *use case diagram*, *skenario use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *object diagram*, *deployment diagram*. Berikut merupakan prosedur yang diusulkan dari sistem informasi inventory ini digambarkan dalam *use case diagram* dan *activity diagram*.

e. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi *Inventory* berbasis web pada toko sepatu 06 ORIGINAL :

1. Sistem operasi Windows 10 64 bit.
2. Browser google chrome.
3. Mysql sebagai DBMS.
4. PHP *Version* 5.6.11 sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan Sistem informasi *inventory* pada 06 ORIGINAL.
5. *Sublime text* 3 sebagai *code editor*
6. *Power Designer* 12.5 untuk memodelkan perancangan yang dibuat

f. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi *Inventory* berbasis web pada toko sepatu 06 ORIGINAL saat ini adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Prosesor Intel Dualcore B950 dengan kecepatan 2.1GHz
2. RAM 2 GB
3. *Harddisk* dengan kapasitas 320GB

Sedangkan untuk menjalankan aplikasi yang akan dibangun membutuhkan perangkat keras dengan spesifikasi minimum, yaitu:

1. RAM 1 GB
2. *Harddisk* dengan ruang kosong 10 GB atau lebih

g. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dalam bahasa MySQL adalah sebagai berikut :

- a) Tabel Barang
create table BARANG (ID_SEPATU varchar(8) not null, ID_WARNA varchar(3) not null, ID_MERK varchar(1) not null, ID_TIPE varchar(2) not null, NAMA_SEPATU varchar(40), UKURAN_SEPATU int, STOK_SEPATU int, HARGA_BELI int, HARGA_JUAL int, primary key (ID_SEPATU));
- b) Tabel Barang_Penerimaan
create table BARANG_PENERIMAAN (ID_PENERIMAAN varchar(4) not null, ID_SEPATU varchar(8) not null, JUMLAH int, primary key (ID_PENERIMAAN, ID_SEPATU));
- c) Tabel Barang_Pesanan
create table BARANG_PESANAN (ID_SEPATU varchar(8) not null, ID_PEMESANAN varchar(4) not null, JUMLAH int, primary key (ID_SEPATU, ID_PEMESANAN));
- d) Tabel Barang_Terjual
create table BARANG_TERJUAL (ID_TRANSAKSI varchar(4) not null, ID_SEPATU varchar(8) not null, JUMLAH int, primary key (ID_TRANSAKSI, ID_SEPATU));
- e) Tabel Distributor
create table DISTRIBUTOR (ID_DISTRIBUTOR varchar(4) not null, NAMA_DISTRIBUTOR varchar(25), ALAMAT_DISTRIBUTOR text, NO_TELPON numeric(8,0), primary key (ID_DISTRIBUTOR));
- f) Tabel Merk
create table MERK (ID_MERK varchar(1) not null, NAMA_MERK varchar(25), primary key (ID_MERK));

- g) Tabel Pemesanan
create table PEMESANAN (ID_PEMESANAN varchar(4) not null, ID_USER varchar(4) not null, ID_DISTRIBUTOR varchar(4) not null, TANGGAL_PEMESANAN date, primary key (ID_PEMESANAN));
 - h) Tabel Penerimaan
create table PENERIMAAN (ID_PENERIMAAN varchar(4) not null, ID_USER varchar(4) not null, ID_DISTRIBUTOR varchar(4) not null, TANGGAL_TERIMA date, primary key (ID_PENERIMAAN));
 - i) Tabel Tipe
create table TIPE (ID_TIPE varchar(2) not null, ID_MERK varchar(1) not null, NAMA_TIPE varchar(20), primary key (ID_TIPE));
 - j) Tabel Transaksi
create table TRANSAKSI (ID_TRANSAKSI varchar(4) not null, ID_USER varchar(4) not null, TANGGAL_TRANSAKSI date, primary key (ID_TRANSAKSI));
 - k) Tabel User
create table USER (ID_USER varchar(4) not null, NAMA LENGKAP varchar(35), USERNAME varchar(25), PASSWORD varchar(30), LEVEL varchar(15), primary key (ID_USER));
 - l) Tabel Warna
create table WARNA (ID_WARNA varchar(3) not null, NAMA_WARNA varchar(15), primary key (ID_WARNA));
- h. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang adalah sebagai berikut :

i. Penggunaan Program

Setelah dilakukan proses instalasi program pada sistem informasi ini selesai dilakukan, maka selanjutnya kita bisa menggunakan sistem informasi ini untuk memperjelas penggunaan program sistem informasi, Berikut ini akan dijelaskan tampilan antarmuka (interface) dari Sistem Informasi *Inventory* berbasis web pada toko sepatu 06 ORIGINAL :

V. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa, perancangan, pengujian dan implementasi yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat di ambil kesimpulan dari Sistem Informasi *Inventory* Berbasis Web Pada Toko 06 ORIGINAL ini sebagai berikut :

1. Proses pencatatan data *inventory* yang telah menggunakan sistem sehingga mampu mencatat barang secara digital dan dengan adanya sebuah sistem tidak memakan banyak berkas atau ruang simpan.
2. Dengan adanya sebuah sistem maka mampu menncarian data stok barang yang ada di gudang dengan mudah dan penyimpanan data stok barang tertata dengan rapih.
3. Proses pencatatan data *inventory* yang telah menggunakan sistem yang mampu mempermudah untuk data *inventory* sehingga tidak adanya lagi ketidak cocokan antara stok barang dengan stok fisik barang.
4. Dengan adanya pengarsipan yang telah menggunakan sistem sehingga tidak adanya lagi kesulitan untuk mencari data penjualan yang sudah lama terjadi.

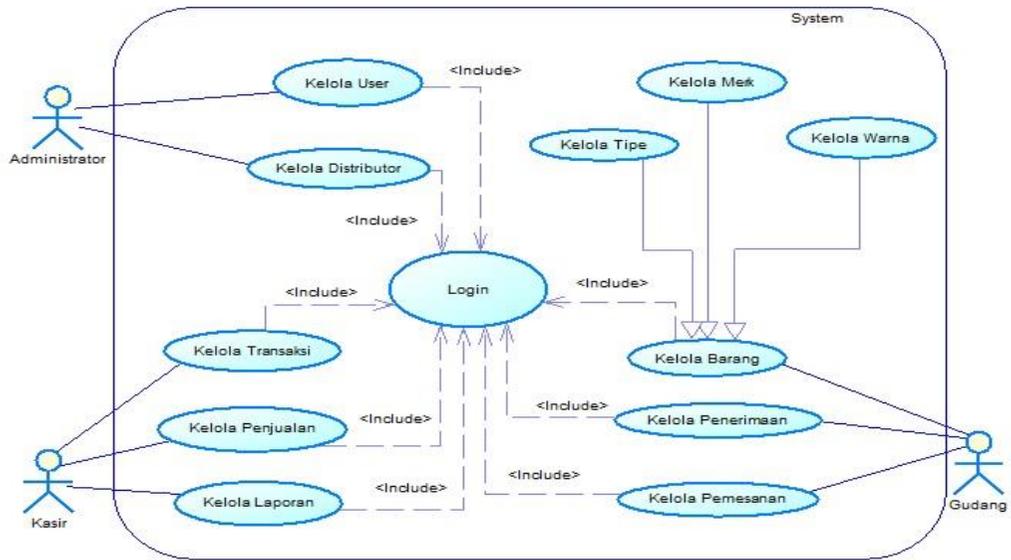
b. Saran

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem informasi *inventory* ini masih memiliki beberapa kekurangan, penulis akan memberikan beberapa saran mengenai bagian-bagian yang sebaiknya ditingkakan atau ditambahkan yaitu :

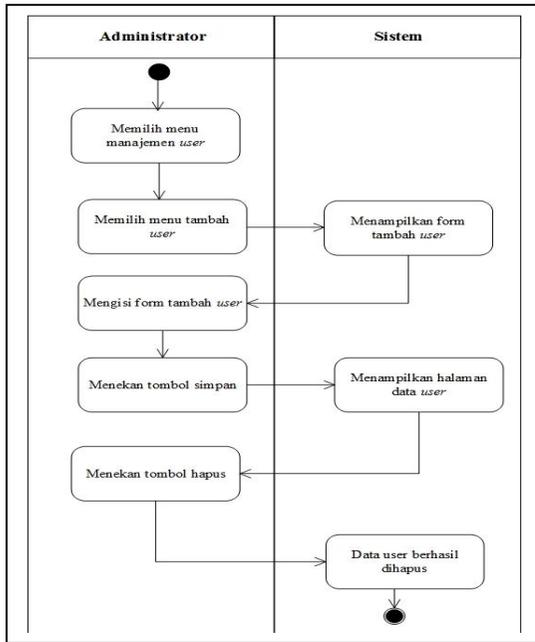
1. Diharapkan kedepannya ruang lingkup sistem bisa meliputi semua ruang lingkup tidak hanya pada toko 06 ORIGINAL.
2. Diharapkan dalam pengembangan selanjutnya pada sisitem ini lebih baik di adakannya retur barang untuk memastikan dalam pembelian dan penjualan barang nantinya tidak ada barang rusak yang diterima.
3. Diharapkan kedepannya dalam pengembangan sistem informasi pada proses penjualannya bisa melayani penjualan secara *online* untuk mempermudah konsumen dalam membeli produk yang ada di toko sepatu 06 ORIGINAL.

