

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *INVENTORY* BONEKA BERBASIS WEB STUDI KASUS DI TOKO ISTANA BONEKA CIHAMPELAS BANDUNG

Reni Widyastuti¹, Wahyu Indrarti², Masyitha Novaliza³, Rani⁴

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: reni.rws@bsi.ac.id¹, wahyu.wii@bsi.ac.id², novalizam@gmail.com³, rani.rxa@bsi.ac.id⁴

Abstrak – Sistem informasi yang berfungsi untuk pengendalian *inventory* sangat dibutuhkan agar kesiapan persediaan barang terpenuhi. Penelitian dilakukan pada toko Istana Boneka Cihampelas - Bandung membutuhkan informasi yang akurat tentang ketersediaan barang melakukan proses bisnisnya yaitu produksi dan penjualan boneka. Penulisan ini bertujuan untuk membangun website pengendalian *inventory* sebagai media informasi *online* yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL, dan Adobe Dreamweaver CS 6 sebagai media editornya dengan menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Sistem (*System Development Life Cycle*). Metode SDLC menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*).

Kata Kunci : Sistem Informasi, Web, PHP, MySQL, *Inventory*, *Waterfall*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangat pesat sehingga mendukung pembangunan sistem informasi khususnya sistem informasi persediaan barang atau *Inventory* yang berfungsi untuk menghasilkan informasi mengenai persediaan berbagai macam barang dagangan yang dijual oleh suatu toko. Sistem informasi persediaan barang memungkinkan pemilik toko secara tepat mengetahui jumlah barang dagangan yang masih tersedia sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pembelian persediaan barang yang akan dijual (Hermawan & Shinta, 2016).

Persaingan di dunia industri di bidang teknologi sangat mempengaruhi setiap perusahaan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya seoptimal mungkin agar mampu menghasilkan produk yang memiliki kualitas tinggi dan selalu tersedia pada saat dibutuhkan. Salah satu unsur yang memerlukan adanya perencanaan dan pengendalian yang tepat adalah persediaan (Nugrahanti, 2015).

Toko Istana Boneka merupakan toko yang memproduksi dan menjual berbagai macam model boneka dan souvenir. Berawal dari tahun 2000 Ibu Susan (pendiri toko boneka) mempunyai minimarket Simpang Borobudur di Malang, Jawa Timur. Beliau memulai usaha penjualan kreatif boneka berdasarkan cara berpikir dan melihat peluang usaha di kota Malang yang belum ada toko memproduksi boneka dan menjualnya sehingga beliau memberanikan diri untuk mengembangkan usaha dengan nama Toko Istana Boneka. Saat ini Toko Istana Boneka mempunyai beberapa cabang, salah satunya di Jl. Cihampelas No.198, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131.

Toko Istana Boneka ini menyediakan berbagai macam model boneka dari yang ukuran besar hingga

berukuran kecil, diantaranya: boneka Minnie Mouse, Doraemon, Winnie The Pooh dan juga berbagai macam bentuk souvenir lainnya. Pendapatan toko ini sekarang sudah mencapai 50 juta dalam per bulan dan mampu menjual ratusan model boneka per bulannya. Namun saat ini masih menggunakan kendala dalam pengolahan data persediaan barang dan pembuatan laporan persediaan dikarenakan proses olah data dan cetak laporan dilakukan secara manual sehingga sering mengalami masalah diantaranya, data yang disimpan sering hilang, waktu proses olah yang lama serta sulit mencari data persediaan barang yang diperlukan dikarenakan sering terjadi duplikasi data dan tidak *reliable*. Oleh karena dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu dan mengatasi permasalahan tersebut yaitu sistem yang dapat melakukan proses pengolahan data lebih cepat, tepat, akurat serta mempunyai sistem penyimpanan data yang didukung keamanan yang terjamin dengan sistem komputerisasi sehingga menghasilkan suatu laporan yang cepat dan tepat.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

Menurut Mc Load dalam (Handayani & Pratama, 2019) menyatakan bahwa “Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan” (Handayani & Pratama, 2019).

Menurut Wahyono dalam (Handayani & Pratama, 2019) “Informasi adalah hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut”.

Menurut Mc Leod dalam (Imaniawan & Elsa, 2017) mengatakan suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri: 1) Akurat, artinya informasi harus mencerminkan keadaan sebenarnya. 2) Tepat waktu, artinya informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan, tidak besok atau tidak beberapa jam lagi. 3) Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan. 4) Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.

Menurut Darmawan dan Fauzi dalam (Imaniawan & Elsa, 2017) “Sistem informasi merupakan kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna”.

B. Internet

Internet Menurut MADCOMS dalam (Imaniawan & Elsa, 2017) “Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang artinya jaringan internasional (luas dan mendunia)”. Jaringan tersebut terbentuk dari banyaknya jaringan kecil atau LAN (*Local Area Network*) yang saling tergabung menjadi satu jaringan komputer internasional atau WAN (*Wide Area Network*). Sedangkan menurut Sarwono, dkk dalam (Imaniawan & Elsa, 2017) pengertian “Internet dalam *e-commerce* adalah media yang akan digunakan sebagai media interaksi antara pihak *merchant* dan konsumen”.

C. Website

Menurut (Josi, 2017) menyatakan bahwa “*Website* 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”.

Secara umum, *website* dibagi menjadi tiga jenis (Abdulloh, 2019) yaitu:

1. Website Statis, Website statis yaitu jenis website yang isinya tidak diperbaharui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke waktu akan selalu tetap. Contoh website statis adalah website profil sebuah perusahaan atau organisasi.
2. Website Dinamis, Dinamis yaitu jenis website yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola web atau pemilik website. Contohnya web blog atau Website berita.
3. Website Interaktif. Website Interaktif pada dasarnya termasuk ke dalam kategori website dinamis, dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu. Hanya saja, isi informasi tidak hanya di ubah oleh pengelola website tetapi lebih banyak dilakukan oleh pengguna website itu sendiri. Contohnya Facebook, Instagram dan sebagainya.

