BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan penjabaran dasar-dasar teori yang disesuaikan dengan judul yang diangkat.

2.1 Konsep Dasar Sistem

Untuk memahami sebuah sistem, tentu harus diketahui dahulu konsep dari sistem itu sendiri. Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian sistem, bentuk sistem dan karakter sistem.

2.1.1 Pengertian Sistem

Dalam sistem penerimaan dan pengeluaran barang di sebuah perusahaan, terdapat berbagai unsur yang terlibat di dalamnya. Semua unsur tersebut saling berinteraksi dan bekerja sama untuk menciptakan kelancaran dalam proses keluar masuknya barang pada perusahaan tersebut.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem merupakan kumpulan dari unsur-unsur yang saling berinteraksi, berintegrasi dan bekerja sama dengan melaksanakan fungsi masing-masing, guna mencapai suatu tujuan.

Sebuah sistem terdiri dari sistem-sistem yang lebih kecil (subsistem). Semakin besar sistem, maka semakin banyak pula subsistem yang membentuknya. Tujuan dari sistem dapat tercapai apabila semua unsur yang membentuk sistem tersebut dapat bekerja sama dan dikelola dengan baik.

Menurut Jogianto, terdapat dua pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen

atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur, mendefinisikan bahwa

" Sistem adalah Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu". **JOG [3]**

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, medefinisikan sistem sebagai berikut:

" Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu". **[JOG [3]]**

Sedangkan Fatansyah mendefinisikan bahwa:

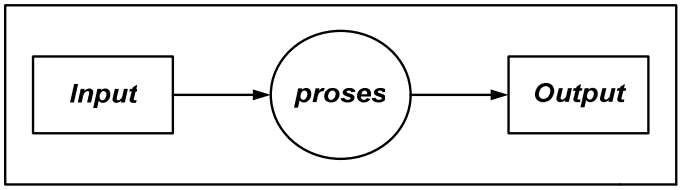
"Sistem adalah sebuah tatanan(keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi atau tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu ". **[FAT [1]]**

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan keterpaduan dari elemen-elemen (subsistem) yang terdiri dari jaringan prosedur yang saling bekerja sama dan berhubungan untuk mencapai suatu tujuan. Prosedur merupakan urutan klerikal yaitu kegiatan tulis menulis, menggandakan, menghitung, memberi kode, mendaftar, memilih, memindah dan membandingkan.

2.1.2 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari suatu sistem terdiri dari *input,* proses *dan output. Input* merupakan sekumpulan fakta atau realita yang terjadi (data) yang menjadi masukan ke dalam sistem. Proses merupakan cara atau alat dalam mengolah *input*. *Output* merupakan hasil atau keluaran dari pengolahan *input*. Dalam suatu sistem

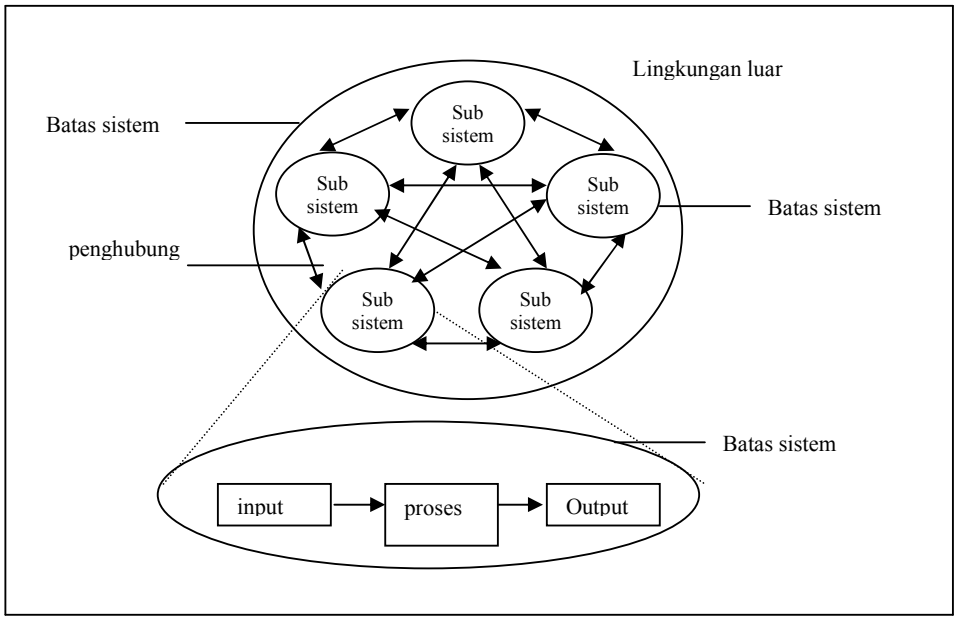
bisa terdiri dari satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan apa yang telah detetapkan sebelumya. Gambaran umum sebuah sistem adalah:



Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem
(Sumber: *Analisis dan Desain,* Jogianto MBA, Ph.D, 1999, Andi, Yogyakarta)

2.1.3 Karakteristik Sistem

Menurut Jogianto, karakteristik atau sifat-sifat suatu sistem dapat dilihat seperti pada gambar 2.2



Gambar 2.2 : Karakteristik Suatu Sistem
(Sumber : *Analisis dan Desain,* Jogianto MBA, Ph.D, 1999, Andi, Yogyakarta)

Dari gambar 2.2 dapat dilihat bahwa karakteristik suatu sistem terdiri dari:

1. Komponen Sistem (*componen*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap tidak peduli betapapun kecilnya selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem.

2 Penghubung (*Interface*)

Merupakan suatu media yang menghubungkan antara satu sistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

3 Batas Sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar. Batas sistem ini dapat dipandang sebagai satu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

4 Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Segala sesuatu diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang bersifat menguntungkan atau merugikan

5 Masukan (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang berupa masukan perawatan (*maintenance input*) agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (*signal input*) yang diproses untuk menghasilkan keluaran.

6 Pengolah Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

7 Keluaran Sistem (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang telah diproses dan dapat diklasifikasikan antara lain menjadi *output* yang langsung digunakan, *output* yang bisa dijadikan *input* untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem serta output yang bagi sistem tidak digunakan lagi (sisa pembuangan) tapi bagia sistem lain sangat berguna.

8 Sasaran (*Objective*) atau Tujuan (*Goal*).

Suatu sistem dikatakan berhasil jika mengenai sasaran atau tujuannya.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi sangat penting dalam sebuah sistem. Informasi bagaikan darah yang mengalir pada setiap lapisan sel tubuh manusia. Darah terbentuk setelah ada proses pencernaan makanan. Makanan yang dikonsumsi tidak akan berarti apabila tidak dicerna terlebih dahulu, sama halnya dengan informasi.

Informasi merupakan hasil dari pengolahan *input (data)*. Dalam sebuah sistem, *data* akan berguna apabila sudah diproses terlebih dahulu. Sistem akan dapat berjalan dengan lancar apabila informasi dapat mengalir dengan baik

Menurut jogianto, pengertian dari informasi adalah:

"Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya". **JOG [3]**

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah:

a. Merupakan sekumpulan data yang telah diproses
b. Dapat memberikan arti dan manfaat bagi penerimanya

Beberapa parameter yang mencerminkan kualitas Informasi yaitu:

1. Relevan

   Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya, dimana relevansi untuk tiap-tiap individu berbeda tergantung pada penerima dan yang membutuhkan.

2. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak boleh menyesatkan, dalam hal ini bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

3. Tepat Waktu

   Informasi harus diberikan tepat pada waktunya atau pada saat dibutuhkan dan tidak boleh terlambat.

4. Aktual

   Informasi bersifat *up to date* (terkini)

5. Lengkap

   Informasi berisikan segala sesuatu yang dibutuhkan

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Setelah mengetahui konsep dasar sistem dan informasi, maka konsep dasar sistem informasi adalah gabungan kedua konsep tersebut. Sistem informasi adalah kumpulan dari unsur-unsur yang saling berinteraksi, berintegrasi dan bekerja sama dengan melaksanakan fungsi masing-masing yang bertujuan untuk mengolah data menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti (informasi) bagi yang menerimanya.

