

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian teori

2.1.1. Pengertian perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses yang melibatkan langkah-langkah untuk membentuk, menyusun struktur, dan menentukan fungsi dari sebuah sistem, produk, atau konsep tertentu, yang biasanya dilakukan sebagai tahapan awal sebelum sistem tersebut dibuat, diimplementasikan, atau diterapkan dalam konteks yang sesungguhnya. Proses perancangan ini mencakup identifikasi kebutuhan dan masalah yang ada, analisis mendalam untuk memahami tantangan, serta pencarian solusi yang dirancang secara spesifik untuk memenuhi tujuan tertentu dengan cara yang efektif, efisien, dan berorientasi pada hasil yang optimal.

Menurut Nur Azis (2020) Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. pariwisata merupakan sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan.

Menurut Hidayatulloh (2020) Perancangan adalah suatu sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Maka hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan dari pengguna. Proses perancangan untuk merancang suatu sistem baru atau memperbaiki suatu sistem yang telah ada sehingga sistem tersebut menjadi lebih baik dan biasanya proses ini terdiri dari proses merancang input, output, dan file.

2.1.2. Pengertian manajemen

Manajemen data produk mengacu pada aktivitas yang secara sistematis mengumpulkan, menyimpan, mengatur, dan mengelola informasi terkait produk dan produk. "Tujuannya adalah untuk menjamin tersedianya informasi yang akurat dan terkini mengenai produk-produk tersebut, sehingga memudahkan proses pengambilan keputusan mengenai persediaan, penjualan, pemesanan, dan aspek lain yang berkaitan dengan manajemen produk (Jacobs & Chase, 2018). Manajemen data produk sering kali didukung oleh sistem informasi manajemen (MIS) atau perangkat lunak manajemen inventaris yang membantu mengotomatisasi dan mengelola proses ini secara efisien.

2.1.3. Pengertian bahan baku

Bahan baku dalam industri mebel adalah material utama yang digunakan untuk membuat berbagai produk mebel seperti meja, kursi, lemari, dan lainnya. Jenis bahan baku yang sering digunakan meliputi kayu solid seperti jati dan mahoni untuk produk berkualitas tinggi, kayu olahan seperti MDF dan plywood untuk opsi yang lebih ekonomis, serta bahan alami seperti rotan dan bambu untuk gaya tradisional.

Selain itu, logam sering dimanfaatkan untuk rangka atau aksesoris, sementara kaca digunakan sebagai pelengkap pada produk tertentu. Untuk pelapisan, bahan seperti kain, kulit, atau sintetis digunakan pada sofa dan kursi, sedangkan bahan perekat dan pelindung seperti lem kayu, cat, atau vernis berperan penting dalam memperkuat struktur serta memberikan tampilan estetis. Pemilihan bahan baku yang tepat tidak hanya menentukan kualitas dan daya tahan produk, tetapi juga memengaruhi harga dan daya tariknya di pasar

2.1.4. Pengertian Website

Menurut Abdullah, WEB dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui

jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman WEB dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh WEB browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang (2018:1).

2.1.5. Pengertian sistem informasi

Sistem informasi atau biasa disebut SI merupakan sebuah sistem yang mengkom binasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi, yang bertujuan untuk mengumpulkan data, menyimpan data, mengelola data, dan menyebarkan informasi yang relevan ke masyarakat atau sebuah organisasi penggunaan teknologi ini meliputi perangkat keras, perangkat lunak, manusia, database, dan ada beberapa prosedur yang berkerja secara bersama-sama, Sistem informasi juga merupakan sebuah oprasional bisnis modern, dengan memahami peranan dari sistem informasi, siapapu dapat memanfaatkan sistem informasi salah satunya Perusahaan atau organisasi secara optimal untuk meningkatkan pengambilan Keputusan dan daya saing di pasar.

Sistem informasi menurut (Jonny Seah, 2020) sistem informasi adalah gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok.