D. Pendekatan Air Terjun (*Waterfall Approach*)

Metode SDLC menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*), yang menggunakan tahapan pengembangan sistem. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu analisis, *design*, *coding*, *testing*, dan *support* atau *maintenance*. Sesuai dengan namanya *waterfall* (air terjun) maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat, setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan, seperti gambar 1. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah berikutnya.



Sumber : (Lakshay & toolsqa.com, 2016)

Gambar 1. Model *Waterfall*

Waterfall atau dikenal dengan model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Adapun tahapannya adalah:

1. *Requirement Analysis*. Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan kebutuhan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak, seperti siapa yang akan memakai produk ini.
2. *System Design*. Untuk tahap *system design* ini penulis membuat *storyboard* untuk menjelaskan tampilan secara terperinci dari aplikasi multimedia interaktif ini. Pada tahap kedua ini, tidak hanya dari sisi *software* saja yang dianalisis, tetapi juga pada sisi *hardware* atau perangkat keras yang digunakan untuk aplikasi multimedia interaktif ini.
3. *Implementation*. Pada tahap yang ketiga ini, penulis menganalisis unit aplikasi yang telah dibuat ini apakah sudah sesuai dengan rancangan atau belum. Bisa dikatakan pada tahapan ini adalah tahapan uji coba produk.
4. *Testing*. *Testing* ini dilakukan setelah langkah keempat, dimana teknik untuk langkah ini menggunakan *Black Box Testing*.

5. *Deployment*. Pada tahapan ini, dilakukan penggunaan aplikasi pada lingkungan sesuai dengan penggunaannya.
6. *Maintenance*. *Maintenance* merupakan tahapan terakhir dari produk yang dibuat, selain itu juga penulis mengharapkan ke depannya produk yang dibuat ini bisa diperbaiki menjadi lebih baik dari sebelumnya.

E. Pengendalian Persediaan (*Inventory Control*)

Suatu badan usaha yang bergerak menghasilkan produk perdagangan maupun manufaktur sangat mengandalkan persediaan. Menurut Sylvia dalam (Kinanthi et al., 2016) “Persediaan sebagai kekayaan perusahaan, memiliki peranan penting dalam operasi bisnis”.

Menurut Syukur dalam (Kinanthi et al., 2016) “persediaan meliputi segala macam barang yang menjadi objek pokok aktivitas perusahaan yang tersedia untuk diolah dalam proses produksi atau dijual”.

Menurut Prawirosentono dalam (Kinanthi et al., 2016) menyatakan persediaan adalah “Kekayaan lancar yang terdapat dalam perusahaan dalam bentuk persediaan bahan mentah/bahan baku (*raw material*), barang setengah jadi (*work in process*), dan barang jadi (*finished goods*)”.

Menurut Smith dalam (Kinanthi et al., 2016) “Pengendalian persediaan adalah aktivitas-aktivitas dan teknik-teknik penjagaan *stock* barang-barang pada tingkat tertentu, baik berupa bahan baku, barang dalam proses dan produk jadi”.

F. Struktur Navigasi

Menurut Normah dalam (Handayani, Vembria Rose; Pratama, 2019) “Struktur navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan (rantai kerja) dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan Website”.

Menurut Binanto dalam (Handayani, Vembria Rose; Pratama, 2019) ada 4 struktur dasar yang digunakan yaitu:

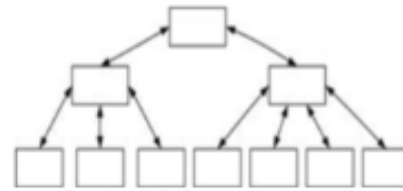
1. Linier Pengguna akan melakukan navigasi secara berurutan, dari frame atau byte informasi yang satu ke yang lainnya.



Sumber: Binanto

Gambar 2. Struktur Navigasi Linier

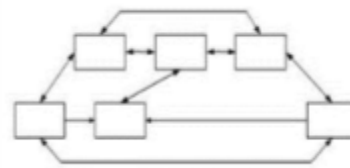
2. Hirarki. Struktur dasar ini disebut juga struktur “linear dengan percabangan-percabangan” karena pengguna melakukan navigasi di sepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh logika isi.



Sumber: Binanto

Gambar 3. Struktur Navigasi Hirarki

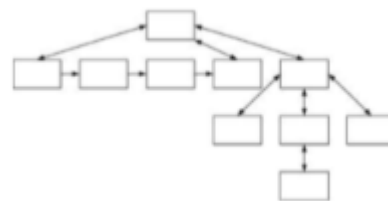
3. Non Linier. Pengguna akan melakukan navigasi dengan jelas melalui isi proyek dengan tidak terkait dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya.



Sumber : Binanto

Gambar 4. Struktur Navigasi Non Linier

4. Komposit. Pengguna akan melakukan navigasi dengan bebas (secara non-linier), tetapi terkadang dibatasi prestasi linier film atau informasi penting dan/atau pada data yang paling terorganisasi secara logis pada suatu hirarki.



Sumber : Binanto

Gambar 5. Struktur Navigasi Komposit

G. Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Fatmawati & Munajat, 2018).

H. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut ((Rosa dan Salahudin, 2015) “*Entity Relationship Diagram* adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional”. Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram*. ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

I. *Logical Record Structure (LRS)*

Menurut Tabrani dalam (Handayani, Vembria Rose; Pratama, 2019) mengemukakan bahwa “*Logical Record Structure* dibentuk dengan nomor dari tipe *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik”. Perbedaan LRS dengan E-R diagram adalah nama tipe *record* berada di luar kotak *field tipe record* ditempatkan. *Logical Record Structure* terdiri dari link-link diantara tipe *record*. *Link* ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda *field-field* yang kelihatan pada kedua *link* tipe *record*. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat dikonversikan ke LRS, metode yang dimulai dengan ER-diagram dan langsung dikonversikan ke LRS.

J. PHP

Menurut (Connolly & Begg, 2015) PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source* atau gratis. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada *server*.

