

# Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi *Inventory Stock* Barang Menggunakan *Codeigniter* dan *Bootstrap* (Studi Kasus: Kuantto Coffee)

Rizky Fauziah<sup>1</sup>, Muhamad Femy Mulya<sup>2</sup>, Saipul Anwar<sup>3</sup>, Pramitha Dwi Larasati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tanri Abeng, Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup>rizky.fauziah@student.tau.ac.id, <sup>2</sup>femy.mulya@tau.ac.id, <sup>3</sup>saipul@tau.ac.id, <sup>4</sup>pramitha.dwi@tau.ac.id

Diterima : 30 Agustus 2024

Disetujui : 30 September 2024

*Abstract – Dari masa ke masa teknologi sangatlah penting dalam kehidupan. Semakin berkembangnya kehidupan, semakin pesat juga perkembangan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, mengakses informasi yang tersedia hanya membutuhkan waktu beberapa menit. Adanya teknologi ini dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada sebuah instansi ataupun bisnis secara efisien dan optimal. Kuantto Coffee merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang F&B di daerah Tanjung Duren, Jakarta Barat. Kuantto Coffee merupakan bisnis F&B yang baru berdiri saat November 2021. Saat ini Kuantto Coffee dalam mengelola stock-stock barang mereka masih dilakukan secara manual. Setiap melakukan pembukuan para staff barista memasukkan data secara manual. Hal ini menimbulkan sering terjadinya kesalahan dalam pembukuan karena masih menggunakan sistem manual. Dengan permasalahan diatas peneliti bermaksud untuk membuat sebuah Sistem Informasi Inventory berbasis website yang di mana dapat diakses oleh para staff Kuantto Coffee. Pembuatan sistem ini menggunakan CodeIgniter sebagai framework PHP dan Bootstrap sebagai framework CSS. Sistem yang dihasilkan berupa website yang dapat mencatat transaksi barang masuk, barang keluar, data barang, data supplier serta dapat mencetak laporan transaksi perharinya. Selain itu sistem dapat mengatur siapa saja yang dapat mengakses website agar keamanan data lebih terjaga. Kesimpulan dari sistem yang dibuat ialah sistem informasi inventoy ini memudahkan para barista serta tim operasional Kuantto Coffee mencatat pembukuan untuk inventaris stock barang perharinya. Sebelum sistem dibangun, proses pencatatan transaksi masih dilakukan secara konvensional, kemudian setelah dilakukan pengembangan sistem baru, semua proses pencatatan transaksi dilakukan berbasis website.*

*Keywords – Website, Sistem Informasi, Inventory, Prototype, CodeIgniter.*

## I. PENDAHULUAN

Dari masa ke masa teknologi sangatlah penting dalam kehidupan. Semakin berkembangnya kehidupan, semakin pesat juga perkembangan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, mengakses informasi yang tersedia hanya membutuhkan waktu beberapa menit. Selain dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan teknologi juga sering digunakan dalam perusahaan maupun bisnis dalam meningkatkan produktivitas suatu instansi. Adanya teknologi ini dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada

sebuah instansi ataupun bisnis secara efisien dan optimal.

Teknologi informasi dapat mengolah data secara optimal dan efisien menjadi sebuah informasi. Teknologi informasi yang biasanya terdapat di sebuah instansi atau perusahaan biasanya disebut Sistem Informasi. Sistem Informasi juga memiliki jenis yaitu Sistem Informasi Manajemen dan Akuntansi, Sistem Informasi Strategi, Sistem Informasi pada Jaringan Komputer, dan Sistem Jaringan dan Aplikasi internet. Dalam tiap jenis Sistem Informasi akan ada beberapa fokus misalnya seperti Sistem Informasi Manajemen pada bagian

Inventory Stock barang. Saat ini hampir seluruh instansi ataupun perusahaan besar di Indonesia pastinya sudah memiliki Sistem Informasi untuk produktivitas perusahaan [1].

Kuanto Coffee merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang F&B di daerah Tanjung Duren, Jakarta Barat. Kuanto Coffee merupakan bisnis F&B yang baru berdiri saat November 2021. Bisnis Kuanto Coffee merupakan bisnis yang masih terbilang baru. Saat ini Kuanto Coffee dalam mengelola stock-stock barang mereka masih dilakukan secara manual. Setiap melakukan pembukuan para staff barista memasukkan data secara manual. Hal ini menimbulkan sering terjadinya kesalahan dalam pembukuan karena masih menggunakan sistem manual. Kesalahan-kesalahan yang terjadi pada pembukuan tentunya akan mempersulit laporan bulanan stock yang dipakai untuk penjualan Kuanto Coffee.