Sistem informasi menurut (Wahyudi & Ridho, n. d. ,2020) sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan

2.1.6. Pengertian inventory data bahan baku

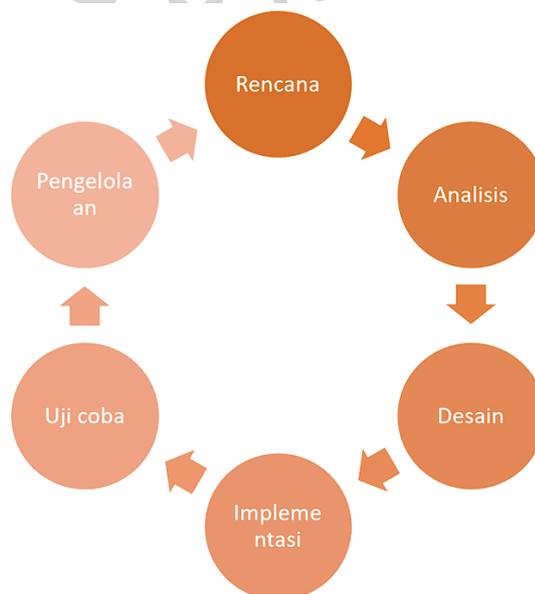
Inventory barang, atau persediaan barang merupakan aset penting bagi pemilik usaha karena dapat memberikan sumber daya yang dibutuhkan untuk menjalankan bisnis secara efektif. Inventory barang

juga dapat membantu bisnis mengelola aktivitas mereka secara lebih efektif dengan menyediakan informasi jumlah stok barang, inventory data barang yang berada pada usaha D2D berupa nama barang, stok barang, harga barang, nama pemasok, Alamat, nomor telepon pemasok.

Ardiana dan Loekito, (2018) Menurut Ristono (2013), persediaan dapat diartikan sebagai barang yang disimpan untuk digunakan dan dijual pada masa yang akan datang. Persediaan terdiri dari bahan baku dan barang setengah jadi serta produk yang sudah jadi. Dari pengertian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa persediaan merupakan model umum yang digunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengendalian bahan baku dan produk jadi dari aktivitas perusahaan perdagangan.

2.1.7. Pengerian SDLC

Software Development Life Cycle atau disingkat SDLC " yaitu strategi atau proses terorganisir yang digunakan saat membuat perangkat lunak." (Pressman, 2010). SDLC menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan system perangkat lunak, SDLC memiliki beberapa tahapan diantaranya Rencana (planning), Analisis (analysis), Desain (design), Implementasi (implementation), Uji coba (testing), Pengelolaan (maintenance).

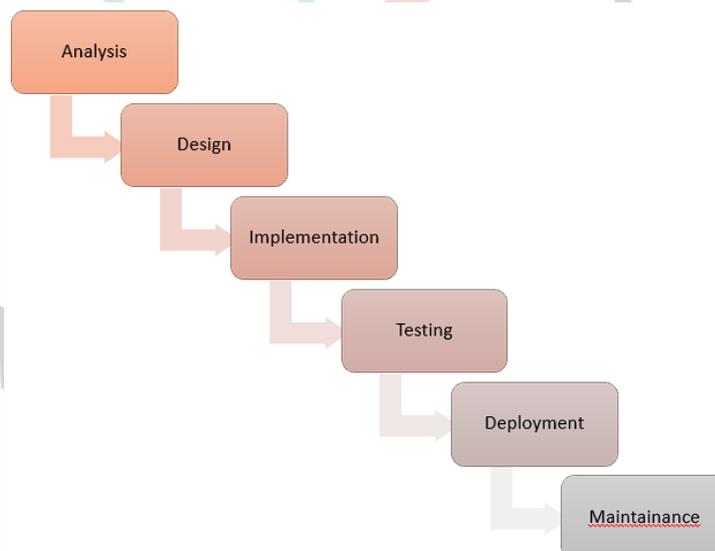


Gambar 2.1 Software Development Life Cycle (SDLC)

Sumber: Yoyoko Seby Dwanoko, Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kanjuruhan Malang (2016-10-13)

2.1.8. Pengertian Waterfall Model

Waterfall model merupakan salah satu bagian dari SDLC, tetapi berbeda dari SDLC waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan linier dan berurutan seperti air terjun, Menurut Rosa model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung. (Rosa A. S, 2018). Model ini sering digunakan untuk proyek dengan persyaratan yang sudah jelas dan terdefinisi dengan baik sejak awal, tahapan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi inventory dimulai dari:



Gambar 2.2 Metode Waterfall

Sumber: Danyl Mallisza, Harry Setya Hadi, Annisa Tri Aulia Vol.1 No.1 (2022), Universitas Ekasakti.

