



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori Tentang Topik Skripsi**

Definisi sistem informasi - Secara umum, konsep sistem informasi menyediakan manajemen dengan informasi yang memungkinkan untuk membuat keputusan atau mengambil tindakan dan melaksanakan kegiatan melalui kombinasi orang, teknologi dan proses yang dikelola ahli. Sistem informasi adalah sistem internal suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, mendukung operasi, dan menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. Sistem informasi adalah sistem buatan manusia, biasanya terdiri dari sejumlah komponen komputer dan manual, yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pengguna. Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kombinasi dari beberapa metode untuk mencapai suatu tujuan. [2]

##### **2.1.1 Sistem Inventori**

Sistem Inventori, adalah sistem yang mengelola data inventori yang terkait dengan persiapan inventori dan operasi distribusi. Tentu saja, tujuan utama pergudangan adalah untuk menghindari penjualan produk yang berlebihan kepada bisnis. Dalam perhitungan persediaan ditentukan dengan menggunakan sistem perhitungan persediaan yang benar. [3]

Proses manajemen inventori melibatkan pelacakan dan pengelolaan inventori saat dikirimkan dari pemasok kita, melalui gudang kita, ke pelanggan kita. Di bawah ini adalah lima langkah utama yang harus diikuti saat mengelola inventori:

- a. Beli: Proses ini dapat diartikan membeli bahan mentah untuk diubah menjadi produk, atau membeli produk untuk dijual tanpa merakitnya.
- b. Produksi: Membuat produk jadi dari bagian-bagiannya. Tidak semua perusahaan terlibat dalam manufaktur - grosir, misalnya, dapat melewati langkah ini sepenuhnya.
- c. Gudang: Penyimpanan bahan baku sebelum produksi (bila perlu) dan produk jadi sebelum dijual.
- d. Penjualan: Kirim barang ke pelanggan dan terima pembayaran
- e. Report: Perusahaan perlu mengetahui berapa banyak yang terjual dan berapa banyak uang yang dihasilkan dari setiap penjualan .

## 2.2 Teori Tentang Framework

### 2.2.1 SDLC (Waterfall)

*SDLC (Waterfall)* Merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu perangkat lunak/aplikasi, hal ini mempengaruhi proses penelitian yang akan dilakukan, metode ini juga dilakukan secara sistematis mengikuti proses dari metode *waterfall* itu sendiri yaitu:

Desain sistem, analisis, desain, implementasi. Serta langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mendukung proses penelitian antara lain; Analisis Kebutuhan, Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak, Implementasi dan Pengujian Unit, Integrasi dan Pengujian Sistem, Operasi dan Pemeliharaan. Beberapa langkah di atas menjadi acuan dalam melakukan penelitian, sehingga lima langkah selanjutnya yang termasuk dalam metode *waterfall* merupakan titik awal pengembangan sistem dengan data yang digunakan untuk memudahkan analisis dan pengembangan. Metode ini merupakan awal dari hasil proses penelitian, apa yang diinginkan pengguna saat mengembangkan

sistem dengan data yang sudah ada. Dengan metode ini, jelas bagaimana perangkat lunak akan menunjukkan hasil setelah semua langkah proses selesai.[4]

### **2.2.2 Prototype**

*Prototyping* adalah Metode pengembangan perangkat lunak adalah model fisik dari sistem dan bekerja seperti versi asli dari sistem. Pada metode *prototyping* ini dibuat prototipe sistem sebagai perantara yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk berinteraksi dengan proses pengembangan sistem informasi. Agar proses *prototyping* berhasil, aturan harus didefinisikan pada tahap awal. Pengembang dan pengguna harus memahami bahwa prototipe yang dibangun menentukan kebutuhan awal. Prototipe dihapus atau ditambahkan ke bagian untuk mencocokkan rencana dan Analisis oleh *developer* hingga eksperimen selesai bersamaan dengan proses pembangunan.[5] Ada 4 metode *prototyping* utama, yaitu:

- a. Ilustrasi, membuat contoh laporan dan layar.
- b. Simulasi, mensimulasikan beberapa alur kerja sistem tetapi tidak menggunakan data nyata.
- c. Fungsional, mensimulasikan beberapa operasi sistem nyata dan menggunakan data nyata.
- d. Teori evolusi menciptakan model yang menjadi bagian dari sistem operasi.

