

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN GUDANG MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010 DI PT. MITRADEKA MANDIRI BANDUNG

¹Yudhi Yanuar, ²Gilang Alwi Kusumah

Teknik Komputer ,Politeknik Piksi Ganesha

¹yudhiyanuar2010@gmail.com, ²gilangakusumah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem informasi persediaan gudang. Yang berfokus dalam bidang penjualan *spare part* motor dan mobil. Dimana data gudang menjadi sangat penting untuk mengetahui apakah persediaan barang masih ada atau sudah habis. Sistem Informasi Persediaan Gudang ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengolahan data arus barang, baik barang masuk maupun keluar. Sistem yang dibuat ini dimasukkan ke dalam software aplikasi yang disimpan secara terpusat dengan menggunakan database server MySQL. Sedangkan untuk desain antarmuka yang menghubungkan database dengan pengguna aplikasi menggunakan Microsoft Visual Studio 2010. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa aplikasi ini dapat meminimalisir kesalahan yang sering terjadi dan mengembangkan perusahaan ke arah yang lebih baik dalam proses pengolahan data di gudang.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Persediaan Gudang, Microsoft Visual Studio 2010, MySql.

Abstract

This research resulted in information system application of stock warehouse. Which focuses on sales of motorcycle and auto spare parts. Where the data warehouse becomes very important to know whether the stock of goods is still there or has run out. Warehouse Stock Information System aims to facilitate the processing of data flow of goods, both incoming and outgoing goods. This created system is incorporated into the application software that is centrally stored using the MySQL database server. As for the interface design that connects the database with the user application using Microsoft Visual Studio 2010. So it can be concluded, that this application can minimize errors that often occur and develop the company to a better direction in the data processing in the warehouse.

Keywords : Information System, Data Warehouse, Visual Studio 2010, MySql.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pada masa ini dan tingginya keinginan manusia untuk bekerja lebih efisien, keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara terkomputerisasi dapat memberikan kontribusi yang besar untuk kinerja suatu perusahaan. Jika dibandingkan dengan pengolahan data secara manual, pengolahan data yang terkomputerisasi memiliki beberapa kelebihan seperti, pengolahan data yang cepat dan akurat serta mendukung pengolahan data dalam skala yang besar.

PT. Mitradeka Mandiri adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang otomotif, dimana proses pengolahan data persediaan gudang *spare part* saat ini sudah

terkomputerisasi, akan tetapi sistem yang digunakan saat ini belum terdapat suatu sistem pemberitahuan bahwa persediaan *spare part* minim atau habis dan apabila seorang konsumen yang melakukan *service* harus mengganti komponen *spare part* sepeda motornya ketika barang tersebut kosong maka konsumen tersebut harus melakukan PO (Pemesanan Order) yang memakan waktu cukup lama karena perlu melakukan beberapa tahapan untuk proses pemesanan kepada distributor yang bersangkutan. Sedangkan seorang konsumen biasanya menginginkan pelayanan yang cepat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis mempunyai

sebuah gagasan untuk menganalisis suatu sistem informasi yang digunakan dalam sebuah Penelitian dengan judul

**“PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PERSEDIAAN GUDANG
MENGUNAKAN MICROSOFT
VISUAL STUDIO 2010 DI PT.
MITRADEKA MANDIRI BANDUNG”.**

Pokok Permasalahan

Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi di PT. Mitradeka Mandiri sebagai berikut :

- a. Proses pengolahan data belum terdapat suatu sistem yang memberitahukan persediaan minim atau habis.
- b. Proses input persediaan *spare part* di bagian gudang *spare part* sering terjadi permasalahan.
- c. Proses kedatangan *spare part* memakan waktu yang cukup lama apabila persediaan *spare part* diketahui telah habis, sehingga mengurangi kepuasan para konsumen yang memang menginginkan proses *service* dilaksanakan dalam waktu yang singkat.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, terdapat pula beberapa tujuan dan manfaat tersendiri, berikut uraiannya :

