

P-ISSN : 2337 - 8344

E-ISSN : 2623 - 1247

Jurnal InformaSI dan Komputer



Diterbitkan Oleh :
STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI

Volume 10 Nomor 2 Tahun 2022

Penerbit

Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

**Hak atas naskah/tulisan tetap berada pada penulis, isi diluar tanggung jawab
penerbit dan Dewan Penyunting**



PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmatNYA jualan Jurnal Informasi dan komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini dapat terwujud. Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) yang terbit dua (2) kali dalam setahun ini merupakan suatu wadah untuk penyebar luasan hasil-hasil penelitian, studi pustaka, karya ilmiah yang berkaitan dengan Informasi dan Komputer khususnya bagi dosen-dosen STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi serta umumnya para cendekiawan, praktisi, peneliti ilmu Informatika dan Komputer.

Harapan, dengan diterbitkannya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) ini sebagai salah satu bentuk sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu informatika dan komputer yang berkaitan dengan kajian-kajian di bidang teknologi Informatik, Komunikasi Data dan Jaringan Komputer, perancangan dan Rekayasa Perangkat Lunak, serta ilmu-ilmu yang terkait dengan bidang Informasi dan Komputer lainnya.

Berkenaan dengan harapan tersebut, kepada para peneliti, dosen dan praktisi yang memiliki hasil-hasil penelitian, kajian pustaka, karya ilmiah dalam bidang tersebut diatas, dengan bangga redaksi Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) menerima naskah ringkasan untuk dimuat pada jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi dengan berpedoman pada penulisan naskah jurnal sebagaimana dilampirkan pada halaman belakang (Bagian kulit dalam) buku jurnal ini.

Mutu dari suatu jurnal ilmiah tidak hanya ditentukan oleh para pengelolanya saja, tetapi para penulis dan pembaca jualan yang mempunyai peranan besar dalam meningkatkan mutu jurnal Informatika dan Komputer ini. Merujuk pada realita ini kamu sangat mengharapkan peran aktif dari peneliti untuk bersama-sama menjaga dan memelihara keberlangsungan dari jurnal Informasi dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini. Yang juga tidak kalah pentingnya dari partisipasi tersebut diatas, adalah saran dan kritik yang membangun dari pembaca yang budiman agar kiranya dapat disampaikan langsung kepada redaksi JIK. Saran dan kritik yang membangun akan dijadikan masukan dan pertimbangan yang sangat berarti guna peningkatan mutu dan kualitas Jurnal Informasi dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Tak lupa diucapkan terima kasih yang tak terhingga atas perhatian dan kerjasama dari semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu hingga dapat diterbitkan nya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Semoga apa yang telah diperbuat untuk kebaikan akan menjadi amal ibadah, amin.

Kotabumi, 25 Oktober 2022



Dewan Redaksi

JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

Volume 10 Nomor 2 Oktober 2022

Jurnal Informasi dan Komputer merupakan Sarana informasi ilmu pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi yang berupa hasil penelitian, tulisan ilmiah, Atau pun studi pustaka. Jurnal ini terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika yang bertujuan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antar kemajuan teknologi dan hasil penelitian. Jurnal ini di terbitkan pertama kali pada tahun 2013.

Penanggung Jawab:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

Pembina:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi
Ketua Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

Pimpinan Redaksi

Dwi Marisa Efendi, S.Kom., M.T.I

Redaksi pelaksana

Rustam, S.Kom., M.T.I (Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa Dian Cipta Cendikia)
Nurmayanti M.Kom (Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa Dian Cipta Cendikia)
Sukatmi, S.Kom., M.Kom (Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa Dian Cipta Cendikia)
Sampurna Dadi Riskiono, M.Kom (Universitas Teknokrat Indonesia)
Ifo Wahyu Pratama, S.Kom., M.T.I (Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa Dian Cipta Cendikia)
Sri Wahyuni, M.Kom, (Universitas Panca Sakti Bekasi)
Rima Mawarni, M.Kom, (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)

Mitra Bestari

Dr. RZ. ABDUL AZIZ, ST., MT (Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya)
Dr. Dadang Sudrajat, S.Si, M.Kom (STMIK IKMI Cirebon)
Dr. Septafiansyah Dwi Putra, S.T., M.T (Politeknik Negeri Lampung)
Dr. Evi Grativiani, S.E., M.S.I (Universitas Sebelas Maret)
Dr. Mohammad Iqbak, S.Kom, MMSI (Universitas Gunadarma)
Rohmat Indra Borman (Universitas Teknokrat Indonesia)
Ferry Wongso, S.KOm., M.Kom (STMIK Darma Pala Riau)

Ferly Ardhy, S.Kom., M.T.I (Universitas Aisyah Pringsewu)

Firmansyah, S.E., M.Si (STMIK Darma Pala Riau)

Amarudin (Universitas Teknokrat Indonesia)
Alhibarsyah, St., M.Kom (STMIK Tunas Bangsa Bandar Lampung)

Kemal Farouq Mauladi, S.Kom .M.Kom (Universitas Islam Lamongan)

Wira Jaya Hartono, S.Pd., M.Pd (STMIK Darma Pala Riau)

Dwi Marisa Efendi, S.Kom, M.T.I (Institut Teknologi Bisnis Dan Bahasa Dian Cipta Cendikia)

Ni Luh Ratniasih, S.Kom., M.T (Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali)

Ni Komang Sri Julyantari, S.Kom., M.T (Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali)

Penerbit : STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi Bekerja Sama Dengan LPPM STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Alamat Redaksi/Penerbit:

Jl. Negara No. 3 Candimas Kotabumi Lampung Utara

No Telpon/Fax 0724 23003

Email : lppm-stmik@dcc.ac.id



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER VOL. 10 NO. 2 THN. 2022

DAFTAR ISI

Halaman

Pengembangan Aplikasi Pelelangan Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Web Yuli Syafitri ¹ , Reni Astika ² , Lusia Septia Eka Esti Rahayu ³ (AMIK Dian Cipta Cendikia).....	01-07
Pengelompokan Status Gizi Balita Dengan Data Langsung Dan Data Tidak Langsung Ni Komang Sri Julyantari ¹ , Ni Made Dewi Kansa Putri ² (ITB STIKOM Bali).....	09-17
Penerapan Data Mining Menggunakan Algoritma Apriori Dalam Memprediksi Penjualan Produk Ferly Ardhy ¹ , Ockhy Jey Fhiter Wassalam ² , Tahta Herdian Andika ³ , Salman Alfarisi Salimu ⁴ (Universitas Aisyah Pringewu).....	18-23
Analisis Celah Keamanan Jaringan Menggunakan Pengujian Intrusion Detection System Dan Microsoft Network Monitor Aliy Hafiz ¹ , Sukatmi ² (AMIK Dian Cipta Cendikia).....	24-28
Rekayasa Perangkat Lunak Inventory Barang Dengan Metode Fast Pada Petshop Salsa Di Bandarlampung Pitrawati ¹ , Verawati ² , Riska Bilgisa Putri ³ (AMIK Dian Cipta Cendikia).....	29-38
Komparasi Algoritma Winnowing Dan Algoritma Manber Dalam Mendeteksi Kemiripan Tugas Mahasiswa Ida Bagus Ketut Surya Arnawa (ITB STIKOM Bali).....	39-46
Klasifikasi Quality Of Service Layanan Internet Menggunakan Algoritma Naive Bayes Cindyk Irawanto ¹ , Odi Nurdiawan ² , Gifthera Dwilestari ³ (STMIK IKMI Cirebon).....	47-54
Implementasi Metode Rc6 Untuk Keamanan Pesan Berbasis Android Suci Ananda Sari ¹ , Wiwien Hadikurniawati ² (Universitas Stikubank Semarang).....	55-61
Sistem Deteksi Manusia Dengan Metode Aggregate Channel Features (Acf) Umi Kholifah ¹ , Veronica Lusiana ² (Universitas Stikubank Semarang).....	62-69
Pengukuran Kualitas Website kota Administrasi Jakarta Utara Terhadap	

Kepuasan Pengguna Menggunakan metode Webqual4.0 Rachma Dien ¹ , Iwan ² (Universitas Nusa Mandiri).....	70-81
Penerapan Model V Dalam Pengembangan Sistem Penjualan Online Pada Toko Lapak Teknik Tools Suhermanto ¹ , Septi Kristin Anantasia ² (Universitas Panca Sakti Bekasi).....	82-89
Analisis Sentimen Program Migrasi Tvdigital Menggunakan Algoritma naive Bayes dengan Chi Square Virgaria Zuliana ¹ , Garno ² , Iqbal Maulana ³ (Universitas Singaperbangsa Karawang).....	90-95
Perbandingan metode simple Queue dan Queue Tree dalam Optimalisa Simanajemen Bandwidth Nafis Naufal Anwari ¹ , Puwantoro ² , Tesa Nur Padilah ³ (Universitas Singaperbangsa Karawang).....	96-100
Tingkat Keefektifan Pengembangan Sistem Informasi Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Rizky Rahmat Illahi ¹ , Nafis Naufal Anwari ² , Aji Primajaya ³ (Universitas Singaperbangsa Karawang).....	101-105
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mobil Menggunakan Metode Copras Abdul Patahudin ¹ , Felix Andreas Sutanto ² (Unisbank Semarang).....	106-111
Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi penjualan Jasa Pencucian Sepatu Dan Tas Pada Sojishoes and bag care berbasis mobile Dandi Ramasenjaya ¹ , Kundang Karsono Juman ² (Universitas Esa Unggul).....	112-121
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Komputer Berdasarkan Komponen Menggunakan Metode Hybrid Ahp Dan Moor berbasis Web Febian Ageng Resta (Universitas Stikubank Semarang).....	222-228
Perancangan Sistem Perpustakaan Online di Ma Al Hasan Dengan Metode Spiral berbasis Web Suhermant ¹ , Riza Apriansyah ² (Universitas Panca Sakti Bekasi).....	129-135
Evaluasi Sistem Informasi Electronic Daily Perform Report (E-Dpr) Dengan menggunakan framework cobit 5 Afif Khoirul Abdi ¹ , Endro Kuswoyo ² , Indah Purnamasari ³ (Universitas Nusa Mandiri).....	136-142
Sistem Pengambilan Keputusan Perceraian Dipengadilan Negeri Kotabumi Dengan Metode Saw Nurmayanti ¹ , Merri Parida ² , Desi Malina ³ (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	143-154
Penerapan Metode Algoritma Apriori Dalam Memprediksi Penjualan Sparepart Motor (Pt. Lautan Teduh Interniaga Dealer Yamaha Kotabumi) Sidik Rahmatullah ¹ , Sigit Mintoro ² , Karmila Permatasari ³	

(STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	155-163
Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ibu Hamil Menggunakan Metode Certainty Factor (Cf) Untuk Menurunkan Risiko Kematian Ibu Hamil Berbasis Android Aliy Hafiz ¹ , Ferry Susanto ² , Donny Muda Priyangan ³ , Chandra Kirana ⁴ (AMIK Dian Cipta Cendikia).....	164-169
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Perguruan Tinggi Swasta Sehat Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) (Study Kasus : Provinsi Lampung) Sulasminarti (AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu).....	170-181
Penerapan Metode V-Model Dalam Perancangan Sistem Penjualan Online Produk Furniture Menggunakan Php Mysql Di Pd Dua Putri Yuyun Yuningsih (UniversitasPancaSaktiBekasi).....	182-188
Penerapan Metode K-Nearest Neighbour Untuk Sistem Penentuan Peminjaman Modal Nasabah Bank Syariah Indonesia Cabang Cikarang Berbasis Website Melina Rahmadiyah ¹ , Parman Suparman ² (Universitas Panca Sakti Bekasi).....	189-197
Penerapan Internet Of Things Pada Stop Kontak Lampu Berbasis Arduino M. Abu Jihad Plaza R ¹ , Yulina ² , Sigit Gunanto ³ (Universitas Muhammadiyah Kotabumi).....	198-204
Penerapan Metode Profile Matching Dalam Penentuan Peserta Pelatihan Terbaik (Studi Kasus: Lpk Prima Buana Indonesia Cabang Purwakarta) SriWahyunin ¹ , FarizRizalMubarok ² (Universitas PancaSaktiBekas).....	205-217
Sistem Penunjang Keputusan Dengan Metode Ahp Menentukan Peringkat Siswa Berdasarkan Hard Skill Dan Soft Skill Haris Munandar ¹ , Tumini ² (Universitas PancaSaktiBekas).....	218-224
Sistem Informasi Penjualan Kuliner Pada Kedai Linda Berbasis Web Di Kotaagung Kabupaten Tanggamus” (Studi Kasus Kedai Linda Kotaagung) Rima Mawarni ¹ , Supriyanto ² , Dodi Afriansyah ³ , Linda Riyanti ⁴ (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	225-230
Penerapan Sistem Informasi Penampungan Aspirasi Masyarakat Berbasis Website Halim Saputro ¹ , Agustami ² , Wahid Susanto ³ , Iwan ⁴ (Universitas Nusa Mandiri).....	231-235
Pengembangan Skema Paten Pada Sistem Informasi Hak Kekayaan Intelektual Lppm Universitas Dhyana Pura I Made Dwi Ardiada ¹ , Putu Wida Gunawan ² , Gerson Feoh ³ (Universitas Dhyana Pura).....	236-245
Pengembangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Anatomi Tubuh Bagi Siswa Sd Menggunakan Metode Research And Development Moch Feri Izulhaq ¹ , Ade Irma Purnamasari ² , Arif Rinaldi Dikananda ³ (STMIK IKMI Cirebon).....	246-251

