

RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY BARANG DI SMP NEGERI 3 MENGGALA KABUPATEN TULANG BAWANG BERBASIS ONLINE

Mira Febriana Sesunan¹, Darsin², Febri Sanjaya³

¹Fakultas Teknik Program Studi Sistem Informasi
Universitas Darma Persada

^{2,3}Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi Teknik Informatika
Universitas Megou Pak Tulang Bawang

e-mail: mira_febriana@ft.unsada.ac.id, umptb.darsin@gmail.com, fs21snj@gmail.com

ABSTRAK

SMP Negeri 3 Menggala merupakan sebuah sekolah negeri yang berada di daerah kabupaten tulang bawang, lampung. SMP Negeri 3 Menggala mempunyai tugas untuk melaksanakan urusan pemerintahan di bidang pendidikan dalam rangka mencerdaskan anak bangsa, namun selain melaksanakan tugas di bidang pendidikan SMP Negeri 3 Menggala juga memiliki pekerjaan umum yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian pelayanan. Selama ini, sistem inventarisasi barang masih dilakukan secara manual meskipun sudah berjalan dengan baik tetapi hanya sebagai media pendataan inventaris. Sistem inventarisasi ini, masih menggunakan buku besar untuk mencatat barang-barang yang ada. Semua keterangan mengenai barang inventarisasi kantor dicatat dalam buku besar, sehingga untuk catatan barang-barang di tahun-tahun sebelumnya sebagian sudah tidak ada lagi karena pengelolaan yang digunakan masih sangat sederhana. Apabila ada pihak yang membutuhkan sulit untuk mencari keterangan dimana data barang yang dibutuhkan tersebut. Oleh karena itu dibuatlah sistem inventarisasi barang berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Dengan demikian dapat mencakup aspek pengaturan inventaris sehingga barang dapat terorganisir secara maksimal dan diolah lebih baik lagi mulai dari pencatatan barang serta memudahkan untuk membuat laporan barang.

Kata Kunci: Inventarisasi, Laporan, PHP MySQL

ABSTRACT

SMP Negeri 3 Menggala is a public school located in the Tulang Bawang district, Lampung. SMP Negeri 3 Menggala has to carry out affairs in the field of education in order to educate the nation's children, in addition to carrying out tasks in the field of education SMP Negeri 3 Menggala also has public work which includes planning, implementation and control. So far, the inventory system of goods is still done manually even though it is running well but only as a medium for collecting inventory data. This inventory system, still uses a ledger to record existing items. All information regarding office inventory items is recorded in a general ledger, so that some records of items in previous years no longer exist because the management used is still very simple. If there are parties who need it, it is difficult to find where the data for the items needed is. Therefore, a web-based inventory system was created using the PHP programming language and MySQL database. Thus, it can cover aspects of inventory management so that goods can be managed optimally and processed even better, starting from recording goods and making it easier to make goods reports.

Keywords: Inventory, Report, PHP MySQL

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini teknologi sistem informasi berkembang semakin pesat, dengan seiring kebutuhan sistem informasi yang akurat dan handal, Bangsa Indonesia tidak mau ketinggalan dengan kemajuan zaman yang semakin canggih seperti saat ini. Sejak pertama kali dipublikasikan, komputer telah banyak membantu kebutuhan manusia dalam menyelesaikan masalah dalam mengelola data dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan akurat.

Sistem Informasi dibuat untuk mempermudah dalam pengelolaan dan penyimpanan data untuk dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat. Adanya sistem informasi yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan kinerja yang lebih efisien dan kecepatan operasional instansi. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan teknologi terutama komputer sangatlah

besar manfaatnya bagi manusia diberbagai aspek kehidupan salah satunya adalah penginventarisasian alat-alat kantor. Inventaris adalah daftar yang memuat semua barang milik kantor yang dipakai untuk melaksanakan tugas. Inventaris kantor sangatlah penting bagi kelangsungan sebuah perusahaan atau instansi. Salah satu atau beberapa perlengkapan mengalami gangguan pasti akan menghambat jalannya roda organisasi instansi tersebut, yang biasanya berupa tidak teraturnya keorganisasian sebuah inventaris kantor atau kurangnya sebuah sistem dalam menginventaris perlengkapan kantor.

