

Perancangan Sistem Informasi Pada UMKM Ikan Hias Nusatic

Hilmy Adhiansyah¹, Sukanta²

^{1,2}Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Singaperbangsa Karawang
E-mail: ¹muhammad.hilmy18186@student.unsika.ac.id, ²sukanta@staff.unsika.ac.id
Corresponden Author: Muhammad.hilmy18186@student.unsika.ac.id

Diterima Redaksi: 22 November 2022 Revisi Akhir: 07 Juni 2023 Diterbitkan Online: 19 Juli 2023

Abstrak – Dalam dunia usaha perdagangan yaitu usaha penjualan suatu produk banyak di temukan kendala - kendala dalam mengolah data seperti pemasukan dan pengeluaran barang karena masih ada saja perusahaan yang menggunakan sistem manual belum terkomputerisasi, maka sistem pengolahan data dalam dunia usaha saat ini merupakan salah satu permasalahan yang sangat dominan dalam bidang usaha yang bergerak dalam jasa pelayanan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pengambilan keputusan, sehingga dapat memanfaatkan biaya, tenaga, dan waktu yang lebih efektif dan efisien pada UMKM Nusatic. Dengan menggunakan metode prototype untuk merealisasikan model perangkat lunak yang diinginkan, Aplikasi ini dapat mempermudah kegiatan administrasi yang meliputi data penjualan, data pembelian, serta pengiriman secara bertahap mulai dari proses registrasi hingga transaksi pembayaran.

Kata Kunci — UMKM Nusatic, Aplikasi, Efektif, Efisien, Prototype.

Abstract – In the trading business world, namely the business of selling a product, many obstacles are found in processing data such as incoming and outgoing goods, because there are still companies that use manual systems that have not been computerized, the data processing system in the business world today is one of the most dominant problems in the business sector engaged in community services. This research aims to simplify the decision-making process so that it can utilize more effective and efficient cost, effort, and time in Nusatic UMKM. By using the prototype method to realize the desired software model, this application can simplify administrative activities which include sales data, purchasing data, and delivery in stages starting from the registration process to payment transactions.

Keywords — Nusatic UMKM, Software, Effective, Efficient, Prototype.



1. PENDAHULUAN

Potensi sumber daya alam dan klimatologi Indonesia sangat cocok untuk pengembangan berbagai macam sektor usaha agribisnis, termasuk salah satunya adalah sektor perikanan. Salah satu potensi sektor perikanan yang memiliki keunggulan kompetitif untuk menggerakkan perekonomian nasional adalah komoditas ikan hias, baik ikan hias air laut maupun air tawar, karena sangat potensial sebagai sumber pendapatan masyarakat dan penghasil devisa negara. Budidaya ikan hias ternyata mampu memberikan kehidupan bagi banyak orang yang menekuninya. Selain orang suka akan keindahan ikan hias, banyak pula orang yang menggantungkan hidupnya dari membudidayakan dan memasarkan ikan hias yang jenisnya bermacam-macam. Tak jarang beberapa petani yang semula menekuni budidaya ikan konsumsi seperti ikan lele, ikan nila, guramih dan lain sebagainya beralih menekuni budidaya ikan hias. Semua itu dilakukan karena peluang usaha dan potensi ekonomis budidaya ikan hias lebih menggiurkan dibandingkan dengan ikan konsumsi. Dengan pola pemeliharaan dan pemberian makanan yang hampir sama dengan ikan konsumsi, budidaya ikan hias mampu menghasilkan pemasukan yang lebih besar karena harga ikan hias lebih mahal. Kunci membudidayakan ikan hias adalah telaten dan senang di dalam memeliharanya.

Pada era informasi saat ini segala jenis bisnis apalagi di bidang perdagangan dan penjualan sangatlah kompetitif, persaingan antar perusahaan tidak dapat dihindari. Untuk itu, setiap perusahaan berusaha meningkatkan kinerja perusahaannya dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan membuat sistem informasi yang terkomputerisasi untuk mengelola bisnisnya. Sistem ini akan membuat bagian yang terlibat dalam pengelolaan

bisnis menjadi tersambung sehingga mempermudah dan mempersingkat pekerjaan dengan hasil lebih detail dan tersusun rapi

Sistem informasi penjualan ikan hias pada Toko ikan hias Nusatic Karawang yang masih menggunakan sistem manual ingin diubah menjadisisistem komputerisasi. Komputer sebagai salah satu teknologi yang di harapkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan di lengkapi piranti pendukung lainnya sehingga tidak hanya berfungsi sebagai mesin ketik, tetapi juga sebagai alat pengolah data yang mempunyai produktifitas yang tinggi. Jika ditinjau saat ini, perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan sangat membutuhkan komputer untuk mengolah data agar segala kebutuhan informasi dapat di sajikan dengan cepat, tepat, dan akurat.