Menurut Jogianto, pengertian dari sistem informasi adalah:

"Kumpulan atau komponen apapun baik fisik maupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah informasi yang berarti dan berguna." **[JOG [3]]**

Sistem informasi berbasis komputer terdiri dari beberapa komponen yaitu :

1. Perangkat Keras *(hardware)* merupakan komponen fisik yang terdiri dari peralatan pengolah *(processor),* peralatan untuk mengingat *(memory),* peralatan output dan peralatan komunikasi.
2. Perangkat Lunak *(software)* merupakan kumpulan dari program-program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada komputer.
3. Sumber daya manusia *(brainware)* sebagai pengoperasi sistem.
4. Data, yaitu fakta-fakta atau kumpulan bahan-bahan pemrosesan.
5. Prosedur (*Procedure*), merupakan rangkaian aktivitas atau instruksi-instruksi yang diinginkan dalam mengoperasikan sistem.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi merupakan kesatuan metode atau cara, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan dan aturan-aturan yang digunakan dalam suatu ilmu pengetahuan**.** Metodologi pengembangan sistem berarti kesatuan metode ataupun prosedur-prosedur dalam pengembangan sebuah sistem. Adapun metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem penerimaan dan pengeluaran barang ini adalah metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC).

Paradigma SDLC *(System Development Life Cycle).* Menurut Jogianto, pengembangan sistem (*System Development Lifecycle*) dapat berarti menyusun

suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.

Tahapan utama siklus hidup pengembangan sistem terdiri dari perencanaan sistem *(Systems Planning)*, Analisis sistem *(Systems Analysis)*, Desain Sistem *(Systems Design)*, Implementasi Sistem *(Systems Implementation)* dan Perawatan Sistem *(Systems Maintenance).*

2.5 Perancangan Skema Data

Perancangan sistem dimulai setelah proses analisis sistem selesai dilakukan. Dalam tahap ini dibuat suatu rancangan sistem berdasarkan hasil yang didapat dari tahap analisis. Dengan demikian, sistem yang baru dapat bebas dari permasalahan dan dapat memuaskan pengguna sistem tersebut.

2.5.1 Pengertian Perancangan Skema Data

Perancangan Skema data merupakan perancangan yang dilakukan untuk membantu menggambarkan aliran data maupun data apa saja yang terdapat di dalam sistem. Adapun alat bantu yang digunakan dalam membuat skema data adalah

1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan sistem secara umum. Hal ini terlihat dari skema diagram konteks yang sederhana yang hanya melibatkan entitas luar dari sistem. Adapun yang dimaksud dengan entitas adalah individu yang mewakili sesuatu yang nyata (Eksitansinya) dan dapat dibedakan dari suatu yang lain. Entitas menunjukkan pada individu suatu objek. Setiap Entitas pasti memiliki Atribut. Atribut mendeskripsikan karakteristik (Property) dari Entitas tersebut.

2. Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data itu akan disimpan.

3. Kamus Data

Menurut Jogianto, kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan kamus data dapat diketahui data yang mengalir dari dalam sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem.

2.5.2 Normalisasi

Menurut Bambang Hariyanto, normalisasi adalah pemrosesan relasi-relasi menjadi bentuk normal lebih tinggi.

Tujuan dari normalisasi adalah untuk mengkonversi relasi menjadi bentuk normal yang lebih baik dan menghilangkan redudansi (penggandaan) data.

Adapun bentuk-bentuk normal suatu tabel adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Normal Pertama (1NF)

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika semua nilai atributnya adalah sederhana (bukan komposit), yaitu tidak ada attribut berulang pada suatu skema relasi dan tidak duplikasi, yaitu nilai dari atribut tidak ada yang bernilai ganda.

2. Bentuk Normal Kedua (2NF)

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal kedua jika sudah memenuhi bentuk normal pertama dan semua attribut bukan utama (kunci) harus bergantung fungsional penuh pada kunci relasi

3. Bentuk Normal Ketiga (3NF)

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga jika sudah memenuhi bentuk normal kedua dan setiap attribut bukan utama (kunci) tidak memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

4. *Boyce Codd Normal Form* (BCNF) / Optimal

   BCNF dapat memiliki lebih dari satu kunci, relasi tidak boleh memiliki informsai yang redudan. Suatu relasi dikatakan dalam kondisi optimal apabila sudah memenuhi bentuk normal ketiga, dan masing-masing atribut utama bergantung fungsional penuh pada masing-masing kunci dimana kunci tersebut bukan bagiannya.

5. Bentuk Normal Keempat (4NF)

   Bentuk normal keempat termasuk ke dalam bentuk normal tinggi. Relasi dalam 4NF jika untuk suatu kebergantungan banyak nilai, tidak terdapat atribut lain. Untuk menghilangkan kebergantungan banyak nilai dari suatu relasi, maka dibentuklah relasi baru.