- a. Tujuan
Untuk menganalisis pengolahan data *spare part* di PT. Mitradeka Mandiri beserta masalah yang timbul dan upaya pemecahannya.
- b. Manfaat
 1. Bagi Penulis
Sebagai motivator untuk terus belajar dan berlatih agar dapat menghasilkan sesuatu yang berguna dan bermanfaat bagi orang banyak, penulis juga menambah pengalaman untuk bisa bersaing di dunia kerja.
 2. Bagi PT. Mitradeka Mandiri
Sebagai salah satu penggerak yang diharapkan mampu meningkatkan produktifitas dan kinerja di perusahaan.

3. Bagi Pembaca

Sebagai bahan bacaan yang bermanfaat dan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi siapa saja yang membacanya.

Kajian Teoritis

Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa *Latin* (*Systema*) dan bahasa Yunani (*Sustema*). Kata sistem banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari – hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal dan pada banyak bidang, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sistem merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Jika ditinjau dari sudut katanya, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan beberapa komponen atau objek yang bekerja sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode, prosedur, teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian Informasi

Secara Etimologi, kata informasi ini berasal dari kata bahasa Perancis kuno *informacion* (tahun 1387) mengambil istilah dari bahasa Latin yaitu *informationem* yang berarti “konsep, ide atau garis besar”. Informasi ini merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktifitas. Aktifitas dalam “pengetahuan yang dikomunikasikan”.

Pengertian Sistem Informasi

Secara umum sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang – orang, teknologi, prosedur – prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen pada kejadian – kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan

suatu dasar informasi untuk pengembalian keputusan.

Pengertian Gudang

Gudang merupakan suatu fasilitas yang berfungsi sebagai lokasi penyaluran barang dari supplier (pemasok), sampai ke *end user* (pengguna). Dalam praktik operasional setiap perusahaan cenderung memiliki suatu ketidakpastian akan permintaan. Hal ini mendorong timbulnya kebijakan dari perusahaan untuk melakukan sistem persediaan (*inventory*) agar permintaan dapat diantisipasi dengan cermat. Dengan adanya kebijakan mengenai *inventory* ini mendorong perusahaan untuk menyediakan fasilitas gudang sebagai tempat untuk menyimpan barang *inventory*.

a. Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (*Object Oriented Programming*). Dalam kerangka spesifikasi, UML (*Unified Modeling Language*) menyediakan model - model yang tepat, tidak mendua (ambigu) serta lengkap.

b. Pengertian SQLserver

Microsoft SQL Server merupakan sistem manajemen basis data relasional yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur *client server*. Fitur pada *Microsoft SQL Server* yaitu mempunyai kemampuan untuk membuat basis data *mirroring* dan *clustering*. *Microsoft SQL Server* juga mendukung SQL sebagai bahasa untuk memproses *query* ke dalam database dan kita tahu bahwa SQL ini sudah digunakan secara umum pada semua produk database server.

c. Microsoft Visual Studio 2010

Microsoft Visual Studio 2010 pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer. Dimana pengertian dari bahasa pemrograman itu

adalah perintah - perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas - tugas tertentu.

Microsoft Visual Studio 2010 (yang sering juga disebut dengan VB.Net 2010) selain disebut dengan bahasa pemrograman, juga sering disebut sebagai sarana (*tool*) untuk menghasilkan program - program aplikasi berbasis *windows*.

METODOLOGI

Metodologi Penelitian

Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian ada satu istilah lain yang erat kaitannya dengan dua istilah ini, yakni teknik yaitu cara yang spesifik dalam memecahkan masalah tertentu yang ditemukan dalam melaksanakan prosedur. Sedangkan penelitian atau riset berasal dari bahasa inggris, *research* yang berarti proses pengumpulan informasi dengan tujuan meningkatkan, memodifikasi atau mengembangkan sebuah penyelidikan atau kelompok penyelidikan. Pada dasarnya riset atau penelitian adalah setiap proses yang menghasilkan ilmu pengetahuan.