Dalam dunia usaha perdagangan yaitu usaha penjualan suatu produk banyak di temukan kendala - kendala dalam mengolah data seperti pemasukan dan pengeluaran barang karena masih ada saja perusahaan yang menggunakan sistem manual belum terkomputerisasi, maka sistem pengolahan data dalam dunia usaha saat ini merupakan salah satu permasalahan yang sangat dominan dalam bidang usaha yang bergerak dalam jasa pelayanan masyarakat. Keberadaan komputer sebagai sarana untuk membantu dalam beraktifitas saat ini bukanlah suatu hal yang baru, tetapi sudah lazim di gunakan. Dengan segala keunggulan yang di miliki komputer di rasa sangat berperan bagi suatu perusahaan dalam melakukan aktifitas pemrosesan data sehingga di peroleh hasil yang maksimal. Dengan tersajinya informasi yang cepat maka akan mempercepat dan mempermudah proses pengambilan keputusan, sehingga dapat memanfaatkan biaya, tenaga, dan waktu yang lebih efektif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Sumber Data

Sumber data berasal dari UMKM Nusatic Karawang, informasi yang diperoleh untuk mendapatkan hasil penelitian ini diambil dari data yang diperoleh dari bagian admin, dan owner dari UMKM Nusatic Karawang. Dengan syarat dan ketentuan yang telah ditentukan oleh perusahaan.

2.2. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah suatu kegiatan mengumpulkan informasi tentang topik atau masalah yang menjadi pokok penelitian. Studi Perpustakaan penelitian ini dilakukan di beberapa buku, karya pencarian akademik, tesis dan browsing desain di internet.

2.3. Studi Lapangan

1. Observasi

Observasi adalah sarana atau metode pengumpulan informasi atau data yang diperoleh dengan observasi dan secara sistematis merekam fenomena yang diamati. Hasil observasi digunakan penulis untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan Data dikumpulkan melalui tanya jawab antara pewawancara dan responden. Kegiatan wawancara ini di lakukan dengan pegawai dan owner UMKM Nusatic.

2.4. Model Prototype

Penelitian ini dilakukan dengan pemodelan prototype hal ini digunakan karena model prototype cepat dalam pengembangannya, yaitu, dengan merealisasikan model perangkat lunak yang diinginkan, model perangkat lunak tersebut kemudian dievaluasi dan diperbaiki. Jika dirasa cocok maka software akan segera diproduksi, sedangkan jika masih ada kekurangan akan dilakukan perbaikan. Adapun dalam pengembangannya model prototype menggunakan tahap siklus sebagai berikut:

1. Komunikasi

Pada tahap ini, terjadi pertemuan dengan pelanggan untuk menjelaskan spesifikasi kebutuhan yang diketahui pada saat ini.

2. Perencanaan secara cepat

Hasil tahap pertama menjadi dasar ide (konsep) pemodelan dalam bentuk “rancangan cepat”.

3. Modelling Quick Design

Pada tahap ini pemodelan dari rencana sebelumnya dilakukan dengan menggunakan beberapa pemodelan berorientasi objek dengan menggunakan tools UML.

4. Pembuatan Prototype

Pada fase ini, Rancangan cepat menjadi dasar untuk mulai membangun prototipe, misalnya untuk desain antarmuka pengguna atau format layar.

5. Complete Software

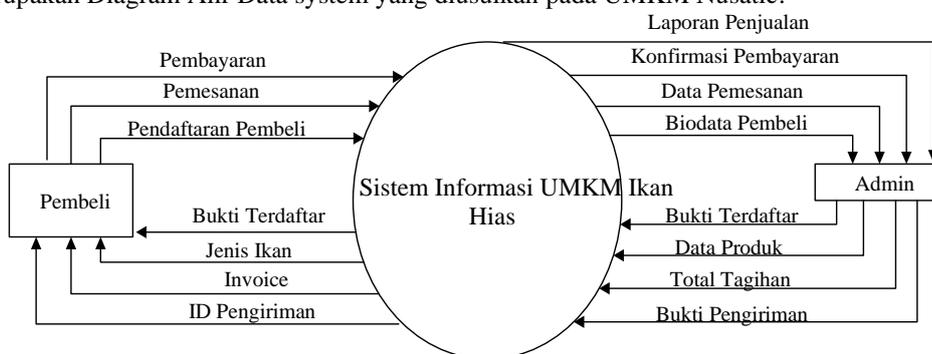
Prototipe yang telah selesai dievaluasi, kemudian umpan balik diberikan untuk meningkatkan spesifikasi persyaratan. Setelah pengguna menerima (berhasil menyelesaikan persyaratan yang diajukan), pengguna dapat menggunakan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Diagram Alir Data