K. MySQL

Menurut Kustiyahningsih dalam (Imaniawan & Wati, 2017) “MySQL adalah sistem manajemen basis data SQL yang sangat terkenal dan bersifat *open source*”. MySQL dapat didefinisikan sebagai sistem manajemen *database*. *Database* sendiri merupakan struktur penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah *database* komputer, diperlukan sistem manajemen *database* seperti MySQL *server*.

L. *Black Box Testing*

Blackbox Testing digunakan untuk menguji validasi rancangan web. Menurut Rosa dan Salahuddin dalam (Handayani, Vembria Rose; Pratama, 2019) “*Blackbox testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari segi perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

III. METODE PENELITIAN

Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah Toko Istana Boneka mempunyai beberapa cabang, salah satunya di Jl. Cihampelas No.198, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data tentu memiliki peran penting dalam penulisan ini, maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

- A. Pengamatan langsung (*Observasi*)
Penulis melakukan pengamatan langsung ke Toko Istana Boneka yang beralamat di Jl. Cihampelas No.198, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40131, guna mendapatkan data yang lengkap serta akurat dengan kondisi terakhir.
- B. Wawancara (*Interview*)
Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada pemilik toko yaitu ibu Susan serta karyawannya tentang sistem yang sedang berjalan saat ini untuk kajian dalam bahan pembuatan program aplikasi yang kemudian akan diusulkan sistem yang baru.
- C. Studi Pustaka (*Library Research*)
Pada metode ini penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku perpustakaan dan beberapa artikel di media *online* sebagai sumber referensi utama.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Permasalahan

Adapun analisis permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- a. Sistem *inventory* barang masih dilakukan secara manual yakni pencatatan dilakukan pada media kertas sehingga sering terjadi kesalahan dalam penghitungan stok barang.
- b. Kurangnya keterhubungan informasi antara staf admin dan staf gudang dikarenakan sistem masih manual sehingga sulit pendataan ketersediaan barang / boneka.

Maka untuk mengatasi masalah tersebut, dibuatkan suatu sistem informasi.

2. Analisis Kebutuhan

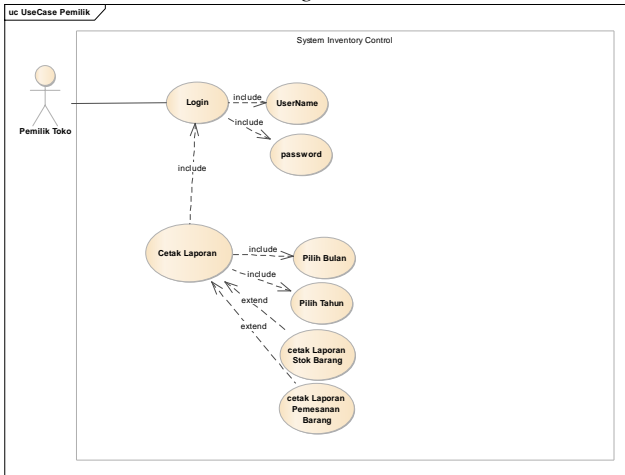
Analisis Kebutuhan *Software* ini dilakukan agar dalam perancangan web bisa sesuai dengan yang dibutuhkan yaitu dengan mencatat kebutuhan bagi pengguna sistem yaitu staf gudang, staf admin dan pemilik toko dalam menggunakan situs toko kemudian direpresentasikan ke dalam *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.

- A. Analisis kebutuhan Pemilik Toko
 - a. *User* dapat melihat laporan stok gudang.
 - b. *User* dapat melihat laporan pemesanan barang.
- B. Analisis kebutuhan Admin Toko
 - a. *User* dapat melakukan registrasi akun.
 - b. *User* mengolah data pengguna.
 - c. *User* dapat melihat data boneka.
 - d. *User* dapat mengelola pesanan.
 - e. *User* dapat mengelola suplier.
 - f. *User* dapat mencetak laporan pemesanan.

- C. Analisis kebutuhan Staff Gudang
- User dapat Registrasi Akun
 - User dapat melakukan pemesanan barang
 - User dapat mengelola data Boneka Masuk dan keluar
 - User dapat mengolah laporan boneka

