

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI STOK BARANG ALAT KESEHATAN BERBASIS WEB PADA PT TRENGGINAS MIGUNANI MEDINIAGA



AGIT KURNIAWAN

16.0504.0116

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
MEI, 2021

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat dari waktu ke waktu membuat pekerjaan yang di lakukan manusia pada umumnya dapat di selesaikan dengan cepat terutama dalam bidang kesehatan. Setiap perusahaan yang berhubungan dengan alat-alat kesehatan memiliki gudang yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang. Di era modern ini masih banyak perusahaan yang menggunakan sistem manual dalam penyetokan barang, sehingga stok barang tidak dapat diketahui dengan pasti.

Persediaan barang di dalam suatu usaha menjadi hal yang penting bagi suatu perusahaan, karna dari persediaan tersebut bisa mengola stok barang di gudang yang nantinya akan di gunakan untuk keperluan perusahaan tersebut. Oleh karena itu pengusaha tersebut harus dapat mengelola persediaan barang dengan efektif dan efisien agar sesuai dengan perusahaan.

PT. Trengginas Migunani Mediniaga (TRENMED) adalah perusahaan yang bergerak sebagai penyedia sekaligus distributor alat kedokteran & perlengkapan rumah sakit. Untuk melakukan proses sistem kerjanya, segala data informasi pada PT. Trengginas Migunani Mediniaga masih dilakukan secara pencatatan pembukuan manual.

Pencatatan stok barang memakan efisiensi waktu, karena harus memasukkan data satu persatu dan sangat teliti. Sering terjadi kesulitan dalam pengisian data stok, karena pencatatan nama dan jumlah data barang yang masuk dan keluar tidak sama. Hal ini menyebabkan adanya kerancuan data barang yang baru saja masuk dan keluar. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem program yang dapat memberikan informasi ter-

update mengenai stok barang setelah adanya data barang yang masuk dan barang yang keluar. Untuk data jumlah ketersediaan barang juga masih sulit dipantau. Karena itu dibutuhkan program yang memudahkan pemantauan ketersediaan barang.

Menurut Ista Kusuma D, selaku Hospital Representative PT. Trengginas Migunani Mediniaga permasalahan yang ada saat ini adalah jumlah barang dalam ketersediaan stok tidak terorganisir dengan baik. Pencatatan masih menggunakan penulisan pembukuan secara manual. Sehingga menghabiskan waktu yang cukup lama. Dan tak jarang terjadi kekeliruan peng-*input*-an data stok. Hal ini menyebabkan adanya kerancuan data barang yang baru saja masuk dan keluar, dan juga dengan jumlah rata-rata barang yang masuk dalam sebulan melebihi 20 pesanan jenis barang yang berbeda sering kali membuat admin kewalahan dalam melakukan proses pendataan.

Dengan uraian permasalahan di atas, penulis akan membangun sistem informasi stok gudang alat kesehatan berbasis web, diharapkan dengan dibangunnya sistem ini dapat memberikan informasi ter-*update* setelah adanya data pemesanan dan penjualan.

Pada sistem ini juga diharapkan mampu memberikan informasi tentang data ketersediaan stok barang alat kesehatan secara aktual, efektif dan efisien. Sistem informasi yang terorganisir dengan baik, jelaslah sangatlah penting untuk memberi kemudahan dalam urusan administrasi. Untuk itu penulis bermaksud untuk membuat sebuah sistem informasi stok alat kesehatan untuk memudahkan dalam pencatatan keluar masuk alat kesehatan, dan memberikan informasi ketersediaan alat kesehatan secara *update*. Sehingga diambil judul penelitian :

“Sistem Informasi Stok Gudang Alat Kesehatan PT. Trengginas Migunani Mediniaga”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat disusun rumusan masalah yaitu, bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang dapat mengelola data stok barang pada PT. TRENGGINAS MIGUNANI MEDINIAGA untuk menghindari terjadinya kerancuan data stok, dan meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pengelolaannya.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem informasi stok gudang alat kesehatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Sistem informasi ini sebagai salah satu solusi untuk menghadapi persaingan dunia bisnis dalam bidang pengelolaan data yang aktual.
- 1.4.2 Segala informasi mengenai ketersediaan alat kesehatan di PT. Trengginas Migunani Mediniaga akan lebih mudah untuk dilihat dan dipantau.
- 1.4.3 Membantu mengatur alur data ketersediaan barang yang ada di PT. Trengginas Migunani Mediniaga.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