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem dimana data disimpan proses apa yang menghasilkan data tersebut [1]. Menurut Wijaya dalam [2], Data flow Diagram merupakan gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam obyek kemudian melewati suatu proses yang mentransformasikan ke tujuan yang lain, yang ada pada objek lain.

DFD digambarkan mulai dari level 0, level 1 hingga level 2. DFD level 0 berada di tingkatan paling tinggi, yang menjelaskan satu lingkaran besar yang mewakili sistem yang berinteraksi dengan eksternal entitas [3]. Berikut merupakan Diagram Alir Data system yang diusulkan pada UMKM Nusatic:



Gambar 1. Diagram Alir Data UMKM Nusatic

Gambar 1 menunjukkan DFD level 0, yang menggambarkan seluruh entitas berinteraksi dengan sistem. Pada DFD menunjukkan aliran data masuk dari entitas ke sistem dan aliran data keluar dari sistem menuju entitas.

3.2. Entitas, Atribut dan Primary Key

1. Entitas

Entity adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya) [4]. Entitas adalah objek yang keberadaannya dapat dibedakan dari objek yang lainnya. Entitas ini dapat bersifat nyata dan abstrak, seperti orang, benda, tempat kejadian dan konsep. Setiap Entitas memiliki karakteristik khusus yang disebut Attribute [5].

2. Atribut

Ciri umum semua atau sebagian besar instansi pada entitas tertentu. Sebutan lain pada atribut adalah properti, elemen data, dan field. Misalnya nama, alamat, nomor pegawai, dan gaji adalah atribut entitas pegawai. Sebuah atribut atau kombinasi atribut mengidentifikasi satu dan hanya satu instansi suatu entitas disebut kunci utama atau pengenal. Misalnya nomor pegawai adalah kunci utama untuk pegawai [6].

3. Primary Key

Fungsi primary key adalah sebagai kunci utama yang akan mengidentifikasi baris data dalam sebuah relasi table [7].

Tabel 1. Entitas, Atribut dan Primary Key

Entitas	Atribut	Deskripsi
Admin	id_admin	id_admin sebagai <i>primary key</i> pada entitas admin
	nama_admin	Entitas admin berfungsi untuk menerima atau menyimpan
	password	data konfirmasi pembayaran, data penjualan, data pemesanan, data ikan, data pembeli, dan