- **Analysis:**
Mengumpulkan semua kebutuhan sistem dari berbagai pihak yang berkepentingan dan mendokumentasikan.

- Design: Menghasilkan spesifikasi arsitektur system yang lengkap berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan.
- Implementation: pengkodean bahasa pemrograman seperti PHP, CSS, dan lain nya di lakukan berdasarkan desain yang sudah di berikan.
- Testing: Di tahap ini dilakukan penggabungan Modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada software terdapat kesalahan atau tidak.
- Deplyment: klien atau pengguna menguji apakah system tersebut telah sesuai dengan yang disetujui.
- Maintainance: prosesperbaikan sistem memastikan aplikasi berjalan dengan yang di ingin kan dan memasti kan apakah ada bug atau tidak. sesuai yang disetujui.

2.1.9. Pengertian Object Oriented Analysis Design (OOAD)

Pendekatan Object Oriented and Design (OOAD) melakukan kegiatan berupa analisis dan desain sistem dengan memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas dan arsitektur sistem (Hasanuddin, 2016). Object Oriented Analysis and Design (OOAD) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi object, metode ini di gunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada usaha D2D DADAN PRODUCTION.

2.1.10. Unified Modeling Language (UML)

UML (Unifield Modeling Language), UML merupakan alat perancangan sistema yang berorientasi pada objek (object oriented) (Gushelmi, 2017), menggunakan pola UML. Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa UML adalah bahasa pemodelan populer yang memiliki visualisasi sistem dan kinerja dokumentasi yang baik.

Pemodelan UML bahkan dapat menghasilkan kode-kode pemrograman yang siap diimplementasikan (Cao et al., 2005; Fitsilis et al., 2014; Kundu et al., 2013), UML memiliki fungsi untuk membantu pendeskripsian dan desai system perangkat lunak, khususnya system yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek.

2.1.11. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu dari jenis diagram Unified Modelling Language (UML) yang menggambarkan hubungan interaksi antara aktor dan sistem. Yang dimaksud aktor disini dapat berupa manusia atau perangkat, jadi secara dapat di didefinisikan bahwa pengertian use case diagram adalah Teknik guan menunjukkan hubungan antara orang yang menggunakan sistem dengan sistem itu sendiri, hasilnya berbentuk sebuah skema informasi untuk memudahkan user dalam membaca dan memahami informasi yang diberikan.

1. Use case Diagram

tabel 2.1 Use Case Diagram

no	gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor/Actor	Mempesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan Ketika berinteraksi dengan Use case.
2		Use case/ Nama Use case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang tertukar pesan antar unit atau Actor, biasanya dinyatakan dengan emnggunakan kata kerja diawal di awal frase nama use case.
3		Asosiasi/ association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		Menggunakan/ include/ users	include berarti use case yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang

			ditambahkan telah dijalankan.
5		Ekstensi/ extend	Menspesifikasikan bahwa Use Case target memperluas perilaku dari Use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		Generalisasi/ generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

(Sumber : Harry J. Rosenblatt dan Scott Tilley (Cengage Learning, 2018))

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. Activity diagram merupakan pengembangan dari Use Case yang memiliki alur aktivitas.

Tabel 2.2 Activiti diagram

NO	Simbol	Deskripsi
1	Initial node	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2	Activity	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Decision	Asosiasi percabangan Dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

4	Line Connector	Digunakan sebagai penghubung dari salah satu symbol ke symbol-simbol lainnya
5	Final Node	Status akhir yang dilakukan sistem sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6	Join node	Beberapa proses yang digabung dari berbagai aliran menjadi satu aliran
7	Frok node	Frok utuk membagi satu alur menjadi berbagai alur secara bersamaan.
8	Swimlane	Pembagaian jalan bisnis dari aktivitas yang sedang terjadi.