Dikarenakan belum tersedianya sistem yang akurat dalam manajemen stock barang Kuanto Coffee, hal ini menjadi pemicu kerugian kecil maupun besar untuk Kuanto Coffee. Oleh karena itu, Kuanto Coffee membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mengatur seluruh stock barang yang digunakan dalam penjualan Kuanto Coffee. Dengan seiringnya waktu, berkembangnya Kuanto Coffee akan semakin pesat dan membutuhkan sebuah sistem yang dapat mengatur seluruh stock barang untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di Kuanto Coffee ini adalah membutuhkan Sistem Informasi Manajemen untuk stock barang seperti barang masuk – barang keluar. Sistem Informasi yang dibutuhkan juga diharapkan dapat membuat laporan menjadi lebih akurat dan pembuatannya menjadi lebih efisien. Dengan permasalahan diatas peneliti bermaksud untuk membuat sebuah Sistem Informasi Inventory berbasis website yang di mana dapat diakses oleh para staff Kuanto Coffee. Dengan demikian, penulis melakukan penelitian ini yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Stock Barang Menggunakan Code Igniter dan Bootstrap (Studi Kasus: Kuanto Coffee)”, penelitian ini diharapkan nantinya dapat

mempermudah segala urusan inventori terkait stock barang pada Kuanto Coffee.

## II. LANDASAN TEORI

### A. *Inventory*

Inventory merupakan sebuah media untuk menyimpan sebuah barang atau data seperti barang persediaan, barang proses, dan barang lainnya yang dimiliki oleh perusahaan untuk di perjualkan. Memiliki sebuah persediaan tentunya sangat memudahkan operasional perusahaan dalam memproduksi barang-barang. Persediaan atau inventory memiliki beberapa fungsi untuk perusahaan atau instansi yaitu [1]:

#### ➤ Decoupling

Decoupling ialah memastikan jumlah persediaan yang dimiliki perusahaan dapat memenuhi permintaan pelanggan tanpa bergantung dengan pemasok.

#### ➤ Economic Lot Sizing

Maksud dari Economic Lot Sizing adalah sebuah perusahaan atau instansi harus menyediakan persediaan dalam jumlah besar yang sudah dipertimbangkan oleh diskon-diskon atas pembelian bahan baku dan perusahaan atau instansi dapat memproses bahan-bahan baku tersebut dalam jumlah yang dapat mengurangi biaya-biaya tiap bahan baku.

#### ➤ Antisipasi

Persediaan dapat menjadi sebuah antisipasi disaat perusahaan atau instansi mengalami ketidakstabilan permintaan yang sudah diperkirakan dari data-data sebelumnya.

### B. *CodeIgniter*

Menurut [2] “*CodeIgniter* adalah sebuah web application framework yang bersifat open source digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis”. Secara umum, Definsi *Code Igniter* merupakan salah satu *framework* yang mudah dipahami dan juga bersifat *open source*. Tujuan dari *Code Igniter* yaitu untuk memudahkan para pengembang website dalam membuat sebuah aplikasi atau website lebih cepat dan efisien.

### C. Bootstrap

Menurut [3] “Bootstrap adalah framework CSS yang berbentuk library yang berfungsi untuk membuat tampilan website menjadi lebih baik”. Sedangkan menurut Rivaldi (2015:44) “Bootstrap merupakan sebuah tools yang memiliki fungsi untuk membuat situs web yang responsive secara efisien dan gratis”.

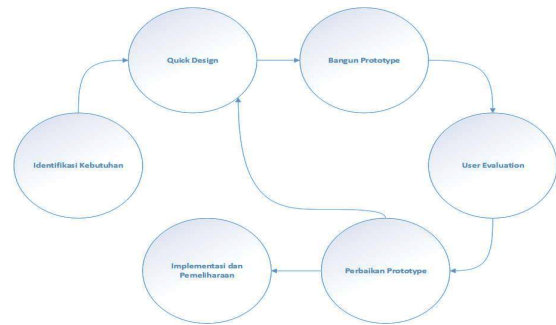
Dari beberapa definisi bootstrap menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Bootstrap merupakan sebuah media yang berguna dalam membantu dalam pembuatan atau pengembangan website lebih cepat dan efisien. Selain itu, bootstrap juga menyediakan fitur bernama grid yang berfungsi untuk melakukan pengaturan pada layout di page website.

