

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG MASUKDANBARANGKELUARBERBASISWEBPADACV.EKONOMI TEKNOLOGI ABADI (ETA) MINING.

¹Ando Noel Simorangkir , ²Dian Gustina
SistemInformasi, UniversitasPersadaIndonesiaY.A.I

E-mail:dgus4006@gmail.com, andonoel@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya minat masyarakat terhadap aset kripto, khususnya Bitcoin, berdampak pada meningkatnya kebutuhan perangkat pendukung seperti mining rig dan komponen terkait. CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining sebagai salah satu penyedia perangkat mining menghadapi permasalahan dalam pengelolaan persediaan barang yang masih dilakukan secara manual menggunakan catatan dan spreadsheet. Metode tersebut menimbulkan berbagai kendala, seperti ketidaksesuaian data stok, keterlambatan informasi ketersediaan barang, serta kesulitan dalam penyusunan laporan persediaan. Permasalahan ini berpotensi menimbulkan kerugian finansial mengingat nilai barang yang relatif tinggi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Web Development Life Cycle (WDLC) yang meliputi tahap perencanaan, analisis, desain dan pengembangan, pengujian, implementasi, serta pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi persediaan berbasis web yang mampu mengelola data stok barang, transaksi barang masuk dan barang keluar, serta menghasilkan laporan persediaan harian, bulanan, dan tahunan. Sistem yang dibangun diharapkan dapat meningkatkan efisiensi kerja, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih akurat pada CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining.

Katakunci: Sistem Informasi, Persediaan Barang, Barang Masuk dan Barang Keluar, Web, WDLC

ABSTRACT

The development of digital technology and the growing public interest in crypto assets, particularly Bitcoin, have led to a growing need for supporting equipment such as mining rigs and related components. CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining, a mining equipment provider, faces challenges in managing inventory, which is still done manually using records and spreadsheets. This method creates various obstacles, such as inconsistencies in stock data, delays in stock availability information, and difficulties in preparing inventory reports. These problems have the potential to cause financial losses given the relatively high value of the goods. The system development method used is the Web Development Life Cycle (WDLC), which includes planning, analysis, design and development, testing, implementation, and maintenance. The results of this research are a web-based inventory information system capable of managing stock data, incoming and outgoing goods transactions, and generating daily, monthly, and annual inventory reports. The developed system is expected to improve work efficiency, minimize recording errors, and support more accurate decision-making at the Abadi Technology Economy (ETA) Mining Store.

Keywords: Information System, Inventory, Incoming and Outgoing Goods, Web, WDLC

BABIPENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya minat masyarakat terhadap aset kripto, salah satunya Bitcoin. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya kebutuhan akan perangkat pendukung, seperti mining rig, power supply, motherboard mining, hingga komponen pendukung lainnya. CV.ETA Mining sebagai salah satu penyedia perangkat mining rig menghadapi tantangan dalam mengelola stok barang yang jumlahnya beragam dan memiliki nilai jual yang cukup tinggi. Pengelolaan persediaan menjadi aspek penting karena ketersediaan barang secara langsung mempengaruhi kecepatan pelayanan, kepuasan pelanggan, serta kelancaran transaksi penjualan.

Dalam operasionalnya, pencatatan persediaan di CV.ETA Mining masih dilakukan secara sederhana, yaitu melalui catatan manual dan file spreadsheet. Cara ini sering menimbulkan berbagai kendala, seperti data stok yang tidak terbaru tepat waktu, adanya selisih antara stok fisik dan stok tercatat, serta sulitnya melacak riwayat keluar masuk barang. Permasalahan tersebut diperparah oleh karakteristik produk yang bernilai tinggi, sehingga kesalahan pencatatan dapat berakibat pada kerugian finansial yang signifikan.

Selain itu, tingginya permintaan terhadap komponen tertentu, seperti GPU atau perangkat rig tertentu, membuat proses pengecekan stok harus dilakukan dengan cepat dan akurat. Namun, metode pencatatan yang masih manual menyebabkan karyawan membutuhkan waktu lebih lama untuk memastikan ketersediaan barang. Akibatnya, tidak jarang terjadi keterlambatan dalam memberikan informasi kepada pelanggan, bahkan beberapa transaksi tidak dapat diproses karena stok tidak sesuai dengan data yang tercatat.