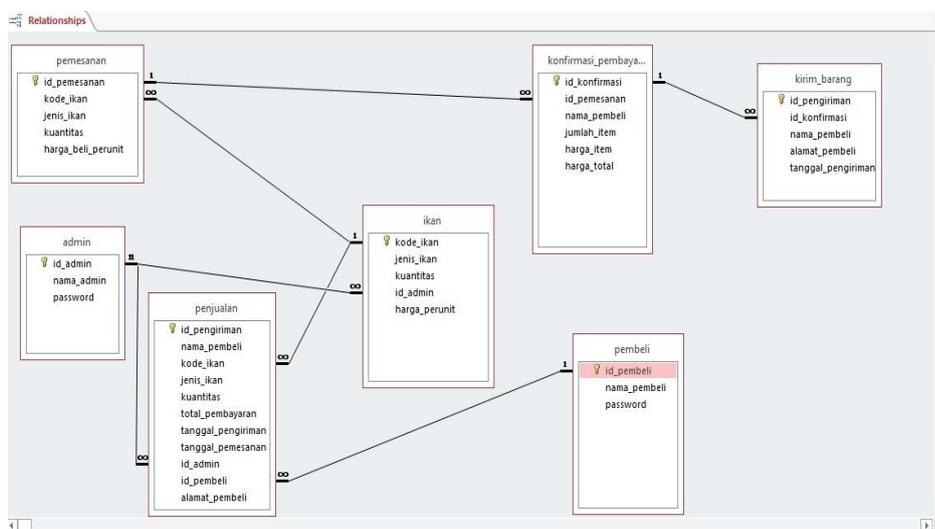
		data konfirmasi pembayaran
	id_pengiriman	id_transaksi sebagai <i>primary key</i> pada entitas penjualan
	kode_ikan	entitas penjualan
	jenis_ikan	berfungsi untuk
	kuantitas	menyimpan
Penjualan	total_pembayaran	
	tanggal_pengiriman	
	tanggal_pemesanan	data transaksi
	id_admin	
	id_pembeli	
	alamat_pembeli	yang dilakukan pembeli terhadap pemesanan ikan hias selain itu menyimpan harga jual perunit ikan hias
	kode_ikan jenis_ikan kuantitas id_admin harga_perunit	kode_ikan sebagai <i>primary key</i> pada entitas Ikan entitas ikan berfungsi untuk menyimpan data jumlah stok ikan, jenis ikan yang akan dipesan
Ikan	id_pemesanan kode_ikan jenis_ikan kuantitas harga_beli_perunit	id_pemesanan sebagai <i>primary key</i> pada entitas pemesanan entitas pemesanan berfungsi untuk menyimpan data informasi pemesanan oleh pembeli terhadap ikan hias yang dipesan
Pemesanan		
	id_pembeli nama_pembeli password	id_pembeli sebagai <i>primary key</i> pada entitas pembeli
Pembeli		entitas pembeli berfungsi untuk menyimpan data-data konsumen yang melakukan pemesanan ikan hias
	id_konfirmasi	
Konfirmasi_pembayaran	id_transaksi nama_pembeli jumlah_item harga_item harga_total	id_konfirmasi sebagai <i>primary key</i> pada entitas konfirmasi_pembayaran entitas konfirmasi_pembayaran berfungsi sebagai

		informasi pemberitahuan pembeli terhadap pemesanan ikan hias apabila sudah melakukan pembayaran sesuai dengan harga, jenis, jumlah ikan yang dipesan
	id_pengiriman	id_pengiriman sebagai <i>primary key</i> pada entitas kirim_barang entitas kirim_barang berfungsi sebagai informasi pemberitahuan terhadap transaksi yang telah dilakukan yang kemudian barang (ikan hias) akan dikirim ke alamat yang sudah ditentukan oleh pembeli
Kirim_barang	id_konfirmasi nama_pembeli alamat_pembeli	
	tanggal_pengiriman	

Tabel 1 menunjukkan table entitas yang terdiri dari admin, penjualan, ikan, pemesanan, pembeli, konfirmasi pembayaran dan kirim barang yang masing – masing dilengkapi atribut dan primary key.

3.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah pendekatan model teknis yang menyatakan atau menggambarkan hubungan dari suatu model. Dari hubungan ini, dikatakan bahwa ERD menunjukkan objek data (entitas) dan hubungan, berada di entitas terakhir yang digambarkan secara detail pada gambar berikut.



Gambar 2. ERD Sistem Informasi UMKM Ikan Hias Nusatic Karawang

Gambar 2 menunjukkan relasi, relasi adalah hubungan antara entitas yang berbeda. Entitas dalam ERD ini adalah admin, penjualan, ikan, pemesanan, pembeli, konfirmasi pembayaran dan kirim barang. Dalam mendesain database setiap entitas memiliki primary key yaitu atribut yang bernilai unik, contohnya entitas admin dan pembeli yang memiliki id admin dan id pembeli sebagai primary key, artinya id admin dan id pembeli setiap admin dan pembeli tidak ada yang sama yang disebut bernilai unik. Setiap relasi memiliki kardinalitas yaitu, jumlah himpunan relasi antara entitas yang berbeda. Relasi antara admin dan penjualan memiliki kardinalitas many to many artinya lebih dari satu admin dapat mengajukan banyak penjualan.

3.4. Rancangan Input

Masukan (*input*) merupakan awal dimulainya proses informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi .transaksi. Apabila sampah yang masuk maka sampah pula yang akan keluar (*garbage in garbage out*). Oleh karena itu desain *input* harus benar-benar menerima input bukan sampah. Desain *input* terinci dimulai dari desain

dokumen dasar sebagai penangkap *input* yang pertama kali. Jika dokumen dasar tidak didesain dengan baik, kemungkinan input yang tercatat dapat salah bahkan kurang atau berlebihan. Perancangan alat pemasukan data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan laporan yang diinginkan dalam pengambilan keputusan [8].