### **2.2.3 RAD (*Rapid Application Development*)**

RAD adalah model proses perangkat lunak yang menekankan siklus hidup pengembangan yang singkat. RAD adalah versi adaptif cepat dari model *Waterfall* yang menggunakan pendekatan pembangunan komponen. RAD

merupakan kombinasi dari berbagai teknik struktural dengan teknik prototyping dan teknik pengembangan aplikasi umum untuk mempercepat pengembangan sistem/aplikasi.[6] Dalam RAD ada empat langkah yang harus dilalui pengembang saat mengembangkan aplikasi. Keempat langkah tersebut adalah:

- a. Tentukan persyaratan desain
- b. Produksi prototipe
- c. Pengaturan dan umpan balik cepat
- d. Implementasi dan penyempurnaan produk

## **2.3 Teori Tentang Tools**

### **2.3.1 PhpMyadmin**

PhpMyAdmin adalah perangkat lunak gratis yang ditulis dalam PHP dan merupakan perangkat lunak paling populer untuk mengelola tabel database dan data melalui web. PHPMyAdmin mendukung berbagai fungsi basis data seperti MySQL dan MariaDB. Tugas terjadwal seperti mengelola database, tabel, kolom, indeks, pengguna, izin, dan lainnya. Semua tugas ini dapat dilakukan melalui antarmuka yang ramah pengguna. Namun, meskipun phpMyAdmin memiliki antarmuka pengguna, Anda masih dapat mengeksekusi pernyataan dan kueri MySQL secara langsung.[7]

PhpMyAdmin memiliki fitur yang cukup lengkap untuk pengelolaan database. Software ini pada awalnya ditujukan untuk memudahkan pengelolaan database berbasis web, berikut beberapa fitur yang disediakan oleh phpMyAdmin.

- a. Memiliki layar antarmuka pengguna

- b. Dukungan fitur MySQL
- c. Mengelola data dalam database, mengedit tabel, merubah tampilan dan mengedit isi tabel.
- d. Melakukan *update server, data base* dan *table* sesuai dengan rekomendasi server.
- e. Import data.

#### Kelebihan phpMyAdmin

Setelah mengetahui fitur phpMyAdmin, ada beberapa alasan mengapa phpMyAdmin begitu populer, berikut beberapa di antaranya :

- a. Menampilkan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan.

PhpMyAdmin adalah aplikasi berbasis antarmuka pengguna grafis (GUI) yang digunakan untuk mengelola database MySQL. Anda dapat dengan mudah membuat database dan tabel serta menjalankan kueri secara manual.

- b. Dapat berjalan di banyak server dan sistem operasi yang berbeda.

Selain menyediakan antarmuka web, phpMyAdmin dapat berjalan di server mana pun dan dapat diakses dari perangkat apa pun dengan browser. Perangkat lunak ini berbasis web, sehingga phpMyAdmin dapat bekerja di perangkat, server, dan sistem operasi apa pun selama perangkat tersebut memiliki akses internet melalui browser web.

- c. Tambahkan beberapa pengguna dan kelola beberapa server.

PhpMyAdmin dapat digunakan oleh banyak pengguna dan grup pengguna. Kemudian setiap pengguna juga dapat dibatasi. Selain itu, PHPMyAdmin juga dapat digunakan untuk mengelola beberapa server dalam satu control panel.



d. Kemampuan untuk mengekspor data.

Data dapat diekspor dalam banyak format. Selain itu, data yang disimpan dapat dikonversi ke format apa pun menggunakan sekumpulan fungsi yang telah ditentukan sebelumnya, seperti menampilkan data BLOB sebagai gambar atau memuat link.down.

e. Jalankan pernyataan dan kueri SQL yang kompleks.

Kita dapat menjalankan pernyataan dan kueri SQL yang kompleks, membuat dan memodifikasi fungsi, dan memanggil fungsi menggunakan GUI phpMyAdmin.

### 2.3.2 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data open source yang menggunakan perintah dasar atau bahasa pemrograman dalam bentuk Structured Query Language (SQL) yang populer. Variabel dalam dunia teknologi MySQL berguna sebagai database.