Dalam penyusunan laporan stok bulanan, CV. ETA Mining juga mengalami hambatan. Laporan sering kali membutuhkan waktu lama untuk disusun dan tidak selalu mencerminkan kondisi stok sebenarnya. Ketidadaan sistem yang terintegrasi mengakibatkan proses pelaporan tidak efisien dan rawan terjadi kekeliruan. Kondisi ini menunjukkan perlunya sebuah sistem informasi persediaan yang dapat membantu mengelola stok secara otomatis, terstruktur, dan mudah diakses.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan suatu rancang bangun sistem informasi persediaan yang mampu mendukung proses pengelolaan stok di CV. ETA Mining. Sistem ini diharapkan dapat mempercepat

pencatatan, menyediakan informasi stok secara real-time, meminimalkan kesalahan input, serta mempermudah penyusunan laporan persediaan. Dengan adanya sistem informasi yang efektif, CV. ETA Mining dapat meningkatkan kualitas pelayanan, mengoptimalkan proses bisnis, dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih akurat.

BABIIKAJIANPUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Metode	Kesimpulan
1	Dian Hermanto (2020)	Analisis dan perancangan sistem informasi inventory (Studi kasus : PT Insan Data Permata)	Kualitatif	Sistem ini dibuat untuk pengolahan barang, yaitu transaksi pengadaan dan penjualan barang
2	Sika Nila Rakhmah Sika, Putri Aisyiyah Rakhma Devi (2021)	Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT. Toko Putra Gresik	Kualitatif	Sistem ini dibuat untuk pengelolaan dan pencatatan jumlah stok barang
3	Stephanie Calista, Ahmad Husaein, Gunardi (2023)	Perancangan sistem informasi inventory barang berbasis web (studi kasus: Toko Laris Furniture Jambi)	Kualitatif	Website

2.2 Landasan Teori

Menurut pendapat Agung Cahyo Wijoyo, Dian Hermanto (2020) : sistem *inventory* merupakan suatu sistem untuk mengetahui persediaan stok barang pada suatu tempat. Sistem *inventory* sudah banyak digunakan atau dikembangkan pada suatu tempat dengan berbagai macam teknologi dan sistem.

Menurut pendapat Sika Nila Rakhmah

Sika, Putri Aisyiyah Rakhma Devi (2021): sistem informasi persediaan stok barang berbasis web untuk mengelola data persediaan barang yang lebih efektif dan efisien sehingga persediaan barang dapat terkontrol dengan baik serta mempermudah admin toko dan pemilik toko mendapatkan informasi persediaan barang kapan saja.

2.2.1 Implementasi

Dalam penafsiran implementasi, sejumlah ahli memberikan pandangan seperti Arinda Firdianti (pada buku bertajuk Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah, 2018) Implementasi secara lazim bisa ditafsirkan bagaikan perwujudan ataupun pelaksanaan.

2.2.2 Sistem

Bagi Erawati (2019), Sistem adalah hubungan prosedur aktivitas yang sama-sama tertambat dan berkelompok guna untuk menggapai sebuah target demi melaksanakan suatu gerakan.

2.2.3 Informasi

Menurut Fauzi, Eriniawati dan Setyawan (2019), bahwa informasi menggambarkan sesuatu data yang sudah diproses atau tergarap sebagai sebuah file dalam format paragraf atau gambar-gambar.

Terdapat sedikit perbedaan antar usulan, (manurung, 2019), informasi dikatakan seperti dampak dari penggarapan data kedalam acuan yang lebih bermanfaat lagi untuk penerimanya yang didalamnya memaparkan suatu peristiwa-peristiwa nyata dan mampu digunakan untuk alat bantu pengambilan keputusan.

2.2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sejumlah komponen yang dimana komponen itu sama-sama berkorelasi satu sama lainnya guna untuk menggapai sebuah sasaran yang diminta. Sistem informasi ialah sebuah jalinan dari data dan metode dan memerlukan *Hardware* beserta *Software* dalam mengungkapkan sebuah informasi yang berfaedah menurut (Anjelita dan Rosiska, n.d., 2019).

Buah pikiran lain mengatakan bahwa, sistem informasi melambangkan proses pemungutan, dokumentasi, analisis sebuah informasi beserta tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri dari data (input) dan menciptakan laporan (Output) sehingga

diterima oleh sistem lainnya beserta aktivitas rencana dalam suatu organisasi dalam mengerjakan perbuatan atau keputusan menurut Dedy rahman Prehanto, S.Kom., M.Kom. (2020).