Rancangan input merupakan bentuk tampilan layar di monitor yang berguna sebagai media interaksi antara user dengan sistem, proses ini terdiri dari proses pemasukan data kedalam sistem dan oleh sebab itu rancangan input harus dibuat sebaik mungkin agar lebih memudahkan user proses penginputan data [9].

Masukan (*input*) merupakan awal dimulainya proses pengolahan data. Bahan mentah dari informasi merupakan data yang muncul/terjadi dari berbagai (seluruh) transaksi yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang. Data-data transaksi akan menjadi masukan bagi sistem informasi. Hasil dari sistem informasi yang diperoleh tidak akan menyimpang dari data yang dimasukkan. Kualitas masukan menentukan kualitas keluaran. Sampah yang masuk, sampah juga yang akan keluar (*garbage in garbage out*).

Supaya tidak dihasilkan sampah, maka data masukan pun harus dibuat sedemikian rupa sehingga bukan merupakan sampah, sehingga dalam pembuatan rancangan masukan, formulir data masukan tersebut harus dibuat sedemikian rupa, sehingga tidak menerima *input* (masukan) berupa sampah.

Berikut merupakan hasil rancangan input yang telah dibuat:

- a. Rancangan input formulir pemesanan ikan

Gambar 3 pada Rancangan formulir pemesanan ikan ini terdapat pengisian nama pembeli, jenis ikan, quantity, harga per pcs dan juga alamat pembeli yang kemudian menjadi data pesanan.

Gambar 3. Rancangan input formulir pemesanan ikan

- b. Rancangan input Formulir Tambah Admin

Untuk formulir tambah admin ini terdapat tampilan administrator dengan menginput username, dan juga password, gambar 4.

Gambar 4. Rancangan input formulir tambah admin

- c. Formulir Konfirmasi Pembayaran

Pada perancangan form pembayaran admin diminta untuk memasukkan id pengiriman, nama pembeli, tgl pembayaran, alamat dan juga total pembayaran yang kemudian bukti pembelian akan di unduh, gambar 5.

Gambar 5. Rancangan *input* Formulir Konfirmasi Pembayaran

d. Rancangan input Formulir Penjualan ikan

Pada Form penjualan ikan menampilkan daftar data penjualan yang telah dilakukan, gambar 6.

Column A	Column B	Column C	Column D	Column E	Column F	Column G	Column H
No.	ID Pengiriman	Nama Pembeli	Nama Ikan	Total Pembayaran	Tanggal Penjualan	Tanggal Pengiriman	Alamat Pembeli
1	Q1239	Icha	Ikan Mas	Rp225.000	12/03/2020		Jl. Karawang
2	Q684C	Icha	Komet				
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

Gambar 6. Rancangan *input* Formulir Penjualan Ikan

e. Formulir Tambah Persediaan Ikan

Untuk melakukan perubahan persediaan penambahan ikan maka dilakukan penginputan barang dengan mengisi kode ikan, jenis ikan, kuantitas dan harga jual, gambar 7.

Gambar 7. Rancangan *input* Formulir Tambah Persediaan Ikan

- f. Rancangan input Formulir Pendaftaran Pembeli
Pada rancangan form pendaftaran, pembeli melakukan input username dan juga password untuk memudahkan data pembelian ikan hias, gambar 8.

Gambar 8. Rancangan *input* Formulir Pendaftaran Pembeli

- g. Formulir Kirim Barang
Untuk melakukan pengiriman barang maka harus memasukkan id pengiriman, nama pembeli, alamat pembeli dan juga tanggal pengiriman, gambar 9.

Gambar 9. Rancangan *input* Formulir Kirim Barang

3.5. Rancangan Output

Output adalah produk dari *system* informasi yang dapat dilihat. *Output* dapat berupa hasil di media kertas atau hasil di media lunak (berupa tampilan di layar video). Selain itu *output* dapat berupa hasil dari suatu proses yang akan digunakan oleh proses lain dan tersimpan di suatu media seperti tape atau *disk*. merupakan produk dari sistem informasi atau merupakan hasil dari proses yang tersimpan pada suatu media penyimpanan yaitu database. Output dari suatu hasil proses tersebut akan ditampilkan pada media printer [8].