MySQL sekarang memiliki dua format lisensi, yaitu freeware dan shareware. MySQL adalah server basis data gratis di bawah Lisensi Publik Umum GNU (GPL) yang dapat digunakan untuk penggunaan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada. Dalam hal pemrograman, SQL sendiri merupakan bahasa yang digunakan untuk mengambil data dari basis data relasional atau terstruktur. Dengan kata lain, MySQL adalah sistem manajemen basis data yang menggunakan SQL sebagai bahasa komunikasi antara perangkat lunak aplikasi dan server basis data.[8]

Tugas utama MySQL adalah mengelola data database sisi server menggunakan bahasa pemrograman SQL. Saat ini hampir semua web host menawarkan MySQL untuk pengembangan web.

## Kelebihan MySQL

- a. Kode sumber terbuka  
Software ini merupakan sistem manajemen database open source atau dengan kata lain siapapun dapat menggunakannya secara gratis. Sehingga, jika saat menggunakan MySQL menghadapi masalah, pengguna dapat dengan mudah menemukan ulasan atau komunitas yang dapat digunakan sebagai referensi atau forum diskusi MySQL untuk membantu mereka.
- b. Keamanan Terjamin  
Meskipun MySQL adalah open source, ini adalah DBMS dengan sistem keamanan yang baik. Ini karena MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti: B. Enkripsi berbasis server atau enkripsi kata sandi, yang selanjutnya melindungi data pengguna MySQL.
- c. Beberapa pengguna  
MySQL mendukung banyak pengguna atau dapat digunakan oleh banyak pengguna secara bersamaan tanpa khawatir proyek yang dijalankan secara bersamaan akan macet atau gagal disimpan.
- d. Mendukung bahasa pemrograman lain  
Selain bahasa SQL, MySQL juga mendukung bahasa lainnya. Ini memungkinkan pekerjaan pengembangan dilakukan oleh pengguna yang membutuhkan bahasa berbeda untuk bekerja lebih efisien. Bahasa yang dapat menggunakan MySQL antara lain PHP, JavaScript, dan lainnya.
- e. Tidak membutuhkan RAM yang besar  
MySQL adalah sistem manajemen basis data yang tidak butuh RAM dalam jumlah besar dan dapat digunakan pada perangkat keras yang spesifikasi rendah. Bahkan, dikatakan bahwa perangkat dengan



RAM yang sangat kecil pun dapat Menggunakan MySQL tanpa masalah.

f. Mendukung tipe data yang berbeda

Selain itu MySQL juga mendukung tipe data yang berbeda mulai dari *timestamp, integer, text, character, date, float* dan lain-lain sehingga sangat berguna untuk manajemen database server di web atau aplikasi yang dikembangkan.

g. Tabel yang fleksibel

Keunggulan lain dari MySQL adalah memiliki tabel yang fleksibel dan mudah digunakan.

h. Standar industri

Banyak server yang mendukung MySQL. Dengan kinerja MySQL, perangkat lunak basis data ini akan membantu pengguna untuk menyimpan berbagai data secara massal atau saat melakukan aktivitas bisnis lain.

### Kekurangan MySQL

MySQL memiliki beberapa kekurangan yaitu:

a. Tidak cocok untuk game dan aplikasi seluler

Sebagian besar pengembang game dan aplikasi mobile tidak menggunakan MySQL karena databasenya masih kurang baik untuk mengembangkan sistem aplikasi tersebut. Untuk alasan ini, bagi pengembang game dan aplikasi seluler, sebaiknya pertimbangkan kembali MySQL.

b. Sulit mengelola database yang besar

MySQL dikembangkan agar kompatibel dengan perangkat berspesifikasi rendah. Inilah sebabnya mengapa MySQL tidak

berfungsi penuh seperti aplikasi lain. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan sistem manajemen basis data selain MySQL saat Anda ingin mengembangkan sistem perusahaan atau aplikasi dengan basis data yang cukup besar.

c. Dukungan teknis tidak baik

Walaupun MySQL mempunyai banyak komunitas dan dokumentasinya beredar luas di Internet, dukungan teknis MySQL tidak dapat tersedia untuk komunitas tersebut. Sementara itu, pengguna Enterprise mendapatkan bayaran dan dukungan teknis.