Menurut Dedy rahman Prehanto, S.Kom., M.Kom. (2020), pada data (*Input*) untuk menciptakan informasi data diolah sehingga mendapatkan *Output*. Ketika penggarapan suatu data dibutuhkan acuan khusus sehingga memerankan informasi yang mampu berfaedah bagi penerima selama pengambilan keputusan maupun menjalankan kegiatan penilaian. Informasi yang diolah akan disimpan dalam format basis data. penyimpanan informasi ini dapat diakses kembali saat akan diolah menjadi informasi. Informais tersebut sebagai input, diolah menggunakan metode, sehingga menghasilkan *Output* dan diterima oleh penerima dalam membuat keputusan dan melakukan tindakan dan seterusnya membentuk sebuah siklus yang disebut sebagai siklus sistem informasi.

2.2.5 Barang

Barang adalah segala sesuatu yang memiliki bentuk fisik dan dapat disimpan, dipindahkan serta memiliki nilai guna serta nilai ekonomi. Dalam konteks perusahaan, barang merupakan asset yang digunakan untuk kegiatan operasional maupun untuk diperjualbelikan kepada konsumen.

Menurut Kotler (2016) menyatakan bahwa barang adalah produk berwujud yang dapat dilihat, diraba, dan dipindahkan.

2.2.6 Web Development Life Cycle (WDLC)

1. *Planning* (Perencanaan)
2. *Analysis* (Analisis)
3. *Design and Development* (Desain dan pengembangan)
4. *Testing* (Pengujian)
5. (Implementasi dan pemeliharaan)

2.2.7 Website

Menurut ahli, Website menggambarkan rangkaian halaman-halaman yang digunakan untuk mempresentasikan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan/atau kombinasi dari semuanya, baik yang tetap maupun yang berubah-ubah, yang membentuk data rangkaian struktur yang terhubung satu sama lain, yang masing-masing terhubung dengan jaringan halaman (Bekti, 2015).

2.2.8 HyperTextMarkupLanguage(HTML)

Menurut RS Hasibuan (2019), *HyperText Markup Language* adalah suatu arsip naskah yang rencanakan dengan cara yang sama dalam bentuk tag-tag sehingga ketika dibaca oleh peramban akan mempersembahkan pesan, informasi, dan bentuk sesuai dengan keinginan pembuat. Dalam HTML terdapat istilah

1. Tag

Digunakan untuk menentukan perilaku web browser

2. Element

Jenis-jenis dari *Tag*. HTML memiliki banyak komponen untuk berbagai keperluan dengan berbagai bentuk penggunaan

3. Attribute

Digunakan untuk mengubah nilai dari elemen HTML. Suatu Elemen umumnya akan memiliki banyak karakteristik.

2.2.9 JavaScript(JS)

JavaScript adalah bahasa pemrograman skrip penting untuk membuat halaman web dinamis dan interaktif, mengubah HTML/CSS, menangani data, serta menambahkan fitur seperti menu Dropdown dan animasi, yang berjalan di browser dan server (Node.js). JavaScript awalnya diciptakan Brendan Eich di Netscape tahun 1995, Js kini sangat serbaguna dan mudah di pelajari pemula.

2.2.10 PostgreSQL

PostgreSQL adalah relational database management (DRBMS) yang open source. Sistem manajemen berbasis data ini memakai Bahasa query utamanya SQL dan sama seperti MySQL. Database management system ini dikembangkan oleh Berkeler Computer System Department yang telah dipercaya sebagai database terbaik selama hampir 30 tahun.

Jenis database management system ini mendukung sejumlah bahasa pemrograman yang cukup populer, seperti PHP, java, javascript, Python, c/c++ dan lainnya. Fungsi utama PostgreSQL sebagai lokasi penyimpanan data yang menggunakan query bahasa SQL.

2.2.11 Git

Git adalah suatu komponen penting bagi website. Git merupakan sebuah tools yang dipakai untuk mengembangkan perangkat lunak dan website. Git memiliki

singkatan Group inclusive Tour. Tool yang satu ini sering dipakai untuk mengelola versi *source code* program dengan cara menentukan baris serta kode yang perlu diganti atau ditambahkan.

Git adalah salah satu sistem pengontrol versi (*Version Control System*) yang diciptakan oleh Linus Torvald pada tahun 2005. Alat ini dirancang untuk mencatat setiap perubahan yang terjadi pada file dalam proyek perangkat lunak. Git bukan sekadar alat pengontrol versi, tetapi juga solusi untuk berbagai tantangan dalam pengembangan perangkat lunak modern. Google, Microsoft, Facebook dan perusahaan besar lainnya menggunakan Git dalam proses pengembangan mereka.

2.2.12 Node.js

Node.js adalah sistem runtime lintas platform open-source yang berfungsi untuk menjalankan JavaScript. Software ini banyak digunakan untuk membuat aplikasi yang berjalan secara real-time dan bias diatur sesuai kebutuhan.