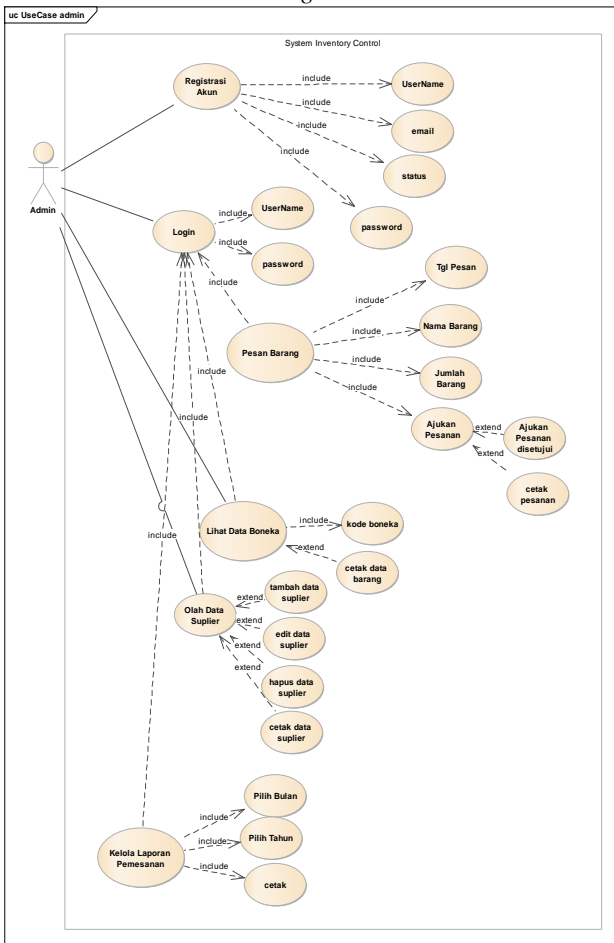
3. Perancangan Sistem

a. Use Case Diagram Pemilik Toko



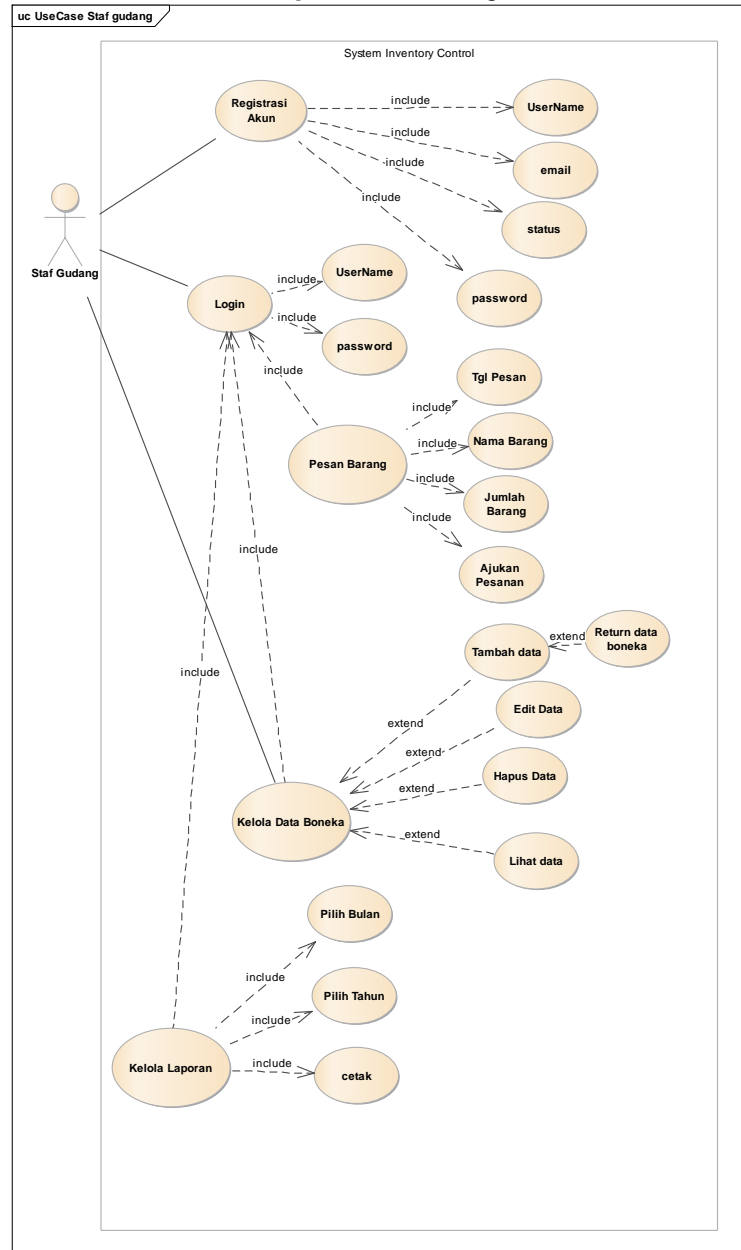
Gambar 6. Use case Diagram Pemilik Toko

b. Use Case Diagram Admin



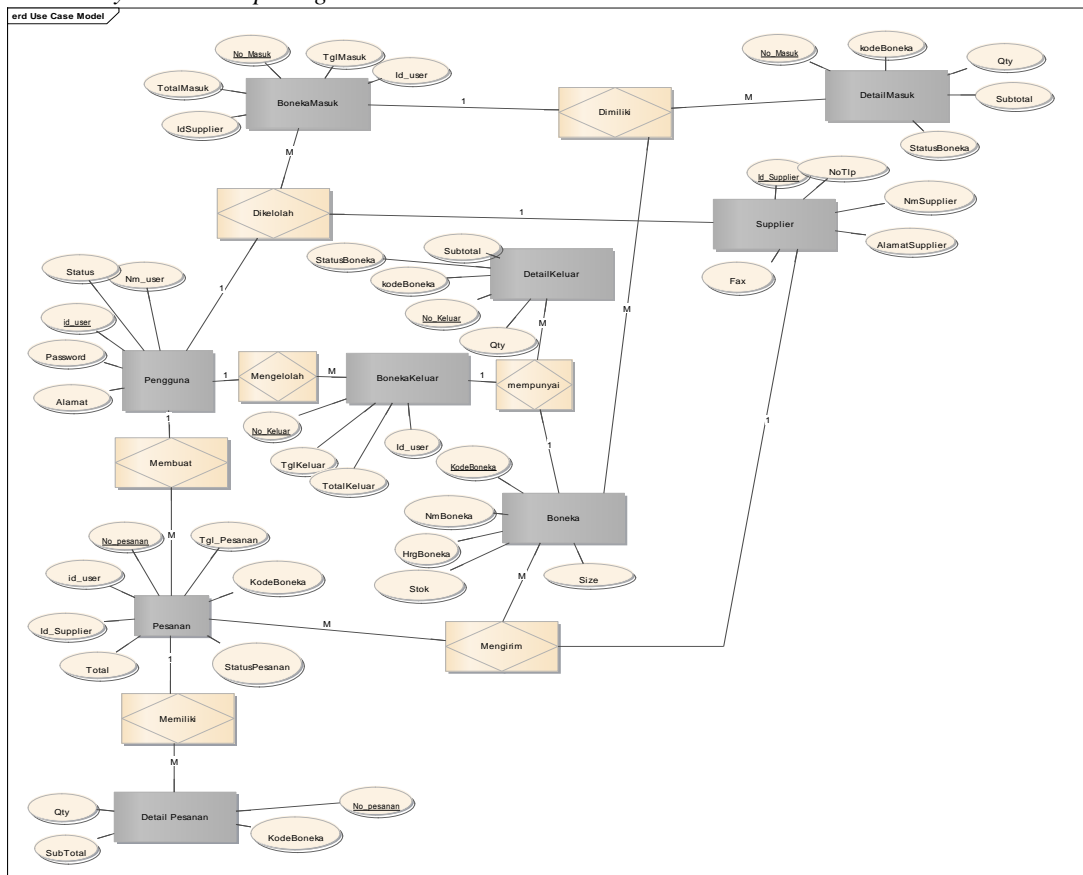
Gambar 7. Use case Diagram admin toko