Pengelolaan data inventaris barang di SMP Negeri 3 Menggala ini masih dilakukan dengan cara menggunakan buku besar yang dipakai untuk mencatat barang-barang yang ada. Semua keterangan mengenai barang inventaris kantor dicatat dalam buku besar, sehingga untuk catatan barang-barang di tahun-tahun sebelumnya sebagian sudah tidak ada lagi karena pengelolaan yang digunakan masih sangat sederhana. Apabila ada pihak yang membutuhkan sulit untuk mencari keterangan dimana data barang yang dibutuhkan tersebut. SMP Negeri 3 Menggala menginginkan adanya suatu sistem informasi pengelolaan data inventaris yang dapat menggantikan kertas, sehingga dalam penyimpanannya tidak memerlukan penyimpanan yang besar dan mempercepat proses pencarian barang inventaris di SMP Negeri 3 Menggala.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Inventory (Persediaan)

Konsep dasar inventory (Persediaan) setiap perusahaan, apakah perusahaan itu perusahaan perdagangan ataupun perusahaan pabrik serta perusahaan jasa selalu mengadakan persediaan. Tanpa adanya persediaan, para pengusaha akan dihadapkan pada resiko bahwa perusahaannya pada suatu waktu tidak dapat memenuhi keinginan pelanggan yang memerlukan atau meminta barang/jasa. Persediaan diadakan apabila keuntungan yang diharapkan dari persediaan tersebut hendaknya lebih besar dari pada biayabiaya yang ditimbulkannya.(Minarni, 2014). Menurut Nasution (2006) dalam Reni,2013) ongkos persediaan adalah semua pengeluaran dan kerugian yang ditimbulkan akibat persediaan. Ongkos tersebut adalah biaya pembelian, biaya pemesanan, biaya penyimpanan, dan biaya kekurangan persediaan. Persediaan adalah sumber daya menganggur (idle reso urces) yang menunggu proses lebih lanjut. Persediaan adalah seluruh barang dan material yang digunakan pada proses produksi dan distribusi (Fogarty, 1991). Menurut Agus Heryanto (2014), Inventory atau sering disebut persediaan merupakan simpanan barang-barang mentah, material atau barang jadi yang disimpan untuk digunakan dalam masa mendatang atau dalam kurun waktu tertentu. Persediaan barang sangat penting dalam suatu perusahaan dalam menghadapi perubahan pasar produksi serta mengantisipasi perubahan harga dalam permintaan barang yang banyak. Pengertian persediaan/ inventory yaitu sebagai berikut. Inventory adalah sejumlah sumber daya baik berbentuk bahan mentah ataupun barang jadi 7 yang disediakan perusahaan untuk memenuhi permintaan dari konsumen. Sedangkan pengertian inventory dalam definisi lainnya adalah suatu teknik untuk manajemen material yang berkaitan dengan persediaan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun kerangka berfikir penilitian. Selain itu, untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian yang sudah ada, serta kajian yang dapat mengembangkan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian mengenai perancangan sistem informasi perpustakaan terdahulu dirangkum dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Tahun	Penulis	Metode	Hasil/ Kesimpulan
1	Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus di PT. Infinetworks Global	2014	Agus Heryanto, dkk	<i>Object oriented</i>	mengembangkan sebuah sistem informasi inventory berbasis web untuk membantu efisiensi kegiatan operasional inventory perusahaan