2.2.13 Visio

Visio adalah sebuah aplikasi perangkat lunak dari Microsoft untuk membuat berbagai macam diagram profesional seperti Flowchart, bagan organisasi, denah lantai, diagram jaringan dan infografis menggunakan templat serta symbol yang kaya fitur. Memungkinkan visualisasi ide kompleks dan kolaborasi tim.

2.2.14 Mockplus

Mockplus adalah sebuah perangkat lunak yang bagus, yang digunakan dalam pekerjaan desain atau prototipe untuk membuat layar antar muka pengguna dalam suatu aplikasi. Memanfaatkan aplikasi ini, mampu melajukan pembuatan antarmuka pengguna, karena aplikasi ini menyediakan alat yang dapat memfasilitasi desain prototipe.

Menurut Munawar et al (2019), *Balsamiq Mockups 3* perwujudan *Software* yang digunakan untuk penciptaan bentuk antarmuka pengguna atau antarmuka aplikasi. Perangkat lunak ini ialah salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan untuk desainer aplikasi.

2.2.15 DBeaver

DBeaver adalah alat manajemen basis data (DBMS) universal, gratis, dan open-

source yang berbasis GUI (antarmuka grafis) untuk mengelola hampir semua jenis database, baik relasional (seperti MySQL, PostgreSQL, oracle, SQL Server) maupun NoSQL (seperti MongoDB, Redis). Aplikasi ini menyediakan antarmuka grafis yang memudahkan pengguna dalam melakukan pengelolaan data, pembuatan query, serta administrasi database tanpa harus selalu menggunakan perintah berbasis teks.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan, sistem persediaan barang yang terjadi di CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining masih dilakukan secara manual karena itu dapat terjadi kesalahan dalam setiap pencatatan transaksi. Dari permasalahan yang dihadapi oleh CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining, hal ini dapat terjadi kesalahan dalam penghitungan stok.

Berikut kesimpulan masalah sistem pada saat ini di CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining :

- 1) User harus mencatat secara manual apabila ada masuk barang atau keluar barang.
- 2) User harus mencatat secara manual di kertas untuk nama barang dan stok.
- 3) User harus melihat catatan secara fisik apabila ada yang bertanya tentang jenis barang dan jumlahnya.
- 4) User harus melihat secara fisik apabila ada yang bertanya tentang stok barang.

3.2 Analisis Masalah

Alur proses yang berjalan sekarang untuk persediaan barang di CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining masih kurang efisien dan kurang efektif. Adapun kekurangan dari sistem persediaan yang berjalan sekarang adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem persediaan yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem secara umum (sistem manual), yaitu user harus mencatat secara manual di kertas.
- 2) Untuk jenis barang dan jumlahnya apabila tidak di catat di kertas, user suka lupa berapa jumlah barang tersebut.
- 3) User kesulitan ketika akan mencatat barang masuk dan barang keluar..

3.3 Pemecahan Masalah

Dengan masalah yang ada, penulis ingin merancang sebuah website aplikasi sistem informasi persediaan barang untuk membantu user dalam melakukan tugasnya, diantaranya:

- 1) User dapat melihat stok barang melalui aplikasi apabila ada yang meminta barang.
- 2) User dapat menginput apabila ada barang masuk dan barang keluar
- 3) User dapat melihat laporan melalui dashboard secara cepat.
- 4) Membantu kinerja SDM CV. Ekonomi Teknologi Abadi (ETA) Mining dalam melakukan proses pendataan barang.
- 5) Website persediaan dapat di akses oleh super admin dan User.
- 6) Website persediaan mempercepat kerja super admin dan admin agar tidak terlalu lama dalam melakukan update stok barang.
- 7) Untuk penginputan master stok barang hanya dapat dilakukan oleh Super admin, sehingga informasi yang di muat di website lebih akurat.
- 8) Untuk masuk ke website persediaan setiap pengguna harus melakukan login agar keamanan data tetap terjaga.