6. Bentuk Normal Kelima (5NF)

   Kebergantungan banyak nilai membantu penanganan beberapa bentuk pengulangan informasi yang tidak dapat dipahami menurut kebergantungan fungsional. Bentuk normal kelima berurusan dengan properti yang disebut

join tanpa adanya kehilangan informasi. Kasus-kasus yang menggunakan bentuk normal kelima sangat jarang muncul dan sulit dideteksi.

2.5.3 ERD *(Entity Relationship Diagram)* / Relasi Tabel

Menurut Fatansyah, pada Model Entity Relationship, semesta data yang ada di "Dunia Nyata" diterjemahkan atau ditransformasikan dengan memanfaatkan sejumlah perangkat konseptual menjadi sebuah diagram data, yang umum disebut sebagai Diagram Entity-Relationship (Diagram-ER).

Ada 2 (dua) komponen utama pembentuk Model Entity-Relationship yaitu Entitas (Entity) dan Relasi (Relation).Kedua komponen dideskripsikan lebih jauh melalui jumlah Atribut/Properti.

2.6 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur Aplikasi disini menjelaskan mengenai definisi jaringan komputer, jenis-jenis jaringan computer serta manfaat jaringan komputer.

2.6.1 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Andri Kristanto, pengertian jaringan komputer adalah:

" Sekelompok komputer otonom yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya menggunakan protokol komunikasi melalui media komunikasi sehingga dapat saling berbagi informasi dan pemakaian sumber daya secara bersama sama ". **[KRI[5]]**

Menurut Dede Sopandi, jaringan komputer adalah:

" Gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi dimana gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian database, software, aplikasi dan peralatan hardware secara bersamaan, untuk membantu proses otomatisasi dan peningkatan kearah efisiensi kerja ". **[SOP[9]]**

Dari dua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa jaringan komputer merupakan gabungan dari beberapa komputer untuk berbagi informasi ataupun

pemakaian bersama sumber daya baik *software* maupun *hardware* guna meningkatkan efisiensi kerja.

2.6.2 Manfaat Jaringan Komputer

Menurut Andri Kristanto**,** manfaat jaringan komputer adalah:

1. *Resource Sharing*, yaitu dapat menggunakan sumberdaya yang ada secara bersama- sama.
2. *Reliabilitas* tinggi, yaitu dengan jaringan komputer kita akan mendapatkan *reliabilitas* yang tinggi dengan memiliki sumber-sumber alternatif persediaan. Misalnya, semua file dapat disimpan atau di*copy* ke dua, tiga atau lebih komputer yang terkoneksi ke jaringan. Sehingga bila salah satu mesin rusak, maka salinan di mesin yang lain bisa digunakan.
3. Menghemat uang, yaitu dengan pemakaian sumber daya bersama

2.6.3 Topologi Jaringan

Topologi jaringan komputer adalah pola hubungan antar terminal dalam suatu jaringan komputer. Pola ini berhubungan erat dengan metode akses dan media pengirim yang digunakan. Adapun topologi jaringan tersebut yaitu:

a. Topologi Bus

Pada topologi *Bus* ini, semua terminal terhubung ke jalur komunikasi. Informasi yang dikirim akan melewati semua terminal pada jalur tesebut. Jika alamat yang tercantum dalam data atau informasi yang dikirim sesuai dengan alamat terminal yang dilewati , maka data dan informasi tersebut akan diterima dan diproses , tetapi jika alamat tersebut tidak sesuai , maka informasi tersebut akan di abaikan oleh terminal yang dilewati.

b. Topologi Ring

Sistem *Ring* menggunakan koneksi antar node berbentuk melingkar, sistem ini dikembangkan oleh IBM . Topologi ini mirip dengan topologi Bus , tapi kedua terminal yang berada di ujung saling dihubungkan . setiap informasi yang dilewatinya , jika bukan untuknya informasi akan dilewatkan sampai menemukan alamat yang benar . Setiap terminal yang ada pada topologi ini sangat tergantung sehingga jika terjadi kerusakan pada satu terminal maka seluruh jaringan akan terganggu.

c. Topologi Star

Sistem *star* menggunakan konsentrator untuk koneksi semua node, konsentrator ini bisa berupa hub atau switch . pada topologi star , semua terminal pusat bertindak sebagai pengatur dan pengendali semua komunikasi data yang terjadi. Terminal – terminal lain terhubung padanya dan pengiriman data dari satu terminal ke terminal lainnya melalui terminal pusat. Terminal pusat akan menyediakan jalur komunikasi khusus untuk dua terminal yang akan berkomunikasi.

