

SISTEM INFORMASI STOK BARANG BERBASIS WEB

Faradila Devi Anggrahita¹, Heni Rahmawati², Tri Haryanti³

Teknik Informatika

STIMIK Tunas Bangsa Banjarnegara

E-mail: ¹faradiladevia@gmail.com, ²heni@stb.ac.id, ³dewek_sweet@yahoo.co.id

ABSTRAK

Gudang merupakan fasilitas pendukung dalam perusahaan untuk menyimpan persediaan atau stok barang terlebih lagi apabila dalam perusahaan itu memiliki banyak jenis barang yang perputarannya cukup cepat, oleh karena itu diperlukan pengelolaan stok barang yang baik. Saat ini pengelolaan stok barang yang ada di Gudang Toko Indah Jaya masih belum baik karena masih menggunakan nota dan buku pencatatan yang ditulis secara manual, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan harus mencari satu persatu nota yang disimpan sehingga memberikan celah kesalahan kepada admin seperti salah dalam penulisan data, adanya nota yang tercampur atau hilang, serta dalam pengelolaan stok barang memerlukan waktu yang cukup lama. Dengan demikian diperlukan adanya pembangunan sistem informasi stok barang yang terkomputerisasi guna mempermudah admin dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL* serta metode pengembangan perangkat lunak model *Prototype* yang terdiri dari analisis, desain, pembuatan kode program, pengujian dan pemeliharaan. Dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Sistem ini berjalan sesuai dengan harapan berdasarkan hasil uji coba *Black Box Testing* dan hasil dari *Skala Likert* yang mendapatkan skor 82,3% sehingga sistem ini dapat membantu admin dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang secara cepat dan tepat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Stok Barang, *PHP*, *MySQL*, *Prototype*, *Skala Likert*

I. PENDAHULUAN

Perusahaan adalah tempat untuk menciptakan barang atau jasa yang kemudian didistribusikan kepada para konsumen untuk memenuhi kebutuhannya guna untuk memperoleh keuntungan. Perusahaan harus dapat memaksimalkan hasil kerja dari karyawan dan fasilitas pendukungnya untuk memperoleh keuntungan yang diharapkan, salah satu fasilitas pendukung sebuah perusahaan yaitu gudang. Pada umumnya gudang digunakan untuk menyimpan stok barang terlebih lagi apabila dalam perusahaan itu memiliki banyak jenis barang yang perputaran barangnya cukup cepat. Oleh karena itu sebuah gudang dalam perusahaan memerlukan pengelolaan stok barang yang baik.

Toko Indah Jaya yang beralamat di Kauman, Jl. Jenderal Sudirman No. 8 Banjarnegara merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang alat tulis kantor (ATK). Toko ini menyediakan 38 jenis barang untuk kebutuhan konsumen. Beberapa barang yang paling banyak diminati oleh konsumen selama tahun 2022 antara lain Kertas HVS 5635 rim, Map Kertas 895 pak, Amplop 595 dus, Ballpoint 2928 dus, dan Tinta Komputer 1260 buah (Berdasarkan buku pencatatan persediaan dan permintaan barang di gudang Toko Indah Jaya, 25 Maret 2023).

Saat ini pengelolaan persediaan atau stok barang yang ada di gudang Toko Indah Jaya Banjarnegara masih menggunakan nota dan buku pencatatan yang ditulis secara manual. Untuk

mendapatkan data yang dibutuhkan harus mencari satu persatu nota yang disimpan, dan juga memberikan celah kesalahan kepada admin seperti salah dalam penulisan data maupun adanya nota yang tercampur atau hilang. Dengan adanya permasalahan tersebut menimbulkan kendala saat melakukan pencarian data barang yang dibutuhkan sehingga untuk mengontrol barang masuk dan keluar membutuhkan waktu yang cukup lama sekitar 4 jam, oleh karena itu dibuatlah sebuah “Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *WEB*” untuk memberikan kemudahan kepada admin dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang secara cepat dan tepat dalam waktu kurang lebih 1 menit.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah Sistem Informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi (Rovita Sari, 2019).