#### Cara Kerja MySQL

Operasi MySQL dimulai dari perangkat yang ingin Anda gunakan, harus terhubung ke server. Perangkat yang terhubung dapat membuat permintaan melalui antarmuka pengguna grafis (GUI) layar, dan server menghasilkan keluaran yang diinginkan. Jadi proses berjalan atau berjalan di MySQL terlihat seperti ini:

- d. MySQL membuat database yang dapat diedit, menyimpan data, dan mendefinisikan hubungan antar tabel dalam perangkat lunak.
- e. Perangkat pengguna kemudian menanyakan SQL dengan perintah tertentu.
- f. Terakhir, server menerima perintah dan mengeksekusinya. Kemudian masukkan atau tampilkan informasi yang diminta oleh pengguna di layar.
- g. Semakin ringan dan mudah digunakan antarmuka pengguna grafis, semakin cepat dan mudah fungsi pengelolaan data. Beberapa GUI MySQL yang lebih populer termasuk MySQL WorkBench, SequelPro, DBVisualizer, alat manajemen DB Navicat, dan alat

HeidiSQL gratis. Namun, phpMyAdmin paling sering digunakan untuk manajemen basis data berbasis web.

### 2.3.3 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi editor teks gratis yang dikembangkan oleh Microsoft yang dapat digunakan di semua bahasa pemrograman yang ada tanpa perlu memodifikasi program pengeditan dan digunakan di berbagai platform[9]. Visual Studio Code mempunyai beberapa fitur:

a. Lintas platform

Visual Studio Code berjalan di beberapa sistem operasi seperti Windows, Linux, dan bahkan Mac OS. Memudahkan pengembang dengan banyak perangkat untuk mengerjakan proyek mereka.

b. Multibahasa

Visual Studio Code dapat digunakan untuk berbagai bahasa pemrograman seperti JavaScript, Python, Java, C++ dll. Untuk memudahkan pengkodean, bahasa pemrograman ini memiliki ekstensi berdasarkan bahasa pemrograman yang membantu pengembang. Misalnya, plugin "Buka di Browser". Plugin ini menyediakan antarmuka ke file HTML dengan memuat file langsung ke browser default.

c. Extention

Visual Studio Code memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih add-on yang dapat memperluas kemampuan editor untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Fitur tambahan ini disebut plug-in, yang dapat diunduh dan diinstal langsung di editor Visual Studio Code tanpa harus mencarinya. Unduh di browser dan instal secara manual.

d. Terminal terintegrasi

Visual Studio Code memiliki terminal terpisah, sehingga developer tidak perlu membuka terminal lain, yang memudahkan pekerjaan dan menghemat waktu. Ada juga kemampuan untuk menambah atau memodifikasi terminal untuk menjalankan program yang ditulis dalam Visual Studio Code.

e. Palet perintah

Palet perintah mirip dengan baris perintah di Visual Studio Code, di mana pengguna dapat mengeluarkan perintah ke editor dengan mengetikkan perintah, mis. B. menjalankan program melalui terminal, menelusuri file, menonaktifkan plugin, dll.

### 2.3.4 Bahasa Pemrograman PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa skrip sisi server sumber terbuka. Sebagai bahasa scripting, PHP mengeksekusi instruksi pemrograman pada saat runtime. Hasil dari instruksi ini tentu saja akan bergantung pada data yang diproses. PHP adalah bahasa pemrograman sisi server, jadi skrip PHP diproses di server. Jenis server umum yang digunakan dengan PHP adalah Apache, Nginx dan LiteSpeed. [8]

#### Kelebihan PHP:

- a. Cenderung mudah dipelajari – dibandingkan dengan bahasa pemrograman populer lainnya, PHP lebih mudah dipelajari.
- b. Materi pembelajaran yang kaya - PHP sudah "cukup tua" untuk memiliki banyak dokumentasi, tutorial, dan komunitas aktif yang tersebar di seluruh ruang virtual. Jadi tidak perlu takut jika menemui kesulitan.