2.1.1 Penelitian yang dilakukan oleh Tika Sari Ramadhani, Sudi Suryadi, Deci Irmayani (2018) yang berjudul Sistem Informasi Stok Gudang Pada Platinum Hotel Berbasis Web. Dari pembahasan mengenai Sistem Inventory pada Platinum Hotel maka dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya perangkat lunak Sistem Inventory di Platinum Hotel proses pengolahan data persediaan stok gudang bisa dilakukan dengan cepat dan akurat, dan lebih baik dari masa proses sebelumnya. Pengolahan data persediaan stok gudang pada Platinum Hotel yang baik dapat mempermudah pekerjaan admin, sehingga bisa mendapatkan kinerja yang lebih baik, dan maksimal. Pembuatan program dengan menggunakan PHP dan MySQL lebih mudah dalam hal perancangan maupun untuk hasil akhir (output) dan lebih mudah dimengerti oleh user karena menggunakan bahasa pemrograman berbasis web.

2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Helisa, Bahar (2016) yang berjudul Sistem Informasi Distribusi Obat Puskesmas Pada Gudang Farmasi Berbasis Web. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Gudang farmasi Kabupaten Banjar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem telah berhasil membangun dan merancang Sistem Informasi Distribusi Obat Puskesmas Pada Gudang Farmasi Berbasis WEB. Pemesanan obat (LPLPO) telah dapat dilakukan secara online, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya. Pengelolaan data penerimaan obat, data distribusi obat dan data bon obat pada Gudang Farmasi lebih terkontrol. Informasi stok obat pada Gudang Farmasi dapat diakses

secara real time. Informasi daftar obat yang tersedia dan obat yang kadaluarsa dapat diakses lebih cepat.

2.1.3 Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Nur Pajar, Novita Br, Ginting, Fitrah Satrya Fajar Kusumah (2018) yang berjudul Sistem Informasi Inventori Gudang Berbasis Web Di Izy Store Bogor. Mengacu pada hasil dan bahasan dapat ditarik kesimpulan dalam pengembangan sistem menggunakan metode waterfall. Sistem informasi inventori gudang yang digunakan sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi antara Izy Store Bogor dan pihak telemarketing mengenai pembaharuan stok barang di gudang Izy Store Bogor. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat lebih cepat dan akurat dalam penyampaian informasi stok barang karna admin gudang tidak perlu melakukan stok opname terlebih dahulu setiap pihak telemarketing meminta data stok barang. Dalam sistem informasi inventori gudang ini sudah meliputi pencatatan, penyimpanan dan pengolahan data inventori output dari sistem ini menghasilkan data stok yang akurat.

2.1.4 Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Agusvianto (2017) yang berjudul Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus : PT.Alaisys Sidoarjo. Pada proses pencatatan data data bahan baku, mutiara, penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual. Manual dalam arti menggunakan buku tulis sebagai media pencatatan awal lalu menetik kembali pada komputer dengan menggunakan Ms.Office yaitu sebagai software pengolahan datanya. Pencatatan pada manual yang memang memerlukan waktu yang lama menyebabkan diperlukannya waktu waktu khusus untuk melakukan pencatatan dan tentu saja karyawan tidak dapat melakukan kegiatan yang lain, seperti memberikan pelayanan kepada pelanggan yang datang. Pada saat melakukan proses penghitungan atau rekap stok barang dibutuhkan waktu yang cukup lama sekitar 1-2 jam. Dan hasil dari penelitian ini adalah sistem

inventori pada gudang yang berfungsi untuk pencatatan keluar masuk barang oleh staf PT. Alaisys dapat dilakukan dengan struktur sehingga dapat memberikan bantuan dalam hal efisiensi waktu kegiatan pencatatan dan penyusunan data pada barang. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini dapat memberikan laporan pada pengolahan data barang dari gudang ke kantor pusat secara tepat, akurat dan tepat sasaran. Sistem informasi manajemen yang diusulkan untuk perusahaan yaitu dengan melakukan pemisahan bagian pekerjaan yang pada sistem awal semua dilakukan secara sentralistik yaitu oleh sang pemilik perusahaan kini menjadi 4 bagian bagian yaitu bagian penjualan, pada bagian pembayaran (kasir)