3.4 Analisis Sistem Usulan

Dengan masalah yang ada, penulis ingin merancang sebuah website aplikasi sistem informasi persediaan barang untuk membantu admin dalam melakukan tugasnya, diantaranya:

- 1) Master stok barang hanya dapat dibuat oleh Super Admin, mengetahui berapa banyak yang digunakan.
- 2) Super Admin dapat membuat dan mengubah siapa saja pengguna aplikasi.
- 3) Super Admin dapat melihat transaksi master stok barang, barang masuk dan barang keluar,
- 4) Super admin dan User tidak perlu lagi mencatat secara manual setiap transaksi barang masuk dan barang keluar, karena setiap transaksi barang masuk dan barang keluar akan tersimpan secara otomatis di sistem.
- 5) User dapat menginput barang masuk dan barang keluar,
- 6) User dapat melihat transaksi stok barang, barang masuk dan barang keluar

3.5 AnalisisKebutuhanSistem

Analisis Kebutuhan sangat penting bagi penulis untuk merancang danmembuat aplikasi sehinggakebutuhanyangdiperlukan olehpenulis dalam merancang dan membangun sistem ini yaitu:

3.5.1 AnalisisKebutuhanFungsional

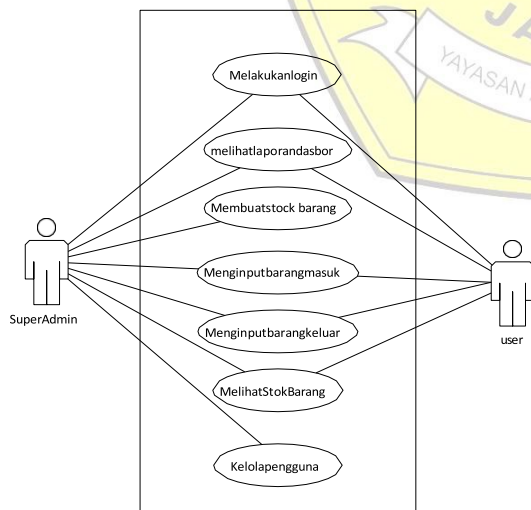
Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis tentang apa saja yang terkait dengan Website dan apa saja yang dibutuhkan dalam sistem. Gambaran dalam penggunaan sistem atau Website yang akan dibuat yaitu:

1)PenggunaSuperAdmin

3.6 RancanganSistem

Dalam perancangan sistem atau Website ini, penulis menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)* serta rancangan *Interface* atau rancangan antarmuka.