Sistem Informasi terdiri dari komponen-komponen yang bekerja dengan saling berinteraksi untuk membentuk sebuah kesatuan sistem yang nantinya menghasilkan sebuah informasi yang bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan.

2.2 Stok Barang

Stok atau Persediaan Barang adalah barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang (Shokhibuz, 2019). Stok yang dimaksud tidak harus berupa barang jadi, tetapi disesuaikan dengan jenis usaha yang dilakukan. Stok juga dapat berupa bahan setengah jadi atau

bahan mentah yang akan diolah untuk jadi bahan baku.

2.3 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah suatu bahasa pemrograman *open source* yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan *web* dan dapat disimpan dalam bentuk *HTML*. Untuk menghasilkan sebuah *HTML*, script yang ditulis menggunakan *PHP* mempunyai perintah yang lebih singkat dibandingkan bahasa pemrograman lain seperti *PERL* atau *C*. Hanya perlu memasukan kode untuk melakukan sesuatu diantara tag awal dan tag akhir *PHP* (Setiana, 2019).

2.4 Basis Data

Basis Data atau *database* merupakan sekumpulan dari data yang terintegrasi. Sistem *database* merupakan sistem komputerisasi yang bertujuan untuk menyimpan sejumlah data sehingga memudahkan pengguna untuk mendapatkan dan mengupdate informasi sesuai dengan kebutuhan. Informasi yang disimpan dalam *database* dapat berupa *text* maupun angka (Mardiono et al., 2019). *Database* berwujud tabel yang terdiri dari kolom dan baris yang memuat atribut dan nilai tertentu.

2.5 My Structured Query Language (MySQL)

MySQL atau dibaca *My Sequel* merupakan sebuah *Database Management System* atau sering disingkat *DBMS* yang dijalankan menggunakan perintah *SQL (Structured Query Language)* yang populer digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *website* (Novendri, 2019). Selain itu, *SQL* dipuji karena kesederhanaan sintaks yang pendek dan mudah dipahami. Sehingga *SQL* cocok dipilih sebagai bahasa terbaik untuk memulai belajar data *science* bagi pemula sebelum belajar bahasa pemrograman. *MySQL* juga termasuk ke

dalam *Relational Database Management System (RDBMS)* di mana istilah baris, tabel, dan kolom digunakan pada struktur *database* ini. Metode *Relational Database* pada *MySQL* juga dipakai sebagai penghubung antara *software* dan *Server Database*.

2.6 XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Seperti *apache*, *MYSQL*, *PHP*, dan *PERL*. *Xampp* adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket (Novendri, 2019).

2.7 Visual Studio Code (VS Code)

VS Code merupakan aplikasi *cross platform* yang dapat digunakan berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, dan *Mac OS*. *VS Code* termasuk *software* yang ringan namun kuat Editor sumbernya dengan desktop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti *Java*, *JavaScript*, *Go*, *C++*, dan masih banyak yang lainnya. Komponen dari *VS Code* juga sama seperti yang digunakan di *Azura DevOps*. *VS Code* memiliki lintas platform kode Editor yang ringan, dapat digunakan oleh siapa saja untuk membuat atau membangun aplikasi *web* (Laili, 2022).

2.8 Unified Modelling Language (UML)

UML adalah metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek yang berguna sebagai *blue print* yang dibentuk dengan baku dan mudah dimengerti sehingga hasil rancangan bisa dikomunikasikan dengan pihak lain. *UML* dibuat dengan sangat detail menggunakan notasi yang sederhana namun sudah mencakup keseluruhan tahapan dalam rekayasa perangkat lunak. *UML* dapat digunakan sebagai pemodelan untuk semua jenis

aplikasi perangkat lunak serta dalam bahasa pemrograman apapun, tetapi karena dalam konsep dasarnya *UML* juga menggunakan kelas dan operasi maka *UML* lebih cocok digunakan untuk bahasa berorientasi objek seperti *C++*, *Java*, *C#* atau *VB.NET* (Anardani, 2019).