### D. Prototype

Menurut [4] “Metode *Prototype* adalah suatu metode pengembangan sistem pada rangkaian proses yang memungkinkan programmer membuat sebuah perangkat lunak, metode ini dapat digunakan apabila klien tidak dapat memberikan informasi atau data yang detail mengenai kebutuhan sistem yang dibutuhkan”. *Prototype* merupakan salah satu metode yang sering dipakai oleh para developer. *Prototype* juga dapat menghubungkan antara client dengan user selama pengolahan pengembangan sistem.

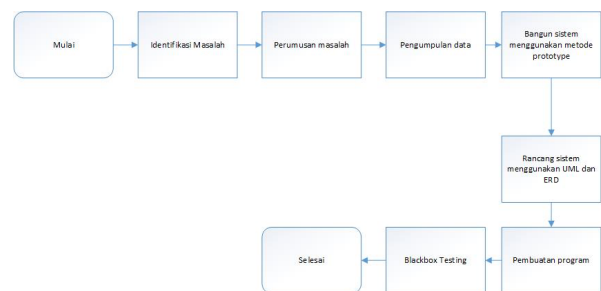
Sebuah metode tentunya memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Keuntungan yang dimiliki oleh metode *Prototype* salah satunya adalah kesalahan dapat terdeteksi dengan cepat dibanding dengan metode lainnya. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada metode ini ialah tujuan yang sudah dibuat sesuai dengan planning akan melampaui planning awal dikarenakan metode ini dapat meningkatkan kompleksitas.

Metode *Prototype* memiliki 6 tahapan yaitu identifikasi kebutuhan, *quick design*, bangun *Prototype*, *user evaluation*, perbaikan *Prototype*, implementasi dan pemeliharaan.



Gambar 1. Tahapan Metode *Prototype*

## III. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 2. Tahapan Penelitian

### A. Tahapan Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan guna untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada objek penelitian. Identifikasi ini juga menentukan apakah permasalahan yang didapatkan dapat dilakukan penelitian. Hasil dari identifikasi ini akan berupa rumusan masalah, batasan masalah dan juga tujuan penelitian.

### B. Tahapan Perumusan Masalah

Hasil dari identifikasi permasalahan sebelumnya akan menghasilkan sebuah rumusan masalah. Perumusan masalah dilakukan untuk mengetahui tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Tahap ini dilakukan secara langsung pada Kuantum Coffee.

### C. Tahapan Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 metode diantaranya yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka.

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati objek penelitian secara langsung. Peneliti mengamati bagaimana sistem inventory manual mereka bekerja secara langsung perharinya. Peneliti juga mengamati laporan-laporan perhari pada stock

barang apakah sesuai atau tidak saat menggunakan sistem inventory manual.

## 2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung terhadap staff operasional dan para barista Kuantto Coffee. Wawancara dilakukan untuk menemukan masalah-masalah yang dapat diteliti pada penelitian kali ini.

## 3. Studi Pustaka

Studi pustakan pada penelitian ini menggunakan berbagai informasi yang didapat dari jurnal maupun website untuk membantu dalam penyusunan penelitian.

## D. Tahapan Pembuatan Sistem

Untuk membangun sistem, metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Prototype*. Menurut [5] *Prototyping* merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak. *Prototype* sendiri memiliki tahapan-tahapan yaitu identifikasi kebutuhan sistem, *quick design*, bangun *Prototype*, *user evaluation*, perbaikan *Prototype*, implementasi dan pemeliharaan sistem.

## E. Tahapan Rancang Sistem

Sebelum pembuatan program, sistem harus dirancang dahulu menggunakan model UML seperti *use case*, *activity class* dan *sequence diagram*. Diagram-diagram ini akan menjelaskan cara kerja sistem. Untuk merancang database dapat menggunakan model ERD.

## F. Tahapan Pembuatan Program

Setelah selesai merancang sistem, dapat memulai pembuatan program. Program ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *framework code Igniter* serta *bootstrap* untuk tampilan dari website yang lebih baik serta menggunakan MySQL sebagai *database*.