VI. Daftar Pustaka

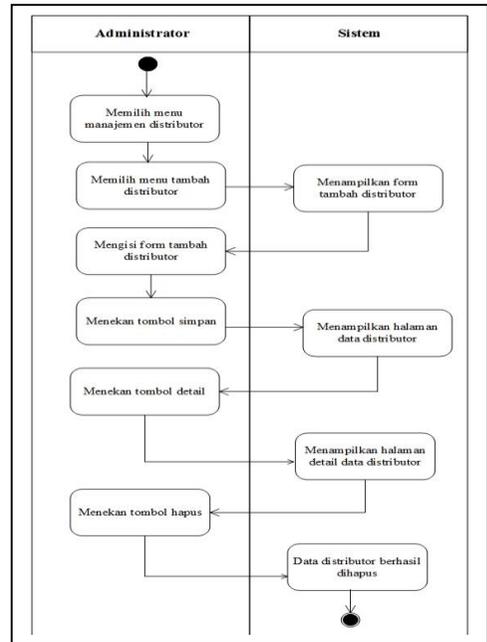
- [1] Yakub. "Pengantar Sistem Informasi", Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012
- [4] Kristanto. Andri, "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", 1st ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.
- [8] Al-bahra bin Ladjamudin 2013. "Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [12] Freddy Rangkuti. "Pengertian Persediaan", PT. Raja Grafindo Persada, 2007.



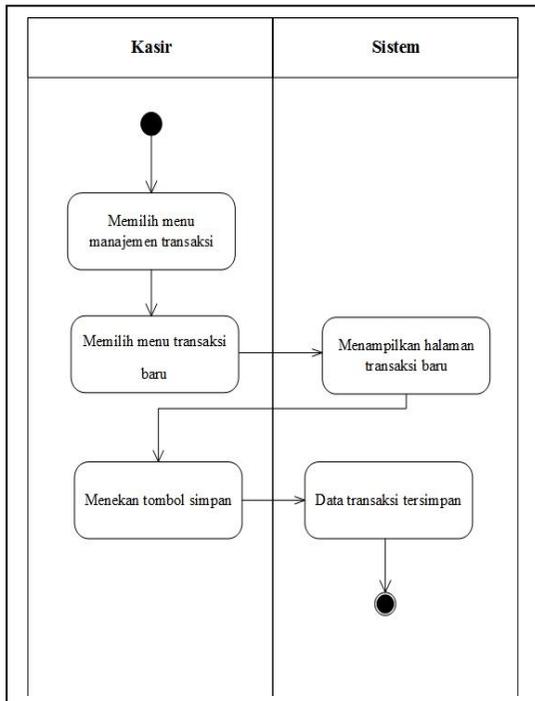
Gambar 4.1 Use Case Diagram yang diusulkan