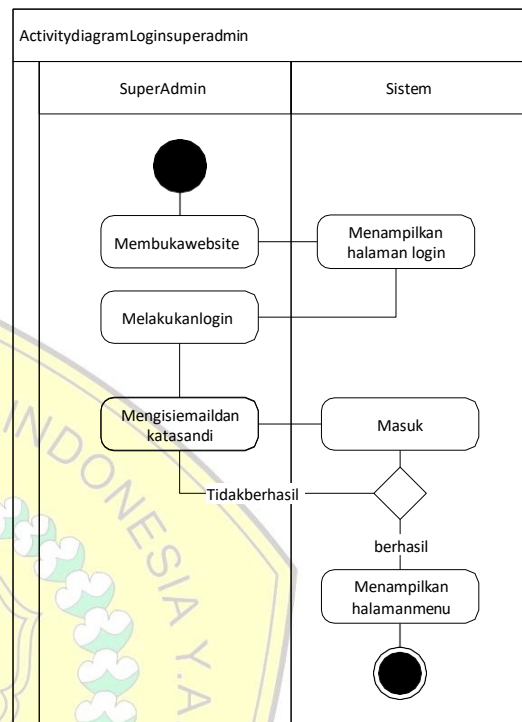
3.6.1 UsecaseDiagram



Gambar3.1UsecaseDiagram

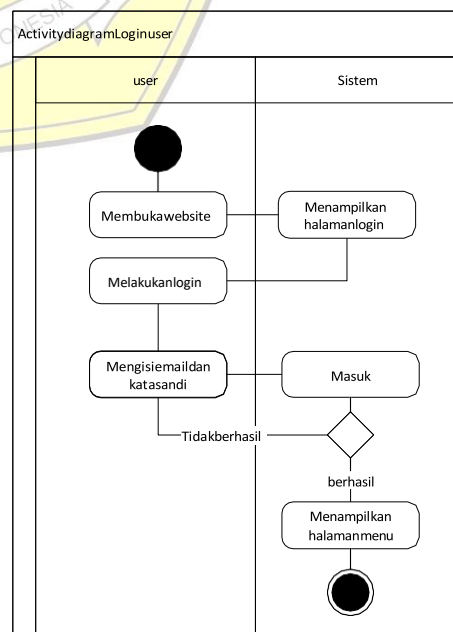
3.6.2 ActivityDiagram

a. ActivityDiagram LoginSuperadmin



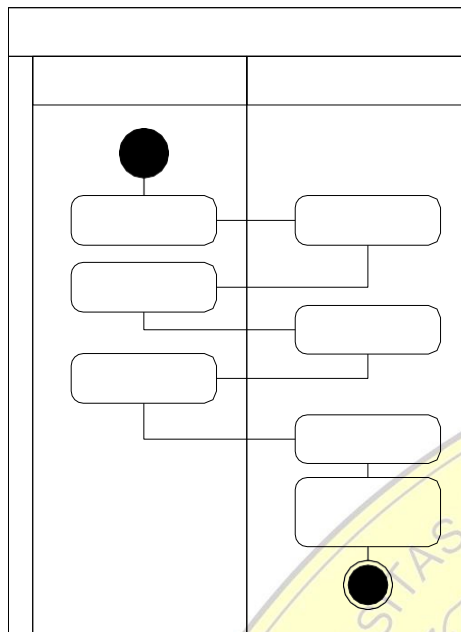
Gambar3.2ActivityDiagramLoginBagian Super admin

b. ActivityDiagram LoginUser



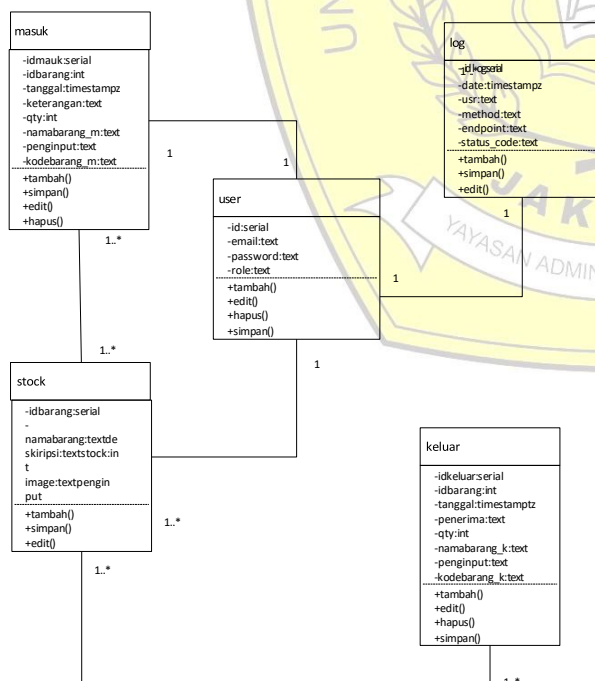
Gambar3.3ActivityDiagramLoginBagianUser

C. ActivityDiagramlaporanDasbor



Gambar3.11ActivityDiagramLaporanDasbor

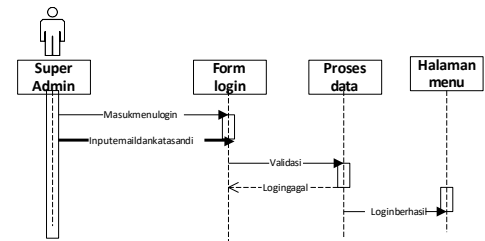
3.6.3 Classdiagram



Gambar3.12ClassDiagram

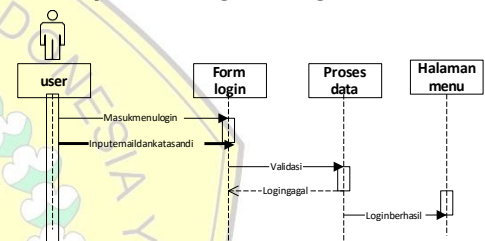
3.6.4Sequencediagram

a. SequenceDiagram LoginSuper Admin



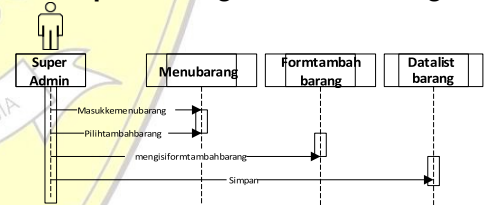
Gambar3.13SequenceDiagramLoginSuper Admin