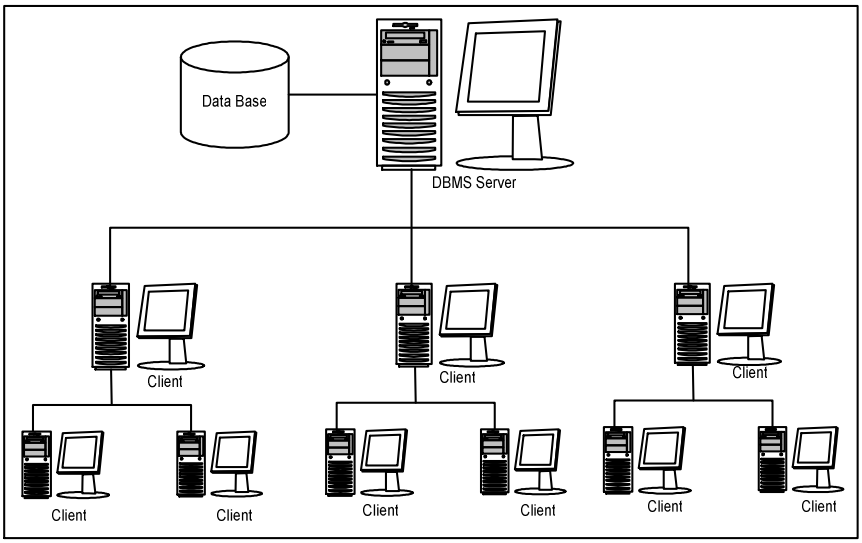
2.6.4 Sistem Jaringan Komputer

Pola sistem jaringan komputer akan menentukan bagaimana kinerja dari jaringan. Salah satu sistem jaringan yang sering digunakan adalah sistem jaringan *Client Server.*

Sistem *Client Server* berjalan setidaknya pada dua sistem komputer yang berbeda, satu sebagai *server* dan satu lagi sebagai *client*. *Client* adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumber daya dari

komponen sistem lainnya. *Server* adalah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumber daya ke komponen sistem lainnya .

Client umumnya berupa sebuah komputer desktop yang terhubung dalam satu jaringan dimana biasanya komputer *client* akan mengeluarkan suatu permintaan (*Request*) kepada komputer *server*, dan *server* kemudian menjalankan permintaan tersebut dan mengirimkan kembali suatu informasi kepada *client*.



Gambar 2.3 Sistem Client - Server Kompleks
(Sumber : *Basis Data*, Fathansyah, Ir, 2004, Informatika, Bandung)

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

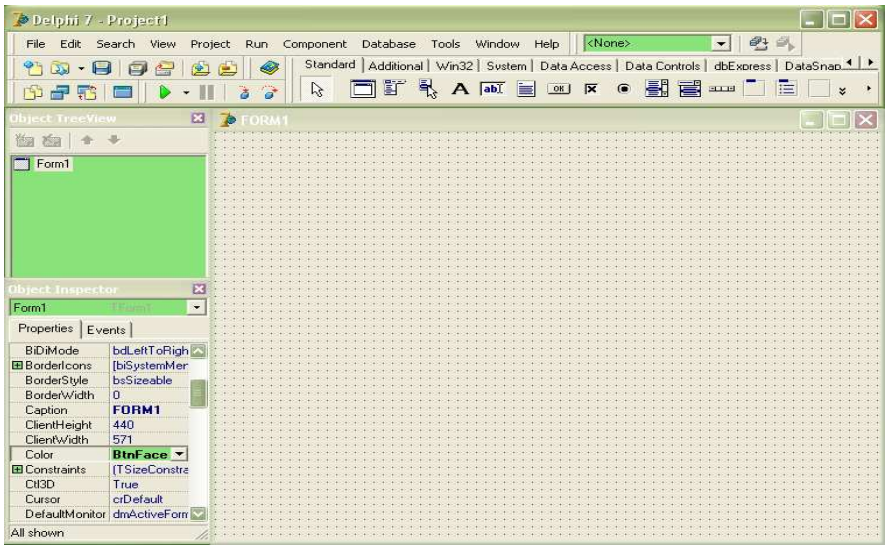
Di bawah ini akan dijelaskan mengenai perangkat lunak pendukung yaitu bahasa pemrograman Delphi 7 beserta Database SQL Server 7

2.7.1 Sekilas Tentang Delphi

Borland Delphi, merupakan sarana pemrograman aplikasi visual yang dibuat oleh perusahaan pengembang perangkat lunak yang sangat terkenal, yaitu Borland. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Pascal atau yang kemudian juga disebut bahasa pemrograman Delphi.