Pengembangan Game Edukasi Tebak Surah Pendek Untuk Mengasah Daya Pikir Siswa Menggunakan Metode Research And Development Musofi ¹ , Nana Suarna ² , Arif Rinaldi Dikananda ³ (STMIK IKMI Cirebon).....	252-256
Klasifikasi Jenis Kucing Menggunakan Algoritma Principal Component Analysis Dan K-Nearest Neighbor Aisyah Nur Ramadhayani ¹ , Veronica Lusiana, ² (Universitas Stikubank Semarang).....	257-263
Audit Pelayanan Kir Pada Dinas Perhubungan Lampung Utara Menggunakan Metode It-Val Merri Parida ¹ , Nurmayanti ² , Nova Alda Yanti ³ (STMIK Dian Cipta CendikiaKotabumi).....	264-273

REKAYASA PERANGKAT LUNAK INVENTORY BARANG DENGAN METODE FAST PADA PETSHOP SALSA DI BANDAR LAMPUNG

Pitrawati¹, Verawati², Riska Bilgisa Putri³

AMIK Dian Cipta Cendikia, Bandar Lampung¹²³

E-mail :pitrawati@dcc.ac.id², veracazana@gmail.com², Riskabilgisputri@gmail.com³

ABSTRAK

Petshop Salsa di Bandar Lampung merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan. Didalam kegiatan penjualan terdapat pengolahan data inventory barang. Pada pengelolaan barang PetShop Salsa belum memanfaatkan *database Managemen System* dimana semua kegiatan proses bisnis dalam pengolahan barang dilakukan secara manual sehingga menyebabkan proses dalam pencatatan barang baik barang masuk dan barang keluar tidak efektif. Hal ini berakibat pada pelaporan inventory barang yang belum bisa dilakukan dengan tepat waktu. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun aplikasi inventory barang yang mampu mempermudah dalam proses penginputan inventory, baik barang masuk maupun barang keluar sehingga pembuatan laporan inventory barang dapat dilakukan dengan efektif dan tepat waktu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode FAST (*Framework For The Application System Thinking*) dengan perancangan sistem *Unified Modeling Language* yaitu *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*. Hasil penelitian ini terwujudnya aplikasi inventory barang menggunakan metode FAST pada Petshop Salsa di Bandar Lampung yang dapat membantu proses transaksi pengolahan barang lebih efektif dan tepat waktu.

Kata Kunci : Inventory, Metode Fast, Unified Modeling Language

ABSTRACT

Petshop Salsa in Bandar Lampung is a business engaged in sales. In sales activities there is processing of inventory data of goods. In the management of goods, PetShop Salsa has not utilized the Database Management System where all business process activities in processing goods are carried out manually, causing the process of recording goods both incoming and outgoing goods to be ineffective. This resulted in the reporting of inventory items that could not be done in a timely manner. The purpose of this study is to build an inventory application that is able to facilitate the process of inputting inventory, both incoming goods and outgoing goods so that inventory reports can be made effectively and on time. The method used in this study is the FAST (Framework For The Application System Thinking) method with Unified Modeling Language system design, namely Usecase Diagrams, Activity Diagrams, and Class Diagrams. The results of this study are the realization of an inventory application using the FAST method at Petshop Salsa in Bandar Lampung which can help process goods processing transactions more effectively and on time.

Keywords: Inventory, Fast Method, Unified Modeling Language

1. PENDAHULUAN

Berkembang pesatnya Teknologi Informasi (TI) yang sangat memberikan pengaruh besar di kehidupan manusia untuk memudahkan pekerjaan dalam semua bidang seperti bidang pendidikan, bisnis, kesehatan dan masih banyak lainnya. Perkembangan teknologi informasi seperti salah

satunya komputer. Komputer yang merupakan sebuah alat yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak digunakan untuk memudahkan terutama pada bidang bisnis ataupun instansi dalam mengolah data informasi secara tepat, akurat dan efisiensi.

Pada setiap perusahaan, tentu sangat dibutuhkan sistem yang berjalan guna untuk memudahkan

perusahaan tersebut. Seperti salah satunya pada inventory barang. Pentingnya sistem Inventory barang yang berguna untuk terjamin lancarnya arus barang dalam mempertahankan stabilitas perusahaan. Dengan inventory barang yang terkontrol secara baik, maka kelancaran operasional dalam perusahaan tidak terganggu sehingga dapat memenuhi kebutuhan konsumen secara maksimal.

Petshop Salsa merupakan suatu toko makanan dan perlengkapan hewan peliharaan seperti kucing dan lainnya, yang berlokasi di Jl. Pagar Alam No. 74, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Barat, Bandar Lampung, Lampung. Dalam Petshop Salsa sistem perhitungan inventory barang masih dilakukan secara konvensional. Sistem pencatatannya juga dilakukan dengan menggunakan kertas ataupun buku catatan barang keluar dan barang masuk yang menyebabkan sering terjadinya kekeliruan dalam inventory yang ada dengan buku catatan serta tidak efektif waktu dalam membuat laporan inventory barang.

Oleh karena itu penting untuk dibuatnya sistem bagi Petshop Salsa dalam menangani permasalahan inventory barang, dalam pembangunan aplikasi inventory barang ini dilakukan dengan metode FAST (*Framework for the Application of System Thinking*). Pengembangan sistem dalam metode ini dapat mengembangkan aplikasi secara cepat dan tahapannya yang dilakukan secara berurutan dengan melalui delapan tahapan seperti survei awal, menganalisis masalah, analisa kebutuhan, analisa keputusan, membuat perancangan sistem, konstruksi sistem, implementasi sistem, dan tahapan yang terakhir adalah pemeliharaan sistem.

2. METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Menurut Nazir (2010) Penelitian deskriptif adalah survei, metode survei merupakan penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok maupun suatu daerah.

2. Rekayasa Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2010), Rekayasa Perangkat Lunak adalah pembuatan dan penggunaan prinsip-prinsip keahlian teknik untuk mendapatkan perangkat lunak yang ekonomis yang handal dan

bekerja secara efisien pada mesin yang sesungguhnya. Rekayasa Perangkat Lunak mendirikan suatu pondasi untuk proses perangkat lunak yang lengkap dengan mengidentifikasi sejumlah aktifitas kerangka kerja yang berlaku untuk semua proyek perangkat lunak, terlepas dari hal ukuran dan kompleksitas.