b. SequenceDiagramLoginUser



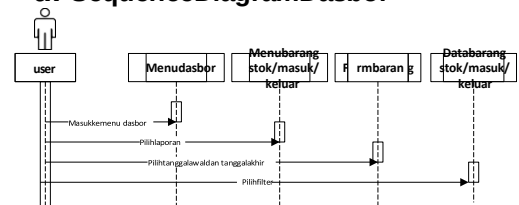
Gambar3.14SequenceDiagramLoginUser

C. SequenceDiagramStockBarang



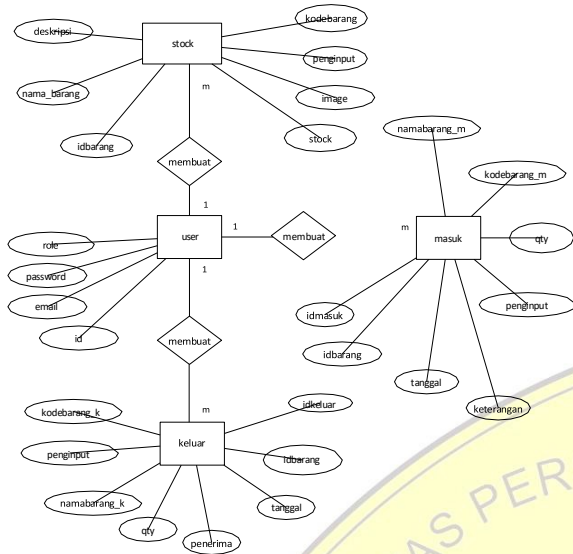
Gambar3.16SequenceDiagramStock Barang

d. SequenceDiagramDasbor



Gambar3.20SequenceDiagramDasbor

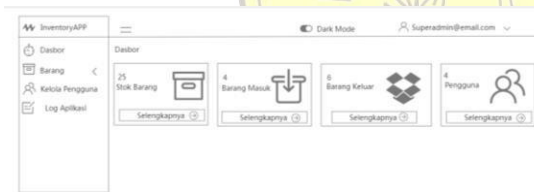
3.6.5 ERD



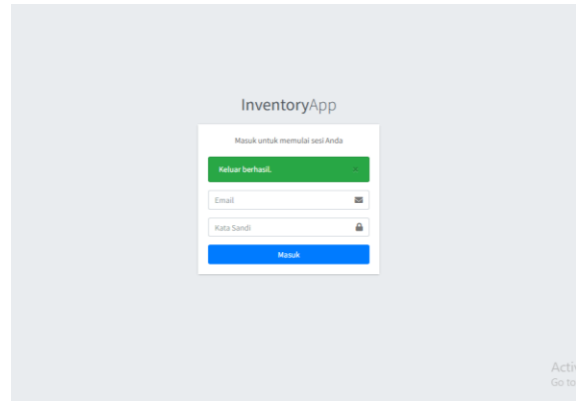
Gambar3.21 ERD

3.7 Rancangan Interface

a. Halaman Dashboard



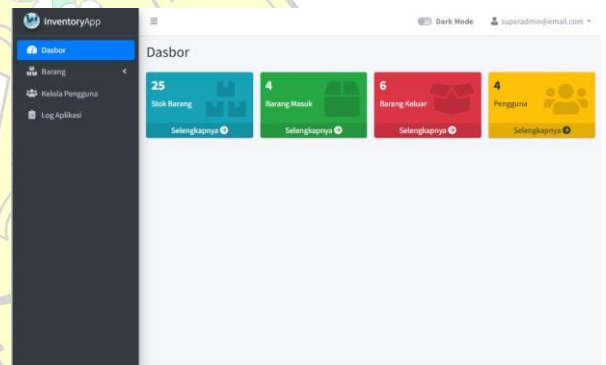
Gambar3.23 Desain Halaman Dashboard



Gambar4.1 Tampilan Halaman Login

4.1.2 Tampilan Halaman Dasbor

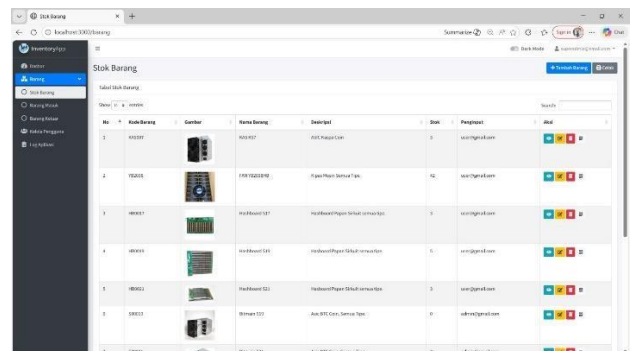
Halaman ini adalah halamandasbor dan home untuk super admin dan admin, halaman ini akan muncul setelah super admin dan user berhasil melakukan login.



Gambar4.2 Tampilan Halaman Dasbor

4.1.3 Tampilan Halaman Stok Barang

Halaman stok barang adalah halaman untuk user menambah master barang.



Gambar4.3 Tampilan Halaman Stok Barang

BAB IV IMPLEMENTASI, PENGUJIAN DAN EVALUASI

4.1 Implementasi Sistem

Berikut ini adalah tampilan aktivitas yang dilakukan dalam membangun sistem. Dimulai dengan implementasi yang sudah ditampilkan melalui gambar-gambar yang sudah dibuat.