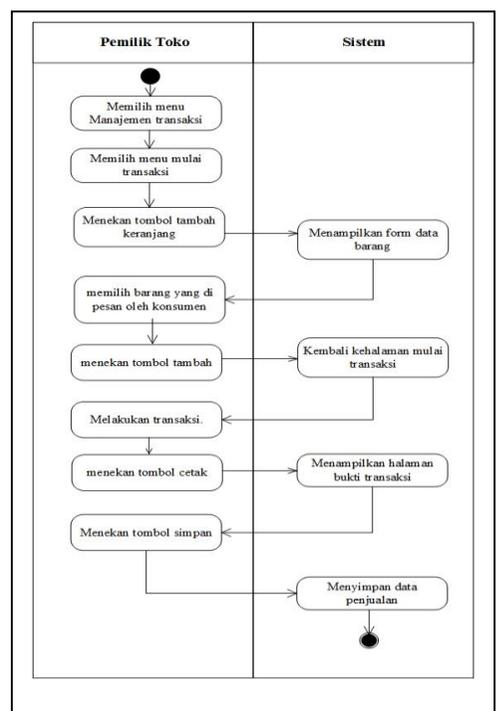
Gambar 4.3 Activity Diagram Kelola User



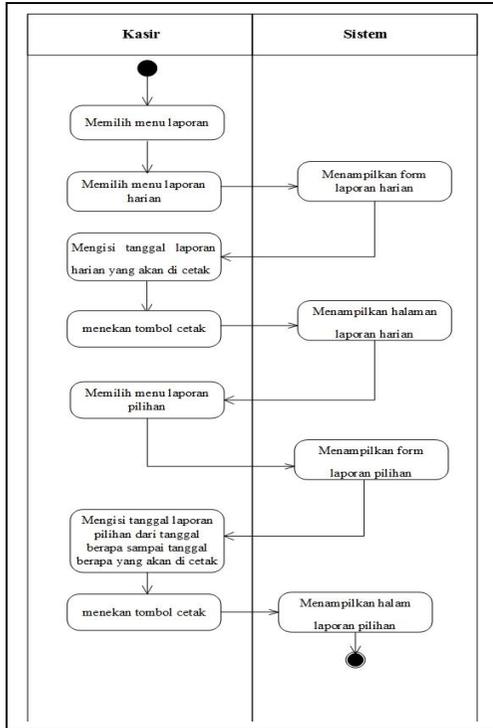
Gambar 4.4 Activity Diagram Kelola Distributor



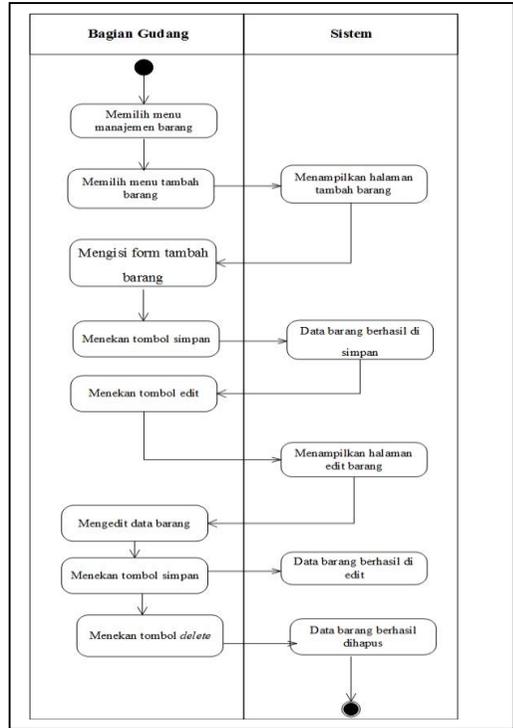
Gambar 4.5 Activity Diagram Kelola Transaksi



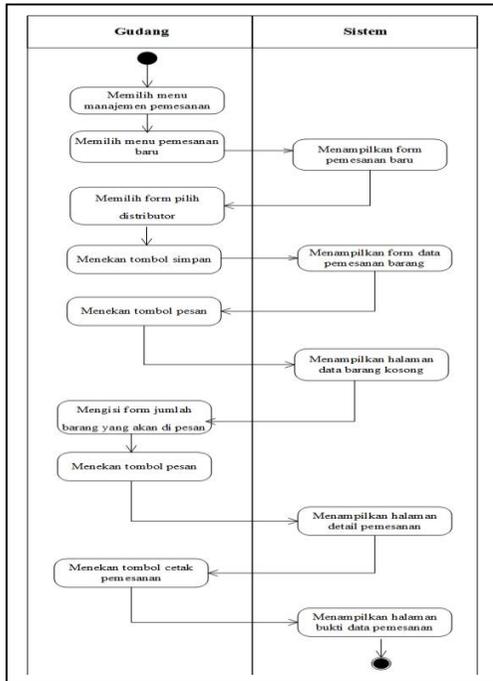
Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Penjualan