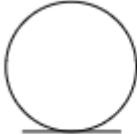
(Sumber : Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, dan Roberta M. Roth (John Wiley & Sons, 2021)

3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antara objek dalam sebuah sistem secara jelas, selain itu sequence diagram juga menampilkan pesan ataupun perintah yang dikirim, beserta perintahnya, sequence terdiri dari dua dimensi, dimensi vertikal yang menunjukkan waktu dan dimensi horizontal yang

menunjukkan objek-objek, sequence diagram memiliki tujuan untuk mengetahui urutan kejadian yang dapat menghasilkan output yang diinginkan.

tabel 2.3 Sequence Diagram

no	Simbol	Deskripsi
1	Aktor	aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu menggunakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
2	Garis hidup/lifeline	Menyatakan hidup suatu objek
4	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
5	Pesan tipe create	Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di buat
6	Entity Class 	Merupakan part dari sistem yang berisikan Kumpulan-kumpulan kelas.
7	Boundary Class	interaksi actor dengan sistem atau antarmuka pengguna
8	Control Class	Digunakan untuk menunjukkan logika aplikasi yang tidak melibatkan entitas

9	<p>Recursive</p>	Menggambarkan atau mengirimkan pesan untuk objek.
---	------------------	---

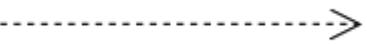
(Sumber: Brahma Datt (Pearson Education India, 2017))

4. Class diagram

Class diagram adalah merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem (Hendini, 2016). Jadi dapat di katakan bahwa Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk. Class diagram merupakan alur jalannya sebuah database pada system yang akan dibangun atau dibuat.

tabel 2.4 Class Diagram

no	Simbol	keterangan
1	<p>Class</p>	<p>Kelas yaitu penggambaran barang dari sistem yang didalamnya tersedia attribute dan operation. Attribute adalah property dari sebuah class.</p>
2	<p>Association</p>	<p>Hubungan antara dua atau lebih kelas yang menunjukkan bagaimana mereka berinteraksi dalam suatu sistem</p>

		perangkat lunak disebut asosiasi.
3	Generalization 	Hubungan diantara 2 ataupun lebih kelas yang melihatkan bahwasanya kelas-kelas tersebut memiliki sifat ataupun perilaku yang sama dan mempunyai hierarki ataupun tingkatan yang beda dalam suatu sistem perangkat lunak.
4	Aggregation 	Hubungan diantara 2 ataupun lebih kelas yang melihatkan
5	Composition 	Hubungan diantara 2 kelas diman disalah satunya merupakan komponen penting dari yang lainnya dan tidak dapat merfungsi atau berdiri sendiri tampaknya.
6	Dependency 	Hubungan diantara 2 kelas diman merubah pada salah satu kelas akan berdampak pada yag lainnya.

(Sumber : Dr. Henderi, Dr. Untung Rahardja, Efana Rahwanto, M.T.I (2022))

2.1.12. Blackbox Testing

Blackbox testing merupakan pengujian pada perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsionalnya, tanpa menguji desain dan kode program, menurut Rosa dan Slahuddin(2015), Black Box Testing memungkinkan perekrutan perangkat lunak untuk mendapatkan kondisi input yang menggunakan semua persyaratan fungsional program, Menurut Pressman (2010), Black Box Testing juga disebut pengujian perilaku, dan merupakan pendekatan pelengkap yang dapat mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dari metode kotak putih,

Namun blackbox testing memiliki kekurangan yaitu tidak bisa dilakukan sepenuhnya dikarenakan pengujian terbatas tentang perangkat lunak yang diuji, black box testing memiliki tujuan untuk menemukan kesalahan pada sebuah sistem yang sedang berjalan, kesalahan pada struktur data, atau pun kesalahan operasional atau pun kinerja pada sebuah sistem.

2.2 Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan ini, penulis akan coba kaitkan dengan beberapa karya ilmiah. Adapun karya ilmiah yang penulis maksud adalah sebagai berikut:

1. Jurnal pertama yang menjadi acuan dalam acuan pembuatan proposal dengan Judul “Perancangan Sistem Inventory untuk Pengelolaan Data Persediaan Bahan Baku” yang ditulis oleh “Nunung Hidayatun, Siti Marlina, Elvan Adinata “, penerbit “Universitas Bina Sarana Informatik “JURNAL DIGIT Vol. 9, No.1 Mei 2019.