2.9 Figma

Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh *UI* atau *UX designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk *website* ataupun *mobile apps*. Aplikasi *Figma* memudahkan beberapa *designer* untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama, serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu bersamaan. Selain itu *Figma* juga bersifat *real time*, dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis (Pramudita et al., 2021).

2.10 Black Box Testing

Black Box Testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *Black Box Testing* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antar muka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi (Setiyani, 2019).

2.11 Skala Likert

Skala Likert atau *Likert Scale* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan *skala likert* ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini biasanya disebut dengan variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Nama Skala ini diambil dari nama penciptanya yaitu Rensis Likert, seorang

ahli psikologi sosial dari Amerika Serikat (Hanifah et al., 2020).

2.12 Sampling

Sampling adalah teknik (prosedur atau perangkat) yang digunakan oleh peneliti secara sistematis untuk memilih sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan (Firmansyah & Dede, 2022). Dengan kata lain *Sampling* adalah teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel dalam penelitian terdapat berbagai metode yang digunakan. Pada dasarnya *Sampling* dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan kepada filsafat *post-positivisme*, sebab berguna untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) peneliti berkontribusi sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel, sumber data dilakukan dengan *purposive* dan *snowball*, Teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Fadli, 2021).

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

- Observasi, yang dilakukan terdiri dari catatan barang masuk berupa nota yang dapat tercampur atau hilang, pencatatan stok barang yang ditulis secara manual, dan pencarian

barang yang memerlukan waktu cukup lama sehingga dalam pengelolaannya membutuhkan sebuah sistem untuk mempermudah admin.

- Wawancara, dilakukan bersama narasumber Ibu Sevia Heliatun selaku manajer Toko Indah Jaya. Wawancara ini membahas tentang kendala-kendala yang ada dan kebutuhan apa saja yang di perlukan oleh Toko Indah Jaya.
- Studi Pustaka, melakukan pencarian melalui berbagai situs internet, jurnal, skripsi, dan juga buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai referensi untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pembangunan sistem yang digunakan adalah Metode *Prototype*. Metode *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Jaya et al., 2019).

Adapun tahapan Metode *Prototype* adalah sebagai berikut:

- Communication* (Komunikasi), dalam tahapan ini dilakukan suatu komunikasi atau analisis permasalahan dengan melakukan wawancara bersama Ibu Sevia Heliatun selaku Manajer Toko Indah Jaya mengenai kebutuhan dan masalah apa saja yang menjadi kendala saat melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang.
- Quick Plan* (Perencanaan), pada tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumber daya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan pada hasil

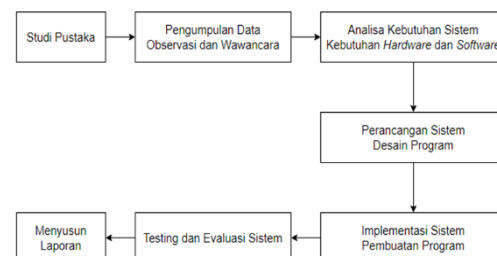
komunikasi yang dilakukan agar pengembangan sistem dapat sesuai dengan yang diharapkan.