1. Fokus pada kualitas (*A Quality Focus*)

Pendekatan teknik apapun (termasuk rekayasa perangkat lunak) harus bersandar pada komitmen organisasi terhadap suatu mutu. Total kualitas manajemen dan filosofi yang sama mendorong budaya perbaikan proses yang berkesinambungan dan budaya inilah yang pada akhirnya mengarah pada pengembangan pendekatan yang semakin dewasa untuk rekayasa perangkat lunak. Fondasi yang mendukung rekayasa perangkat lunak adalah fokus pada kualitas.

2. Proses (Process)

Dasar untuk rekayasa perangkat lunak adalah lapisan proses. Proses pada rekayasa perangkat lunak adalah perekat yang memegang teknologi lapisan (layer) bersama-sama dan memungkinkan pengembangan perangkat lunak yang rasional dan tepat waktu. Proses mendefinisikan sebuah kerangka kerja untuk suatu *set key process* areas (KPA) yang harus ditetapkan untuk penyampaian (*delivery*) yang efektif dari teknologi rekayasa perangkat lunak. *Key process areas* membentuk dasar kontrol manajemen proyek perangkat lunak dan menetapkan konteks metode-metode teknis mana yang diterapkan, produk kerja (model, dokumen, data, laporan, form) yang diproduksi, milestone yang ditetapkan, kualitas yang terjamin dan perubahan yang dikelola dengan baik.

3. Metode (Method)

Metode rekayasa perangkat lunak menyediakan teknis “bagaimana” untuk membangun perangkat lunak. Metode mencakup tugas yang mencakup analisis kebutuhan (*requirement analysis*), perancangan (*design*), program konstruksi (*program construction*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*).

4. Alat Bantu (Tools)

Alat bantu otomatis atau semi-otomatis menyediakan dukungan untuk proses dan metode. Ketika alat-alat diintegrasikan sehingga informasi yang dibuat oleh salah satu alat dapat digunakan oleh alat lainnya, sebuah sistem untuk mendukung perangkat lunak, yang disebut *computer-aided software engineering* (CASE), didirikan CASE

menggabungkan *software*, *hardware*, dan database (sebuah *repository* berisi informasi penting tentang analisis, rancangan, program konstruksi, dan pengujian) untuk menciptakan lingkungan rekayasa perangkat lunak yang analog dengan *computer-aided engineering* (CAE) untuk *hardware*.

3. Inventory Barang

Menurut Zaki Badridwan (2013), menerangkan bahwa arti inventory secara umum adalah istilah persediaan barang dipakai untuk menunjukkan item yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual

Handoko (2015), mengemukakan bahwa istilah persediaan (inventory) adalah suatu istilah umum yang menunjukkan segala sesuatu atau sumber daya-sumber daya organisasi yang disimpan dalam antisipasinya terhadap pemenuhan permintaan. Permintaan akan sumber daya mungkin internal ataupun eksternal. Ini meliputi persediaan bahan mentah, barang dalam proses barang jadi atau produk akhir bahan-bahan pembantu atau pelengkap, dan komponen-komponen lain yang menjadi bagian keluaran produk perusahaan

1. Jenis-jenis Inventory

Inventory atau persediaan dibagi menjadi beberapa jenis tergantung pada jenis usaha dan kegiatan bisnisnya. Menurut Ayem dan Harjanta (2017) jenis-jenis persediaan antara lain:

1. Persediaan Barang Dagang

Persediaan yang berada di gudang yang akan didistribusikan ke pengecer untuk akhirnya dijual kembali.

2. Persediaan Lain-Lain

Persediaan lain-lain umumnya berupa persediaan kantor plastik, kardus, alat-alat kantor dan lain sebagainya. Biasanya barang persediaan dipakai dalam jangka waktu pendek dan akan dibebankan sebagai biaya administratif dan umum atau biaya pemasaran.

3. Persediaan Bahan Baku

Persediaan bahan baku adalah barang-barang yang diperoleh dari sumber lain sebagai bahan mentah yang akan diolah menjadi barang jadi.

4. Persediaan Barang Dalam Proses

Persediaan barang dalam proses yaitu persediaan yang masih berada dalam proses pengerjaan dan

memerlukan pengerjaan lebih lanjut sebelum barang dijual. Barang dalam proses dinilai berdasarkan jumlah harga pokok bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik yang telah dikeluarkan atau terjadi sampai tanggal tertentu.

5. Persediaan Bahan Penolong

Persediaan bahan penolong meliputi semua bahan yang digunakan untuk keperluan produksi, namun bukan merupakan bahan baku yang membentuk barang jadi. Bahan-bahan yang dikategorikan sebagai kelompok persediaan bahan penolong antara lain minyak pelumas untuk mesin-mesin pabrik, lem, benang untuk menjilid dan buku-buku pada perusahaan percetakan.

6. Persediaan Barang Jadi

Persediaan barang jadi meliputi barang yang telah selesai dari proses produksi dan siap untuk dijual. Persediaan ini umumnya dinilai sebesar jumlah harga pokok bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik yang diperlukan untuk menghasilkan produk tersebut.

Pengelolaan Inventory menjadi penting untuk mencapai tingkat Inventory yang optimal. sebab, perusahaan yang mengalami kelebihan (surplus) Inventory, akan menanggung banyak modal kerja, biaya penyimpanan, pajak, asuransi, dan risiko kerusakan dan kehilangan Inventory.

Proses pencatatan inventory atau persediaan dengan menggunakan metode rata-rata tertimbang (*average*), dimana pada metode rata-rata tertimbang, setiap barang ditentukan berdasarkan biaya rata-rata tertimbang dari barang tersebut pada awal periode dan biaya pembelian barang atau biaya produksi selama periode tertentu. Perhitungan dapat dilakukan secara berkala atau pada setiap penerimaan kiriman, tergantung keadaan perusahaan.

Metode rata-rata adalah metode penilaian yang didasari atas harga rata-rata dari periode yang bersangkutan. Metode *Average Cost* diaplikasikan untuk menghitung biaya dari persediaan akhir dan juga menghitung harga pokok penjualan pada setiap periode atas dasar biaya rata-rata per unit persediaan.

4. Metode Pengembangan Fast

Menurut Sari & Nuari, 2017. Metode FAST (*Framework for the Application System Thinking*) terdiri dari *Scope Definition*, *Problem Analysis*, *Requirements Analysis*, *Logical Design* dan

Physical Design.

Metodologi FAST terdiri dari fase-fase berikut:

1. Scope Definition (Definisi Lingkup)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang akan diteliti tingkat feasibility dan ruang lingkup proyek yaitu dengan menggunakan kerangka PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*). Hal ini dilakukan untuk menemukan inti dari masalah-masalah yang ada (*problems*), kesempatan untuk meningkatkan kinerja organisasi (*opportunity*), dan kebutuhan-kebutuhan baru yang dibebankan oleh pihak manajemen atau pemerintah (*directives*).