2.1.5 Penelitian yang dilakukan oleh Desy Apriani, Euis Sitinur Aisyah, Listya Anggraini (2019) yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Peralatan Komputer Berbasis Website Pada PT Toray Synthetic Indonesia. PT. Indonesia Toray Synthetic sendiri saat ini masih memiliki kekurangan dalam hal pendataan khususnya dibidang persediaan peralatan komputer pada bagian informasi sistem. Dimana untuk melakukan input data hasil pengecekan persediaan barang peralatan komputer masih menggunakan sistem yang konvensional dan lambat karena proses pengecekan persediaan barang masih dicatat pada sebuah form yang harus diisi oleh admin yang sebelumnya admin atau PIC tersebut harus datang ke tempat meja karyawan atau gudang peralatan komputer guna melakukan pengecekan. Dan hasil dari penelitian ini adalah Sistem persediaan peralatan komputer yang berjalan saat ini pada PT. Indonesia Toray Synthetic belum terkomputerisasi secara keseluruhan, dalam artian PIC atau admin masih harus mengecek secara manual terlebih dahulu untuk melihat ketersediaan peralatan komputer dan masih harus datang ke

meja karyawan secara langsung atau di tempat persediaan peralatan komputer. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dari sistem yang berjalan pada PT. Indonesia Toray Synthetic terkait laporan persediaan peralatan komputer, adapun kendala yang dihadapi saat ini yaitu masih belum terkomputerisasi secara keseluruhan dan belum dapat dijalankan atau diakses secara online sehingga banyak berkas-berkas menumpuk yang bisa menyebabkan sebagian berkas tersebut rusak, hilang, dan juga sulit dicari kembali. Pihak-pihak yang berkepentingan dalam sistem pengecekan ketersediaan peralatan komputer pada PT. Indonesia Toray Synthetic adalah PIC atau admin serta pimpinan perusahaan.

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tersebut membahas kasus sejenis khusus pada Sistem informasi Gudang. Kasus sejenis yang dimaksud adalah sama-sama untuk memudahkan pencatatan dan pengolahan data stok barang dengan memanfaatkan aplikasi web. Perbedaan antara penelitian relevan diatas dengan penelitian yang akan dibangun adalah mampu mengintegrasikan antara bagian admin dengan bagian gudang. Bagian admin akan mengirimkan pemberitahuan kepada bagian gudang terkait ketersediaan barang.

2.2 Variabel Penelitian

2.2.1 Defini Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan prosedur yang dibuat oleh manusia dalam suatu organisasi untuk mencapai suatu tujuan yang bersifat informasi. Kemajuan alat komunikasi pada milenium ketiga semakin mempermudah perolehan informasi dari berbagai sumber untuk berbagai kepentingan, terutama dalam berbagai pengambilan keputusan didalam perusahaan. Itulah sebabnya sangat dirasakan pentingnya mengelola informasi

secara terintegrasi pada setiap organisasi perusahaan (Rendy Adhitama, 2012).

2.2.2 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan prosedur yang dibuat oleh manusia dalam suatu organisasi untuk mencapai suatu tujuan yang bersifat informasi. Kemajuan alat komunikasi pada milenium ketiga semakin mempermudah perolehan informasi dari berbagai sumber untuk berbagai kepentingan, terutama dalam berbagai pengambilan keputusan didalam perusahaan. Itulah sebabnya sangat dirasakan pentingnya mengelola informasi secara terintegrasi pada setiap organisasi perusahaan (Rendy Adhitama, 2012).

2.2.3 Definisi Gudang

Menurut (Warman 2004) gudang (kata benda) adalah bangunan yang di pergunakan untuk menyimpan dalam gudang. Jadi gudang adalah suatu tempat yang di gunakan untuk menyimpan barang baik yang berupa raw, material barang work in process atau finish good . Pengertian gudang yang ada di dalam pergudangan yang merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan gudang.

2.2.4 Definisi Website

Website merupakan lokasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan file-file halaman web. File-file dokumen web tersebut terdiri dari gambar, script CSS, audio dan sebagainya. Dengan banyaknya filefile tersebut, maka terbentuk suatu website. Rosyadi and Sari (2018).

2.2.5 Definisi PHP

Pengertian PHP PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakkan di dalam serverweb. (Latihan Membuat

Aplikasi Web Php dan MySQL dengan Dreamweaver, Bunafit Nugroho, 2004). PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

2.2.6 Definisi XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak (*software*) bebas yang mendukung berbagai macam sistem operasi yang merupakan gabungan dari beberapa program. XAMPP dibuat oleh Tim Proyek Apache Friends yang berkolaborasi di dalamnya ada Tim Inti (*Core Team*), Tim Pengembang (*Development Team*) dan Tim Pendukung (*Support Team*).