## G. Tahapan Pengujian Sistem

Setelah pembuatan program selesai, tentunya program harus diuji terlebih dahulu sebelum digunakan oleh klien. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang

dibuat berjalan dengan baik dan lancar. Untuk tahapan ini menggunakan *blackbox testing* sebagai metodenya.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Proses Bisnis

Untuk menganalisis proses bisnis sistem metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis SWOT sangat berguna dalam perencanaan sebuah bisnis. Analisis ini juga sering dipakai di beberapa perusahaan besar atau instansi. Analisis ini terdiri dari kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threats*).

Tabel 1. Analisa Kekuatan dan Kelemahan

No.	Kekuatan	Kelemahan
1.	Menggunakan bahan-bahan berkualitas.	Lokasi sudah termasuk strategis akan tetapi tertutup oleh bangunan lain sehingga tidak terlihat oleh para customer.
2.	Pesanan dapat disesuaikan oleh keinginan customer.	Para driver ojol yang berkumpul di depan Kuantto Coffee sangat mengganggu customer.
3.	Harga cocok di kantong pelajar.	Tempat tidak terlalu luas.
4.	Dapat di beli secara offline maupun online.	
5.	Para barista sangat <i>friendly</i> terhadap customer.	

Tabel 2. Analisa Peluang dan Ancaman

No.	Peluang	Ancaman
1	Lokasi di pusat kuliner Jakarta Barat.	Banyaknya coffee shop di masa kini.
2	Target adalah para pelajar SMP hingga Mahasiswa.	Produk banyak ditemukan di coffee shop lainnya.
3	Rasa yang enak dengan harga yang murah.	Tempat kurang mendukung untuk <i>dine-in</i> .

Tabel 3. Analisa Strategis Faktor Internal

No.	Faktor Strategis Internal	Bobot	Rating	Skor
<b>KEKUATAN</b>				
1	Menggunakan bahan-bahan berkualitas.	0,25	4	1,00
2	Pesanan dapat disesuaikan oleh keinginan customer.	0,15	4	0,60
3	Harga cocok di kantong pelajar.	0,20	4	0,80
4	Dapat di beli secara offline maupun online.	0,15	3	0,45
5	Para barista sangat <i>friendly</i> terhadap customer.	0,25	4	1,00
<b>KELEMAHAN</b>				
1	Lokasi sudah termasuk strategis akan tetapi tertutup oleh bangunan lain sehingga tidak terlihat oleh para customer.	0,20	3	0,60
2	Para driver ojol yang berkumpul di depan Kuanto Coffee sangat mengganggu customer.	0,25	2	0,50
3	Tempat tidak terlalu luas.	0,20	3	0,60
	<b>TOTAL:</b>	0,65		1,70

Tabel 4. Analisa Strategis Faktor Eksternal

No.	Faktor Strategis Eksternal	Bobot	Rating	Skor
<b>PELUANG</b>				
1	Lokasi di pusat kuliner Jakarta Barat.	0,30	4	1,20
2	Target adalah para pelajar SMP hingga Mahasiswa.	0,15	3	0,45

3	Rasa yang enak dengan harga yang murah	0,20	3	0,60
	<b>TOTAL:</b>	0,65		2,25
<b>ANCAMAN</b>				
1	Banyaknya coffee shop di masa kini.	0,25	3	0,75
2	Produk banyak ditemukan di coffee shop lainnya.	0,20	3	0,60
3	Tempat kurang mendukung untuk <i>dine-in</i> .	0,15	4	0,60
	<b>TOTAL:</b>	0,60		1,95

Dapat disimpulkan hasil dari analisis diatas ialah:

- Strength: 3,85
- Weakness: 1,70
- Opportunity: 2,25
- Threats: 1,95

Tabel 5. Hasil Analisa Faktor Internal dan Faktor Eksternal

Faktor Internal	Faktor Eksternal
X = Strength – Weakness X = 3,85 – 1,70 X = 2,15	Y = Opportunity – Threats Y = 2,25 – 1,95 Y = 0,30



Gambar 3. Diagram Cartesius

Dapat diketahui bahwa di nilai Strength selisih nilai Weakness hasilnya adalah 2,15 (+) dan selisih nilai Opportunity dengan Threats adalah 0,30. Hasil dari kedua nilai tersebut dapat digambarkan menggunakan diagram cartesius yang didapatkan berupa Strategi Agresif yang berarti memanfaatkan kekuatan terhadap peluang yang ada.