Berikut merupakan hasil rancangan output yang diusulkan pada UMKM Nusatic Karawang:

a. Rancangan output Data Admin Ikan Hias

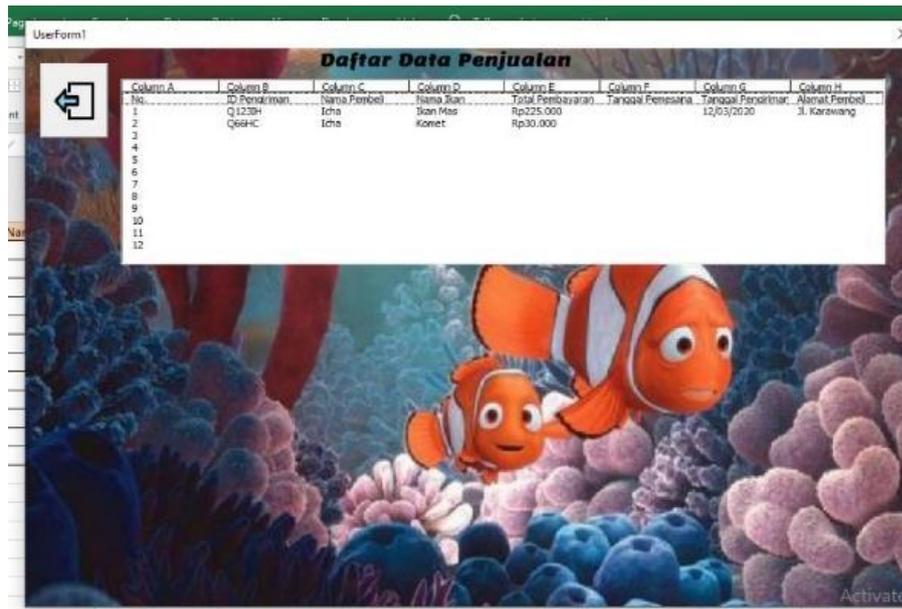
Untuk data admin ikan hias terdapat tampilan yang merupakan menu produk pada UMKM ikan hias Nusatic gambar 10.

Column A	Column B	Column C
Kode Ikan	Jenis Ikan	Harga Ikan
Q66	Ikan Mas	Rp5.000
12	Komet	Rp5.000
13	Koi	Rp50.000
14	Oscar	Rp150.000
15	Anwana GR	Rp1.000.000
16	Louhan	Rp700.000
17	Guppy	Rp5.000
18	Channa	Rp400.000
19	Manfish	Rp15.000

Gambar 10. Rancangan *output* Data Admin Ikan Hias Sumber

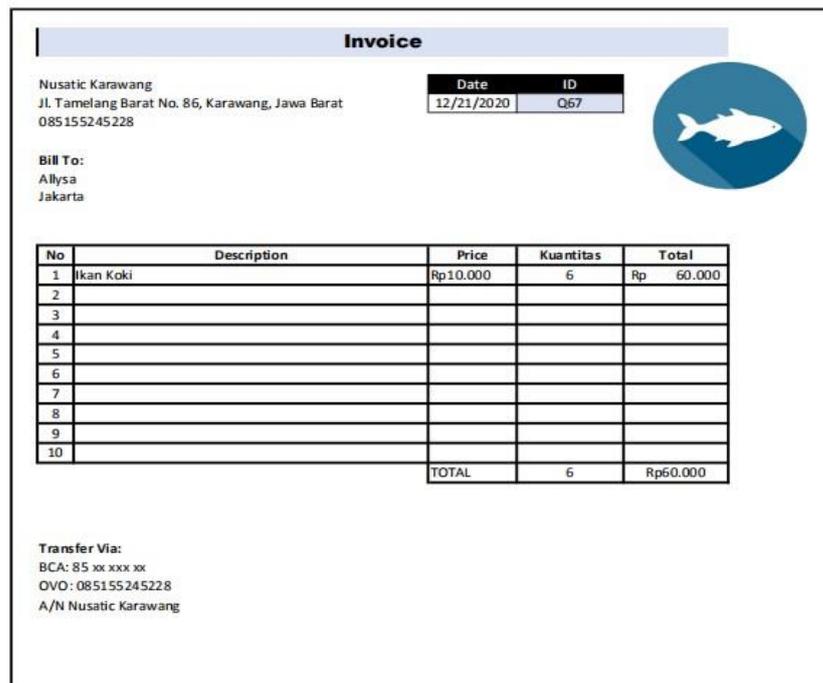
b. Rancangan output Data Penjualan Ikan

Pada output ini menampilkan hasil daftar dari data penjualan ikan yang telah dilakukan.