- c. *Modelling Quick Design* (Pemodelan), yaitu menggambarkan perancangan alur sistem dan perancangan tampilan antar muka (*interface*). Pada perancangan alur sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Pada perancangan tampilan antar muka (*interface*) menggunakan aplikasi *Figma* meliputi rancangan tampilan halaman *login*, halaman stok barang, halaman detail barang, halaman barang masuk, halaman barang keluar, halaman kelola admin, dan halaman *View QR Code*.
- d. *Construction Of Prototype* (Kontruksi), tahapan ini digunakan untuk membangun sistem (pengkodean) atau *prototyping* model dievaluasi sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan perancangan yang telah di modelkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* serta *Visual Studio Code (VS Code)* sebagai media atau *software* pembuat aplikasinya.
- e. *Deployment Delivery and Feedback* (Penyerahan), pada tahapan ini dilakukan pengujian *Prototype* oleh pengguna dengan menggunakan *Black Box Testing*. Pendapat dari pengguna digunakan untuk menyempurnakan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah itu dilakukan skoring dengan menggunakan *Skala Likert*.

3.4 Alur Penelitian

Alur penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Penelitian awal dilakukan dengan melakukan studi pustaka yaitu

mencari referensi melalui internet mengenai kebutuhan data apa saja yang diperlukan, selanjutnya dilakukan pengumpulan data observasi dan wawancara mengenai pencatatan dan pengelolaan data stok barang, alur penelitian berikutnya yaitu melakukan analisa kebutuhan sistem berupa alat dan bahan penunjang seperti perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), setelah itu dilakukan perancangan sistem (desain program) dengan merancang alur sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* dan merancang tampilan antar muka menggunakan aplikasi *Figma*, langkah berikutnya yaitu implementasi sistem (pembuatan program) dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL* serta *Visual Studio Code (VS Code)* sebagai media atau *software* pembuat aplikasinya, selanjutnya dilakukan testing dan evaluasi sistem menggunakan metode *Black Box Testing* dan *Skala Likert* untuk melakukan skoring, setelah itu langkah terakhir dalam alur penelitian ini yaitu menyusun laporan. Alur penelitian Sistem Informasi Stok Barang ini dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Sistem Informasi Stok Barang

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

Bagian ini berisi uraian analisis sistem dan kebutuhan sistem yang

meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. untuk menjalankan program ini dibutuhkan alat dan bahan penunjang sebagai berikut:

- a. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Processor Intel Core i3 M 390
 - b. RAM 4 GB
 - c. SSD dengan space 256 GB
- b. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. Sistem operasi Windows 10 (64 bit)
 - b. Visual Studio Code 1.67 (64 bit)
 - c. XAMPP
 - d. Figma
 - e. EDraw Max

4.2 Rancangan Sistem

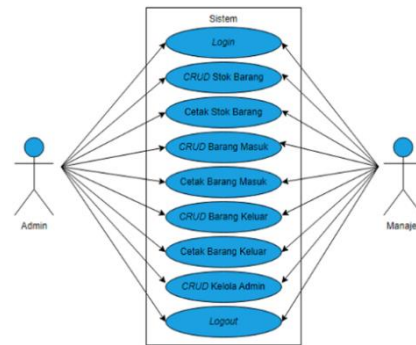
Pada tahapan proses perancangan sistem ini akan digambarkan secara garis besar tentang program Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web*. Tujuan dari perancangan sistem ini yaitu untuk mempermudah admin dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang secara cepat dan tepat. Sistem ini memiliki fitur-fitur antara lain mengelola dan mencetak data stok barang, barang masuk, barang keluar, dan admin. Adapun tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan sistem ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mempelajari dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan sistem.
- b. Menentukan desain proses *input* dan *output* program.
- c. Implementasi sistem berdasarkan masukan-masukan yang di rangkum dalam *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

4.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan gambaran dari interaksi antara user dengan sistem. *Use Case Diagram* juga menggambarkan fungsionalitas apa yang harus disediakan oleh sistem, yang mana didokumentasikan sebagai *Use Case* yang menggambarkan fungsi sistem

yang diharapkan. Adapun gambaran *Use Case Diagram* Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web*, dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 *Use Case Diagram*