c. Use Case Diagram Staff Gudang



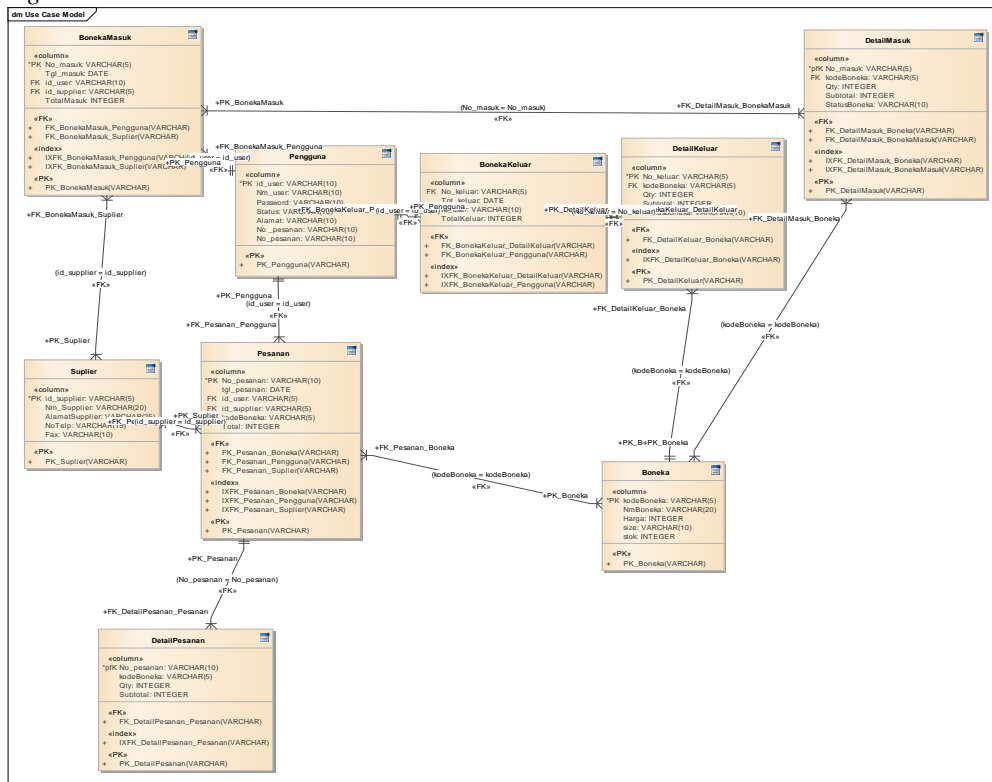
Gambar 8. Use case Diagram Staff Gudang

d. Entity Relationship Diagram



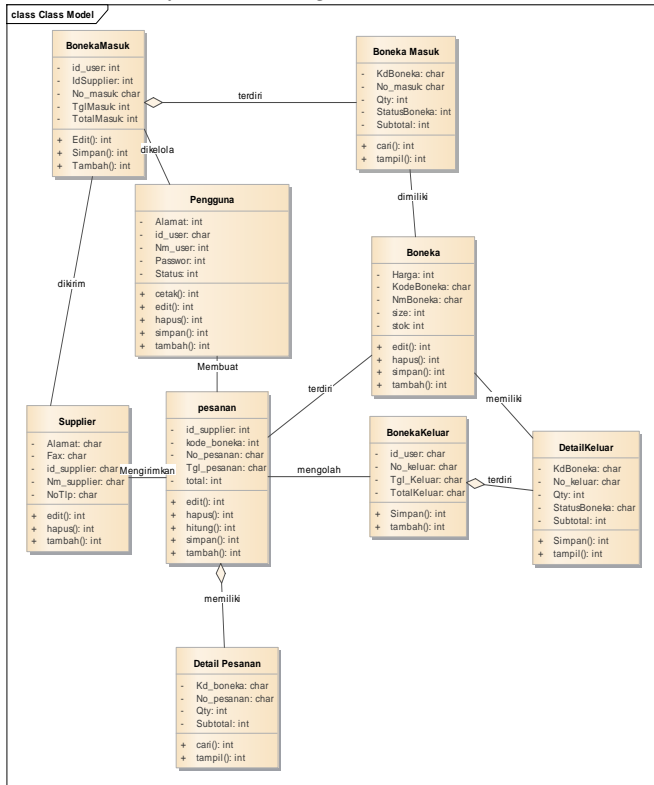
Gambar 9. Entity Relationship Diagram Sistem Informasi Inventory Toko Boneka

