

Sistem Informasi Inventory Gudang Pada Syo Store

Warehouse Inventory Information System At Syo Store

Rennola Azizah¹, Diana Effendi²

Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia

Email : Rennolaazizah10@gmail.com, diana.effendi@email.unikom.ac.id

Abstrak - Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu memfasilitasi kegiatan kerja yang ada di Syo Store Store dalam mengelola inventaris, mengelola, merekam, pengumpulan data dan perhitungan di gudang. Dengan melakukan wawancara langsung dengan Syo Store sebagai studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sistem Informasi Inventory Gudang yang terkomputerisasi di Syo Store dapat memfasilitasi semua kegiatan kerja yang berlangsung di Syo Store untuk menghemat waktu dan membuat pekerjaan lebih efisien. Dan juga tidak akan memakan tempat untuk menyimpan dan menumpuk kertas di toko. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa desain sistem inventori gudang dapat mempermudah semua pekerjaan dalam mengumpulkan data pemesanan, inventaris, dan penjualan barang yang akan lebih terorganisir karena sistem persediaan terkomputerisasi.

Kata kunci : Sistem informasi, Inventory, Pencatatan, Pengelolaan, Gudang

Abstract - *The purpose of this research is to help facilitate the work activities that exist at the Syo Store Store in managing inventory, managing, recording, data collection and calculation in the warehouse. By conducting interviews directly with the Syo Store as a case study. The results of this study indicate that the computerized Warehouse Inventory Information System at Syo Store can facilitate all work activities that take place at Syo Store to save time and make work more efficient. And also it will not take up space to store and stack paper on the store. The conclusion obtained in this study is that the design of the warehouse inventory system can facilitate all the work in collecting data ordering, inventory, and sales of goods that will be more organized because the inventory system is computerized.*

Keyword : *Information system, Inventory, Recording, Management, Warehouse*

I. PENDAHULUAN

Pada sekarang ini teknologi telah menjadi persyaratan yang sangat penting pada dunia bisnis baik itu bisnis besar maupun kecil, dalam menggunakan sistem informasi untuk mengembangkan dan meningkatkan bisnis mereka, menjadi lebih baik dan lebih kompetitif. Sistem informasi saat ini telah diterapkan pada organisasi, perusahaan, dan instansi besar. Namun, seiring berjalannya waktu teknologi sistem informasi telah mulai diterapkan pada usaha kecil mulai dari toko kecil dan menengah. Dengan adanya teknologi informasi ini sangat penting dalam mendapatkan informasi secara cepat dan juga akurat, pemanfaatan informasi secara tepat bagi semua orang untuk itu diperlukan media yang dapat memberikan informasi tersebut. Sehingga siapa pun yang menggunakan informasi itu dapat menangani masalah yang akan terjadi dengan cepat

Syo Store yang terletak pada Kota Bandung, Jalan Tamansari, Bandung Wetan Jawa Barat, 40116 Balubur Town Square, Lantai 2 Blok J Nomor 03 yaitu toko pakaian yang memasarkan dagangannya secara langsung pada toko. Wawancara yang dilakukan pada pemilik Toko Syo Store dan karyawannya memberikan gambaran proses yang dilakukan oleh Syo Store terkait dengan permasalahan yang terjadi pada Syo Store yaitu adanya kesalahan dalam beberapa proses pengelolaan dan penyampaian informasi pada persediaan gudang. Syo Store ini memasok barang dagangan dari salah satu *supplier* yang menjadi rekan bisnisnya dimana barang yang dipasok ini akan dijual kembali atau digunakan sendiri. Setiap barang datang akan dimasukkan langsung ke gudang tetapi akan di periksa terlebih dahulu oleh bagian gudang Syo Store dalam mengetahui persediaan masih tersedia atau tidak tersedia.

Perbedaan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Viska Delivia, penelitian yang berjudul Sistem Informasi *Inventory* pada PT Indokarya Mandiri. Bertujuan membangun program aplikasi yang bisa mendukung penyampaian informasi pada pembelian bahan baku dari pemasok serta penjualan barang jadi ke *customer*. Proses yang dirancang adalah Pembelian, Penjualan, dan produksi berbasis aplikasi website. Penelitian pada PT.Indokarya Mandiri mengimplementasikan metode pendekatan *Object Oriented Programming* (OOP) dan untuk pengembangan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan model *Prototyping*.