4.4 Perancangan Database

Database sebagai tempat penyimpanan data yang merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan mutu kerja data program. Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web* ini menggunakan *database MySQL*. Berikut ini struktur tabel yang ada di Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web* yang ditunjukkan pada Tabel 4.1 sampai Tabel 4.4

Tabel 4.1 Struktur Tabel *Login*

Nama Field	Data Type	Ukuran	Keterangan
iduser*	int	11	a/i
email	varchar	20	-
password	varchar	20	-

Tabel 4.2 Struktur Tabel *Stock*

Nama Field	Data Type	Ukuran	Keterangan
idbarang*	int	11	a/i
namabarang	varchar	50	-
deskripsi	varchar	50	-
stock	int	11	-
image	varchar	99	-
satuan	varchar	11	-

Tabel 4.3 Struktur Tabel *Masuk*

Nama Field	Data Type	Ukuran	Keterangan
idmasuk*	int	11	a/i

idbarang*	int	11	-
tanggal	timestamp	-	-
penerima	varchar	25	-
qty	int	11	-
satuan	varchar	11	-

Tabel 4.4 Struktur Tabel Keluar

Nama Field	Data Type	Ukuran	Keterangan
idkeluar*	int	11	a/i
idbarang*	int	11	-
tanggal	timestamp	-	-
penerima	varchar	25	-
qty	int	11	-
satuan	varchar	11	-

4.5 Perancangan Tampilan Sistem

Perancangan tampilan sistem ini akan ditampilkan rancangan *interface* dari awal eksekusi program hingga menampilkan hasil. Adapun rancangan tampilan pada aplikasi ini akan ditampilkan mulai dari Gambar 4.2 sampai Gambar 4.8.

The login form has a title 'Login' at the top. Below it are three input fields: 'Email', 'Password', and a 'Login' button.

Gambar 4.2 Rancang Tampilan Halaman *Login*

The 'Stok Barang' form includes buttons for 'Tambah Stok Barang' and 'Export Data'. It features a search bar labeled 'Search:' and a large table placeholder labeled 'Tabel Stok Barang'.

Gambar 4.3 Rancang Tampilan Halaman Stok Barang

The 'Detail Barang' form displays 'Nama Barang' with sub-fields for 'Gambar' and 'QR Code'. It also includes sections for 'Keterangan Stok Barang', 'Barang Masuk' (with 'Tabel Barang Masuk'), and 'Barang Keluar' (with 'Tabel Barang Keluar').

Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Halaman Detail Barang

The '(View QR Code) Detail Barang' form shows a 'Gambar' (image) field and a 'Keterangan Stok Barang' field.

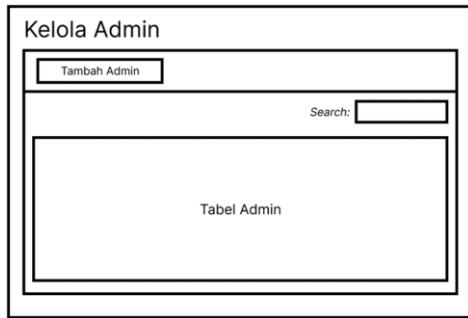
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Halaman *View QR Code*

The 'Barang Masuk' form contains buttons for 'Tambah Barang Masuk' and 'Export Data'. It displays summary statistics: 'Total Stok Barang', 'Total Barang Masuk', and 'Total Barang Keluar'. It also has date filters ('Tanggal') and a 'Filter' button, along with a search bar and a table placeholder 'Tabel Barang Masuk'.

Gambar 4.6 Rancang Tampilan Halaman Barang Masuk

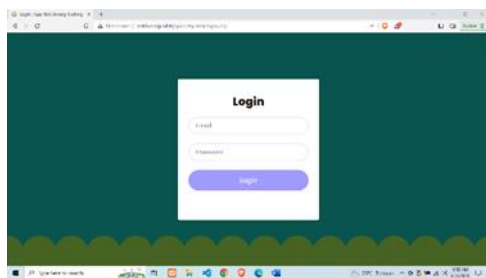
The 'Barang Keluar' form includes buttons for 'Tambah Barang Keluar' and 'Export Data'. It shows summary statistics: 'Total Stok Barang', 'Total Barang Masuk', and 'Total Barang Keluar'. It also features date filters ('Tanggal'), a 'Filter' button, a search bar, and a table placeholder 'Tabel Barang Keluar'.