B. Analisa Sistem Berjalan

Dalam analisa sistem berjalan ini, penulis juga melakukan analisa usulan dengan menggunakan metode PIECES. Menurut [6] kerangka ini dikenal dengan analisis PIECES, yang tiap hurufnya adalah kategori tersendiri. Kategori-kategori tersebut adalah (performance, information, economy, control, efficiency dan service). Berikut adalah hasil dari analisa PIECES:

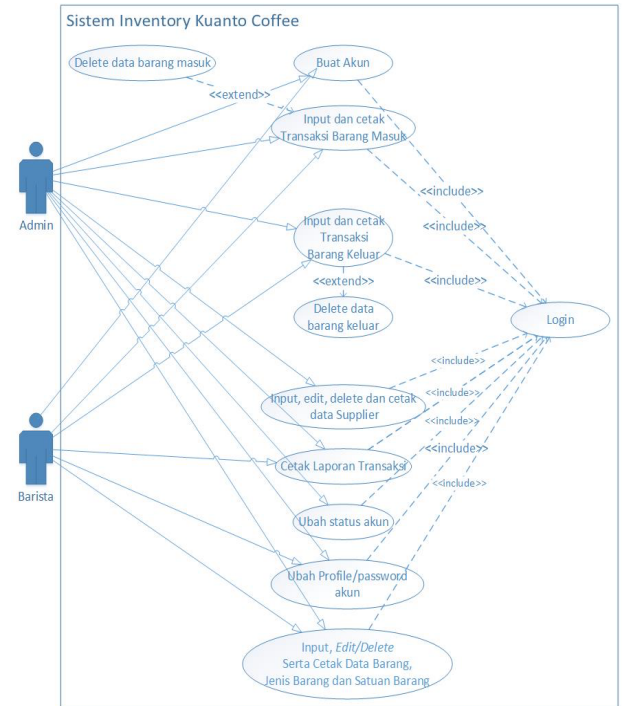
Tabel 6. Hasil Analisa PIECES

	Parameter	Hasil Analisa
P	Pembukuan	Pencatatan barang masuk dan barang keluar masih menggunakan manual seperti buku dan di rekap di google sheet secara manual dan membutuhkan waktu kurang lebih 1 jam untuk pembukuan.
I	Proses Pembukuan	Dikarenakan sistem inventory barang saat ini masih bersifat manual menggunakan buku, tentunya riskan terjadi kesalahan-kesalahan atau <i>human error</i> . Hal ini menyebabkan terjadinya kerugian dikarenakan informasi yang tidak valid.
E	Biaya	Sistem inventory manual yang digunakan saat ini memerlukan biaya untuk pembelian buku dan juga alat tulis untuk pembukuan. Dalam waktu jangka panjang tentunya ini akan sangat memakan biaya.
C	Keamanan Data	Dikarenakan sistem inventory masih manual dan menggunakan buku tentunya keamanan data-data transaksi tidak terjamin dikarenakan tidak ada file salinan dari data-data tersebut dan tentu saja riskan rusak.
E	Kecepatan Waktu	Selain membutuhkan waktu yang banyak untuk menginput data, tentunya juga membutuhkan waktu lain lagi untuk mengecek apakah data yang di input sudah sesuai. Jika data tidak sesuai laporan yang dihasilkan tentu akan kurang baik.

S	Pelayanan	Karena sistem bersifat manual dan memakan waktu yang lama, saat laporan terhadap atasan akan mengalami keterlambatan.
---	-----------	---

C. Perancangan Sistem

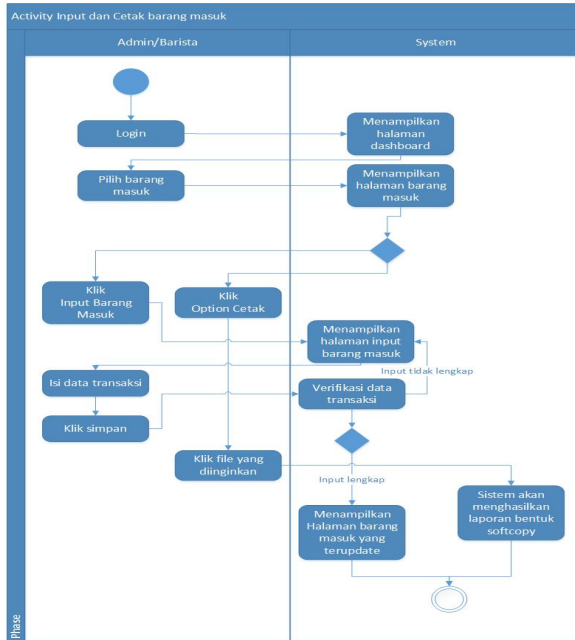
C.1. Usecase Diagram



Gambar 4. UseCase Diagram

Dapat disimpulkan dari gambar diatas bahwa diagram tersebut menjelaskan hubungan atau interaksi yang terjadi terhadap aktor dengan sistem.