4.1.1 Tampilan Halaman Login

Halaman login berfungsi untuk superadmin dan user mengakses website persediaan, pada halaman ini superadmin dan user akan memasukkan Email dan Kata sandi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat memberi kesimpulan sebagai berikut:

- a) Website yang dibuat adalah Website Persediaan Barang yang berfungsi untuk mempermudah superadmin dan user dalam melakukan penginputan user, Item barang barang masuk, barang keluar dan melihat dasbor persediaan barang. Sehingga dengan adanya Website ini diharapkan dapat mengurangi waktu superadmin dan user pada saat ingin melihat stock barang.
- b) Memberikan kemudahan karyawan dalam menginput data barang masuk dan transaksi penjualan barang sehingga penyimpanan data lebih terkoordinasi
- c) Berkas dokumen secara fisik dapat diminimalisasi (*paperless*).
- d) Memberikan kemudahan karyawan dalam mengelola laporan yang dibutuhkan
- e) Keuntungan dari website aplikasi ini adalah akan menghemat waktu dalam melakukan pencatatan barang
- f) Dengan adanya sistem informasi persediaan stok barang ini mampu memudahkan user dalam proses mendapatkan informasi dan pengolahan data persediaan barang
- g) Sistem informasi ini dapat membantu dalam mempercepat proses

pembuatan laporan, karena data-data yang sudah tersimpan di database sehingga tersusun dengan rapih

- h) Dalam sistem informasi ini data telah tersimpan di database sehingga dalam mengelola stok barang akan mempersingkat waktu pengerjaan dalam mengelola stok barang

5.2 Saran

Penulis menyadari dalam proses pembangunan Website Persediaan Barang ini masih banyak kekurangan dikarenakan terbatasnya waktu dan kemampuan yang dimiliki. Untuk kedepannya penulis menyarankan yaitu:

- a) Website aplikasi sistem informasi persediaan barang masuk dan barang keluar pada CV. ETA mining membutuhkan perawatan, kiranya dapat dilakukan pemeliharaan sistem dengan baik sehingga sistem dapat berjalan dengan baik.
- b) Superadmin dan Admin membutuhkan informasi dari Website, sebaiknya website Sistem Informasi persediaan barang selalu di evaluasi dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan super admin dan admin.
- c) Diharapkan untuk kedepannya sistem informasi persediaan barang ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi mobile untuk mempermudah akses kepada aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Cahyo, W., & Dian, Hermanto. (2020). Analisis dan Prancangan Sistem Informasi Persediaan Pada PT. Insan Informasi Permata. *Jurnal Informasi dan Humaniora (JURIHUM)*.
- AS RosadanM.Shalahudin.2019.RekayasaPerangkatLunak (Terstruktur danBerorientasiObjek). Bandung:InformatikaBandung.
- Fakhrul, R.,& Dodi, A. (2025). Perancacangan Sistem Informasi Persediaan Barang Dengan Barcode Scanner Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan informatika (JEDA)*.
- Jauhari,A.,Anamisa,D.R.,&Muffaroha,F.A.(2020).*PengantarSistemInformasi*. Malang:MNC Publishing.
- Lutfi, Bimantoro., & Ina, S.W., Febrianta,S.N,. (2022). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus PT. Metro Akses Pratama). *Jurnal Sains dan Teknologi*.
- Permana, J. R., Muhaqiqin, & Puspaningrum, A. S. (2021). Implementasi Metodologi Web Development Life Cycle Untuk MembangunSistem Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus: MAN 1 Lampung Tengah). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*.
- Pratama, I Putu AgusEka.2014. Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung: Informatika Bandung.
- Prehanto,D.R.(2020).*BukuAjarSistemInformasi*. ScopindoMediaUtama.
- Rasyidan,M.,& Zaenuddin,Zaenuddin. (2020).Perancangan SistemInformasiPersediaan Barang Menggunakan Metode Average (Studi KasusToko Nazar banjarmasin). *Technologia Jurnal Ilmiah*.
- Sikha,N,K.,Amroni.,Putri,A,R,D.(2021).SistemInformasiPersediaanStokBarangberbasisWeb (Studi Kasus Toko Putra gresik). *Jurnal Teknologi Informasi & Ilmu Komputeri (Jurnal Fasilkom)*.
- Stiven.,Amroni.,DwiA,G.(2020).Perancangan Sistem InformasiPersediaan Barang (StudiKasus CV . Sumber Permata Berlian Jambi). *Jurnal Management Teknologi &Sistem Informasi (JMS)*.