Gambar 11. Rancangan *output* Data Penjualan Ikan Hias

- c. Rancangan output Invoice
 Pada gambar 12 merupakan tampilan cetak laporan invoice. Untuk laporan bisa diakses oleh semua level akun.



Gambar 12. Rancangan *output* Invoice

3.6. User Interface

User Interface adalah merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Antarmuka pemakai (*User Interface*) dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah hingga ditemukannya suatu solusi.

User Interface berfungsi untuk menginputkan pengetahuan baru kedalam basis pengetahuan sistem pakar (ES), menampilkan penjelasan sistem dan memberikan panduan pemakai sistem secara menyeluruh *step by step*, sehingga *user* mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem. UI bukan hanya tentang tampilan, tetapi lebih dari itu menekankan kemudahan interaksi antara pengguna dan system sebuah aplikasi yang diadaptasi untuk tujuan interaksi manusia dengan sistem. Tujuan utama Tujuan dari desain UI adalah untuk membuat sistem lebih bermanfaat Penyediaan konten informasi [10].

Berikut merupakan hasil rancangan user interface yang telah dibuat:

a. Tampilan Beranda



Gambar 13. Tampilan Beranda

Gambar 13 menunjukkan tampilan beranda yang merupakan tampilan pembuka ketika kita pertama kali masuk ke dalam aplikasi.

b. Tampilan menu Log In



Gambar 14. Tampilan Menu *Log In*

Gambar 14 menampilkan halaman login yang mana merupakan halaman awal untuk dilihat pengguna saat memasuki sistem. Halaman ini dirancang agar hanya pengguna yang berwenang yang dapat mengakses sistem.

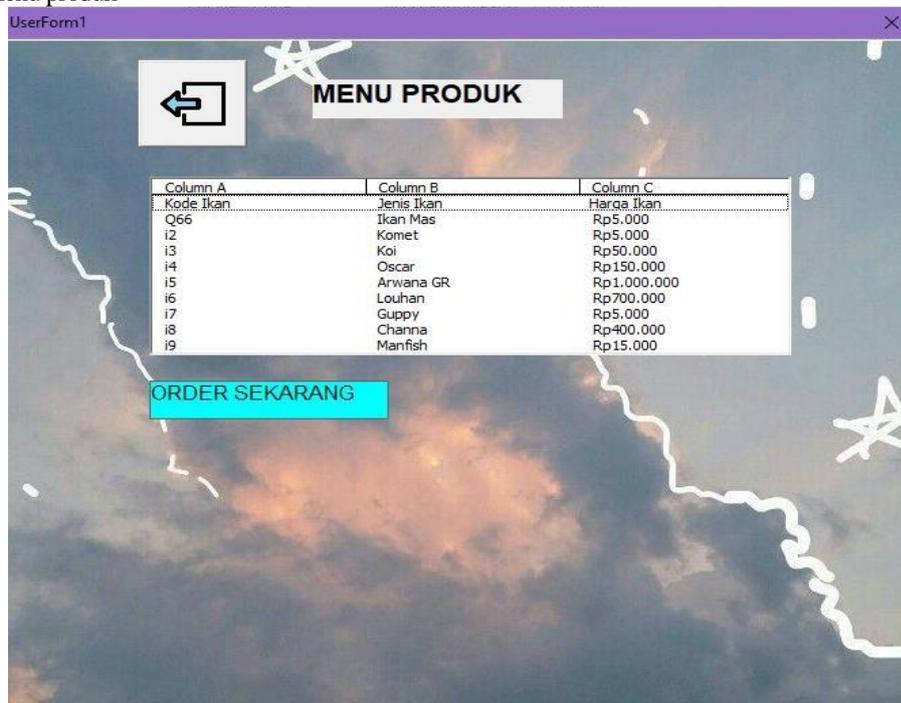
c. Tampilan menu Admin



Gambar 15. Tampilan Menu Admin

Gambar 15 menampilkan menu admin yang ditampilkan setelah pengguna melakukan login. Pada halaman utama terdapat navigasi untuk mengalihkan pengguna ke halaman tertentu.

d. Tampilan menu produk



Gambar 16. Tampilan Menu Produk Sumber

Pada tampilan menu produk yang ditunjukkan pada gambar 16 terdapat daftar produk yang terdiri dari kode ikan, jenis ikan dan juga harga ikan yang dijual oleh UMKM Nusatic Karawang.