e. Logical Record Structure



Gambar 10. LRS Sistem Informasi Inventory Toko Boneka

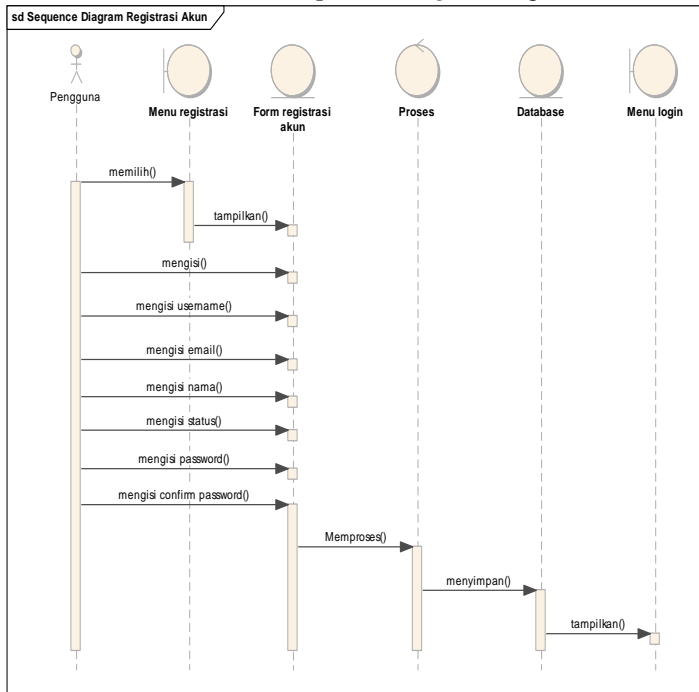
f. Class Diagram



Gambar 11. Class diagram Sistem Informasi Inventory Toko Boneka

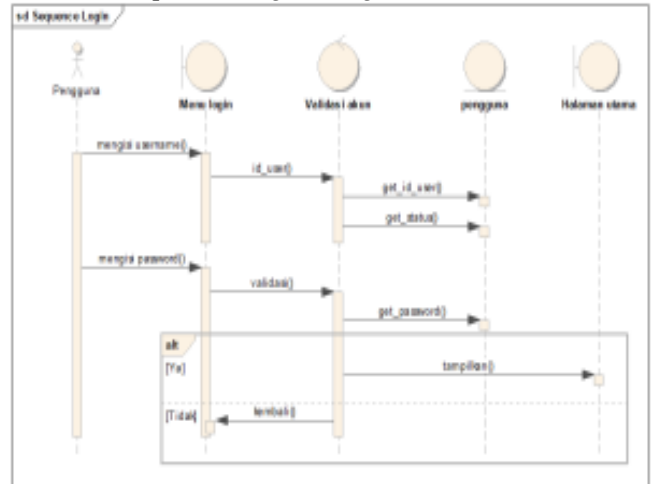
g. Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Registrasi Akun



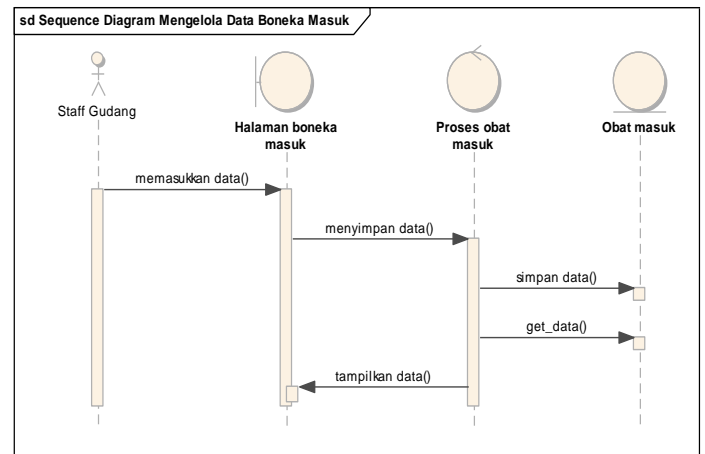
Gambar 12. Sequence Diagram Registrasi Akun

b. Sequence Diagram Login



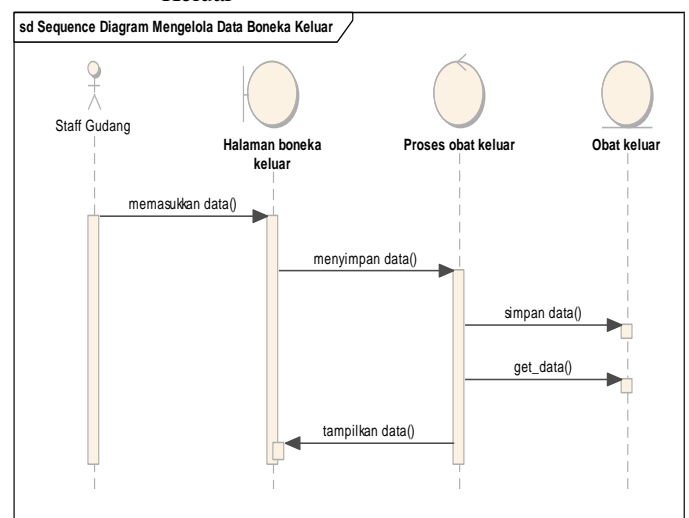
Gambar 13. Sequence Diagram Login

c. Sequence Diagram Kelola Data Boneka Masuk



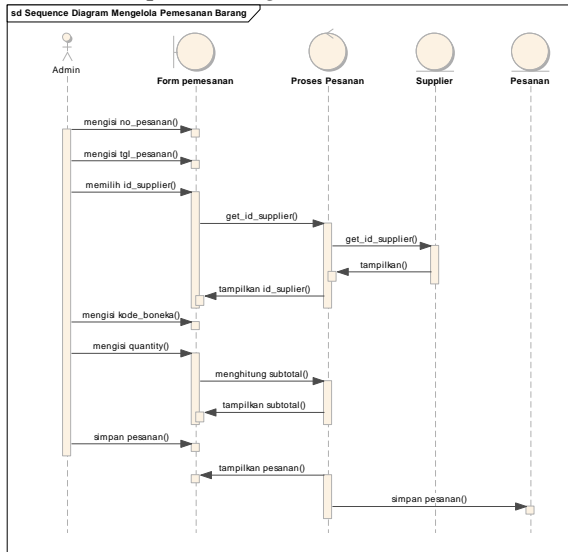
Gambar 14. Sequence Diagram Kelola Data Boneka Masuk

d. Sequence Diagram Kelola Data Boneka Keluar



Gambar 15. Sequence Diagram Kelola Data Boneka Keluar

e. Sequence Diagram Pemesanan

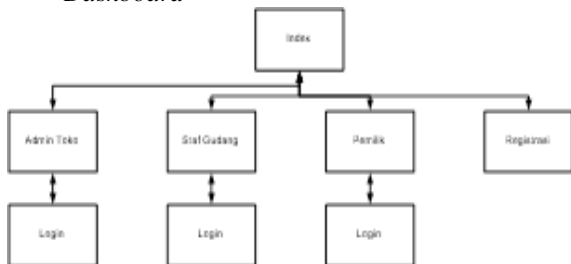


Gambar 16. Sequence Diagram Pemesanan

h. Rancangan Struktur Navigasi

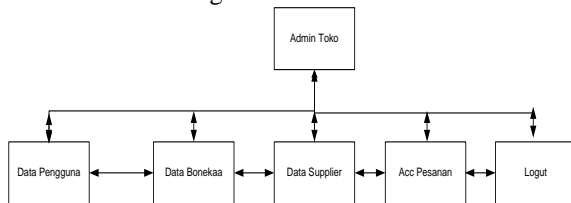
Struktur navigasi yang diperlukan pada website Inventory Toko Istana Boneka adalah struktur navigasi komposit.

1. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung / Dashboard



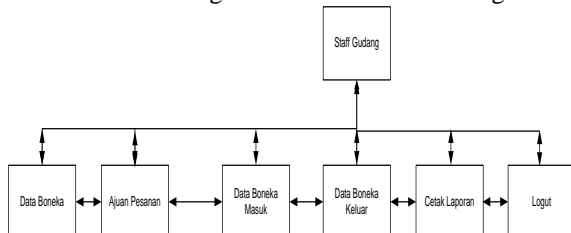
Gambar 17. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung / Dashboard

2. Struktur Navigasi Halaman Admin Toko



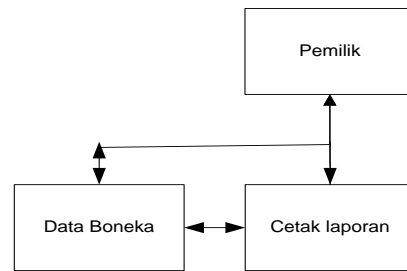
Gambar 18. Struktur Navigasi Halaman Admin Toko

3. Struktur Navigasi Halaman Staff Gudang



Gambar 19. Struktur Navigasi Halaman Staff Gudang

4. Struktur Navigasi Halaman Pemilik



Gambar 20. Struktur Navigasi Halaman Pemilik

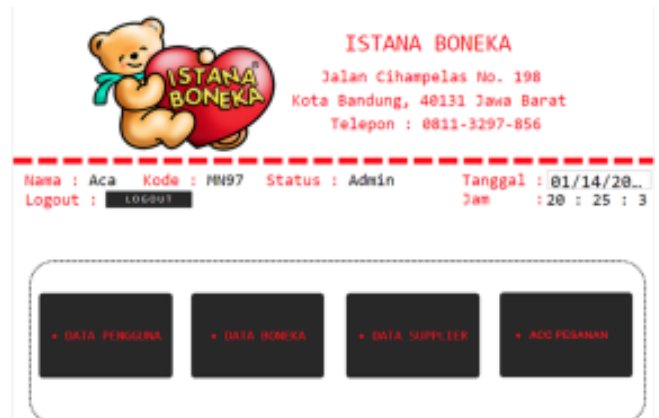
4. Implementasi Sistem

Menurut (Sutanta, 2011) Implementasi merupakan kegiatan akhir dari proses penerapan sistem baru dimana sistem yang baru ini akan dioperasikan secara menyeluruh. Web Sistem Inventory toko Istana Boneka memiliki halaman yang diperuntukkan user yang berbeda dengan hak akses yang berbeda juga. Berikut ini halaman pada Sistem Inventory toko Istana Boneka yaitu:

a. Halaman Admin Toko



Gambar 21. Halaman Login Admin Toko



Gambar 22. Halaman Admin Toko

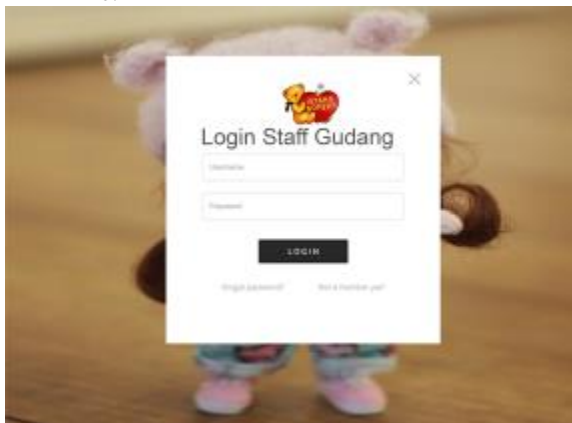


Gambar 23. Halaman Data Supplier



Gambar 24. Halaman Data Pengguna

- b. Halaman Staff Gudang
- c.



Gambar 25. Halaman Login Staf Gudang



Gambar 26. Halaman Staf Gudang



Gambar 27. Halaman Ajukan Pesanan



Gambar 27. Halaman Boneka Masuk



Gambar 28. Halaman Boneka Keluar



Gambar 29. Halaman Laporan Boneka Masuk

d. Halaman Pemilik Staff



Gambar 30. Halaman Login Pemilik Toko



Gambar 31. Halaman Pemilik Toko



Gambar 32. Halaman Data Boneka

5. Testing Sistem

Tabel pengujian *Blackbox testing* sebagai berikut:

a. Form Login

Tabel 1. Pengujian *Form Login*

Hasil Uji					
No	Skenario Pengujian	Test Case	Yang diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1	kosongkan username dan password	username : (kosong) Password : (kosong)	Sistem menampilkan pesan error 'username password kosong' dan tidak login	sesuai Harapan	Valid
2	kosongkan username	username : (kosong) Password : 1234	Sistem menampilkan pesan error 'username kosong' dan tidak login	sesuai Harapan	Valid
3	kosongkan password	username : Aca Password : (kosong)	Sistem menampilkan pesan error 'password kosong' dan tidak login	sesuai Harapan	Valid
4	input Username dan password salah	user: admin pass: Admin	Sistem menampilkan pesan error 'password salah' dan tidak login	sesuai Harapan	Valid
5	Menginput Username dan password benar	user: admin inistrator pass: 123456	Sistem menampilkan pesan 'login sukses' dan masuk ke home	sesuai Harapan	Valid