2.2.7 Definisi Notepad++

Notepad++ Notepad++ adalah sebuah penyunting dan penyunting kode sumber yang berjalan di suatu sistem windows. Notepad++ menggunakan komponen sincintilla untuk dapat menampilkan dan menyunting teks dan berkas kode sumber berbagai pemograman.

2.2.8 Definisi Inventori

Inventori merupakan bahan baku dan penolong, barang jadi dan barang dalam proses produksi dan barang - barang yang tersedia, yang dimiliki dalam perjalanan dalam tempat penyimpanan atau dikonsinyasikan kepada pihak lain pada akhir periode (Kohler, 2007). Inventori meliputi semua barang yang dimiliki perusahaan pada saat tertentu, dengan tujuan untuk dijual kembali atau dikonsumsi dalam siklus operasi normal perusahaan sebagai barang yang dimiliki untuk dijual atau diasumsikan untuk dimasa yang akan datang.

2.2.9 UML





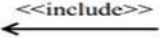

2.2.9.1 UML (*Unified Modelling Language*)

UML adalah pemodelan bahasa visual yang berorientasi pada pemrograman OOP. UML diadaptasi dari *Object Management Group* (OMG)

sebagai standar bahasa pemodelan pada 1997 (Siau 2010). Sebagai pemodelan bahasa visual, UML menggunakan gambar yang menganalogikan seperti di kehidupan nyata yang didominasi oleh obyek dan digambarkan dalam simbol yang cukup spesifik. Dengan menggunakan UML diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat, termasuk faktor-faktor seperti *scalability*, *robustness*, *security*, dan sebagainya untuk melakukan pemodelan sistem / perangkat lunak secara visual. Sulistyorini (2009).

2.2.9.1.1 Use Case Diagram






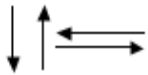
Use Case menjadi gambaran yang bagus untuk menjelaskan konteks dari sebuah sistem sehingga terlihat jelas batasan dari sistem. Ada 2 elemen penting yang harus digambarkan, yaitu aktor dan *Use Case*. Aktor adalah segala sesuatu yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa merupakan orang (yang ditunjukkan dengan perannya dan bukan namanya/personalnya) atau sistem komputer yang lain. Aktor dinotasikan dengan simbol gambar orang-orangan (stick-man) dengan nama kata benda di bagian bawah yang menyatakan peran/sistem. Aktor bisa bersifat primer, yaitu yang menginisiasi berjalannya sebuah *Use Case*, atau sekunder, yaitu yang membantu berjalannya sebuah *Use Case* (Kurniawan 2018).

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 2. 1 Keterangan Use Case

2.2..9.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram flowchart untuk menunjukkan aliran kendali satu aktifitas ke aktifitas lainnya secara berurutan. Kegunaan diagram ini adalah untuk memodelkan *workflow* atau jalur kerja, memodelkan operasi, bagaimana objek-objek bekerja, aksi-aksi dan pengaruh terhadap objek. Namun diagram Urutan UML menggambarkan cara di mana objek yang berbeda berinteraksi satu sama lain, urutan pesan yang lewat di antara objek yang berbeda (Rinaldi, 2019).

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Gambar 2. 2 Keterangan Activity

2.2.9.1.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem anda dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas. *Class* diagram membantu dalam memvisualisasikan struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Selama tahap desain, class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat (Havilludin, 2011).

2.2.10 Basis Data

Menurut (Jogiyanto, 2000) basis data *database* merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan di gunakan perangkat lunak untuk memanipulasi. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan Database dalam sistem informasi di sebut dengan database sistem, yaitu suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang

lainnya dan membuat tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.

2.2.11 Diagram Alir (Flowchart)

Tujuan utama penggunaan flowchart adalah untuk menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut. Untuk itu, desain sebuah flowchart harus ringkas, jelas, dan logis (Soeherman & Pinontoan, 2008).

2.2.12 User Interface

Dalam sebuah sistem komputer memiliki tiga aspek yaitu perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan manusia (brainware) yang saling terkait dan berhubungan. User interface atau antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Interface ini adalah sebuah tempat di mana interaksi antara pengguna dan sistem pada antarmuka pengguna adalah pengoperasian dan kendali sistem operasi efektif dan umpan balik dari sistem operasi yang membantu operator membuat keputusan operasional.

User Interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang orang bisa melihat, mendengar, menyentuh, berbicara atau dimengerti. UI pada intinya memiliki dua komponen yaitu input dan output. Input adalah cara seseorang menyampaikan kebutuhannya atau keinginannya kepada komputer. Perangkat input yang umum adalah keyboard dan mouse. Output adalah cara komputer menyatakan hasil dari perhitungan dan kebutuhan pengguna (Galitz, 2002).

2.3 Landasan Teori

Berdasarkan dari uraian diatas sistem yang akan dibangun adalah berbasis web, dimana website ini dapat menampilkan segala bentuk pengelolaan pemasukan

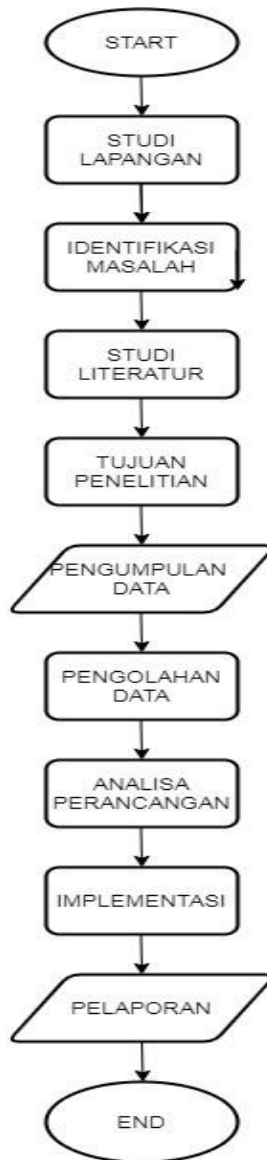
dan pengeluaran barang termasuk jenis barang dengan harga dan spesifikasinya. Dengan adanya sistem informasi inventaris ini dapat melakukan proses pengelolaan dengan lebih cepat. Dan meminimalisir kesalahan user atau admin dalam proses penginventarisannya.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Berdasarkan pembahasan di atas, maka pada penelitian ini dibuat prosedur penelitian, sebagai berikut;



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

3.1.1 Penjelasan mengenai alur prosedur penelitian

3.1.1.1 Studi Lapangan

Merupakan salah satu cara penulis untuk melakukan pengamatan secara langsung pada perusahaan yang akan diteliti.

3.1.1.2 Identifikasi Masalah

Adalah proses untuk mencari tahu dan menemukan apa saja kendala yang dihadapi oleh perusahaan.

3.1.1.3 Studi Literatur

Merupakan tahapan penulis untuk melakukan, meneliti pembelajaran melalui jurnla-jurnal yang sesuai dan relevan dari permasalahan yang ada.

3.1.1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis di sini adalah untuk mengembangkan atau membuat suatu inovasi dari sistem yang sebelumnya telah berjalan..

3.1.1.5 Pengumpulan Data

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda).

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.

3.1.1.6 Pengolahan Data

Bahwa dalam tahap ini data primer data sekunder kemudian diolah untuk menghasilkan informasi yang baru. Dalam proses ini pun, termasuk ke dalam proses yang penting karena keabsahan data harus benar-benar teliti.

3.1.1.7 Analisa Perancangan

Peneliti mendeskripsikan teknik analisis data yang sesuai dengan konsisi permasalahan yang ada pada perusahaan untuk kemudian membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

3.1.1.8 Implementasi

Penulis melakukan proses pengimplentasian program yang telah dibuat untuk diterapkan pada perusahaan.

3.1.1.9 Pelaporan

Proses untuk kembali melihat dan mengevaluasi program yang telah berjalan pada perusahaan, termasuk untuk melakukan maintenance jika ada permasalahan yang baru.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang memperoleh data yaitu dalam rancangan Sistem Informasi Stok Gudang antara lain:

3.2.1 Observasi (pengamatan)

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung data keluar, proses dan objek permasalahan untuk memperoleh data-data, observasi dilakukan pada PT. Trengginas

Miguniani Mediniaga seperti proses sistem informasi stok gudang menggunakan alat bantu.