Permasalahan yang terjadi di PT. Indokarya Mandiri sering terjadinya ketidakakuratan data dan keterlambatan dalam proses pembelian, penjualan, dan produksi. Dari sisi pembelian dan produksi sering terjadi ketidaksesuaian antara jumlah bahan baku yang habis digunakan dengan barang jadi hasil dari produksi maupun pembelian bahan baku dari pemasok. Setiap konsumen dapat memesan produk manufaktur yang diinginkan di kantor pusat untuk kemudian dicek ketersediaannya di bagian *warehouse*. Namun karena lokasi yang berbeda maka untuk pengecekan barang tersebut dilakukan dengan menggunakan telepon, *e-mail*, ataupun *fax* sehingga sering terjadi keterlambatan pada saat proses transaksi penjualan barang, karena masih melakukan pengecekan stok data barang yang tersisa dengan menggunakan *fax*

ataupun telepon. Juga belum adanya suatu sistem yang terintegrasi dengan baik antara bagian *warehouse* dan kantor pusat.

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang digunakan pada Syo Store, untuk mengetahui bagaimana permasalahan pada sistem informasi inventory gudang yang berjalan saat ini pada Syo Store, membangun sistem informasi inventory gudang, pemesanan barang, serta membuat retur pembelian barang pada Syo Store agar mempermudah dalam melakukan proses pencatatan, membantu dalam mengelola persediaan barang pada Syo Store sehingga dapat meringankan pekerjaan dan meminimalisir kesalahan serta melakukan pengujian sistem informasi inventory gudang yang diusulkan pada Syo Store, dan mengamati informasi Inventory yang diusulkan telah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pihak Syo Store dan juga untuk mengevaluasi kelebihan dan juga kelemahan yang ada dari aplikasi tersebut.

II. KAJIAN PUSTAKA

a. Sistem Informasi

Defenisi Sistem dapat dibedakan berdasarkan prosedur yaitu Sistem dipandang Sebagai suatu satu rangkaian aktifitas yang saling terhubung untuk mencapai tujuan. [1, p.19]

b. Pengertian Informasi

Informasi ialah sekumpulan data yang telah memiliki nilai untuk penerima informasi, sedangkan menurut McLeod, Jr. yang mengatakan bahwa informasi itu suatu data atau memiliki nilai. [1, p.19]

c. Pengertian Persediaan

Persediaan itu adalah barang danbahan yang disimpan pada gudang atau suatu tempat untuk digunakan dalam tujuan tertentu. [2, p.17]

d. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu aktifitas jual dan beli oleh penjual dalam menjual suatu barang dalam memenuhi kebutuhan pembeli. [3]

III. METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian memerlukan metode penelitian untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi, adapun metode penelitian yang di pergunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan proses terarah pada penelitian sehingga dapat bekerja. Dan membutuhkan sebuah metode dalam memecahkan permasalahan. Metode yang digunakan penulis ialah deskriptif dimana metode dapat merupakan bagian dalam pemecahan masalah. Tahap pertama adalah pengumpulan data yang diperlukan, Tahapan kedua yaitu mengelola dan membahas sampai pada suatu kesimpulan dari perolehan data.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode sumber data primer dan sumber data sekunder.

1) Penelitian Deskriptif

Metode penelitian deskriptif yaitu merupakan penyelesaian masalah, dimana dapat mengevaluasi situasi, orang, dan juga masyarakat terkait bukti yang muncul.

2) Observasi

Observasi dilakukan untuk membuat pengamatan dan mencatat pelaksanaan kegiatan yang dilakukan. Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data. Yaitu dengan melakukan penelitian langsung datang ke Syo Store untuk melihat masalah yang terjadi di bagian pergudangan.

3) Wawancara

wawancara dilakukan dengan karyawan yang terlibat langsung dalam bagian gudang dalam mengelola barang di gudang.