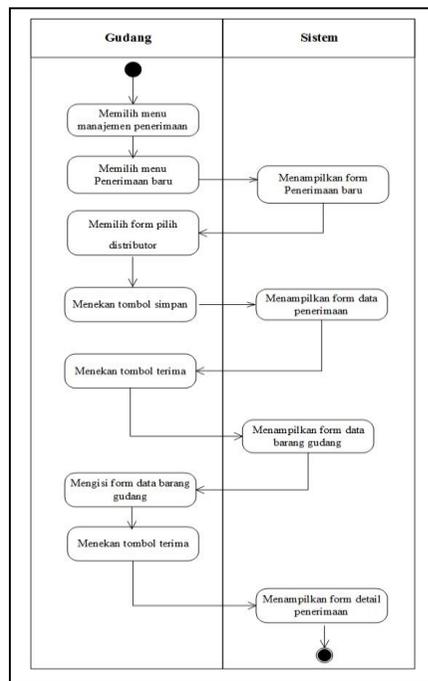
Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Laporan



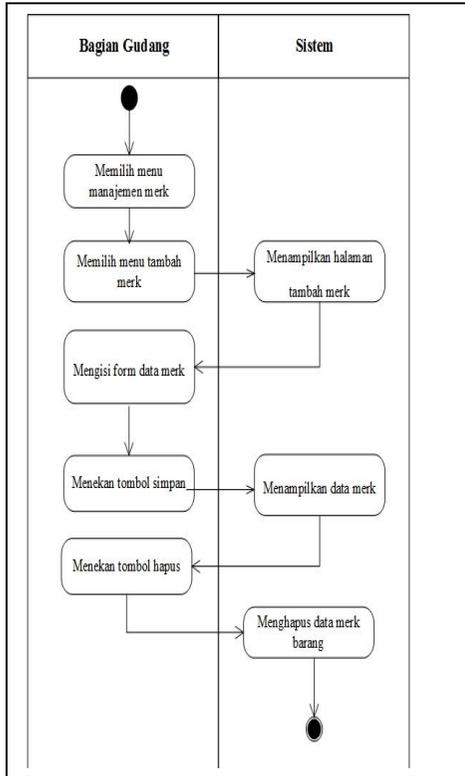
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Barang



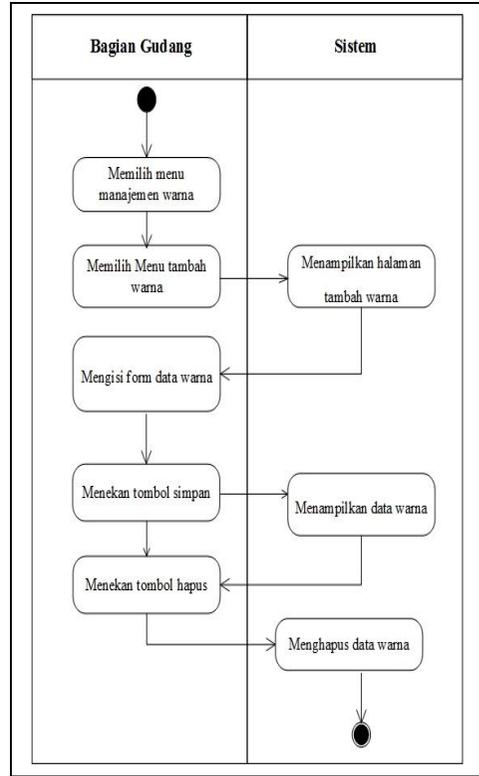
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Pemesanan



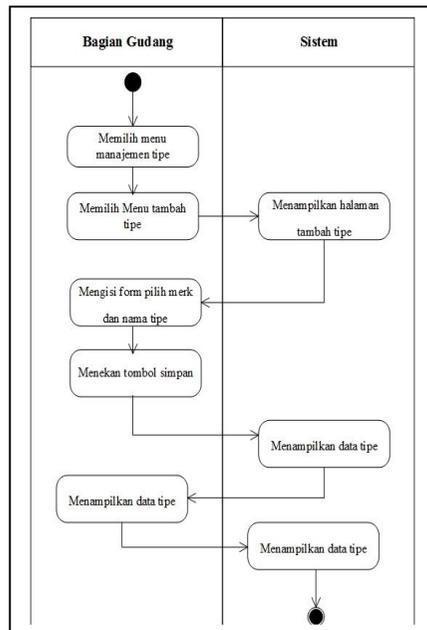
Gambar 4.10 Activity Diagram Kelola Penerimaan