3.2.2 Wawancara (Interview)

Wawancara (Interview) adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan yaitu Bapak Ista Kusuma selaku Hospital Representative pada PT. Trengginas Miguniani Mediniaga, yang membahas tentang profil perusahaan, stok, gudang dalam perancangan Sistem Informasi Stok Barang Alat Kesehatan pada PT. Trengginas Miguniani Mediniaga,

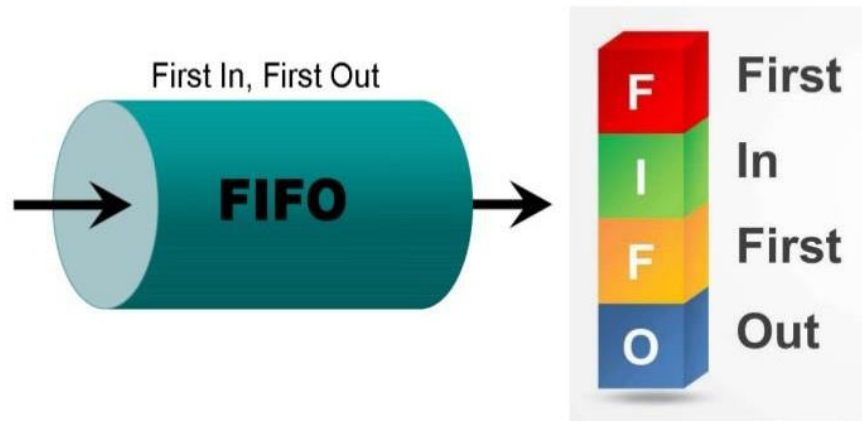
3.2.3 Metode Keperustakaan (Library Research)

Metode yang mengumpulkan dan membaca buku, serta tulisan-tulisan ilmiah yang berkaitan dengan sistem, stok, gudang, dan hasil.

3.3 Metode Pengelolaan Data

Metode FIFO adalah metode pengelolaan persediaan yang berarti barang yang pertama kali masuk akan menjadi barang yang pertama kali keluar. Maksudnya adalah barang yang pertama kali masuk dalam persediaan akan menjadi barang pertama yang keluar dalam persediaan. Hal ini ditujukan agar barang yang pertama sampai tidak rusak karena terlalu lama berada dalam penyimpanan.

FIFO First in First out



Gambar 3.2 Metode FIFO

3.3.1 Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan data dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

3.3.2 Desain (Perancangan)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3.3.3 Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini

dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

3.3.4 Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah selesai. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Tahap III-5 pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang sudah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa, Sistem ini dapat membantu seorang admin untuk lebih mempercepat proses pengerjaan penginputan data yang akan masuk dalam gudang penyimpanan, dan tidak melakukan peng-*inputan* ulang pada buku besar gudang, juga terdapat informasi mengenai jumlah stok yang terupdate. Sistem ini juga dapat melakukan pengerjaan seperti edit, tambah, dan hapus, tanpa admin harus mencari data manual dalam buku besar.

6.2 Saran

Berikut saran yang dapat digunakan sebagai dasar dan masukan guna pengembangan sistem yang lebih baik, diharapkan dalam output laporan juga dapat membedakan jenis barang antara alat dan obat.

Daftar Pustaka

- Sholikhin A., & Kusuma B. (2013) *Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web*. Indonesian Jurnal On Networking And Security (Ijns) - Ijns.Org
- Apriani D., Sitinur E., Anggraini L. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Peralatan Komputer Berbasis Website Pada Pt Toray Synthetic*. Indonesia Technomedia Journal (Tmj) Vol.4 No.1 Edisi Agustus 2019 E- Issn: 2528 – 6544 P-Issn: 2620 – 3383.
- Helisa, Bahar. (2016). *Sistem Informasi Distribusi Obat Puskesmas Pada Gudang Farmasi Berbasis Web*. Issn: 2089-3787
- Agusvianto, H. (2017). *Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus : Pt.Alaisys Sidoarjo*. Jieet: Volume 01 Nomor 012017. (Journal Information Engineering And Educational Technology) Issn : 2549-869x
- Agusvianto N, Widiarta I ., dan Nurlaily. (2019) *Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Smp Negeri 1 Buer*. Jurnal Jinteks Vol. 1 No. 2
- Ramadhani T, Suryadi S, dan Irmayani D. (2018). *Sistem Informasi Stok Gudang Pada Platinum Hotel Berbasis Web*. Jurnal Ilmiah Amik Labuhan Batu.
- Pajar Y., Novita., Ginting., dan Kusumah F. (2018). *Sistem Informasi Inventori Gudang Berbasis Web Di Izy Store Bogor*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Universitas Ibn Khaldun Bogor 2018.
- Mulyanto Y., Satriansya A., dan Noviana S. (2019) *Sistem Informasi Inventaris Alat Tulis Kantor Dan Souvenir Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sumbawa Besar Berbasis Dekstop*. Journaltamboravol.3no.2juni2019
[Http://Jurnal.Uts.Ac.Id](http://Jurnal.Uts.Ac.Id) Science And Technology