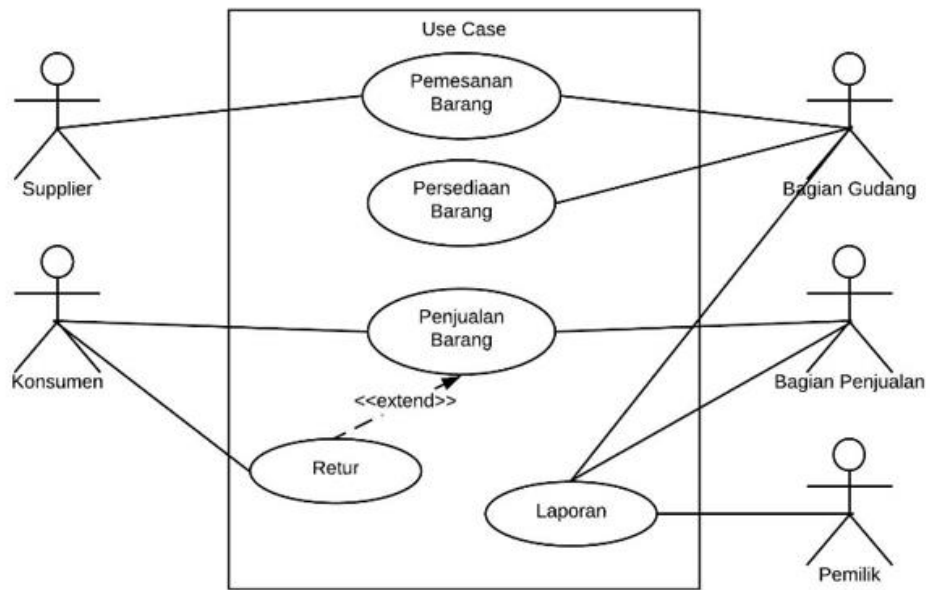
C. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan pendekatan yang mendukung sistem, metode yang membahas tentang objek yang dikembangkan dalam mengembangkan sistem informasinya dilakukan menggunakan metode pengembangan *prototype*.

D. Pengujian Software

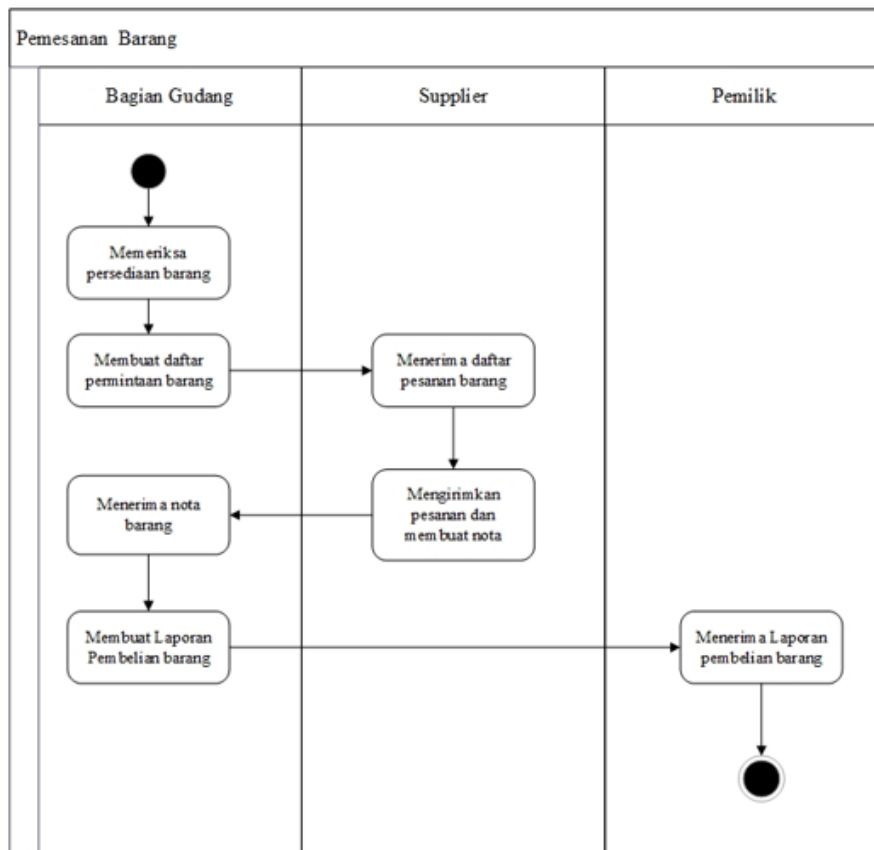
Pengujian Software adalah salah satu kegiatan dalam melakukan pengujian pada perangkat lunak, saat memperoleh informasi mengetahui kualitas dari perangkat lunak yang sudah diuji apakah perangkat lunak bekerja sesuai dengan yang ditentukan serta memenuhi kebutuhan atau tidak. Pengujian software yang digunakan peneliti yaitu pengujian black box testing.