2. Problem Analysis (Analisis Permasalahan)

Pada tahap ini akan diteliti masalah-masalah yang muncul pada sistem yang ada sebelumnya. Dalam hal ini *project charter* yang dihasilkan dari tahapan *preliminary investigation* adalah kunci utamanya. Hasil dari tahapan ini adalah peningkatan performa sistem yang akan memberikan keuntungan dari segi bisnis perusahaan. Hasil lain dari tahapan ini adalah sebuah laporan yang menerangkan tentang *problems, causes, effects, dan solution benefits*.

3. Requirements Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini akan dilakukan pengurutan prioritas dari kebutuhan-kebutuhan bisnis yang ada. Tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi data, proses dan antarmuka yang diinginkan pengguna dari sistem yang baru.

4. Logical Design (Desain Logis)

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan-kebutuhan bisnis dari fase *requirements analysis* kepada sistem model yang akan dibangun nantinya. Dengan kata lain pada fase ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan teknologi (*data, process, interface* yang menjamin *usability, reliability, completeness, performance, dan quality* yang akan dibangun di dalam sistem).

5. Decision Analysis (Analisis Keputusan)

Pada tahap ini akan akan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem sebagai solusi

atas *problems dan requirements* yang sudah didefinisikan pada tahapan-tahapan sebelumnya.

6. Physical Design

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan bisnis yang direpresentasikan sebagai *logical design* menjadi *physical design* yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat sistem yang akan dikembangkan. Jika di dalam *logical design* tergantung kepada berbagai solusi teknis, maka *physical design* merepresentasikan solusi teknis yang lebih spesifik.

7. Construction and Testing

Setelah membuat *physical design*, maka akan dimulai untuk mengkonstruksi dan melakukan tahap uji coba terhadap sistem yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan bisnis dan spesifikasi desain. Basis data, program aplikasi, dan antarmuka akan mulai dibangun pada tahap ini. Setelah dilakukan uji coba terhadap keseluruhan sistem, maka sistem siap untuk diimplementasikan.

8. Installation and Delivery

Pada tahap ini akan dioperasikan sistem yang telah dibangun. Tahapan ini akan dimulai dengan *deploy software* hingga memberikan pelatihan kepada user mengenai penggunaan sistem yang telah dibangun

5. Software Pengembang Sistem**1. PHP**

PHP merupakan bahasa pemrograman pelengkap *HTML* yang memungkinkan aplikasi web dinamis untuk pengolahan data, pemrosesan data dari user via form, membuat buku tamu, toko online, dan lain sebagainya, dengan mudah PHP dapat melakukan koneksi ke database karena PHP memang dilengkapi fitur yang memungkinkan koneksi ke PHP dilakukan dengan mudah, tanpa harus melakukan pemrograman yang rumit

2. XAMPP

XAMPP merupakan suatu software yang bersifat open source yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl). Penggunaan perangkat lunak XAMPP diawali dengan install paket Xampp pada halaman resmi. Tersedia beberapa update yang dapat di download sesuai dengan platform komputer pengguna. Setelah penginstalan selesai maka pengguna dapat memulai pemrograman dengan membuka XAMPP

Control Panel terlebih dahulu untuk mengaktifkan service yang disediakan seperti Apache, MySQL, FileZilla, Mercury dan Tomcat dengan mengklik Action : Start.

3. PhpMyAdmin

PhpMyAdmin, yaitu sebuah *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengelolaan manajemen database MySQL, Merupakan salah satu tool yang paling populer untuk mengelola *database* MySQL

4. Alat Pengembangan Sistem

Menurut Nugroho (2010) mengemukakan : UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Artifact dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

UML merupakan bahasa standar untuk penulisan *blueprint software* yang digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, pembentukan dan pendokumentasian alat-alat dari sistem perangkat lunak.

5. Use Case Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin, (2014) mengemukakan : *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informai yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

6. Activity Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin, (2014) mengemukakan : *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem..

7. Class Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013) mengemukakan : *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas

memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. PEMBAHASAN

1. Tahapan Pengembangan

Rekayasa perangkat lunak inventory barang dilakukan dengan metode Fast (*Framework for the Application System Thinking*) terdiri dari *Scope Definition, Problem Analysis, Requirements Analysis, Logical Design dan Physical Design*

2. Scope Definition

Aplikasi *website* persediaan *inventory* barang pada PetShop Salsa ini memiliki halaman administrator. Pada halaman administrator terdapat menu login administrator, halaman beranda, halaman master, halaman transaksi, halaman laporan. Untuk halaman master terdiri dari halaman menu barang dan halaman menu *supplier*. Sementara untuk halaman transaksi terdiri dari halaman menu barang masuk dan halaman menu barang keluar. Pada halaman ini, bagian administrator dapat melakukan penambahan data barang, merubah data barang, menghapus data barang, menghapus data barang masuk, menghapus data barang keluar, membuat laporan data persediaan barang

3. Problem Analysis

Masalah yang ada pada petshop Salsa ini sesuai dengan yang dituliskan di bab 1 oleh penulis dibagian identifikasi masalah, seperti :

1. Masih diperlukan waktu yang lama dalam mencari data barang karena penyimpanan menggunakan buku/arsip.
2. Jumlah barang yang berbeda pada pencatatan barang masuk dan barang keluar.
3. Pengecekan barang secara konvensional sangat memakan waktu dikarenakan harus menyesuaikan dengan catatan yang ada dalam buku/arsip.
4. Pembuatan laporan yang masih dilakukan secara konvensional sehingga tidak efisiensinya waktu.

4. Requirement Analysis

1. Aktor

Aktor yang terlibat dalam pengelolaan aplikasi persediaan barang pada Pet Shop Salsa yaitu hanya bagian administrator yang merupakan user dengan dapat mengakses semua menu halaman yang ada pada *website*.

5. Analisa Kebutuhan Pengguna

Analisa kebutuhan pengguna dalam aplikasi pengelolaan persediaan data barang meliputi:

- Administrator dapat login, dengan username dan password
- Administrator dapat melihat home
- Administrator dapat mengelola data master yang terdiri dari data barang
- Administrator dapat mengelola data transaksi yaitu data barang masuk dan data barang keluar. 5) Administrator juga bisa melihat laporan persediaan barang dengan memilih jenis laporan

6. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem dalam aplikasi pengelolaan persediaan data barang yaitu menyediakan hak akses untuk bagian administrator dengan mengakses halaman login. Menyediakan form untuk mengakses halaman data master, halaman data transaksi, dan halaman laporan.