3.7. Hasil Uji Perangkat Lunak

Pada sistem informasi UMKM Nusatic ini, metode black box digunakan dalam pengujian. Pengujian digunakan dengan tujuan untuk menjelaskan semua fungsi dan fitur yang dirancang, selanjutnya pada fungsi-fungsi tersebut diperiksa apakah hasil sudah sesuai dengan yang diharapkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian penulis yang dilakukan di UMKM ikan hias Nusatic Karawang dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan penerapan sistem informasi di UMKM Nusatic, data penjualan dapat dilakukan terkomputerisasi, kemudian UMKM Nusatic lebih produktif, berkat rekaman Informasi mengenai data penjualan yang tidak diambil manual lagi dan Ketika menyimpan data tidak mudah hilang.
2. Penerapan aplikasi di UMKM Nusatic bisa manajemen pemrosesan data pembayaran pelaporan yang akurat, sehingga bisa memberikan informasi pembayaran yang lengkap dilakukan oleh admin.
3. Pada aplikasi UMKM Nusatic dapat mengelola data pembayaran yang berbeda.
4. Dalam pengoperasiannya pengguna sistem informasi dapat berinteraksi dengan komputer lebih mudah karena didukung dengan rancangan tampilan program yang interaktif.

5. SARAN

Setelah mengemukakan beberapa kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini maka penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini harus diimplementasikan secara bertahap penerapannya, yaitu tidak mengabaikan/meninggalkan sistem lama.
2. Dengan menerapkan sistem informasi persediaan, para pimpinan perusahaan sebaiknya dapat mengarahkan dan memotivasi karyawannya agar dapat menyelesaikan pekerjaan dengan lebih efisien dan efektif.
3. Dalam menjalankan program aplikasi ini harus menggunakan komputer yang dilengkapi dengan teknologi informasi terkini untuk keperluan hidup sistem lebih lama dan lebih akrab bagi pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kurniawan and V. Julianto, "Sistem Informasi Geografis Sebaran Lokasi Pos Hujan Kerjasama Berbasis Web Pada Stasiun Klimatologi Klas 1 Banjarbaru," *J. Sains dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 54–59, 2017, doi: 10.34128/jsi.v3i1.71.
- [2] R. A. Saputra, I. Solikin, and M. Sobri, "Sistem Informasi Pendataan Pengunjung Perpustakaan (Studi kasus: SMKN 1 Palembang)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 09, no. 03, pp. 142–143, 2018, doi: <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.40>.
- [3] R. A. Y. Manurung and A. D. Manuputty, "Perancangan Sistem Informasi Lembaga Kemahasiswaan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga," *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 9–20, 2020, doi: 10.24176/sitech.v3i1.4703.
- [4] D. Darpi, S. Nurhayati, and K. Asrori, "Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Wredatama Krakatau Steel (Kopwekas)," *J. Ilm. Sains dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 38–57, 2021, doi: 10.47080/saintek.v5i2.1513.
- [5] P. W. Wirawan, D. E. Riyanto, and K. Khadijah, "Pemodelan Graph Database Untuk Moda Transportasi Bus Rapid Transit," *J. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 1271–1279, 2016, doi: 10.26555/jifo.v10i2.a5072.
- [6] A. Azis and Sarmidi, "Aplikasi Ekspedisi Barang Di Pt. Karya Indah Buana Tasikmalaya," *Jumantaka*, vol. 1, no. 1, pp. 51–60, 2018, doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/435c8>.
- [7] Andria, "PERANCANGAN BASIS DATA SISTEM PEMBAYARAN SPORT CENTER BERBASIS MYSQL," *J. Ilm. DASI*, vol. 16, no. 1, p. 55, 2015, doi: <https://doi.org/10.25273/research.v1i1.2450>.
- [8] O. Veza, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY DATA BARANG PADA PT.ANDALAS BERLIAN MOTORS (Studi Kasus : PT Andalas Berlian Motors Bukit Tinggi)," *J. Tek. Ibnu Sina*, vol. 2, no. 2, pp. 121–134, 2017, doi: 10.36352/jt-ibsi.v2i2.63.
- [9] M. Siddik and A. Sirait, "Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Akademik Dengan Rancangan Modul Program Menggunakan Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek," *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–57, 2018, doi: <https://doi.org/10.35145/joisie.v2i1.251>.
- [10] I. Rochmawati, "IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS," *Visualita*, vol. 7, no. 2, p. 14, 2019, doi: <https://doi.org/10.33375/vsl.v7i2.1459>.