C.2. Activity Diagram



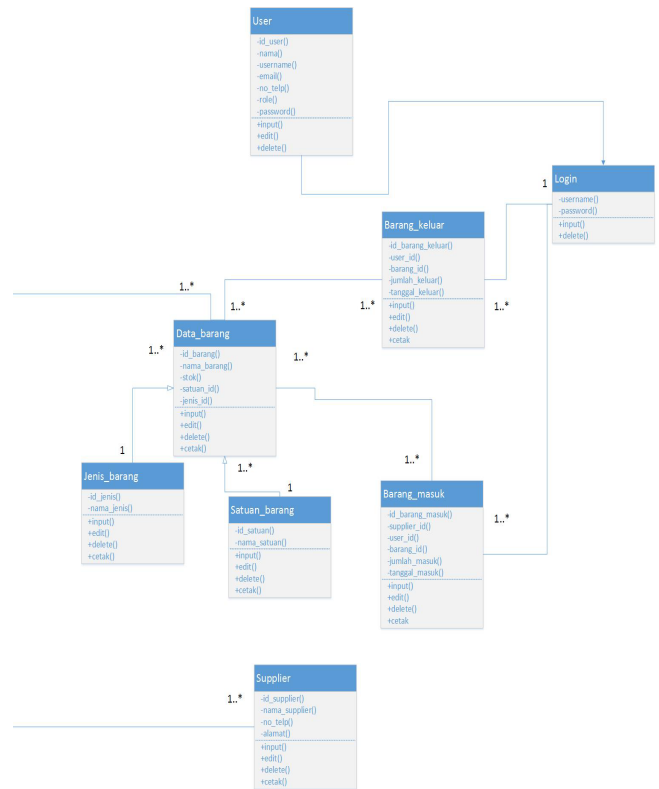
Gambar 5. Activity Diagram Transaksi Barang Masuk

Gambar diatas menjelaskan proses dari aktifitas input dan cetak transaksi barang masuk. Dimulai dari admin/barista melakukan login dan sistem akan menampilkan halaman dashboard. Lalu admin/barista dapat mengklik menu barang masuk dan sistem akan menampilkan halaman transaksi barang masuk. Admin/barista dapat memilih akan melakukan input transaksi atau cetak transaksi.

Jika memilih input transaksi barang masuk, sistem akan menghasilkan halaman input barang masuk. Admin/barista akan diarahkan untuk mengisi data transaksi lalu klik simpan. Sistem akan memverifikasi data yang di input. Jika data lengkap sistem akan menampilkan halaman transaksi barang masuk yang terupdate dan juga denan notif sukses, sebaliknya jika tidak lengkap sistem akan kembali ke halaman input dengan notifikasi gagal.

Jika memilih cetak laporan, admin/barista harus memilih bentuk file yang diinginkan. Lalu sistem akan mencetak softcopy nya sesuai file yang diinginkan. Cetak transaksi yang terdapat di menu ini berfungsi untuk mencetak transaksi yang sesuai dengan halaman, untuk detailnya atau laporan yang lebih rapih dan tersusun dapat menggunakan menu cetak laporan.

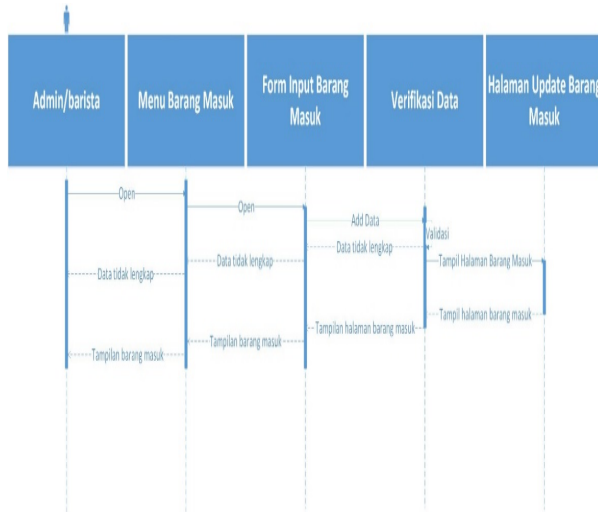
### C.3. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram

Pada Class Diagram di atas menjelaskan kelas-kelas yang terdapat pada sistem informasi inventory Kunto Coffee. Sebuah user tentunya harus melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses website. Tiap akun dapat melakukan banyak transaksi seperti transaksi barang masuk maupun keluar. Dalam banyak transaksi barang masuk maupun barang keluar terdapat banyak data barang yang masuk ke dalam transaksi tersebut. Di tiap barang terdapat pembagian seperti jenis dan satuan. Satu jenis dan satuan ini dapat digunakan oleh banyak barang. Sedangkan pada supplier, satu atau banyak supplier dapat memproduksi banyak barang. Untuk supplier hanya berlaku pada transaksi barang masuk.

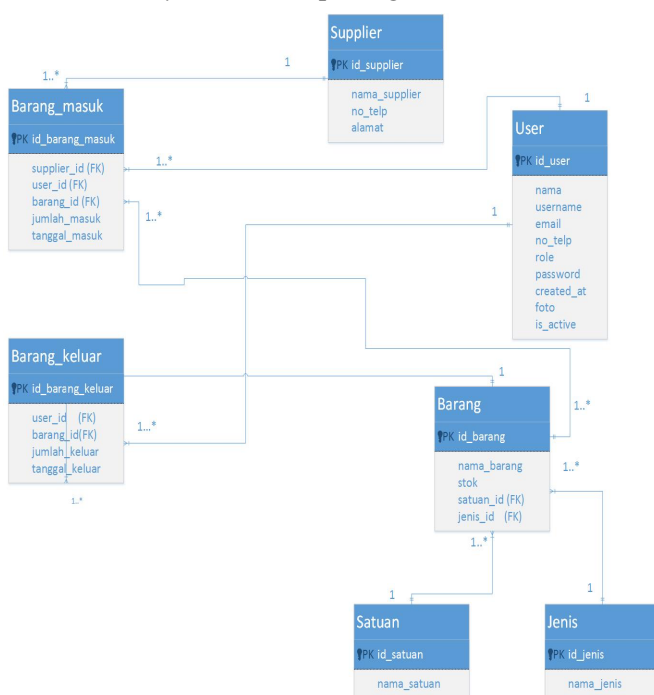
C.4. Sequence Diagram



Gambar 7. Sequence Diagram

Pada diagram diatas terdapat admin/barista serta 4 objek diantaranya yaitu menu barang masuk, form input barang masuk, verifikasi data serta halaman barang masuk terupdate. Admin/barista akan masuk ke menu barang masuk dan membuka form input barang masuk. Lalu mengisi data yang diminta untuk transaksi dan sistem akan memverifikasi apakah data sudah terinput dengan baik dan benar. Jika sudah sistem akan menampilkan kembali halaman transaksi barang masuk yang terupdate.

D. Entity Relationship Diagram



Gambar 8. ER Diagram

Pada ER Diagram diatas terdiri dari 7 entitas yaitu user, barang, satuan, jenis, supplier, barang\_masuk serta barang keluar. Tiap user dapat melakukan banyak transaksi barang masuk maupun barang keluar. Tiap barang dapat digunakan di banyak transaksi selama stok memenuhi. Satuan dan jenis dapat digunakan di banyak barang, begitupun juga tiap supplier yang dapat mengirimkan banyak barang. Saat user akan melakukan transaksi barang masuk, data barang dan supplier akan terpanggil otomatis ke transaksi barang masuk, sedangkan untuk transaksi barang keluar hanya data barang saja.

E. Pengujian/Testing

Untuk pengujian sistem informasi inventory Kunto Coffee yang telah dibuat, penulis melakukannya menggunakan “Blackbox Testing”. Menurut [7] Black Box Testing yaitu menguji desain dan kode program. Blackbox testing merupakan sebuah pengujian terhadap sistem untuk meneliti hasil input dan output pada sistem tanpa mengetahui struktur kode dari software[8].