7. Spesifikasi Sistem Komputer

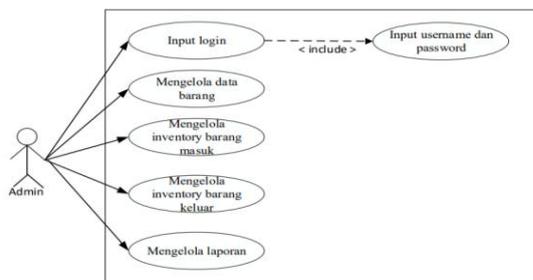
Spesifikasi sistem komputer yang digunakan adalah:

- 1) Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)
Spesifikasi Hardware yang digunakan untuk membangun Aplikasi Inventory barang dengan metode FAST pada Pet Shop SALSZA
- 2) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

8. Logical Design

Metode perancangan yang menggunakan metode perancangan berorientasi objek dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu perancangan aplikasi persediaan inventory barang.

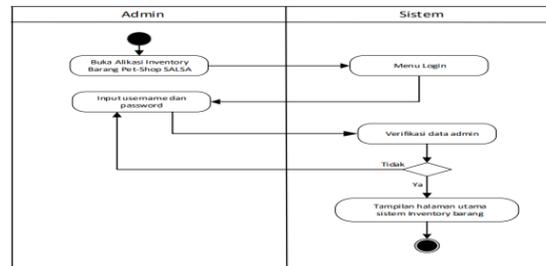
a. Use Case



Gambar 1. Rancangan Use Case

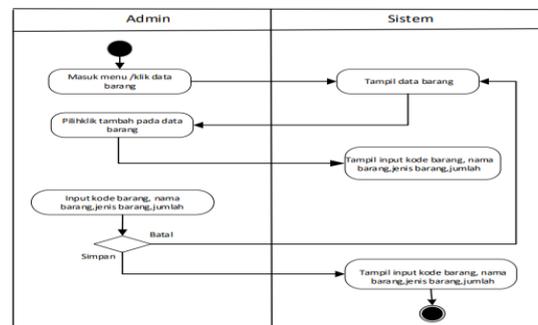
Activity Diagram

b. Activity Diagram Admin Login



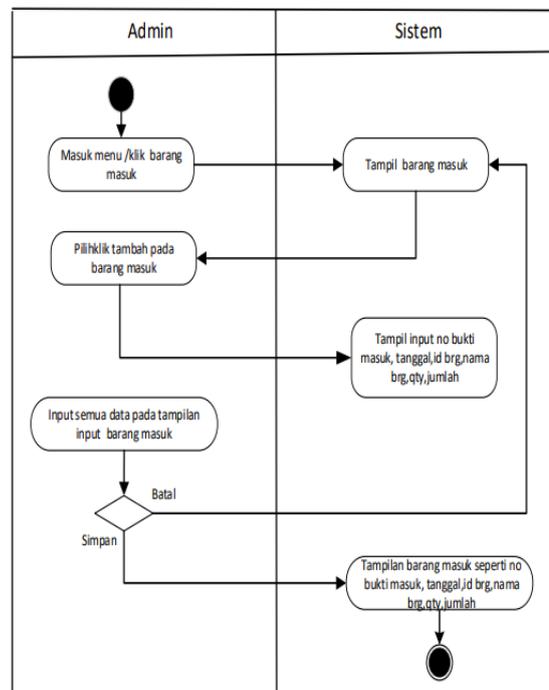
Gambar 2. Activity Diagram Admin Login

c. Activity Diagram Input Data Barang



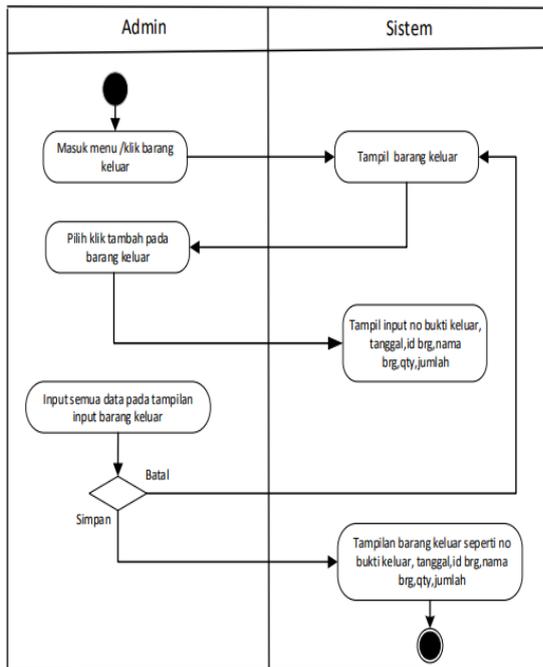
Gambar 3. Activity Diagram Input Data Barang

d. Activity Diagram Inventory Barang Masuk



Gambar 4. Activity Diagram Inventory Barang Masu

e. Activity Diagram Inventory Barang Keluar

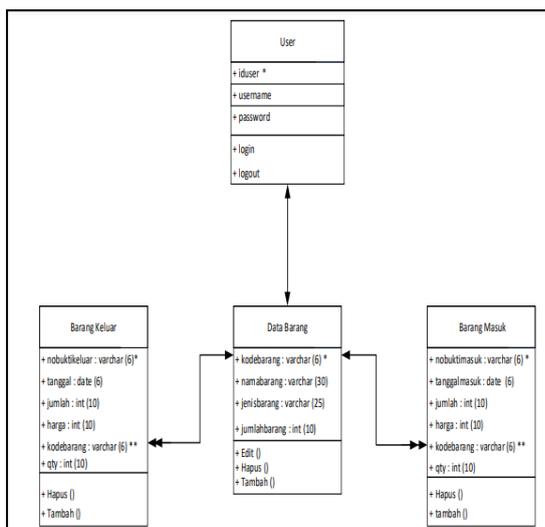


Gambar 5. Activity Diagram Inventory Barang Keluar

f. Physical Design

Merupakan tahapan menterjemahkan logical design ke dalam bentuk fisik suatu aplikasi, meliputi perancangan user interface dan detail design dalam pembuatan aplikasi persediaan inventory barang.

g. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram

4. Hasil Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa Perangkat Lunak dengan menggunakan metode FAST (*Framework For The Application System Thinking*) menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *web local* yang dapat digunakan untuk pencatatan *inventory* barang masuk dan keluar serta laporan *inventory* yang dibutuhkan PetShop SALSA. Proses pengembangan sistem ini dilakukan dengan mengkodekan sistem yang telah dilakukan sebelumnya, untuk dilakukan pemograman dilakukan menggunakan bahasa PHP dan MySQL sebagai databasenya. Dalam aplikasi ini aktor admin yang dapat mengakses data barang, *inventory* barang masuk dan keluar serta menu laporan (*output*). Berikut fitur yang ada dalam aplikasi:

1. Form Data Barang

Pada form data barang terdapat no, kode barang, nama barang, jenis barang, jumlah barang, dan terdapat proses tambah, edit, dan juga hapus yang dapat dilakukan oleh admin.