Dengan begitu dapat kita tarik kesimpulan bahwa metode penelitian adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk melakukan penelitian sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

- a. Pengamatan Langsung, teknik yang dilakukan dengan cara melakukan penelitian mengenai proses pengolahan data persediaan barang serta pembuatan laporan dan data – data yang mengalir di PT. Mitra deka Mandiri.
- b. Wawancara, yaitu dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan para pegawai yang bekerja di bagian gudang *spare parts*.
- c. Studi Pustaka, penulis mengambil landasan teori dari buku – buku ilmiah,

jurnal dan *website* yang *credible* serta kajian – kajian pustaka lainnya. Ketika mengambil definisi sistem, analisi, perancangan, pemodelan berorientasi objek, dan teori aplikasi yang digunakan langsung mengambil pengetiannya dari buku ilmiah yang bertemakan teknologi dan informasi, dan mengutip beberapa definisi dari buku – buku yang ada di perpustakaan kampus.

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak penulis menggunakan metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak dimana metode ini tidak hanya sekedar evolusi dalam dunia pengembangan perangkat lunak tetapi juga merevolusi metode pengembangan perangkat lunak yang lama yaitu sistem sekuensial yang biasa dikenal dengan nama SDLC (*System Development Life Cycle*)

1. Tools Analisis dan Perancangan

Beberapa tools yang akan dijelaskan merupakan komponen metode pengembangan sistem yang berurutan. Diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Usecase Diagram

Usecase diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Komponen *usecase diagram* terdiri dari : *Actor* (pemain), *Usecase* (apa yang dilakukan) dan penghubungnya yaitu *relation*.

b. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name*. Kelas - kelas yang ada pada struktur sistem

harus dapat melakukan fungsi - fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

c. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

d. Sequence Diagram

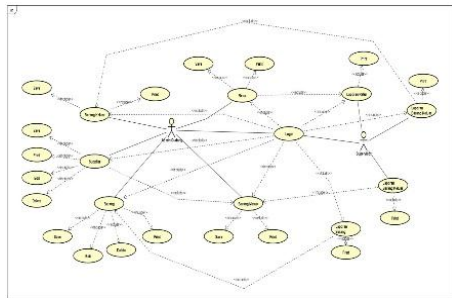
Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek - objek yang terlibat dalam sebuah *usecase* beserta metode - metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar sebanyak *usecase* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *usecase* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *usecase* yang ada maka diagram sekuen yang dibuat semakin banyak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Fungsional

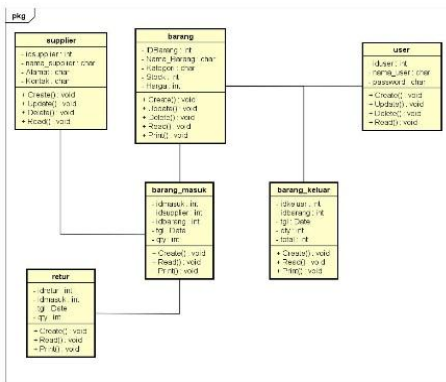
Untuk mencapai kecepatan sistem yang maksimal, pendalaman faktor – faktor masalah persepsional yang muncul dilapangan dan keseluruhan proses – proses yang dilakukan oleh sistem, maka lebih baik menggunakan data – data yang aktual yang telah dikumpulkan saat penelitian lapangan yang sudah di analisis sebelumnya dalam merancang sebuah sistem. Dalam UML, rancangan fungsional diaplikasikan menggunakan *Usecase* dan *Activity diagram*.