Adapun pengujian sistem ini dilakukan oleh beberapa user lainnya seperti:

- a. Owner
- b. Kepala Operasional
- c. Staff Operasional
- d. Penulis
- e. Pembimbing

Berikut ini adalah hasil pengujian Blackbox Testing pada sistem informasi inventory Kunto Coffee halaman transaksi barang masuk:

Tabel 7. Tabel Pengujian dengan Blackbox Testing

No	Input Data	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian					Kesimpulan
			a	b	c	d	e	
1.	Klik Data Barang	Sistem akan menampilkan halaman utama data	✓	✓	✓	✓	✓	Valid



		barang.							
2.	Klik Tambah Barang	Sistem akan menampilkan halaman form tambah barang.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
3.	Nama Barang: Sirup Pisang  Jenis Barang: Sirup  Satuan Barang: Botol	Sistem akan menampilkan halaman utama data barang dengan notifikasi “SUCCES S! data berhasil disimpan”	✓	x	✓	✓	✓	✓	Tidak Valid
4.	Nama Barang:  Jenis Barang:  Satuan Barang:	Sistem akan menampilkan halaman form dengan notifikasi gagal seperti “The Nama Barang/Jenis Barang/Satuan Barang field is required.”	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
5.	Klik Ikon Edit	Sistem akan menampilkan halaman form edit dari data yang di klik.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
6.	Klik Ikon	Sistem akan menampilkan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
	Hapus	kan notifikasi seperti “Yakin ingin hapus?” Jika klik ya maka akan muncul halaman terupdate dengan notifikasi “SUCCES S! data berhasil dihapus.”.							
7.	Klik Jenis Barang	Sistem akan menampilkan halaman data jenis.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
8.	Klik Tambah Jenis	Sistem akan menampilkan halaman form tambah jenis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
9.	Nama Jenis: Bungkus	Sistem akan menampilkan halaman utama jenis barang dengan notifikasi “SUCCES S! data berhasil disimpan”	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
10.	Nama Jenis:	Sistem akan menampilkan halaman form tambah jenis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Valid

		dengan notifikasi gagal seperti “The Nama Jenis field is required.”						
11.	Klik Satuan Barang	Sistem akan menampilkan halaman data satuan.	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
12.	Klik Tambah Satuan	Sistem akan menampilkan halaman form tambah satuan.	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
13.	Nama Satuan : picies	Sistem akan menampilkan halaman utama satuan barang dengan notifikasi “SUCCES S! data berhasil disimpan”	x	✓	✓	✓	✓	Tidak Valid
14.	Nama Satuan:	Sistem akan menampilkan halaman form tambah Satuan dengan notifikasi gagal seperti “The Nama Satuan field is	✓	✓	✓	✓	✓	Valid
		required.”						
15.	Klik Ikon Cetak	Sistem akan otomatis mendownload softcopy data pada halaman tersebut.	✓	✓	✓	✓	✓	Valid

## V. SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa:

1. Website Inventory ini memudahkan para barista serta tim operasional Kuanto Coffee mencatat pembukuan untuk inventaris stock barang perharinya.
2. Website ini merupakan pelayanan inventaris stock barang dengan media internet yang dapat diakses di manapun dan kapanpun.
3. Website ini dikembangkan menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. MANURUNG, R. H. (2017). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BERBASIS WEB PADA PT INZIGN BATAM*. 13(3), 1576–1580.
- [2]. Abidilah, M. N. (2018). Implementasi Framework Codeigniter ( Ci ) Pada Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Meningkatkan Media Promosi Pada Cv Azharku Media Implementation of Framwork Codeigniter ( Ci ) in Information Systems of Product Ordering and Improvement of Promotional M. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, x(30), 1–10. <https://doi.org/10.25126/jtiik>
- [3]. Ii, B. A. B. (2015). Universitas Internasional Batam 2.2 Landasan Teori 2.2.1 Sistem. *Pendapat Para Ahli*, 5–11.
- [4]. Ii, B. A. B. (2013). *BAB II LANDASAN TEORI 2.1. Konsep Dasar Web*. 8–30. [https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/unduh/item/1302/File\\_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/unduh/item/1302/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf)
- [5]. Nurtanti, Y. (2017). Kajian Pererapan Sistem Informasi Akademik dengan Menggunakan Metode PIECES dalam Meningkatkan Kepuasan Civitas Akademika STIE-STMIK Insan

- Pembangunan. *Jurnal IPSIKOM*, 5(2), 1–18. <http://library.palcomtech.com/pdf/5617.pdf>
- [6]. Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode *Prototype* Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- [7]. Sukamto, & Salahudin, M. (2016). Teknologi Sistem Informasi. "*Rancang Bangun Website Pemesanan Tiket Dan Pengiriman Barang Pada CV. ALERYA TRAVEL*", 1–70.
- [8]. Setiawan, R. (2021). *Black Box Testing Untuk Menguji Preangkat Lunak*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>