Gambar 4.11 Activity Diagram Kelola Merk



Gambar 4.12 Activity Diagram Kelola Warna



Gambar 4.13 Activity Diagram Kelola Tipe

11 September - 2010					
113	SS w/b	41 1/2	450.000		ANDERSON
114	SS w/b	49	900.000		EPN
115	SS w/b	40 1/2	450.000		Artic Racer
116	SS w/b	40	450.000		Amer Rohnman
117	SS w/b	38 1/2	450.000		Sumita Aferi
118	NOO ADV	38 1/2	550.000		Glenn F. Hengeman
119	SS w/b	38 1/2	450.000		Stikc and Anderson
120	Dragon King	42	570.000		John A. Fuhini
121	NOO Racer King	44	450.000		Paula Gani
122	SS B/O Snake	42	810.000		AAP
123	Artic Cattle	41.5	690.000		Artic Ironman
124	Hip 200 Full White	41.5	690.000		Olivia Chomura
125	Dragon King	41 1/2	510.000		EPN
15 September - 2010			AP 60.950.000	AP 6.550.000	
126	NOO Racer Blue White	42	450.000		oop
127	2x Racer Grey White	42	500.000		oop
128	NOO ADV Full White	39 1/2	320.000		oop
129	Dragon King	44 1/2	500.000		oop (Bater)
130	SS B / w	40	450.000		Poppy
131	2x Racer Green	39 1/2	320.000		Janta
132	SS Full Black	44	600.000		White / White
133	2x Racer Blue / Grey	42	570.000		Lucy Hembury
134	2x Racer Blue / Grey	44 1/2	570.000		Lucy Hembury
135	SS w / b	44	450.000		i kade ate
136	SS b / w	44 1/2	600.000		Adam Sings
137	Dragon King	44 1/2	500.000		Poppy
138	SS w / b	44 1/2	450.000		Sofan / Dark ab
139	SS w / b	44	450.000		Artic Racer
140	Dragon King	44 1/2	500.000		oop
141	SS B / w	44 1/2	600.000		oop
142	Superstar King	44 1/2	450.000		oop
143	Dragon w / b	44 1/2	500.000		oop
Raber 19 September			AP 70.150.000	AP 9.200.000	
146	SS w/b	39	450.000		with 2010
147	2x Racer Blue / White	42	500.000		with 2010
148	SS w/b	42	600.000		with 2010

Raber 14 Sep					
150	SS B/w	49	600.000		W/b
151	NOO ADV	38	320.000		Uma Simon Prandi
152	Dragon King	42	500.000		Wade Sider
153	NOO Racer Grey	41 1/2	450.000		Damon Beland
154	Dragon King	41	500.000		Kevin
155	Dragon King	41 1/2	500.000		Yoko Dragon Sptegano
156	Dragon King	41 1/2	500.000		EPN
157	SS Full Black	43 1/2	600.000		EPN
158	Artic King B/O	38.5	400.000		EPN
159	NOO Racer Blue White	42 1/2	400.000		ANDERSON
160	NOO Racer Blue	42 1/2	400.000		ANDERSON
			AP 77.700.000	AP 7.550.000	
Raber 15 September					
161	NOO Racer King	41 1/2	400.000		EPN
162	SS w/b	40	450.000		ANDERSON
163	NOO Racer Blue	41 1/2	400.000		ANDERSON
164	NOO Racer Green	42	400.000		ANDERSON
165	NOO Racer King	41 1/2	400.000		ANDERSON
166	NOO Racer King	42 1/2	400.000		ANDERSON
167	NOO Racer King	41 1/2	400.000		ANDERSON
			AP 80.550.000	AP 2.850.000	
Jurnal 16 September					
168	NOO Racer Grey	41 1/2	400.000		EPN
169	NOO Racer Grey	42	400.000		EPN
170	NOO Racer Blue	42 1/2	400.000		EPN
171	2x Racer Red Green	41 1/2	500.000		Orin Wada Kusuma Sari
172	Dragon King	42	500.000		Andi Setiawan
173	Dragon King	42	500.000		Rita Kusuma Sari
174	NOO Racer King	36	320.000		Leila
175	2x Racer Green	39 1/2	320.000		ANDERSON
176	Dragon King	39 1/2	320.000		ANDERSON
177	Uma Kusuma Sari	39	320.000		ANDERSON
178	NOO Racer King	41	400.000		ANDERSON
			AP 89.200.000	AP 9.650.000	