a. Usecase Diagram



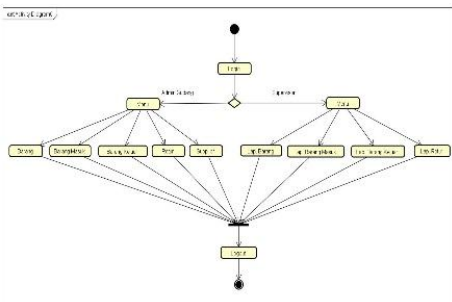
Sumber : Penulis (2017)

b. Class Diagram



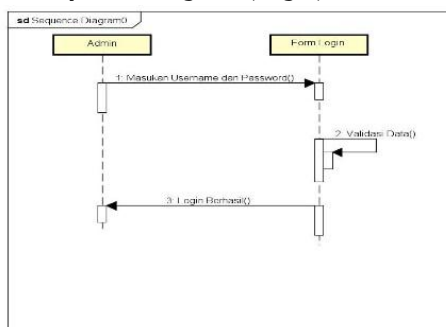
Sumber : Penulis (2017)

c. Activity Diagram



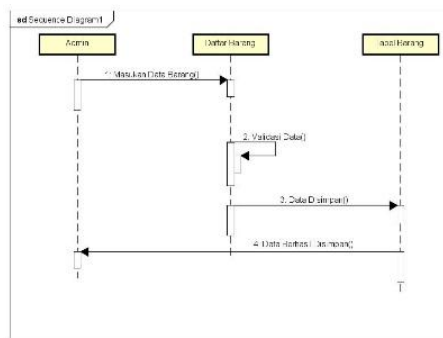
Sumber : Penulis (2017)

d. Sequence Diagram (Login)



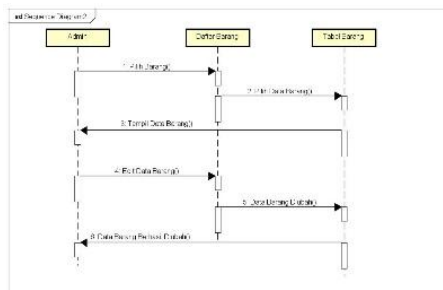
Sumber : Penulis (2017)

e. Sequence Diagram (Tambah Barang)



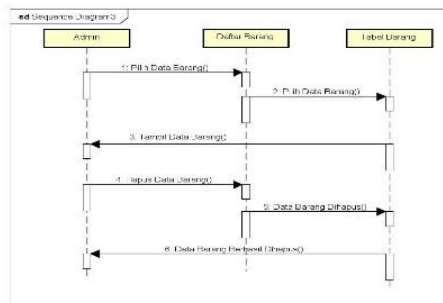
Sumber : Penulis (2017)

f. Sequence Diagram (Edit Barang)



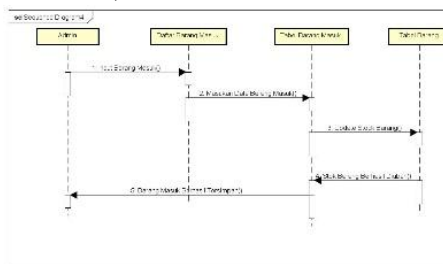
Sumber : Penulis (2017)

g. Sequence Diagram (Hapus Barang)



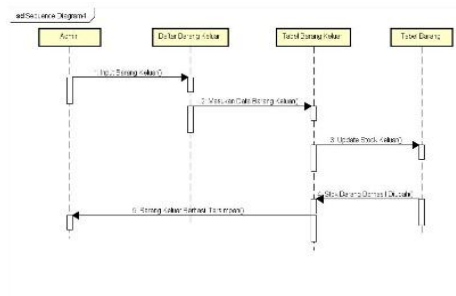
Sumber : Penulis (2017)

h. Sequence Diagram (Simpan Barang Masuk)



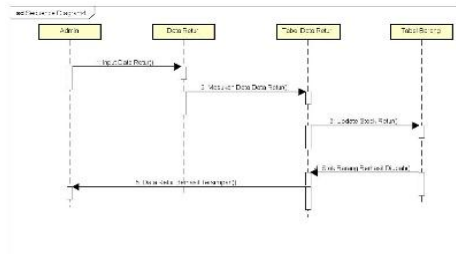
Sumber : Penulis (2017)

i. Sequence Diagram (Simpan Barang Keluar)