	Jakarta				
2	Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Mesin Fotocopy Dengan Menggunakan Visual Delphi 7 (Studi Kasus di UD. Eka Taruna Madiun)	2015	Fatim Nugrahanti	Berorientasi objek, menggunakan Bahasa pemrograman DELPHI 7 dan MySQL sebagai database.	menghasilkan suatu aplikasi program yang dapat melakukan kontrol persediaan sparepart dan memberikan laporan update stok. Dengan adanya penelitian ini, maka akan mempermudah proses monitoring stock barang yang masuk maupun keluar.
3	Sistem Informasi Inventory Voucher Dan Simcard Pada Pt Indosat Tbk Semarang	2011	Candra Irawan	<i>Waterfall</i>	sistem ini dapat dapat menyajikan informasi yang lebih tepat, dan transaksi cepat. Melalui sistem ini dapat mempermudah pencatatan dan pembuatan laporan rutin, mempermudah pencarian data, serta memudahkan pelacakan bukti proses persediaan sehingga terkontrol dengan baik.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Observasi, melakukan pengamatan dan pencatatan secara teliti dan sistematis atas gejala-gejala atau fenomena yang sedang diteliti yaitu dengan cara mendatangi langsung atau terjun langsung ke SMP Negeri 3 Menggala Tulang Bawang untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengetahui sistem yang sedang berjalan di lembaga tersebut.
2. Wawancara, melakukan tanya jawab/mencari informasi langsung kepada pihak yang terkait tentang obyek yang diteliti dalam hal ini adalah bagian Tata Usaha, Umum dan Perlengkapan di SMP Negeri 3 Menggala Tulang Bawang.

3. Studi Pustaka, dilakukan untuk mengumpulkan data-data melalui referensi jurnal dan studi kasus dan laporan-laporan tentang inventaris barang.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini peneliti menggunakan metode pengembangan sistem (*waterfall model*). Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2,3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, design, coding dan testing, penerapan dan pemeliharaan.

1. Analisa : langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan system. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literature. Seorang system analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan system. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan system analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

2. Design : proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada ; strutur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) procedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Coding & Testing : coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh computer. Di lakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Penerapan : tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

5. Pemeliharaan : perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pengguna pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pengguna membutuhkan perkembangan fungsional.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak SMP Negeri 3 Menggala pada saat penelitian, maka dapat diketahui aplikasi pendukung yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Analisa kebutuhan aplikasi diambil berdasarkan data yang diperoleh pada saat survey ke instansi tersebut. Untuk mengatasi permasalahan ini maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa Sistem
2. Mendesain Sistem

Langkah-langkah di atas bertujuan untuk mencari solusi yang tepat berdasarkan permasalahan yang ada dan menyesuaikan solusi dengan sistem yang sedang berjalan saat ini. Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan pada sub bab di bawah ini.

4.1 Analisis Sistem

Dalam pengembangan sistem informasi ini dibutuhkan analisa dan desain perancangan sistem. Analisa tersebut diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada pada SMP Negeri 3 Menggala, khususnya mengenai pengelolaan barang inventaris. Dalam pengembangan sistem informasi ini dibutuhkan analisa dan perancangan

sistem pengelolaan data. Sistem pengelolaan barang inventaris tersebut diharapkan mampu mempengaruhi kinerja khususnya bagian inventaris untuk mempercepat proses pencatatan barang-barang inventaris.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimaksudkan untuk membantu menyelesaikan masalah pada pelaksanaan inventarisasi barang di SMP Negeri 3 Menggala yang sedang berjalan saat ini sehingga menjadi lebih baik dengan adanya sebuah pengembangan aplikasi sistem informasi yang dapat mempermudah pengelolaannya. Dalam merancang sistem yang baik harus melalui tahap-tahap perancangan sistem. Tahap-tahap perancangan sistem tersebut meliputi:

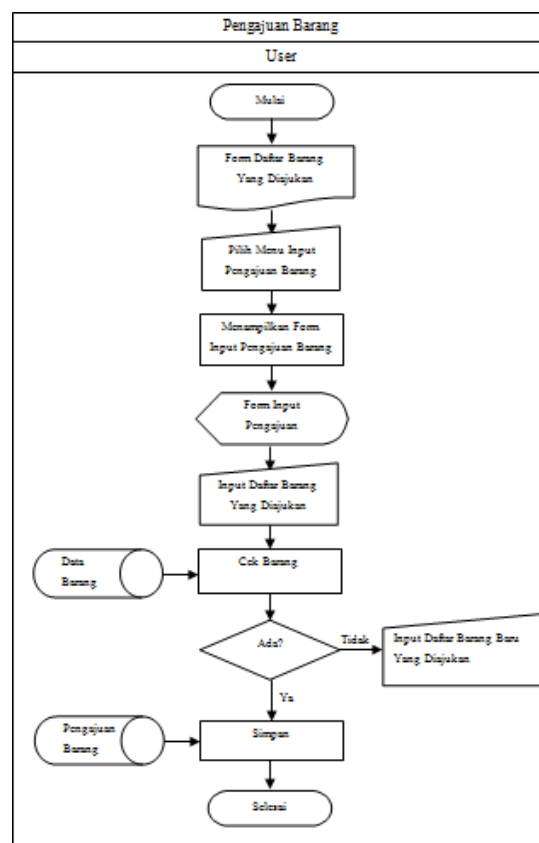
1. Pembuatan alur sistem (*System Flow*)
2. DFD (*context diagram, level 0, dan level 1*)
3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