2. Form Inventory Barang Masuk

Pada form *inventory* barang masuk terdapat no bukti masuk, tanggal masuk, kode barang, nama barang, quantity, jumlah serta terdapat proses hapus dan tambah.

3. Form Inventory Barang Keluar

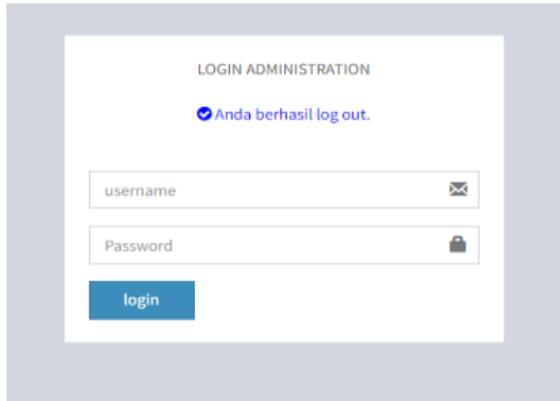
Pada form *inventory* barang keluar terdapat no bukti keluar, tanggal keluar, kode barang, nama barang, quantity, jumlah serta terdapat proses hapus dan tambah.

4. Laporan

Pada menu laporan terdapat kertas kerja masuk, kertas kerja keluar, dan juga laporan *inventory* barang yang dapat diakses oleh admin serta dapat langsung disimpan dan di print .

a. Login Admin

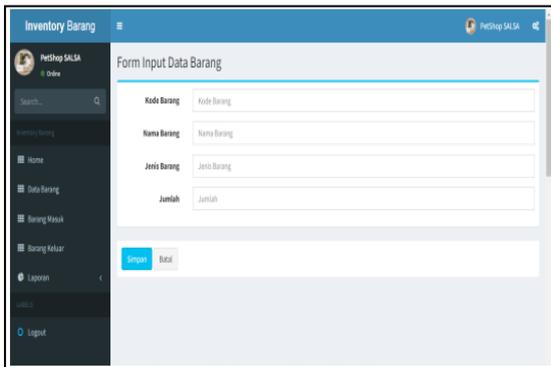
Login admin merupakan halaman yang digunakan admin untuk *login* ke dalam sistem, jika *username* dan *password* dimasukkan dengan benar maka admin dapat masuk ke dalam sistem, berikut gambar admin *login*.



Gambar 7. Login Admin ke Sistem

b. Input Data Barang

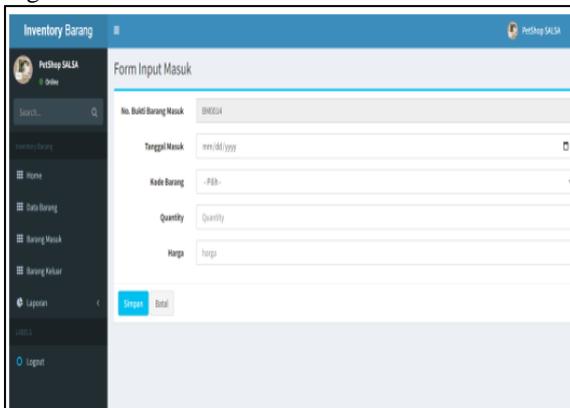
Menyediakan input data barang untuk bagian administrator. Yang berisikan id barang, nama barang, jenis barang, dan stock.



Gambar 8. Interface Input Data Barang

c. Input Inventory Barang Masuk

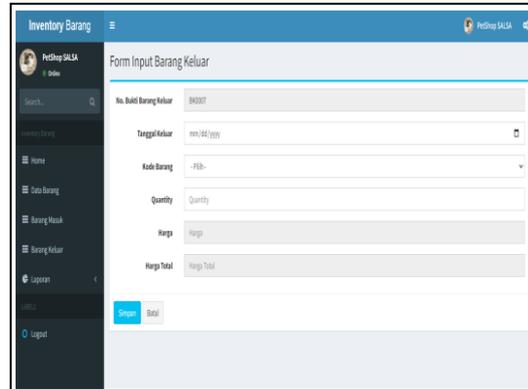
Halaman *input inventory* barang masuk menyediakan *input* data barang masuk untuk bagian administrator.



Gambar 9. Interface Input Inventory Barang Masuk

d. Input Inventory Barang Keluar

Halaman *input inventory* barang keluar menyediakan *input inventory* barang keluar untuk bagian administrator. Bagian administrator bisa melakukan penghapusan data dan penambahan *inventory* barang keluar serta dapat mengedit *inventory* barang keluar.



Gambar 10. Interface Input Inventory Barang Keluar

e. Output Laporan Kertas Kerja Masuk

Pada Halaman ini menampilkan kertas kerja masuk yang dapat admin lihat pada bagian laporan, kertas kerja masuk ini merupakan laporan *inventory* barang masuk.

PESHOP SALSZA							
Jl. Pagar Alam No. 74, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Barat							
Kota Bandar Lampung, 35132							
Kertas Kerja Masuk							
Bulan : Juni 2022							
No.	No. Bukti Barang Masuk	tanggal masuk	Kode Barang	Nama Barang	Quantity	Harga	Jumlah
1	BM0001	30-06-2022	1101	Cat Choize 500 gr	10	Rp. 50.000	Rp. 500.000
2	BM0002	30-06-2022	1102	Felibite 500 gr	10	Rp. 100.000	Rp. 1.000.000
3	BM0003	24-06-2022	1103	Whiskash 200 gr	10	Rp. 100.000	Rp. 1.000.000
4	BM0004	28-06-2022	1104	Belt 1KG	10	Rp. 200.000	Rp. 2.000.000
5	BM0005	26-06-2022	1106	Ori Cat For Adult	10	Rp. 150.000	Rp. 1.500.000
6	BM0006	27-06-2022	1107	Pasir Kucing LALA	10	Rp. 250.000	Rp. 2.500.000
7	BM0007	23-06-2022	1108	Sisir Kutu Mini Kucing Anjing	10	Rp. 10.000	Rp. 100.000
8	BM0008	24-06-2022	1109	Tempat Makan Kucing Anjing Double Pet Bowl	10	Rp. 100.000	Rp. 1.000.000
9	BM0009	14-06-2022	1110	Maman Bola Kucing Kitten	10	Rp. 5.000	Rp. 50.000
10	BM0012	29-06-2022	1111	Kalung Kucing Motif Cakar	20	Rp. 8.000	Rp. 160.000
Total					110	Rp. 973.000	Rp. 9.810.000

Bandar Lampung, 13 July 2022

Admin: Mengetahui Pimpinan

(Riska) (Deni Aplindo)

Gambar 11. Kertas Kerja Masuk

f. Output Laporan Kertas Kerja Keluar

Pada Halaman ini menampilkan kertas kerja keluar yang dapat admin lihat pada bagian laporan, kertas kerja masuk ini merupakan laporan *inventory* barang keluar.