Gambar 4.7 Rancang Tampilan Halaman Barang Keluar

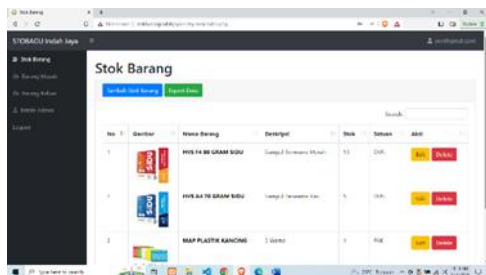


Gambar 4.8 Rancang Tampilan Halaman Kelola Admin

4.6 Implementasi



Gambar 4.9 Implementasi Halaman Login



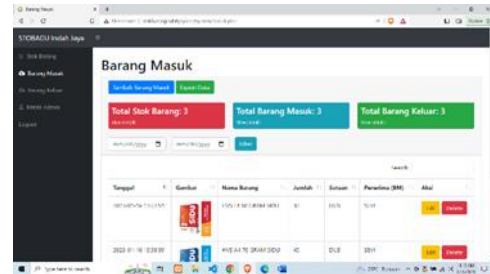
Gambar 4.10 Implementasi Halaman Stok Barang



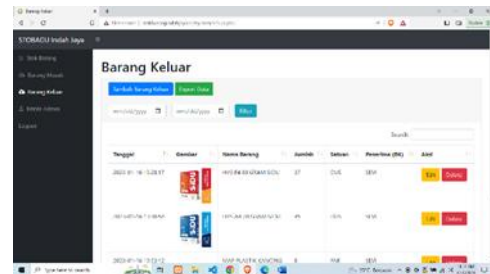
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Detail Barang



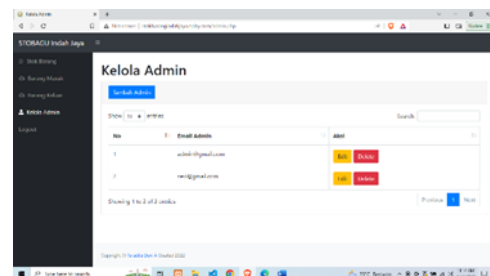
Gambar 4.12 Implementasi Halaman View QR Code



Gambar 4.13 Implementasi Halaman Barang Masuk



Gambar 4.14 Implementasi Halaman Barang Keluar



Gambar 4.15 Implementasi Halaman Kelola Admin

4.7 Pengujian Black Box Testing

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan

sistem yang dibuat agar sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap fitur dan elemen yang terdapat dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Sistem menggunakan *Black Box Testing*

No	Modul yang diuji	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Keterangan
1	Login Aplikasi	Masuk ke Halaman Stok Barang	Masuk ke Halaman Stok Barang	Berhasil
2	CRUD Stok Barang	Dapat Menambah, Mengubah, dan Menghapus Data	Data dapat dibuat, diubah, dan dihapus	Berhasil
3	Cetak Stok Barang	Dapat Mencetak Data	Data dapat dicetak	Berhasil
4	CRUD Barang Masuk	Dapat Menambah, Mengubah, dan Menghapus Data	Data dapat dibuat, diubah, dan dihapus	Berhasil
5	Cetak Barang Masuk	Dapat Mencetak Data	Data dapat dicetak	Berhasil
6	CRUD Barang Keluar	Dapat Menambah, Mengubah, dan Menghapus Data	Data dapat dibuat, diubah, dan dihapus	Berhasil
7	Cetak Barang Keluar	Dapat Mencetak Data	Data dapat dicetak	Berhasil
8	CRUD Kelola Admin	Dapat Menambah, Mengubah, dan Menghapus Data	Data dapat dibuat, diubah, dan dihapus	Berhasil
9	Logout Aplikasi	Dapat keluar dari aplikasi	Dapat keluar dari aplikasi	Berhasil