4.2.1 Sistem Flow

Berikut ini akan digambarkan Sistem *Flow* dari pengembangan aplikasi *inventory* barang yang akan dibuat pada SMP Negeri 3 Menggala.

1. Sistem *Flow* Pengajuan Barang

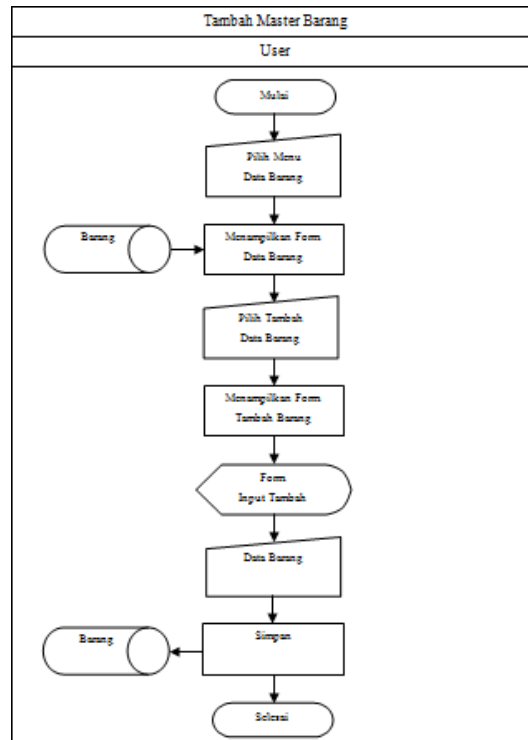
Dalam sistem *flow* ini akan dijelaskan proses mencatat data barang yang telah diajukan oleh departemen/bidang seperti pada gambar 4.1



Gambar 4.1 sistem *flow* pengajuan barang

2. Sistem *Flow* Tambah Master Barang

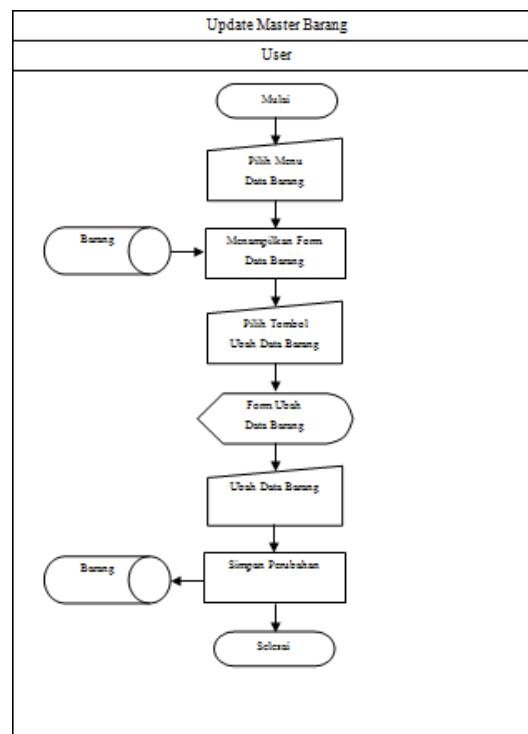
Dalam sistem *flow* ini akan dijelaskan proses penambahan barang pada aplikasi pengelolaan inventaris ini