Delphi menyediakan fasilitas untuk pembuatan aplikasi dengan antar muka visual secara mudah dan dapat memberikan hasil yang memuaskan. Delphi juga menyediakan fasilitas pemrograman yang dibagi dalam dua kelompok yaitu object dan bahasa pemrograman.

Delphi memiliki sarana yang tangguh untuk pembuatan aplikasi mulai dari sarana untuk pembuatan form, menu, toolbars, hingga kemampuan untuk menangani pengelolaan basis data yang besar. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki Delphi antara lain karena pada Delphi, form dan komponen-komponennya dapat dipakai ulang dan dikembangkan, memiliki lingkungan pengembangan visual yang dapat diatur sesuai kebutuhan, menghasilkan file terkompilasi yang berjalan lebih cepat, serta kemampuan mengakses data dari bermacam-macam format.



Gambar 2.4 Tampilan Aplikasi Borland Delphi 7

2.7.2 Microsoft SQL Server Versi 7

Menurut Teddy Marcus, Agus Prijono dan Josef Widiadhi, SQL Server 2000 mempunyai fungsi utama untuk memproses *query* dan transaksi *database* yang diberikan oleh aplikasi *client* dengan performansi yang baik.

Dalam Microsoft SQL Server 7, database bukanlah sebuah file tetapi merupakan sebuah konsep logis yang berisi sekumpulan objek-objek yang berhubungan. Misalnya sebuah database berisi data, struktur *database*, index, sekuritas, *view*, dan *stored procedure*. Ada beberapa objek dalam sebuah database

1. Tabel. Objek yang berisi tipe-tipe data dan data mentah.
2. Kolom. Sebuah tabel berisi kolom-kolom untuk menampung data. Kolom mempunyai sebuah tipe dan nama yang unik.
3. Tipe data. Sebuah kolom mempunyai sebuah tipe data. Tipe-tipe yang dapat dipilih adalah karakter, numerik, tanggal, boolean, dan lain-lain.
4. *Stored Procedure*. Merupakan perintah-perintah SQL yang membentuk makro. Dengan menjalankan *stored procedure* berarti menjalankan perintah-perintah SQL di dalam sebuah *procedure.*
5. *Primary Key*. Menjamin setiap baris data unik, dapat dibedakan dari data lain
6. *Foreign Key*. Kolom-kolom yang mengacu *primary key* pada tabel lain. *Primary key* dan *foreign key* dipakai untuk menghubungkan sebuah tabel dengan tabel lain.
7. *Konstrain*. Mekanisme integritas data yang berbasis *server* dan diimplementasikan oleh sistem.
8. *Default*. Dinyatakan pada *field* (kolom) sehingga jika kolom tersebut tidak diisi data, maka diisi dengan nilai *default.*

2.8. Pengertian Barang dan Gudang

Untuk memahami sistem penerimaan dan pengeluaran barang pada bagian gudang, dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian barang dan gudang

2.8.1 Pengertian Barang

Adapun pengertian barang dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu:

" Barang merupakan Benda umum (segala sesuatu yang berwujud atau berjasad)".

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa barang merupakan suatu benda yang berwujud, dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indra.

2.8.2 Pengertian Gudang

Pada perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi barang, proses masuk dan keluar barang tentu merupakan sebuah proses yang paling penting. Perusahaan jenis ini memproduksi barang dalam skala besar sehingga membutuhkan manajemen yang baik dalam mengatur keluar masuk barang. Barang-barang yang sudah diproduksi disimpan di dalam gudang yang kemudian akan didistribusikan kepada para pelanggan.

Apabila ditinjau dari penjelasan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa gudang merupakan tempat penyimpanan barang-barang hasil produksi yang kemudian barang-barang tersebut akan didistribusikan kepada para pelanggan.

Adapun kegiatan yang utama dilakukan pada bagian gudang adalah:

1. Melakukan pencatatan setiap kali ada proses keluar masuk barang.
2. Penyimpanan barang secara rapi dan teratur, hal ini dapat menghindari kerusakan barang, dan ketika dibutuhkan barang tersebut mudah ditemukan.

3. Melakukan pengecekan barang secara rutin sesuai dengan peraturan perusahaan.