- c. PHP adalah open source - siapa pun dapat menggunakan PHP tanpa mengeluarkan uang sepeser pun.
- d. Kecepatan tinggi - PHP telah terbukti meningkatkan kecepatan pemuatan dibandingkan dengan bahasa lain. Misalnya, tiga kali lebih cepat dari Python dalam beberapa kasus.
- e. Berbagai macam database - PHP dapat digunakan di hampir semua jenis database. Dari MySQL ke database non-relasional seperti Redis.
- f. Kompatibilitas yang baik dengan HTML - skrip PHP tidak mengganggu HTML sama sekali. Sebaliknya, keduanya saling melengkapi. Fleksibilitas yang luar biasa - PHP dapat digabungkan dengan banyak bahasa pemrograman lainnya. Sehingga anda dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan anda.
- g. Cross-platform — Anda dapat menggunakan PHP pada sistem operasi yang berbeda. Dari Windows, Linux, MacOS.
- h. Selalu up to date — sejak pertama kali muncul pada tahun 1995, PHP kini berada di versi 7.4.
- i. Dukungan untuk layanan cloud - siapa sangka, meskipun PHP berusia hampir dua dekade, ia dapat mendukung layanan cloud dengan skalabilitas yang baik.

### **2.3.5 Bahasa Pemrograman HTML**

HTML adalah bahasa pemrograman standar untuk membuat halaman web yang dapat diakses melalui Internet. Kependekan dari "Hypertext Markup Language", "Hypertext" mengacu pada hyperlink yang dapat berisi halaman HTML. Bahasa markup ini mengacu pada cara penggunaan tag untuk menentukan tata letak halaman dan elemen halaman.

Ekstensi file HTML adalah .html atau .htm dan dapat dilihat di browser apa pun (mis. Google Chrome, Safari, atau Mozilla Firefox). Browser membaca



file HTML dan menampilkan kontennya sehingga pengguna web dapat melihat dan membacanya. [8]

Seperti semua hal teknis lainnya di web, bahasa markup ini memiliki pro dan kontra. Berikut kelebihan HTML :

- a. Tersebar luas dengan banyak sumber dan komunitas besar.
- b. Tentu saja ini berfungsi di setiap browser. Mudah untuk dipelajari.
- c. Sumber terbuka dan sepenuhnya gratis.
- d. Rapi dan konsisten.
- e. Ini adalah standar web resmi yang dikelola oleh (W3C).
- f. Integrasi yang mudah dengan bahasa backend seperti PHP dan Node.js.

Kemudian kekurangan dari HTML adalah :

- a. Biasanya digunakan untuk halaman web statis. Untuk fungsi dinamis, Anda dapat menggunakan JavaScript atau bahasa back-end seperti PHP.
- b. Logika tidak dapat diverifikasi. Oleh karena itu, semua halaman web harus dibangun secara terpisah meskipun menggunakan elemen yang sama seperti header dan footer.
- c. Fitur baru tidak bekerja dengan cepat di beberapa browser. Perilaku browser terkadang sulit diprediksi. Misalnya, browser lama tidak selalu dapat menampilkan tag baru.

### **2.3.6 UML**

UML (Unified Modeling Language) adalah metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan sistem berorientasi objek. UML awalnya dibuat oleh Object Management Group, dengan versi pertama 1.0 pada Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai bahasa standar untuk visualisasi sistem,



desain dan dokumentasi atau juga dikenal sebagai bahasa standar untuk menulis rencana perangkat lunak.[10]

UML diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan perangkat lunak (RPL) dan memenuhi semua kebutuhan pengguna secara efisien, lengkap dan akurat. Ini termasuk faktor-faktor seperti skalabilitas, daya tahan, keamanan, dll. Tujuan dan fungsi persyaratan UML adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberi pengguna bahasa pemodelan visual atau gambar untuk berbagai pemrograman dan desain proses umum.
- b. Kumpulkan data terbaik yang tersedia untuk pemodelan.
- c. Memberikan gambaran tentang model atau sebagai bahasa pemodelan visual yang ekspresif dalam pengembangan sistem.
- d. Tidak hanya menggambarkan model sistem perangkat lunak, tetapi juga dapat memodelkan sistem berorientasi objek.
- e. Membuat sistem lebih mudah bagi pengguna untuk membaca. Berguna sebagai peta, ternyata hal ini menjelaskan informasi lebih detail tentang desain dari segi pengkodean program.