Gambar 4.2 sistem *flow* tambah master barang

3. Sistem *Flow Update Master Barang*

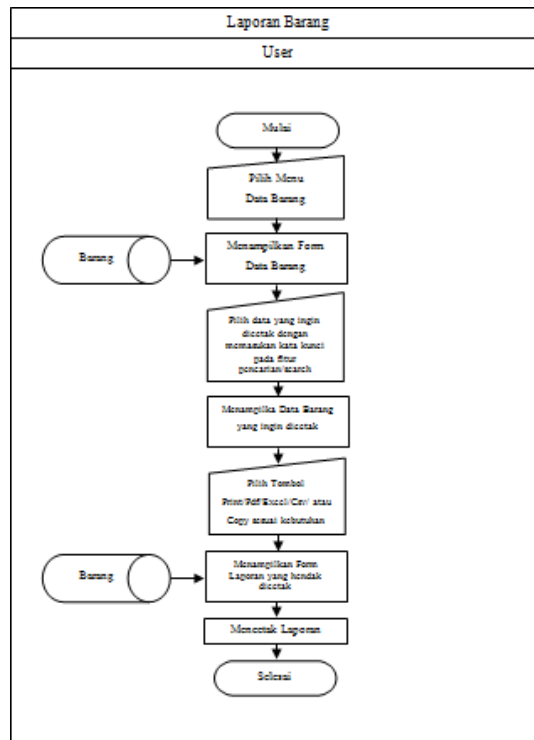
Dalam sistem *flow* ini akan dijelaskan proses *update* master barang apabila terjadi perubahan data pada master barang.



Gambar 4.3 sistem *flow update* master barang

4. Sistem *Flow Membuat Laporan Barang*

Dalam sistem *flow* ini dijelaskan bagaimana *User* dapat membuat laporan berdasarkan data yang tertentu di inginkan.



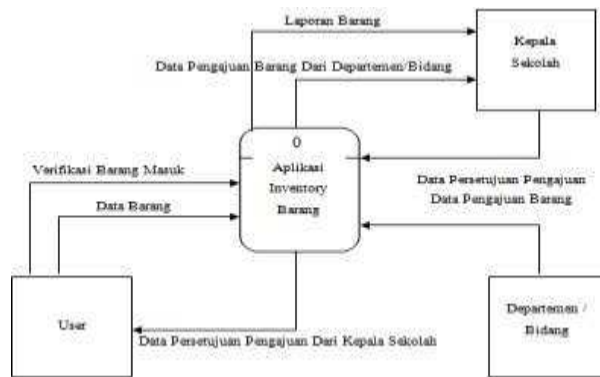
Gambar 4.4 sistem *flow* laporan barang

4.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) yaitu bagan yang memiliki arus data dalam suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika

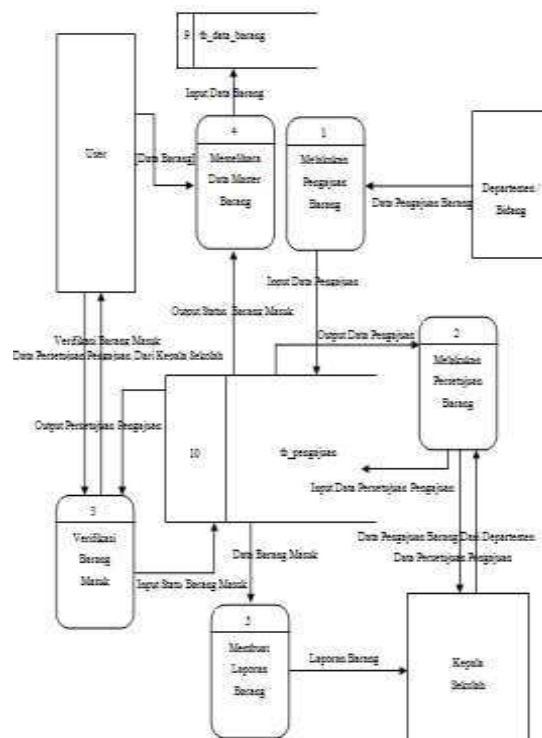
1. Context Diagram

Context diagram ini menggambarkan proses sistem secara umum pada sistem informasi pengelolaan barang inventaris pada SMP Negeri 3 Menggala. Dalam context diagram ini melibatkan dua entity yaitu user dan kepala sekolah.