Dalam jurnal ini menjelaskan tentang Permasalahan yang selama ini dihadapi oleh PT Unipack Indosystem diantaranya pencarian item bahan baku dalam tumpukan kartu stok sehingga memakan waktu lama dan pencatatan laporan yang masih manual sehingga sering terjadinya kesalahan dalam pembuatannya. Oleh karena itu perlu dilakukannya

perbaikan dengan memanfaatkan teknologi komputer guna memenuhi kebutuhan gudang dalam melakukan aktifitas persediaan bahan baku.

Jurnal ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi persediaan bahan baku yang terkomputerisasi. Dengan sistem yang terkomputerisasi maka informasi yang dihasilkan mengandung nilai yang benar, akurat, cepat dan tepat, sehingga siapapun yang menggunakan informasi tersebut dapat menangani masalah yang terjadi dengan cepat serta kinerja dapat dioptimalkan semaksimal mungkin untuk dapat mengurangi kesalahan, untuk mempermudah proses pencarian, proses pengecekan bahan baku baik yang masuk maupun yang keluar, serta mempermudah pembuatan laporan, Tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan sistem guna menghasilkan Aplikasi inventory ini dirancang menggunakan metode pengembangan sistem model waterfall dan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka . Hasil yang dicapai berupa sistem informasi persediaan stok bahan baku yang lebih efektif dan efisien software yang berkualitas dengan menggunakan mode waterfall,

2. Jurnal dengan Judul “Implementasi Sistem Informasi Inventory Berbasis WEB (Studi Kasus: CV. Sinar Abadi Cemerlang)” yang ditulis oleh “Ahmad Fauzi, Novita Indriyani, Andika Bayu Hasta Yanto “penerbit Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Bogor JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE VOL. 3 No. 2, Desember 2020.

Dalam jurnal dijelaskan CV. Sinar Abadi Cermelang merupakan suatu usaha yang bergerak percetakan/ jasa. Persediaan barang yang ada pada CV. Sinar Abadi Cermelang masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan barang masuk, permintaan barang dari bagian sales, proses barang keluar oleh bagian gudang sampai kepada pembuatan laporan, sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencarian data yang diperlukan. Solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada adalah

dengan membuat aplikasi persediaan barang berbasis WEB karena lebih baik daripada pencatatan sistem yang manual.

Dalam kegiatannya persediaan barang pada CV. Sinar Abadi ini masih dilakukan secara manual yaitu hanya menghitung berdasarkan dari hasil pesanan yang dicatat dalam nota persediaan barang lalu untuk merekap hasil persediaan barangnya menggunakan buku dan itu memakan waktu yang lama.

Dengan permasalahan yang ada maka agar lebih optimal pengelolaan persediaan barang yang dikembangkan melalui WEB meliputi halaman admin berisi tentang Master Data Supplier, Barang, Satuan, Stok, User, serta Transaksi yaitu Penjualan dan Pembelian, beserta laporan. Halaman kepala Gudang berisi tentang Master Data Supplier, Barang, Satuan, Stok, serta Transaksi yaitu Pembelian. Halaman staff Gudang yang berisi tentang purchase order dan barang masuk.

3. Jurnal dengan Judul “Sistem Informasi Inventory Barang Menggunakan Metode Waterfall” yang ditulis oleh “Sopian Aji, Dany Pratmanto“ penerbit “Universitas Nusa Mandiri “ Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE) Vol.7, No.1, Juni 2021.

Jurnal ini menjelaskan tentang Pencatatan inventory barang atau produk yakni pencatatan pengeluaran dan pemasukan, pencatatan pengeluaran merupakan transaksi atau pesanan barang sesuai dengan pesan supplier atau customer kemudian dicatat oleh tugas gudang, sedangkan pencatatan pemasukan merupakan penambahan stok barang atau produk atau produk mentah yang dicatat oleh tugas gudang. Pada inventory barang yang diteliti oleh penulis ini dimana proses pencatatan pengeluaran dan pemasukan barang yang dilakukan masih manual dengan masih menggunakan microsoft office excel karena karena aplikasi tersebut tidak bisa menyimpan data dan informasi secara terpusat pada suatu database.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis menggunakan proses yang sebelumnya manual menjadi terkomputerisasi sehingga

pencatatan pengeluaran dan pemasukan barang informasi yang dihasilkan lebih tepat dan akurat dengan data ditampilkan secara terpusat sehingga lebih efektif dan efisien. Dalam pengembangan sistem yaitu software Development Life Cycle (SDLC) dengan metode Waterfall yang berorientasi objek dan berbasis WEB, perancangan Sistem menggunakan tools desain United Modelling language (UML) dengan perancangan use case diagram, activity diagram dan sequence diagram, sedangkan perancangan database menggunakan tools desain Logical Record Structure (LRS).