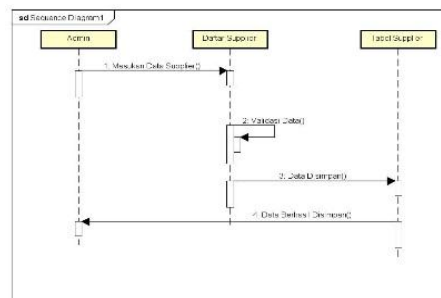
Sumber : Penulis (2017)

j. Sequence Diagram (Simpan Retur)



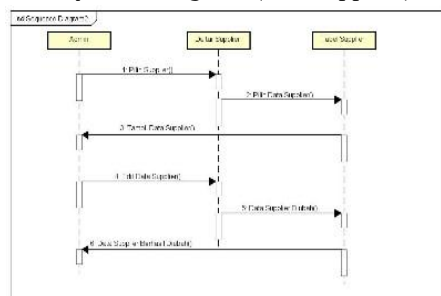
Sumber : Penulis (2017)

k. Sequence Diagram (Tambah Supplier)



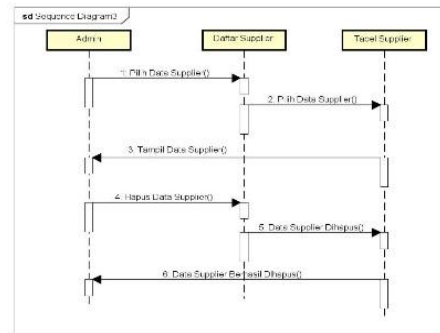
Sumber : Penulis (2017)

l. Sequence Diagram (Edit Supplier)



Sumber : Penulis (2017)

m. Sequence Diagram (Hapus Supplier)



Sumber : Penulis (2017)

Rancangan Basis Data

Rancangan basis data adalah perancangan data yang tersimpan dalam media penyimpanan dan perangkat lunak yang akan memanipulasi. Untuk mendukung perancangan antar muka, maka diperlukan data masukan maupun keluaran sebagai hasil interaksi sistem dengan pemakai, maka rekayasa perangkat lunak menyediakan basis data untuk penyimpanan data masukan dari pemakai.

a. Tabel User

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
iduser	int	-	Primary Key
username	varchar	35	
password	text	-	
hak_akses	varchar	15	

Sumber : Penulis (2017)

b. Tabel Barang

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
idbarang	int	-	Primary Key
namabarang	varchar	50	
kategori	varchar	35	
harga	int	-	
stok	int	-	
iduser	int	-	Foreign Key

Sumber : Penulis (2017)

c. Tabel Barang Masuk

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
idmasuk	int	-	Primary Key
idsupplier	int	-	Foreign Key
idbarang	int	11	Foreign Key
tgl	date	-	
qty	int	-	
status	varchar	20	
iduser	int	-	Foreign Key

Sumber : Penulis (2017)

d. Tabel Barang Keluar

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
idkeluar	int	-	Primary Key
idbarang	int	-	Foreign Key
tgl	date	-	
qty	int	-	
iduser	int	-	Foreign Key

Sumber : Penulis (2017)

e. Tabel Retur

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
idretur	int	-	Primary Key
idmasuk	int	-	Foreign Key
tgl	date	-	
keterangan	text	-	
iduser	int	-	Foreign Key

Sumber : Penulis (2017)

f. Tabel Supplier

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
idsupplier	int	-	Primary Key
namasupplier	varchar	50	
alamat	text	-	
kontak	varchar	20	
iduser	int	-	Foreign Key

Sumber : Penulis (2017)

Rancangan Masukan

Di rancangan masukan ini memberikan penjelasan mengenai masukan yang terjadi pada proses pengolahan data yang terjadi pada sistem.