E. Analisis Sistem Yang Berjalan



Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem

F. Activity Diagram



Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan

Tabel 3.7: Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

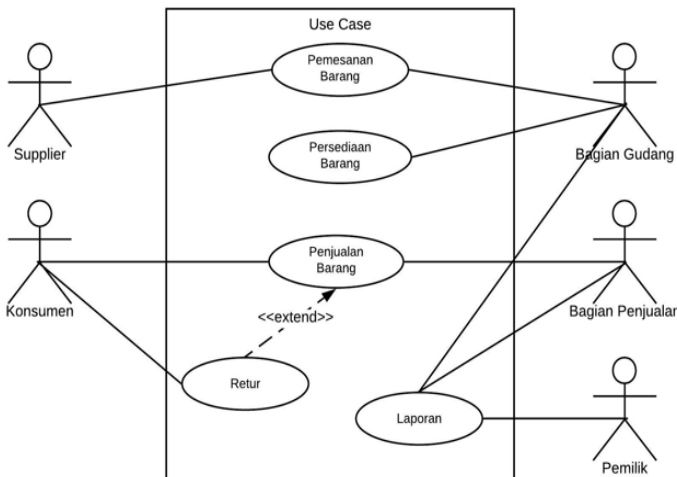
NO	MASALAH	SOLUSI
1.	Saat proses pendataan persediaan barang dari gudang sering mengalami kesalahan dari pengelolaan serta penyampain informasi gudang, serta pencatatan barang masih dilakukan secara manual.	Membuat sistem informasi yang dapat digunakan dalam pengelolaan data persediaan barang sehingga dapat memudahkan dalam pendataan barang pada gudang serta memudahkan dalam pembuatan laporan.
2.	Dalam pengelolaan barang masih belum terkomputerisasi.	Membuat sistem informasi yang terintegrasi dengan database sehingga dapat memudahkan dalam pengelolaan barang.
3.	Saat melakukan pencarian barang digudang masih dilakukan secara manual dengan memeriksa satu-persatu data barangdan stok barang yang ada sehingga mempersulit pencarian barang.	Membuat sistem informasi yang dapat digunakan dalam pengelolaan pencarian barang agar mempermudah dalam melakukan pencarian barang.
4.	Retur pembelian yang masih ditulis pada sebuah nota, sehingga menumpuk kertas dan memakan tempat.	Membuat sistem informasi retur pembelian yang terkomputerisasidan memudahkan konsumen untuk melakukan pengaduan secara online.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

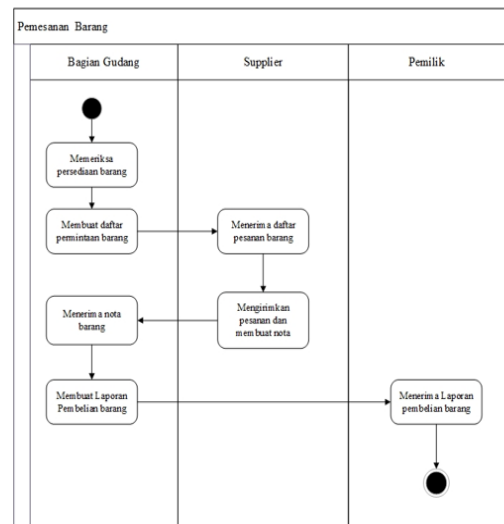
Perancangan sistem yang diusulkan merupakan tahapan awal dalam proses pembuatan sistem yang akan dibuat, sistem yang diusulkan yaitu bagian awal dalam menaikkan efisiensi kinerja. rancangan prosedur ini menjelaskan mengenai bagaimana pemodelan berorientasi objek.

Use Case

Class Diagram ialah perincian untuk menampilkan objek dan juga peningkatan dalam desain berorientasi objek.



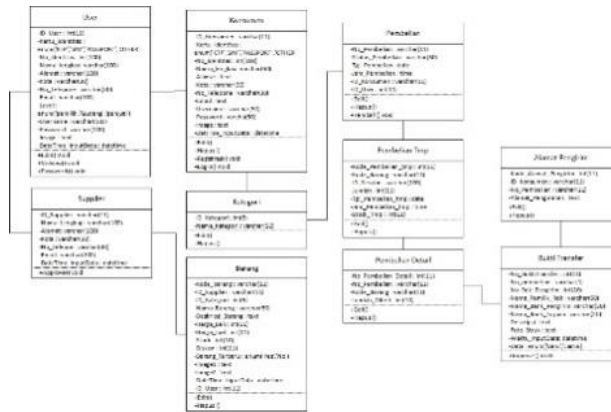
Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem yang Berjalan



Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan Barang Yang Berjalan

Class Diagram

Kelas Diagram merupakan spesifikasi yang dilakukan pada sebuah objek untuk pengembangan berorientasi objek.