b. Pemesanan

Tabel 2. Pengujian Form Ajuan Pemesanan

Hasil Uji					
No	Skenario Pengujian	Test Case	Yang diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1	kosongkan tgl, Id Supplier, kdBoneka, Qty	tgl: (kosong), id supplier : (kosong), kdBoneka: (kosong), Qty : (kosong)	Sistem menampilkan pesan error 'tgl, idSupplier, kdBoneka, Qty tidak boleh kosong'	sesuai Harapan	Valid
2	Mengisi kolom tanggal, dan jumlah barang dengan huruf a-z	tanggal: (a-z), jumlah barang: (a-z)	Form tidak menampilkan huruf a-z	sesuai Harapan	Valid
3	Klik tombol simpan	Klik tombol simpan	Sistem akan memproses data dan menampilkan Detail	sesuai Harapan	Valid

4	Klik tombol Ajuan	Klik tombol simpan	Sistem akan memproses data dan menampilkan pesan "Pesanan menunggu acc"	sesuai Harapan	Valid
5	Klik tombol Batal	Klik tombol Batal	Sistem akan memproses data dan menampilkan pesan "Pesanan Apakah anda Yakin membatalkan pesanan Y/N"	sesuai Harapan	Valid

c. Boneka Masuk

Tabel 4. Pengujian Form Boneka Masuk

Hasil Uji					
No	Skenario Pengujian	Test Case	Yang diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1	kosongkan NoTerima, tglMasuk, Id Supplier, kdBoneka, Qty	NoTerima : (kosong), tglMasuk : (kosong), id supplier : (kosong), kdBoneka : (kosong), Qty : (kosong)	Sistem menampilkan pesan error 'NoTerima, tglMasuk, idSupplier, kdBoneka, Qty tidak boleh kosong'	sesuai Harapan	Valid
2	Mengisi kolom tanggal, dan Qty barang dengan huruf a-z	tanggal:(a- z), Qty: (a- z)	Form tidak menampilkan huruf a-z	sesuai Harapan	Valid
3	Klik tombol simpan	Klik tombol simpan	Sistem akan memproses data dan menampilkan Detail Transaksi boneka masuk	sesuai Harapan	Valid
4	Klik tombol Tambah	Klik tombol simpan	Sistem akan memproses data stok bertambah pada detail boneka	sesuai Harapan	Valid

d. Boneka Keluar

Tabel 5. Pengujian Form Boneka

Hasil Uji					
No	Skenario Pengujian	Test Case	Yang diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1	kosongkan NoTerima, tglMasuk, Id Supplier,	NoTerima : (kosong)	Sistem menampilkan pesan error 'NoTerima, tglMasuk, idSupplier, kdBoneka, Qty tidak boleh kosong'	sesuai Harapan	Valid

1	kdBoneka, Qty	ong), tglMasuk: (kosong), id supplier: (kosong), kdBoneka: (kosong), Qty: (kosong),	lMasuk, idSupplier, kdBoneka, Qty tidak boleh kosong'		
2	Mengisi kolom tanggal, dan Qty barang dengan huruf a-z	tanggal:(a- z), Qty: (a- z)	Form tidak menampilkan huruf a-z	sesuai Harapan	Valid
3	Klik tombol simpan	Klik tombol simpan	Sistem akan memproses data dan menampilkan Detail Transaksi boneka masuk	sesuai Harapan	Valid
4	Klik tombol Kurang	Klik tombol simpan	Sistem akan memproses data stok berkurang pada detail boneka	sesuai Harapan	Valid

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem informasi inventory toko Istana Boneka, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya rancang bangun sistem inventory boneka pada Toko Istana boneka berfungsi mengatasi permasalahan ketersediaan informasi secara akurat antara gudang dan admin toko.
2. Penerapan rancang bangun sistem inventory boneka pada Toko Istana boneka dalam pemberian laporan kepada pemilik toko dapat lebih cepat dan efektif sehingga pemilik dapat mengawasi tingkat kemajuan toko yang dimilikinya dan memudahkannya dalam pengambilan keputusan dalam perencanaan jangka panjang.

Saran

Berdasarkan proses perancangan yang telah dibangun dan dilihat dari segi waktu yang masih dibutuhkan untuk rancangan sistem ini dalam pengelolaan data stok boneka, maka beberapa saran yang dapat diusulkan adalah:

1. Diharapkan pada perancangan program administrasi yang dibuat, dapat diimplementasikan secara langsung di bintel Delta untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja staff administrasi toko dan staff gudang.
2. Diharapkan sistem ini kedepannya dapat dikembangkan mengikuti perkembangan yang ada di Toko Istana Boneka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, F., & Munajat, J. (2018). Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: PT.Pamindo Tiga T). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.30865/mib.v2i2.559>
- Handayani, Vembria Rose ; Pratama, N. P. (2019). Sistem Informasi Penjualan Gula Merah Serbuk Berbasis Web Pada Home Industri Gula Merah Serbuk Dalban Permana
- Nugrahanti, F. (2015). Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Mesin Fotocopy Dengan Menggunakan Visual Delphi 7. *STT Dharma Iswara Madiun*, 2(Sentika), 9.
- Purbalingga. *Vembria Rose Handayani1, Nindya Putri Pratama*, 7(2), 28–35.
- Imaniawan, F. F. D., & Elsa, U. M. (2017). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 82–91.
- Kinanthi, A. P., Herlina, D., & Mahardika, F. A. (2016). Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Menggunakan Metode Min-Max (Studi Kasus PT.Djitoe Indonesia Tobacco). *PERFORMA : Media Ilmiah Teknik Industri*, 15(2), 87–92. <https://doi.org/10.20961/performa.15.2.9824>
- Lakshay, S., & toolsqa.com. (2016). *waterfallModel*. www.Toolsqa.Com. <https://www.toolsqa.com/software-testing/waterfall-model/>
- Sutanta, Edhy. *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi, 2011