a. Nama Masukan : Data Barang
 Fungsi : Sebagai data master barang
 Media : Komputer
 Frekuensi : Setiap ada perubahan data barang
 Keterangan : Admin gudang memasukan data master barang

b. Nama Masukan : Data Barang Masuk
 Fungsi : Sebagai data barang masuk
 Media : Komputer
 Frekuensi : Setiap ada perubahan data barang masuk
 Keterangan : Admin gudang memasukan data barang masuk

c. Nama Masukan : Data Barang Keluar
 Fungsi : Sebagai data barang keluar
 Media : Komputer
 Frekuensi : Setiap ada perubahan data barang keluar
 Keterangan : Admin gudang memasukan data barang keluar

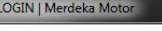
d. Nama Masukan : Data Retur
 Fungsi : Sebagai data retur
 Media : Komputer
 Frekuensi : Setiap ada barang retur
 Keterangan : Admin gudang memasukan data barang retur

Rancangan keluaran menjelaskan mengenai keluaran dari hasil proses data masukan sebelumnya.

- | | |
|------------------|----------------------|
| d. Nama Keluaran | : Laporan Retur |
| Fungsi | : Untuk mengetahui |
| Media | : jumlah barang |
| Frekuensi | : retur Kertas |
| | Per periode |
| Keterangan | : (sesuai kebutuhan) |
| | Admin gudang |
| | mencetak |
| | laporan barang |

Implementasi sistem dilakukan dengan menggunakan aplikasi microsoft visual studio 2010. Implementasi antarmuka sistem merupakan penerapan perancangan dialog layar dari rancangan antarmuka yang telah dibuat sebelumnya.

Adapun implementasi antarmuka dari perangkat lunak sistem yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

- 

[illegible]

72

DATA BARANG
MERDEKA MOTOR

Nama Barang: Harga Barang:

Kategori: Stok Barang:

SAVE EDIT DELETE REFRESH CLOSE

Nama Barang	Kategori	Harga	Stok
Carburetor	Sparepart	500.000	5
Cylinder Head	Sparepart	700.000	1
Oil Brake	Sparepart	100.000	0
Carburetor	Sparepart	50.000	0
Sparepart	Sparepart	150.000	0
Air Filter	Sparepart	30.000	0
Cash Cleaner	Modifikasi	75.000	0
Oil Brake Fluid	Modifikasi	30.000	0

Sumber : Penulis (2017)

c. Form Supplier

DATA SUPPLIER
MERDEKA MOTOR

Nama Supplier: Alamat: Kontak:

SAVE EDIT DELETE REFRESH CLOSE

Nama Supplier	Alamat	Kontak
PT. Mitra Adiknya Mandiri	Jl. Raya Cendek No. 30 B Bandung	021 970044

Sumber : Penulis (2017)

d. Form Barang Masuk

INPUT BARANG MASUK

Tanggal: 2017/06/19 ID Supplier: ID Barang: Qty: 0

SAVE CANCEL CLOSE

Tanggal	ID	Supplier	Nama Barang	QTY
14/06/2017	34	PT. Daya Adiknya Mandiri	Carburetor	5
14/06/2017	35	PT. Daya Adiknya Mandiri	Cylinder Head	2
14/06/2017	36	PT. Daya Adiknya Mandiri	Air Filter	12

Sumber : Penulis (2017)

e. Form Barang Keluar

INPUT DATA BARANG KELUAR

Tanggal: 2017/06/19 ID Barang: Qty:

SAVE CANCEL CLOSE

Tanggal	ID	Nama Barang	QTY
10/5/2017	7	Cylinder Head	1
10/5/2017	8	Disc Brake	1
13/5/2017	9	Disc Brake	1
13/5/2017	10	Disc Brake	2
13/5/2017	11	Disc Brake	2
24/5/2017	12	Cylinder Head	1
26/5/2017	13	Cylinder Head	3
26/5/2017	14	Cylinder Head	3
26/5/2017	15	Cylinder Head	1
05/6/2017	16	Disc Brake	2

Sumber : Penulis (2017)

f. Form Retur Barang

Input Retur Barang

ID Masuk: Tanggal:

Nama Barang: Supplier:

Qty: Keterangan:

RETUR CANCEL

Sumber : Penulis (2017)

g. Form Laporan Persediaan Barang

PT. MITRADEKA MANDIRI
LAPORAN STOCK BARANG

ID Barang	Nama Barang	Kategori	Harga	Stock
2	Carburetor 94-0	Sparepart	2.000.000	1
3	Oil Choke K.11 Honda	Sparepart	2.200.000	6
5	Headlamp	Modifikasi	50.000	10
6	Shockbreaker	Sparepart	40.000	6
7	Shockbreaker	Sparepart	275.000	6
8	Swing	Sparepart	55.000	6
9	Headlight	Sparepart	500.000	100%

Sumber : Penulis (2017)

h. Form Laporan Barang Masuk

PT. MITRADEKA MANDIRI
Laporan Data Barang Masuk

Tanggal	ID Masuk	Nama Barang	QTY (gros)	Supplier
14/06/2017	34	Carburetor	5	PT. Daya Adiknya Mandiri
14/06/2017	35	Cylinder Head	2	PT. Daya Adiknya Mandiri
14/06/2017	36	Air Filter	12	PT. Daya Adiknya Mandiri

Sumber : Penulis (2017)

i. Form Laporan Barang Keluar

PT. MITRADEKA MANDIRI
Laporan Data Barang Keluar

Tanggal	ID Keluar	Nama Barang	QTY
10/5/2017	7	Disc Brake	2
10/5/2017	8	Cylinder Head	1

Sumber : Penulis (2017)

j. Form Laporan Retur Barang

Sumber : Penulis (2017)

Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan bagian dari yang terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak, pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis perancangan dari perangkat lunak.

Pengujian ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian ini mengedepankan aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak, pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang.
- Kesalahan *interface*.
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database.
- Kesalahan kinerja.
- Inisialisasi dan terminasi.

Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian *Black Box* pada sistem informasi gudang berdasarkan *test case* yang disediakan.

Nama Form	Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Login User	Validasi login sukses	Muncul form menu utama	Berhasil
	Validasi login gagal	Muncul pesan gagal	Berhasil
Login Supervisor	Validasi login sukses	Muncul form menu supervisor	Berhasil
	Validasi login gagal	Muncul pesan gagal	Berhasil
Menu Utama	Klik Barang	Muncul form Barang	Berhasil
	Klik Supplier	Muncul form Supplier	Berhasil
	Klik Barang Masuk	Muncul form Barang Masuk	Berhasil
	Klik Barang Keluar	Muncul form Barang Keluar	Berhasil
	Klik Retur Barang	Muncul form Retur Barang	Berhasil
	Klik Laporan Persediaan Barang	Muncul form Laporan Persediaan Barang	Berhasil

	Klik Laporan Barang Masuk	Muncul form Laporan Barang Masuk	Berhasil
Nama Form	Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
	Klik Laporan Barang Keluar	Muncul form Laporan Barang Keluar	Berhasil
	Klik Laporan Retur Barang	Laporan Retur Barang	Berhasil
	Klik Logout	Keluar dari menu utama	Berhasil
Barang	Klik save	Simpan data ke dalam database	Berhasil
	Klik edit	Edit data dalam database	Berhasil
	Klik delete	Hapus data dari database	Berhasil
	Klik refresh	Kosongkan data form	Berhasil
	Klik close	Tutup form	Berhasil
Supplier	Klik save	Simpan data ke dalam database	Berhasil
	Klik edit	Edit data dalam	Berhasil