Gambar 4.7 Class Diagram Yang Diusulkan

Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka ialah deskripsi penampilan (interface), pada suatu sistem yang digunakan langsung oleh pengguna desain antarmuka juga merupakan deskripsi dalam menggunakan sistem.

Gambar 4.17 Tampilan Login

Saran Pemesanan Barang

Show 10 entries Search:

No	Kode	Nama Barang	Kategori	Deskripsi	Harga Beli	Stock	Jumlah Dipesan	CheckAll	UncheckAll
1	BIU-0002	Soraya Top In Grey	Baju	Material Baloteli	85000	3	<input type="text" value="0"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous Next

Tambah Kedeftar Pemesanan Barang

Gambar 4.18 Perancangan Input Pemesanan Barang

Perancangan Output

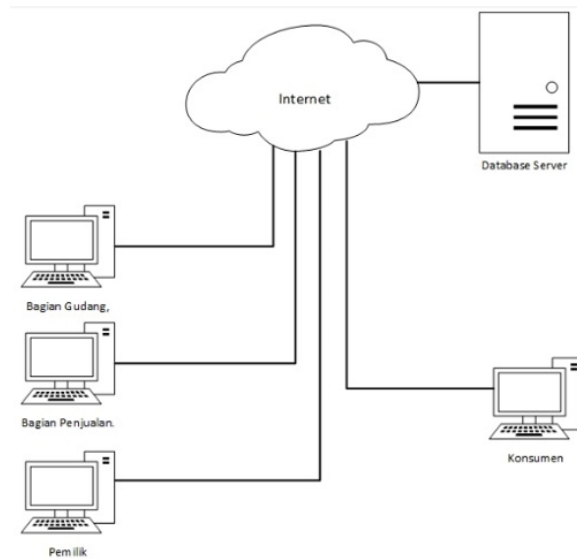
Perancangan *output* digunakan untuk menghasilkan informasi dari aktifitas yang berlangsung, dan dapat menampilkan data keluaran atau laporan yang dapat dari sumber data. Berikut ini adalah tampilan keluaran berupa laporan :

SYO STORE							
Laporan Data Barang							
Alamat : Jl. Taman Sari, Bandung Selatan, Jawa Barat, 40118 Town Square, Lantai 2 Blok J No. 03. Telp (+62)812-2442-5220							
Website : www.systore.com Email : systore@gmail.com							
Direktak : 2019-07-05 21:31:09							
No	Kode_Barang	Nama_Barang	Kategori	Deskripsi	Harga_Beli	Harga_Jual	Stok
1	BAJU-00008	Azalia Dress Light Grey Mix Pink	Baju	Material Diamond	350.000	430.000	12
2	BAJU-00007	SYO Exclusive Series	Baju	Material Voal/ Voal Premium	300.000	270.000	12
3	BAJU-00006	SYO Plain Voal	Baju	Best Material	65.000	75.000	12
4	BAJU-00005	Amanca Light Grey	Baju	Material Italy Teri (paman nyaman dan adem)	140.000	200.000	4
5	BAJU-00004	SYO Plain Voal	Baju	Best Material	65.000	75.000	9
6	BAJU-00003	Amanca Dress Pink	Baju	Material Diamond Adem dan tidak transparan	250.000	430.000	12
7	CLN-00002	Rakusa Pant	Celana	Ready Size M & L	50.000	100.000	8
8	BAJU-00002	Soraya Top In Grey	Baju	Material Butolet	80.000	100.000	3
9	CLN-00001	Amanca Top Mustard	Celana	Kain 100% GRI (Lembut, adem dan tidak transparan)	80.000	100.000	12
10	BAJU-00001	Soraya Top In Black	Baju	Material Butolet (Lembut, adem dan tidak transparan)	150.000	180.000	13

Gambar 4.26 Output Laporan Data Barang

Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan merupakan rancangan konfigurasi jaringan yang diusulkan untuk diimplementasikan dalam pelaksanaan.