Selain menggunakan *Black Box Testing*, pengujian sistem ini juga menggunakan kuesioner sebagai media untuk mengetahui tanggapan atau koreksi dari aplikasi yang dibangun. Dari hasil kuisisioner tersebut akan dilakukan perhitungan dan untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penerapan sistem yang baru. Terdapat 10 pertanyaan yang disusun untuk mewakili dari isi aplikasi dan membagikannya pada 5 (lima) responden yang bekerja di Toko Indah Jaya.

Dari hasil pengujian sistem secara keseluruhan diperoleh skor 82,3% maka dapat disimpulkan bahwa responden “SANGAT SETUJU” penggunaan sistem ini mempermudah admin dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang secara cepat dan tepat berdasarkan perhitungan *skala likert* dan kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval.

V. PENUTUP

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web*, berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, implementasi dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya aplikasi Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web* dapat digunakan admin dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data stok barang secara cepat dan tepat dalam waktu kurang lebih 1 menit. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Black Box Testing* serta adanya hasil uji coba sistem yang memperoleh skor 82,3%.

Adapun saran atau masukan yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan pertimbangan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Stok Barang Berbasis *Web* ini masih dapat dikembangkan lagi dengan penambahan fitur seperti cetak *QR Code*.

2. Agar lebih optimal, perlu diadakan pengembangan sistem seperti adanya transaksi Alat Tulis Kantor (ATK).
3. Diharapkan sistem dapat terhubung langsung dengan supplier-supplier yang bekerja sama dengan toko, agar proses pemesanan produk dapat dilakukan dengan menggunakan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anardani, S. (2019). Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan Pemodelan *UML (Unified Modeling Language) Tools*.
- [2] Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- [3] Fais Shokhibuz, M., & Teknologi Yogyakarta Jl Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta, U. (2019). Sistem Informasi Persediaan Barang di Toko Agrika Boyolali.
- [4] Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: *Literature Review*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
<https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- [5] Hanifah, H., Sutedja, A., & Ahmaddien, I. (2020). Pengantar Statistika.
- [6] Jaya, I. D., Kadafi, M., & Mustar, R. N. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi *Service Reservation* Berbasis *Android* (Studi Kasus :Bengkel Bintang Motor Palembang). *Matics*, 11(1), 14.
<https://doi.org/10.18860/mat.v1i1.1.7685>
- [7] Laili, S. N. (2022). Pengelolaan Sistem Monitoring *Social Distancing* di dalam Ruangan Rapat.
- [8] Mardiono, I., Fil'aini, R., & Didin, F. S. (2019). Perancangan Sistem Basis Data *Offline* Dokumen Akreditasi Program Studi. *Opsi*, 12(2), 101.
<https://doi.org/10.31315/opsi.v12i2.3153>
- [9] Novendri. (2019). Pengertian *Web*. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- [10] Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Dina, S. (2021). Penggunaan Aplikasi *Figma* dalam Membangun *Ui / Ux* yang Interaktif pada Program Studi Teknik. 3(1), 149–154.
- [11] Rovita Sari. (2019). Aplikasi Android Sistem Informasi Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi. *JuPerSaTek*, Vol. 2(1), 159–164.
- [12] Setiana, R. (2019). Implementasi dan Pengukuran Performa Pencarian dengan *Regular Expression* dalam Sistem Manajemen *Document*.
- [13] Setiyani, L. (2019). Pengujian Sistem Informasi *Inventory* pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode *Black Box Testing*. *Techno Xplore: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.36805/technoxplore.v4i1.539>