		database	
	Klik delete	Hapus data dari database	Berhasil
Nama Form	Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
	Klik refresh	Kosongkan data form	Berhasil
	Klik close	Tutup form	Berhasil
Barang Masuk	Klik save	Simpan data ke dalam database	Berhasil
	Klik cancel	Kosongkan form	Berhasil
	Klik close	Tutup form	Berhasil
Barang Keluar	Klik save	Simpan data ke dalam database	Berhasil
	Klik cancel	Kosongkan form	Berhasil
	Klik close	Tutup form	Berhasil
Retur Barang	Klik Retur	Simpan data ke database	Berhasil
	Klik Cancel	Tutup form	Berhasil
Laporan Persediaan Barang	Klik laporan persediaan barang	Menampilakan form laporan persediaan barang	Berhasil
Laporan Barang Masuk	Klik laporan barang	Menampilkan form laporan	Berhasil

	masuk	barang masuk	
Laporan Barang Keluar	Klik laporan barang keluar	Menampilkan form laporan barang keluar	Berhasil
Nama Form	Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Laporan Retur Barang	Klik laporan retur barang	Menampilkan form laporan retur barang	Berhasil
Menu Supervisor	Klik save	Simpan data ke dalam database	Berhasil
	Klik edit	Edit data dalam database	Berhasil
	Klik delete	Hapus data dari database	Berhasil
	Klik refresh	Kosongkan data form	Berhasil
	Klik close	Tutup form	Berhasil

Sumber : Penulis (2017)

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan identifikasi masalah serta pembahasan tentang tujuan dari sistem informasi yang dianalisis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem informasi persediaan gudang di PT. Mitradeka Mandiri Bandung yang sedang berjalan saat ini masih banyak yang tidak sesuai dengan prosedur yang diinginkan perusahaan.
- Masalah yang sering terjadi di sistem informasi persediaan gudang di PT. Mitradeka Mandiri Bandung adalah hilangnya beberapa *spare parts* dokumen

maupun *delivery order* yang mengganggu kinerja petugas gudang itu sendiri.

- Sistem informasi gudang yang saat ini berjalan menghasilkan data – data yang menjadi kurang akurat sehingga mempersulit dalam setiap proses yang ada di dalam gudang itu sendiri.

4. Saran

Untuk menjaga agar sistem yang baru dapat berjalan dengan optimal, penulis memberikan saran sebagai berikut :

- Mempersingkat prosedur atau proses penginputan barang yang masuk dan retur agar proses persediaan gudang menjadi lebih cepat dan akurat.
- Dibuatkan jadwal untuk mengontrol sistem informasi persediaan gudang agar kondisi aplikasi tetap sesuai dengan kebutuhan dan memungkinkan untuk lebih dipermudah.
- Diberikannya *training* kepada karyawan atau pegawai yang akan menggunakan sistem yang baru ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Gordon, Davis (1999), **Sistem Informasi Manajemen**, Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta.
- Hartono, Jogiyanto (1994), **Sistem Teknologi Informasi**, Andi, Yogyakarta.
- Jatnika, Hendra (2012), **Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer**, Andi, Yogyakarta.
- <http://informatika.web.id/pengertian-uml.htm>, diakses pada hari Jumat tanggal 26 Januari 2017 pukul 20:00 WIB.
- <http://www.kajianpustaka.com/2016/04/pengertian-tujuan-dan-manfaat-gudang.html>, diakses pada hari Jumat tanggal 26 Januari 2017 pukul 21:00 WIB.
- <http://www.teorikomputer.com/2015/10/pengertian-microsoft-sql-server-beserta.html>, diakses pada hari Senin tanggal 30 Januari 2017 pukul 19:00 WIB.
- <http://www.termasmedia.com/65-pengertian/69-pengertian-database.html>, diakses pada hari Minggu tanggal 29 Januari 2017 pukul 18:30 WIB.
- <https://nurliana23.wordpress.com/2014/12/14/class-diagram-pengertian-penjelasan-dan-relasi/>, diakses pada hari Minggu tanggal 29 Januari 2017 pukul 19:00 WIB.