Gambar 4.5 context diagram

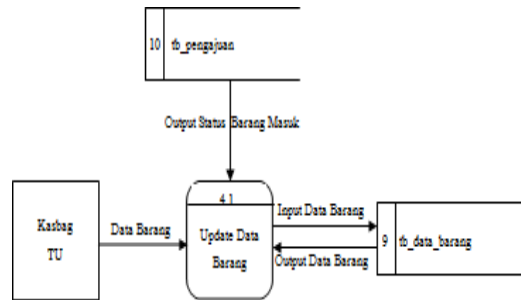
2. DFD Level 0



Gambar 4.6 dfd level 0

Dalam DFD level 0 ini terdapat enam sistem dan tiga *external entity*. Sistem tersebut antara lain memelihara data master barang, melakukan pengajuan barang, melakukan persetujuan barang, verifikasi barang masuk dan membuat laporan barang masuk.

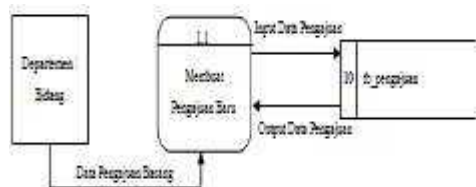
3. DFD Level 1 Maintenance Data Master Barang



Gambar 4.7 dfd level 1 maintenance data master barang

Dalam DFD level 1 memelihara data master barang ini, terdapat sub proses memelihara data barang.

4. DFD Level 1 Melakukan Pengajuan Barang



Gambar 4.8 dfd level 1 melakukan pengajuan barang

Dalam DFD level 1 melakukan pengajuan barang, terdapat sub proses yaitu membuat pengajuan baru

4.2.3 Struktur Basis Data dan Tabel

Dalam pengembangan Sistem Informasi inventaris ini, digunakan beberapa tabel yang berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan berbagai data berkaitan dengan fungsi aplikasi. Tabel yang terdapat pada sistem ini memiliki 2 sifat/karakteristik, yaitu: *primary* tabel dan *temporary* tabel. Berikut akan dijelaskan tentang table-table yang digunakan.

1. Nama tabel : *user*

Fungsi : menyimpan data *user*

Primary key : *id*

Tabel 4.1 tabel *user*

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	<i>primary_key</i>
Nama	Varchar	255	<i>not_null</i>
Username	Varchar	255	<i>not_null</i>
Password	Varchar	255	<i>not_null</i>

2. Nama tabel : data barang

Fungsi : menyimpan data barang

Primary key : *id*

Tabel 4.2 tabel data barang

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	primary_key
kd_barang	Varchar	255	not_null
nama_barang	Varchar	255	not_null
Jenis_barang	Varchar	255	not_null
lokasi_barang	Varchar	255	not_null
Jumlah_barang	Int	11	not_null
kondisi_barang	Varchar	255	not_null
keterangan_barang	Varchar	255	not_null

3. Nama tabel : data pengajuan barang

Fungsi : menyimpan dan mencatat data pengajuan barang

Primary key : id

Tabel 4.3 tabel data pengajuan barang

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	primary_key
no_pengajuan	Varchar	255	not_null
tanggal_pengajuan	Varchar	255	not_null
nama_barang	Varchar	255	not_null
jenis_barang	Varchar	255	not_null
jumlah_barang_diajukan	Varchar	255	not_null
estimasi_biaya	Varchar	255	not_null
status_pengajuan	Varchar	255	not_null
keterangan	Varchar	255	not_null

4.2.4 Implementasi Input/Output

Implementasi sistem berupa desain input/output merupakan penerapan rancangan input/output berupa form untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengelolaan data pada aplikasi. Input/output ini juga yang akan langsung berinteraksi dengan pengguna aplikasi.

1. Form Login



Gambar 4.9 form login

Form login ini adalah form yang digunakan oleh user agar dapat mengakses aplikasi inventory barang. Disini user harus memasukkan username dan password agar dapat mengakses kedalam sistem.