UML juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mentransfer informasi tentang sistem aplikasi yang dikembangkan dari satu pengembang ke pengembang lainnya. UML sangat penting bagi sebagian orang karena UML berperan sebagai jembatan atau interpreter antara pengembang sistem dan pengguna. Disini *user* dapat memahami sistem yang akan dikembangkan nantinya.

## 2.4 Penelitian terdahulu

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Jurnal	Tahun	Penulis	Hasil
1	Sistem Informasi <i>Inventory</i> Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode <i>Buffer Stok</i>	2020	Ade Ferry Qadafi , Agung Deni Wahyudi	Artikel 1, objek pengelolaan inventori barang dengan aplikasi menggunakan metode perancangan sistem <i>UML (Unified Modeling Language)</i> . Pengkodean sistem atau bahasa pemrograman yang digunakan yaitu <i>PHP</i> dengan database <i>MySQL</i> , serta hasil pengujian bahwa kualitas perangkat lunak yang dihasilkan memiliki tingkat yang Sangat Layak.
2	Pengujian Sistem Informasi <i>Inventory</i> Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode <i>Black Box Testing</i>	2019	Lila Setiyani	Artikel 2, objek distribusi farmasi menggunakan metode <i>Agile Unified Process</i> dengan empat tahapan yaitu <i>inception, elaboration, construction, dan transition</i> . Pada tahapan <i>transition</i> dilakukan pengujian sistem <i>inventory</i> dengan menggunakan metode <i>black box testing</i> . Dapat terlihat pada setiap pengujian terdapat keputusan diterima, di terima dengan syarat dan ditolak, dengan keputusan ini pengembang perangkat lunak dapat dengan mudah

				untuk melakukan perbaikan.
3	PENGEMBANGAN Sistem Informasi <i>Inventory</i> Fasilitas Maintenance Pada PT. Pln (Persero) Tangerang	2018	Giandari Maulani Devi Septiani Putri Noer Fauziyah Sahara	Artikel 3, objek pencarian atau peminjaman peralatan listrik pada PT PLN. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yakni metode pengumpulan data, metode analisa, metode perancangan dan metode pengujian dengan <i>Black Box Testing</i> . Hasil penelitian ini berupa Aplikasi sistem informasi <i>inventory</i> fasilitas maintenance berbasis web yang diPENGEMBANGAN dengan menggunakan program berbasis <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> yang cocok untuk menampung seluruh informasi <i>inventory</i> khusus fasilitas maintenance PT.PLN (Persero) Tangerang.
4	Pemodelan Sistem Informasi <i>Monitoring Inventory</i> Sekretariat Daerah Kabupaten Musi Banyuasin	2018	Usman Ependi	Artikel 4, objek pemodelan sistem informasi <i>monitoring inventory</i> . Pemodelan dapat dilakukan dengan cara pemodelan visual menggunakan <i>unified modeling language (UML)</i> . Selain itu juga dihasilkan <i>prototype</i> sistem informasi sesuai hasil pemodelan dan <i>prototype</i> yang dibuat dapat menunjukkan proses

				<i>monitoring inventory</i> barang berdasarkan indikator warna sebagai tanda masa guna barang.
5	PENGEMBANGAN Sistem Informasi <i>Inventory</i> Obat Pada Rumah Sakit Jiwa Tampan Berbasis Web	2018	Siti Monalisa , E. Denni Prima Putra , Fitra Kurnia	Artikel 5, objek; sistem informasi persediaan obat berbasis web. Metode perancangan sistem menggunakan <i>Object Oriented Analysis</i> dan Metode desain ( <i>OOAD</i> ). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sistem informasi <i>inventory</i> obat sebagai berikut, Membantu dalam pengecekan stok obat yang masuk ataupun keluar, peringatan obat stok, peringatan kadaluarsanya obat sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam pencatatan stok dan pemesanan dari gudang ke supplier. Memudahkan pegawai melihat perkembangan <i>inventory</i> obat yang dilakukan setiap transaksi agar efisiensi dalam kerja dan meningkat terutama dalam hal pembuatan laporan.
6	Analisa Dan Perancangan Aplikasi Sistem <i>Inventory</i> (Studi Kasus: PT. Cakra Medika Utama)	2019	Sitiani Zalukhu , Inge Handriani	Artikel 6, sistem informasi <i>inventory</i> barang yang dapat meminimalisir kerugian atas barang yang melewati batas minimal tanggal kadaluarsa dan meningkatkan efisiensi pencatatan persediaan