Sabtu 12 September					
179	NOO Racer King	41 1/2	450.000		ANDERSON
180	SS Blue	42	600.000		ANDERSON
181	SS Blue	42	600.000		ANDERSON
182	SS w/b	39 1/2	450.000		EPN
183	Superstar King	41 1/2	400.000		EPN
			AP 87.650.000	AP 2.450.000	
Minggu 13 September					
184	NOO Racer King	41	400.000		ANDERSON
185	SS w/b	39 1/2	450.000		ANDERSON
186	Artic King	38	400.000		EPN
187	SS w/b	39 1/2	450.000		ANDERSON
			AP 89.550.000	AP 1.700.000	
Senin 13 September					
188	Tobacco	41	1.200.000		ANDERSON
189	SS w/b	41 1/2	400.000		ANDERSON
190	SS w/b	41 1/2	400.000		ANDERSON
191	2x Racer King	41 1/2	500.000		ANDERSON
192	SS Full Black	41 1/2	600.000		Artic Ironman
193	2x Racer King	41 1/2	500.000		Artic Ironman
194	NOO Racer King	39 1/2	450.000		Artic Ironman
195	2x Racer King	39 1/2	350.000		Artic Ironman
196	Artic King	38	400.000		Artic Ironman
197	NOO Racer King	41	400.000		Artic Ironman
198	SS Full Black	39	600.000		Artic Ironman
199	SS w/b	38	450.000		Artic Ironman
200	2x Racer King	36 1/2	320.000		Artic Ironman
201	Artic King	36.5	200.000		Artic Ironman
202	Dragon King	41 1/2	500.000		Artic Ironman
			AP 91.200.000	AP 7.850.000	
Selasa 20 September					
203	2x Racer King	34 1/2	320.000		Artic Ironman
204	SS w/b	41 1/2	450.000		Artic Ironman
205	Artic King	39 1/2	400.000		Artic Ironman
206	Artic King	37	400.000		Artic Ironman
207	2x Racer King	38	350.000		Artic Ironman
208	SS w/b	36 1/2	450.000		Artic Ironman
209	SS w/b	40	600.000		Artic Ironman
210	Artic King	40	500.000		Artic Ironman
211	Artic King	38	400.000		Artic Ironman

212	Superstar King	41 1/2	450.000		ANDERSON
213	2x Racer King	41 1/2	500.000		ANDERSON
214	SS Full Black	41 1/2	600.000		ANDERSON
			AP 102.650.000	AP 5.400.000	
Rabu 21 September					
215	NOO ADV	38 1/2	320.000		Uma Simon Prandi
216	2x Racer King	36	400.000		Kevin Prandi
217	Dragon King	41 1/2	500.000		Kevin Prandi
218	Dragon King	42	500.000		Kevin Prandi
219	NOO Racer Grey	42	400.000		Kevin Prandi
220	SS w/b	41 1/2	450.000		EPN
			AP 105.300.000	AP 2.650.000	
Kamis 21 September					
221	NOO Racer King	42	400.000		EPN
222	NOO Racer King	41 1/2	400.000		ANDERSON
223	SS w/b	41 1/2	600.000		MEAN
224	Dragon King	38	320.000		Uma
225	Artic King	38 1/2	400.000		Artic Ironman
226	2x Racer King	42	500.000		Artic Ironman
227	Artic King	38	400.000		Artic Ironman
228	SS w/b	39 1/2	400.000		ANDERSON
			AP 108.800.000	AP 3.500.000	
Jumat 25 September					
229	NOO ADV White	38 1/2	320.000		EPN
230	Dragon King	40 1/2	450.000		Kevin Prandi
231	Dragon King	41	500.000		Kevin Prandi
232	SS w/b	41 1/2	450.000		Kevin Prandi
233	SS w/b	39 1/2	450.000		Kevin Prandi
234	Dragon King	41 1/2	500.000		ANDERSON
			AP 111.800.000	AP 2.700.000	
Sabtu 27 September					
235	NOO ADV White	38 1/2	320.000		ANDERSON
236	2x Racer King	41 1/2	500.000		ANDERSON
237	Dragon King	40	600.000		ANDERSON
238	2x Racer King	41 1/2	600.000		ANDERSON
239	Dragon King	41 1/2	500.000		ANDERSON
240	NOO Racer King	40 1/2	400.000		Kevin Prandi
241	Dragon King	41 1/2	500.000		Kevin Prandi
242	Artic King	41.5	550.000		Kevin Prandi