4. Jurnal dengan Judul “Rancang Bangun Digitalisasi Persediaan Barang Berbasis WEB Menggunakan Metode Waterfall”, Di tulis dengan “Al-Ayufi Solehudin, Nur Wahyu, Nurul Fariz, Rizki Fauzi Permana, Aries Saifudin”, Penerbit “Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, “Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan, Vol 1, No.4, 2023.

Dalam jurnal ini menjelaskan Toko ALNUFARI merupakan layanan penjualan dalam bidang fashion berupa sepatu, tas, baju dan celana. Sistem informasi persediaan barang pada toko ALNUFARI saat ini masih menggunakan sistem pencatatan secara manual, mulai dari pencatatan barang masuk, barang keluar dan sisa stok barang yang ada. Oleh karena itu sistem pencatatan secara manual memungkinkan pada saat proses berjalan rentan terjadinya kesalahan dalam perhitungan ataupun pencarian data-data barang yang di perlukan. Langkah terbaik untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada toko ALNUFARI yaitu dengan cara membuat sebuah aplikasi persediaan barang berbasis WEB yang dapat mengurangi risiko terjadi kesalahan daripada sistem pencatatan secara manual, aplikasi yang telah dibuat diharapkan menjadi sebuah solusi terbaik. Rancang bangun digitalisasi persediaan barang toko ALNUFARI dengan berbasis WEB menggunakan metode waterfall atau air terjun terdiri dari analisa, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung. Dalam perancangan sistem informasi pada toko ALNUFARI menggunakan bahasa programan HTML, PHP, CSS dan MYSQL sebagai databasenya. Penelitian ini mengarah pada

sebuah aplikasi e-commerce yang menyediakan informasi Inventaris waktu nyata, laporan penjualan, laporan inventaris, dan toko dapat mengiklankan produk yang dijual. Demikian proses pelaporan dan pemantauan Informasi inventory dapat ditindaklanjuti dengan baik dan pemasaran toko dapat ditingkatkan sehingga dapat meningkatkan penjualan toko.

5. Jurnal dengan Judul “Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Gudang Berbasis WEB Dengan Metode Waterfall” yang ditulis oleh “Kebenaran Wau “, penerbit “Universitas Nusa Mandiri “Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi dan Sains Vol.1, No.1, Juni 2022.

Dalam jurnal ini menjelaskan, Toko Sugi Teknik adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyuplai barang elektronik seperti air conditioner, kulkas dan barang elektronik yang lainnya, sebagai penyuplai barang dengan harga murah sehingga menarik minat banyak konsumen untuk membeli barang pada toko sugi teknik, baik untuk keperluan pribadi maupun untuk dipasarkan kembali, dikarena itu toko ini membutuhkan system informasi persediaan gudang berbasis WEB dengan menggunakan metode waterfall. Tahapan model pengembangan sistem yang dilakukan mulai dari analisa, desain, code generation, testing dan support. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian yaitu: observasi, wawancara, dan studi pustaka. Ruang lingkup subjek penelitian tentang sistem persediaan gudang yaitu pada toko sugi teknik. Di mana ruang lingkup meliputi merancang sistem persediaan gudang untuk mengelola stok barang, proses pencatatan, proses pendataan pasokan barang di toko sugi teknik hingga pembuatan laporan barang keluar dan masuk, proses laporan data transaksi dari supplier dan konsumen. Sistem informasi ini berisi pencatatan barang masuk dan keluar, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur atau operasional dan serta laporan pendapatan laba sehingga memudahkan mendapatkan informasi dengan cepat, jelas dan akurat.