2. Halaman Home Aplikasi Inventory Barang



Gambar 4.10 halaman *home* aplikasi inventory barang

Pada halaman ini akan ditampilkan semua menu-menu dari aplikasi inventory barang.

3. Halaman Data Barang



Gambar 4.11 halaman data barang

Pada halaman ini akan ditampilkan semua data barang yang ada didalam Master Data Barang. Terdapat tombol tambah data barang untuk menambahkan data barang baru, tombol ubah data dengan icon pensil dengan fungsi untuk mengubah data barang yang ada, serta tombol hapus dengan icon kotak sampah yang fungsinya untuk menghapus data barang yang ada. selain itu juga ada fitur pencarian untuk memudahkan pencarian data dan juga untuk memfilter jika ingin mencetak data berdasarkan data tertentu yang di inginkan user, selain fitur pencarian juga ada fitur print untuk mencetak, pdf untuk mendownload data kedalam bentuk file pdf, excel untuk mendownload data dalam bentuk file excel, csv untuk mendownload data kedalam file csv serta fitur copy yang dapat di gunakan untuk mengcopy data yang ada secara langsung, tidak lupa juga dengan tombol kembali ke home yang fungsinya mengembalikan user kepada halaman home awal sebagaimana setelah user login yang menampilkan semua menu-menu yang ada didalam aplikasi inventory barang ini.

4. Halaman Data Pengajuan Barang



Gambar 4.12 halaman data pengajuan barang

Sama seperti halnya halaman data barang, Pada halaman ini juga akan ditampilkan semua data pengajuan barang yang ada didalam Master Data Pengajuan Barang. Terdapat tombol tambah data barang untuk menambahkan data pengajuan barang baru, tombol ubah data pengajuan dengan icon pensil dengan fungsi untuk mengubah data pengajuan barang yang ada, serta tombol hapus dengan *icon* kotak sampah yang fungsinya untuk menghapus data pengajuan barang yang ada. selain itu juga ada fitur pencarian untuk memudahkan pencarian data dan juga untuk memfilter jika ingin mencetak data pengajuan barang berdasarkan data tertentu yang di inginkan user, selain fitur pencarian juga ada fitur print untuk mencetak, pdf untuk mendownload data kedalam bentuk file pdf, excel untuk mendownload data dalam bentuk file excel, csv untuk mendownload data kedalam file csv serta fitur *copy* yang dapat di gunakan untuk mengcopy data yang ada secara langsung, tidak lupa juga dengan tombol kembali ke home yang fungsinya mengembalikan user kepada halaman home awal sebagaimana setelah *user login* yang menampilkan semua menu-menu yang ada didalam aplikasi *inventory* barang ini.

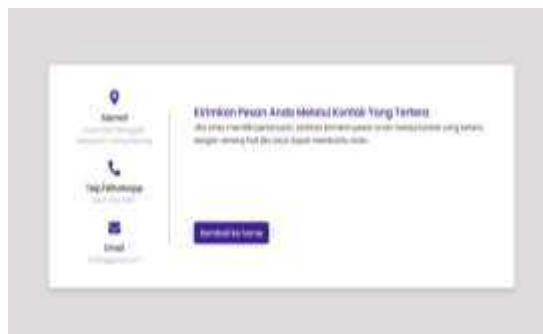
5. Halaman Data Users



Gambar 4.13 halaman data *users*

Pada halaman ini ditampilkan data *user*, selain menampilkan juga dapat menambahkan user baru dengan mengklik tombol tambah data *user*, serta dapat mengubah data user dengan mengklik *icon* pensil yang memiliki fungsi ubah data, dan juga dapat menghapus data user dengan mengklik *icon* kotak sampah yang fungsinya untuk menghapus data sesuai yang di inginkan. selain itu juga, sama seperti halnya pada data barang dan data pengajuan barang, didalam aplikasi *inventory* barang ini pada halaman data *user* juga terdapat fitur pencarian yang fungsinya untuk memudahkan pencarian data *user* yang di inginkan. pada halaman data *user* ini digunakan untuk menampung data user yang dapat digunakan untuk *login* ke sistem nantinya, tidak lupa juga terdapat tombol kembali ke *home* yang dapat mengembalikan *user* ke halaman *home*.