PETHOP SALSALSA							
Jl. Pagar Alam No. 74, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Barat							
Kota Bandar Lampung, 35132							
Kertas Kerja Keluar							
Bulan : Juli 2022							
No.	No. Bukti Barang Keluar	Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Quantity	Harga	Jumlah
1	BK0004	14-07-2022	1111	Kalung Kucing Motif Cakar	7	Rp. 680	Rp. 4.760
2	BK0005	20-07-2022	1102	Felibite 500 gr	10	Rp. 10.000	Rp. 100.000
3	BK0006	20-07-2022	1107	Pasir Kucing L.A.L.A	11	Rp. 25.000	Rp. 275.000
4	BK0007	07-07-2022	1101	Cat Choize 500 gr	9	Rp. 3.411	Rp. 30.699
5	BK0008	08-07-2022	1104	Bolt 1KG	7	Rp. 12.222	Rp. 85.554
6	BK0009	12-07-2022	1105	Bretti 100 gr	2	Rp. 10.000	Rp. 20.000
7	BK0011	09-07-2022	1102	Felibite 500 gr	35	Rp. 1.090	Rp. 38.150
8	BK0012	13-07-2022	1109	Tempat Makan Kucing Anjing Double Pet Bowl	5	Rp. 10.000	Rp. 50.000
9	BK0013	13-07-2022	1110	Mainan Bola Kucing Kitten	8	Rp. 500	Rp. 4.000
10	BK0014	06-07-2022	1104	Bolt 1KG	8	Rp. 12.222	Rp. 97.776
11	BK0015	13-07-2022	1102	Felibite 500 gr	10	Rp. 1.090	Rp. 10.900
12	BK0016	13-07-2022	1111	Kalung Kucing Motif Cakar	35	Rp. 970	Rp. 33.950
Total					147	Rp. 87.185	Rp. 750.789
Admin				Bandar Lampung, 13 July 2022 Mengetahui Pimpinan			
(Riska)				(Deni Aplindo)			

Gambar 12. Kertas Kerja Keluar

g. Output Laporan Inventory Barang

Output laporan inventory barang ini dapat dilihat admin yang mana berisikan laporan inventory barang yang tersedia sekarang, admin juga dapat langsung printout jika diinginkan.

PETHOP SALSALSA					
Jl. Pagar Alam No. 74, Segala Mider, Kec. Tj. Karang Barat					
Kota Bandar Lampung, 35132					
Laporan Inventory Barang					
Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Inventory Akhir	Harga	Jumlah
1101	Cat Choize 500 gr	Makanan & Obat-obatan	4	Rp. 3.411	Rp. 13.644
1102	Felibite 500 gr	Makanan & Obat-obatan	39	Rp. 1.090	Rp. 42.510
1103	Whiskash 200 gr	Makanan & Obat-obatan	10	Rp. 10.000	Rp. 100.000
1104	Bolt 1KG	Makanan & Obat-obatan	14	Rp. 12.222	Rp. 171.108
1105	Bretti 100 gr	Makanan & Obat-obatan	9	Rp. 10.000	Rp. 90.000
1106	Ori Cat For Adult	Makanan & Obat-obatan	2	Rp. 15.000	Rp. 30.000
1107	Pasir Kucing L.A.L.A	Peralatan & Perlengkapan	9	Rp. 25.000	Rp. 225.000
1108	Sisir Kuru Mimi Kucing/Anjing	Peralatan & Perlengkapan	20	Rp. 1.000	Rp. 20.000
1109	Tempat Makan Kucing Anjing Double Pet Bowl	Peralatan & Perlengkapan	25	Rp. 10.000	Rp. 250.000
1110	Mainan Bola Kucing Kitten	Pakaian & Aksesoris Hewan	12	Rp. 500	Rp. 6.000
1111	Kalung Kucing Motif Cakar	Pakaian & Aksesoris Hewan	205	Rp. 970	Rp. 198.850
Total Barang			349	Rp. 89.193	Rp. 1.147.112
Admin				Bandar Lampung, 13 July 2022 Mengetahui Pimpinan	
(Riska)				(Deni Aplindo)	

Gambar 13. Laporan Inventory Barang

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi yang telah dibuat yaitu aplikasi

inventory barang berbasis web local maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Program yang telah dibangun memudahkan pihak petshop dalam proses pendataan barang masuk dan barang keluar yang telah tersistem sehingga terciptanya efisiensi waktu dengan tidak harus menggunakan buku catatan lagi.
2. Memudahkan bagian administrator dalam mengelola data inventory barang.
3. Mempermudah bagian administrator dalam memberikan laporan yang akurat dan efisien dikarenakan pembuatan laporan menggunakan metode yang sudah terkomputerisasi.
4. Memudahkan bagian administrator dalam pemantauan inventory barang.
5. Diperlukan pemeliharaan yang baik dan rutin terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, untuk menghindari terjadinya kerusakan yang dapat mempengaruhi database.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Adi Nugroho. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP. Andi. Yogyakarta

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

[3] Ayem, Sri dan Harjanta, Agus pratama puta. 2017. Pengaruh Ukuran Perusahaan, Variabilitas Persediaan, Kepemilikan Manajerial, Financial Leverage dan Laba Sebelum Pajak terhadap Pemilihan Metode Akuntansi Persediaan. Jurnal Akuntansi Dewantara Vol.2. No.1 April 2018. Hal. 83-95.

[4] Baridwan, Zaki. 2013. Intermediate Accounting. Edisi Kedelapan. Yogyakarta : BPFY Yogyakarta

[5] Handoko, T.Hani. 2015. Dasar-Dasar Manajemen Produksi dan Operasi. Edisi Pertama. BPFY Yogyakarta

[6] Moh. Nazir, 2014. Metodologi Penelitian, Ghalia Indonesia, Bogor

[7] R.S. Pressman, *Software Engineering : a practitioner's approach (Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan seorang praktisi)*, McGraw-Hill, New

York, 2010.

- [8] Sari O.A, Nuari E, 2017, Rancangan bangun Sistem Informasi Persediaan barang Berbasis Web dengan metode FAST, ISSN: 1978-1946 | E-ISSN: 2527-6514, Vol. 13, No. 2, AMIK BSI Jakarta Jurnal PILAR Nusa Mandiri, September 2017.