Gambar 4.29 Perancangan Arsitektur Jaringan

Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi Perangkat lunak dari sistem memerlukan beberapa perangkat pendukung yaitu:

1. Kebutuhan Komputer Server
 - Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
 - Database Server : MySQL
 - Bahasa Pemrograman : PHP
 - Web Browser : Google Chrome
2. Kebutuhan Client
 1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
 2. Web Browser : Google Chrome

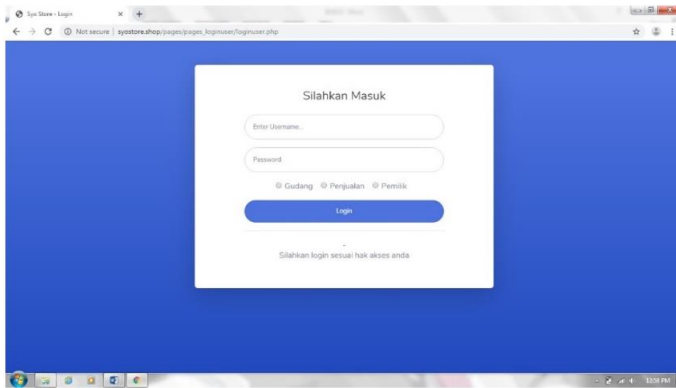
Implementasi Perangkat Keras

Untuk menjalankan aplikasi yang dirancang, membutuhkan perangkat keras sebagai dukungan dapat dilihat sebagai berikut:

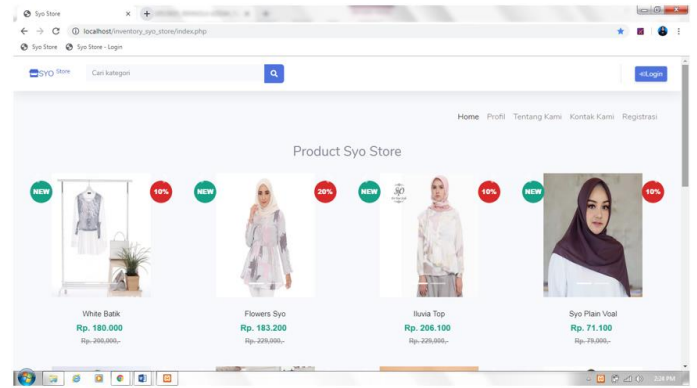
1. Komputer dengan spesifikasi minimal
2. Processor Intel Pentium
3. RAM minimal 512 MB
4. Hardisk 32 GB
5. Keyboard, Monitor, Mouse, dan Printer

Implementasi Antar Muka

Dalam setiap pembuatan aplikasi, implementasi antarmuka mengambil peran penting. Antarmuka yang menarik (*Easy to use*) sebagai media untuk membantu pengguna dalam menjalankan aplikasi. Oleh sebab itu, *Interface* disistem informasi persediaan Syo Store dibuat semenarik mungkin dan sederhana sehingga pengguna baik konsumen, pemilik, bagian gudang, departemen penjualan dapat menggunakan sistem informasi ini dengan mudah.



Gambar 4.31 Antar Muka Utama



Gambar 4.43 Login Toko Onlien Syo Store

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Syo Store, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan tentang Sistem Informasi *Inventory* pada Gudang Syo Store, sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem ini yang dilakukan secara terkomputerisasi seperti menginput, memperbarui, dan mencari data barang, diharapkan dapat mempermudah proses pembuatan laporan. dan dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi dalam proses penambahan data dan mempermudah proses pencarian barang agar lebih efisien, teliti, dan juga menghemat waktu.
2. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat membantu pihak gudang dalam mengelola data barang dan mencari data barang agar lebih mudah dan cepat.
3. Dengan sistem ini, diharapkan dapat membantu departemen penjualan dalam melakukan pengumpulan data penjualan sehingga dapat lebih mudah untuk mencatat setiap transaksi yang dilakukan oleh konsumen.
4. Dengan adanya database dalam pengolahan data membuat Pencarian data barang menjadi lebih mudah, dan database dapat menjadi media penyimpanan yang lebih terorganisir, maka kemungkinan untuk terjadinya duplikasi data tidak akan terjadi.

Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan sistem informasi *Inventory* pada gudang Syo Store:

1. Diharapkan sistem informasi *Inventory* ini dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks dengan tampilan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Noviyasari, C., & Supriadi, A. Sistem Informasi Penjualan Tas (Studi Kasus: Cv. Pengrajin Tas Jhoni Tham). -, 1.
- [2] Effendi, D., & Noviansyah, B. (2018). Rancang bangun sistem informasi manajemen persediaan barang di suhuf kertaseni nusantara bandung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 3, 17-23 .
- [3] Prasetyo, Hari dan Nugroho. Munajat tri dan Pujiati, Asti. 2006. "Pengembangan Model Persediaan Dengan Mempertimbangkan Waktu Kadaluarsa dan Faktor Unit Diskon", *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, Volume 4 No.3, Universitas Muhammadiyah, Surakarta.