6. Halaman Kontak Pengembang



Gambar 4.14 halaman kontak pengembang

Pada halaman ini ditampilkan informasi tentang pengembang aplikasi *inventory* barang ini dimana *user* dapat mengetahui informasi kontak dari pengembang aplikasi agar ketika suatu saat terjadi kendala pada sistem aplikasi ini maka *user* dapat menghubungi pengembang aplikasi melalui kontak pengembang yang tertera pada halaman

kontak pengembang, hal ini dilakukan jika *user* ingin meminta bantuan kepada pengembang aplikasi untuk memperbaiki sistem aplikasi yang sedang mengalami kendala teknis, tidak lupa juga didalam halaman kontak pengembang ini disertakan tombol untuk kembali ke halaman home.

7. Halaman *About*



Gambar 4.15 halaman *about*

Pada halaman ini ditampilkan deskripsi singkat dari pengembang aplikasi, fungsinya agar *user* lebih mengenal siapa yang telah mengembangkan aplikasi inventory barang ini dan apa yang memotivasinya sehingga mengembangkan aplikasi ini, setelah *user* mengetahui deskripsi singkat dari pengembang aplikasi maka *user* juga dapat melihat kontak pengembang aplikasi yang telah disiapkan pengembang aplikasi yaitu tombol kontak pengembang pada halaman ini yang dapat mengarahkan *user* kepada halaman kontak pengembang aplikasi, hal ini dilakukan hanya karena agar *user* dapat lebih mengenal dekat identitas dari pengembang aplikasi *inventory* barang ini.

4.2 Pembahasan

Hasil yang didapatkan dari pembahasan permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program aplikasi inventory dalam hal pencatatan barang. Terciptanya aplikasi ini dikarenakan penganalisaan sistem, perancangan sistem, perancang program berdasarkan data yang di dapat berdasarkan metode yang di gunakan pengumpulan data yang tepat sehingga apa yang dibutuhkan pada sistem dapat terpenuhi.

V KESIMPULAN

Berdasarkan proses yang telah dilakukan pada pengembangan Aplikasi Inventory Barang pada SMP Negeri 3 Menggala, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan program aplikasi dapat mempermudah pengguna dalam mengontrol barang inventaris dan data-data akan tersimpan dengan baik.
2. Aplikasi dapat melakukan pencarian data barang sesuai dengan jenis barang, serta dapat memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi keadaan barang setiap saat dengan cepat dan tepat waktu sehingga dapat mengefektifkan waktu sebaik mungkin.
3. Aplikasi dapat mempermudah kepala sekolah dalam pembuatan laporan, yaitu laporan barang inventaris masuk maupun keluar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al Fatah, Hanif. (2018). Analisis & Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi.
- [2] Arhami, Muhammad. (2018). Konsep Dasar Sistem Pakar. Yogyakarta: Andi.
- Brantas. 2019. Dasar-dasar Manajemen. Bandung: Alfabeta.
- [3] Farizi, Anif. (2014). Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Kerusakan Komputer Dengan Menggunakan Metode *Forward Chaining*. Semarang: Jurnal Teknik Elektro, Oktober 2014.
- [4] Gunawan, Imam. (2013). Perancangan Sistem Pakar Untuk Diagnosis Kerusakan *Hardware* Laptop. Padang: Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan Vol.6 No.2, September 2013.
- [5] Kusumadewi, Sri (2003) *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)* Graha Ilmu Yogyakarta.
- [6] Mittal, R. K dan A. K. Jain. (2010). *ACCOUNTANCY*. New Delhi: Rahul Jain.
- [7] Pressman, Roger S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach: Seventh Edition*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- [8] Simarmata, Janner. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi.
- [9] Tamin, Rosmawati. (2015). Sistem Pakar Untuk Diagnosa Kerusakan Pada Printer Menggunakan Metode *Forward Chaining*. Sulawesi Barat: Jurnal Ilmu Komputer Vol.1 No.1, 2015.
- [10] Utami, Ema dan Sukrisno. (2010). 10 Langkah Belajar Logika dan Algoritma Menggunakan Bahasa C dan C++ di GNU dan Linux. Yogyakarta: Andi.