				barang masuk dan keluar dengan menggunakan metode pengembangan sistem <i>Rapid Application Development (RAD)</i> . Pada perancangan sistem informasi <i>inventory</i> ini dapat membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam memberikan informasi ketersediaan stok barang yang ada di gudang secara cepat dan akurat.
7	PENGEMBANGAN Sistem <i>Inventory</i> Gudang Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> (Studi Kasus Di CV. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah)	2021	E Listiyan , E R Subhiyakto	Artikel 7; monitoring masuk keluarnya barang serta ketidaksikronan antara jumlah barang dengan data. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan <i>waterfall</i> , dalam penelitian ini kita melakukan pengujian terhadap fungsionalitas sistem menggunakan <i>black box testing</i> serta untuk menguji tingkat kepuasan dari pengguna, kita menggunakan pengujian <i>user acceptance test (UAT)</i> . Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi sistem <i>inventory</i> berbasis android. Data hasil pengujian <i>black box testing</i> 100% valid serta data hasil pengujian <i>UAT</i> menunjukkan angka kepuasan diatas 90%.
8	PENGEMBANGAN Sistem Informasi	2019	Elly Mufida	Artikel 8; sistem informasi <i>inventory</i> yang dapat



	<i>Inventory</i> Pada Salonkecantikan		, Eva Rahmawati , Hylenearti Hertiana	menghasilkan sebuah laporan stok. Penelitian ini menggunakan <i>UML</i> sebagai tools dan <i>PHP</i> sebagai bahasa pemrograman dalam pembuatan <b>PENGEMBANGAN</b> sistem <i>inventory</i> salon. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sistem informasi <i>inventory</i> yang dibuat mampu berjalan secara efektif, yaitu dengan memberikan informasi yang tepat dan cepat terhadap ketersediaan stok produk salon di gudang. Serta dapat mempermudah pencarian barang yang akan digunakan.
9	<b>PENGEMBANGAN</b> Sistem Informasi <i>Inventory</i> Peralatan Komputer Berbasis Website Pada PT Toray Synthetic Indonesia	2019	Desy Apriani, Euis Sitinur Aisyah, Listya Anggraini	Artikel 9; sistem berbasis website pengecekan barang peralatan komputer. Penelitian ini digunakanlah metode analisa SWOT. Hasil dari penelitian yaitu website yang berjalan dengan lancar.
10	Perancangan Sistem Informasi <i>Inventory</i> Pada Toko Rosadah	2020	Hisbikal Haqqi Muflihini, Harry Dhika, Santy Handayani	Artikel 10; sistem informasi <i>inventory</i> Toko Rosadah. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode teori bertumpu atau <i>Grounded Research</i> , Metode pengembangan



				sistemyang digunakan adalah metode <i>waterfall</i> .
11	Sistem Informasi Penunjang Proses Pemesanan dan Desain Kue Pada Toko Kue Artisan Online Berbasis Web	2019	Tania Jovita Wibowo , Suryasari , Arnold Aribowo, Andree E. Widjaja	Artikel 11; Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode RAD (Rapid Application Development) dengan metode prototyping. Berdasarkan hasil pengujian (testing) yang telah dilakukan, sistem usulan ini telah lulus uji dan siap untuk diimplementasi.
12	Analysis and Design of Web-Based Information System for Church Congregations Case Study: Church BNKP Pewarta	2021	Jansen Wiratama , Ririn Ikana Desanti	Artikel 12; Metode yang digunakan adalah metode WDLC. Pada tahap pengujian, setelah dilakukan pengujian sistem menggunakan black-box testing, dapat diketahui bahwa hasil dari menguji fungsionalitas utama situs web telah sesuai dengan tujuan desain.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA