# PENDAHULUAN

Skripsi ini membahas tentang perlunya implementasi Sistem Informasi Inventori Gudang pada PT Ladang Karya Husada sebagai respons terhadap persaingan bisnis yang ketat. Dalam era bisnis modern, pengambilan keputusan yang cepat dan tepat membutuhkan tata kelola yang baik, yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan sistem informasi.

Penelitian ini menyoroti bahwa saat ini, PT Ladang Karya Husada masih menggunakan proses inventori manual dengan menggunakan Microsoft Excel, yang rentan terhadap kesalahan dan kurang efisien. Implementasi Sistem Informasi Inventori Gudang berbasis website diharapkan dapat meningkatkan keakuratan laporan stok, dan mempermudah proses bisnis perusahaan.

Model pengembangan sistem yang dipilih adalah Model Fountain, sebuah penyempurnaan dari model waterfall yang memungkinkan pengembangan tumpang tindih dan progresif. Keunggulan model ini terletak pada fleksibilitasnya dalam menangani perangkat lunak berorientasi objek, memungkinkan penambahan progresif selama pengembangan berulang.

Dengan judul "Sistem Informasi Inventori Gudang Berbasis Website Menggunakan Model Fountain," penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sistem yang dapat diakses dengan mudah, memberikan data secara real-time, dan meningkatkan efektivitas bisnis PT Ladang Karya Husada. Diharapkan, implementasi sistem ini akan membawa perbaikan signifikan dalam manajemen inventori perusahaan.

# TINJAUAN PUSTAKA

## Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang berada di dalam suatu organisasi yang mampu mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi tersebut serta menyediakan laporan-laporan yang diperlukan.(Ernawati et al., 2021)

## Inventori

Inventori (Persediaan) adalah segala sesuatu atau sumber daya organisasi yang disimpan sebagai antisipasinya terhadap pemenuhan permintaan. Permintaan tersebut meliputi bahan mentah, barang dalam proses, barang jadi, ataupun produk final (produk jadi).(Jaharuddin et al., 2020).

## Gudang

Gudang dapat didefinisikan sebagai tempat yang dibebani tugas untuk menyimpan barang yang akan dipergunakan dalam produksi sampai barang diminta sesuai dengan jadwal produksi. Sejak dulu, gudang berfungsi sebagai buffer atau penyeimbang dan untuk menentukan langkah selanjutnya suatu perusahaan, apakah perusahaan akan menggunakan gudang untuk komersial atau lebih baik digunakan sendiri.(Fitri & Irsya Putri2, 2021)

## Website

Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi melalui teks, gambar, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya. Situs web terdiri dari rangkaian halaman yang terkait dan terhubung melalui jaringan. Saat ini, fokus perkembangan website lebih pada pengelolaan konten. Pengguna yang tidak memiliki pengetahuan bahasa pemrograman dapat membuat website menggunakan Content Management System (CMS). (Elektro & Medan, 2012).

## Model Fountain

Model Fountain diperkenalkan sebagai representasi siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang sangat berulang. Meskipun sebagian besar proses memiliki aliran sekuensial alami, perangkat lunak memungkinkan pengkodean dimulai sebelum desain matang. Inisiasi dan modifikasi selama fase desain tidak terlalu mahal, dan programmer cenderung mengekspresikan desain dalam bahasa pemrograman. Dalam Model Fountain, desain dan implementasi tidak lagi terpisah seperti pada model waterfall tradisional, mempercepat tumpang tindih antara fase analisis, desain, dan implementasi. Meskipun model ini memungkinkan proses didahulukan, beberapa tahapan, seperti desain sebelum pengkodean, tidak dapat dilewati untuk menghindari tumpang tindih yang dapat terjadi pada siklus pengembangan perangkat lunak.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Gambar Model Fountain

## Skala Likert

Skala Likert adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur suatu pendapat atau kepuasan pada seseorang atau kelompok tertentu mengenai hasil penelitian berdasarkan definisi yang telah ditetapkan oleh peneliti (Rachman et al., 2020)

# METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode penelitian dengan mengimplementasikan model fountain, adapun urutannya adalah sebagai berikut :

1. **Analysis**

Menganalisis kebutuhan pengguna baik dengan cara yang mudah dan efisien penggunaan sistem yang dibutuhkan oleh pengguna. (Herdiana & Sudarma, 2021)

1. **Spesification & Requirment**

Spesification & Requirment mencakup dua aspek utama. Pertama, upaya khusus dilakukan untuk meningkatkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dengan tujuan memahami secara rinci kebutuhan mereka pada sistem yang akan dikembangkan (Herdiana & Sudarma, 2021). Kedua, melibatkan analisis kebutuhan perangkat lunak, termasuk ketersediaan perangkat lunak untuk aplikasi yang akan dibangun.

1. **Design**

Desain Sistem terdiri dari dua tahap utama. Pertama, Desain Awal atau desain konseptual dipertimbangkan dengan memperhatikan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras sistem (Herdiana & Sudarma, 2021). Tahap ini mencakup perancangan sistem sesuai dengan aplikasi yang akan dikembangkan, dimulai dengan pembuatan alur kerja aplikasi. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem menggunakan UML dengan pembuatan use case diagram dan activity diagram (Ernawati et al., 2021). Kedua, Detailed Design melibatkan pembuatan desain yang mendekati fisik sistem atau desain rinci dari setiap bagian desain sistem yang dikembangkan (Herdiana & Sudarma, 2021). Sebelum memulai implementasi kode, penulis menggunakan rancangan ini untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang aplikasi yang akan dibangun (Ernawati et al., 2021).

1. **Coding**

Setelah tahapan physical design dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah implementation/coding.(Ernawati et al., 2021). Pada tahapan inilah kode program mulai ditulis mengikuti desain sistem yang sudah jadi.

1. **System Testing**

Pengujian sistem memastikan bahwa setiap bagian dalam desain atau pengembangan memenuhi persyaratan. Pengulangan mungkin diperlukan antara fase ini dan fase sebelumnya tergantung pada kelengkapan desain yang direncanakan.(Herdiana & Sudarma, 2021)

1. **System Release**

Pengguna dapat menguji sistem yang telah dihasilkan dan dapat diajarkan untuk menggunakan sistem yang telah dirancang dan dikembangkan. Umpan balik yang dihasilkan pengguna akan meningkatkan sistem yang dirancang karena melihat kembali melalui tahap sebelumnya.(Herdiana & Sudarma, 2021)

1. **Maintenance / Evolution**

Sistem yang dirancang dan dikembangkan perlu dilakukan perbaikan untuk menghindari beberapa cacat yang terjadi pada saat sistem dijalankan dan melakukan update untuk menghindari kesalahan pada sistem. Umpan balik dari pengguna diperlukan untuk melihat bagian-bagian yang harus diperbaiki dari sistem yang telah dibuat.(Herdiana & Sudarma, 2021)

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## Analysis

Penulis melakukan wawancara dengan Kepala Gudang dan Staff di PT Ladang Karya Husada untuk memahami proses inventori yang sedang berlangsung, pengolahan data, dan fitur aplikasi yang dapat meningkatkan kinerja tim Gudang. Hasil wawancara dengan Kepala Gudang mencakup beberapa temuan, seperti penggunaan file Microsoft Excel untuk proses input data barang, rekap data yang memerlukan banyak versi file, dan kendala terkait miskomunikasi dan keterbatasan pelaporan data inventori secara real-time. Wawancara dengan Staff Gudang mengungkapkan risiko penggunaan Excel, kesalahan input data, kebutuhan untuk file tambahan khusus, dan masalah duplikasi data serial number. Dari wawancara ini, terungkap bahwa pendataan barang masih menggunakan Excel dengan proses manual yang kurang efisien dan berpotensi tidak aman karena risiko kehilangan data saat perangkat keras penyimpanan rusak.

## Spesification & Requirment

Pada tahap ini, penulis akan menguraikan kebutuhan spesifik terkait Sistem Informasi Inventori Gudang. Ini mencakup fungsi utama dan keunggulan dari Sistem Inventori yang akan dikembangkan. Fungsi utamanya adalah mencatat barang masuk dan keluar dari gudang. Keunggulan lainnya melibatkan pembuatan kode SKU unik, pencatatan serial number untuk setiap barang, pembuatan dokumen Delivery Order, dan kemampuan memantau ketersediaan stok.

## Design

* + 1. Alur Kerja Barang Masuk

A white rectangular sign with black text

Description automatically generated

Proses dimulai dengan penerimaan surat jalan dari sopir oleh staf gudang yang kemudian memeriksa fisik barang sesuai dengan surat jalan. Setelah itu, barang didata ke dalam sistem informasi inventori gudang melalui formulir yang disediakan, termasuk kemungkinan penambahan data barang baru jika belum ada dalam bank data master. Setelah formulir terisi sesuai dengan surat jalan, data dapat disimpan dalam sistem inventori gudang.

* + 1. Alur Kerja Barang Keluar

A close-up of a keyboard

Description automatically generated

Saat ini, prosedur yang diterapkan memungkinkan staf gudang untuk mengeluarkan barang setelah menerima surat perintah barang keluar dari staf PIC project. PIC project akan membuat surat perintah tersebut berdasarkan kuantitas pesanan, menggunakan form yang disediakan oleh sistem informasi inventori gudang. Form ini memungkinkan PIC project untuk melihat ketersediaan stok barang di gudang dan mengisi kuantitas yang akan dikeluarkan. Sistem kemudian memvalidasi ketersediaan stok; jika cukup, dokumen akan diterbitkan, memungkinkan staf gudang untuk mengeluarkan barang. Namun, jika stok tidak mencukupi, dokumen akan disimpan sebagai draft.

* + 1. Use Case

A diagram of a company

Description automatically generated

Sistem ini akan digunakan oleh tiga aktor, yaitu Kepala Gudang, Staff Gudang, dan Staff PIC Proyek. Kepala Gudang bertanggung jawab untuk mendaftarkan perusahaan dalam sistem inventori, memiliki hak akses khusus untuk fitur pendaftaran Staff Gudang, serta akses penuh ke seluruh fitur sistem. Staff Gudang, yang didaftarkan oleh Kepala Gudang, memiliki fitur yang khusus untuk mengelola inventori gudang. Sementara itu, Staff PIC Proyek memiliki akses terbatas dan bertugas memantau ketersediaan stok, serta menerbitkan DO (Delivery Order) atau surat perintah barang keluar sebagai anggota tim bisnis.

* + 1. Wireframe

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Halaman Pendaftaran

A white rectangular object with a green border

Description automatically generated

Halaman dashboard Sistem Informasi Iventory Gudang

## Coding

Pengembangan Sistem Informasi Inventori Gudang akan menggunakan teknologi terbaru dan populer di kalangan developer website. Bahasa pemrograman yang digunakan melibatkan PHP dengan framework Laravel, HTML, CSS (Bootstrap), dan JavaScript (Vue JS). Database yang akan digunakan adalah PostgreSQL.

## System Testing

A screenshot of a login form

Description automatically generated

Halaman Registrasi User

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Halaman Registrasi Perusahaan

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Halaman dashboard user

## System Release

Setelah sistem dirilis dan siap digunakan, tahap selanjutnya adalah mendapatkan penilaian dari pengguna. Penilaian ini akan mengevaluasi hasil pembuatan sistem. Proses penilaian dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada setiap pengguna yang terlibat. Penilaian sistem menggunakan faktor usability, yang mencakup Understandability, Learnability, Operability, Attractiveness, dan Usability Compliance, berdasarkan standar ISO 9126. Kuisioner dibuat menggunakan Google Form dan URL-nya dibagikan kepada pengguna akhir untuk mengumpulkan tanggapan mereka.

| **NO** | **DESKRIPSI** | **SB** | **B** | **C** | **KB** | **KS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Understandbility | | | | | | |
| Q1 | Alur penggunaan Sistem Informasi Inventory berbasis web mudah dimengerti. | 9  orang | 2  orang | 0  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q2 | Penempatan Fitur dan menu Sistem Informasi Inventory mudah dimengerti. | 6  orang | 4  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q3 | Informasi pada data Sistem Informasi Inventory mudah dimengerti. | 6  orang | 4  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Learnability | | | | | | |
| Q4 | Penggunaan Sistem Informasi Inventory dapat dipelajari dengan mudah. | 8  orang | 2  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q5 | Penggunaan fitur yang ada pada Sistem Informasi Inventory mudah dipelajari. | 8  orang | 2  orang | 0  orang | 1  orang | 0  orang |
| Operability | | | | | | |
| Q6 | Fitur – fitur yang ada pada Sistem Informasi Inventory mudah dioperasikan. | 7  orang | 3  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Attractiveness | | | | | | |
| Q7 | Tertarik dalam menggunakan Sistem Informasi Inventory. | 8  orang | 3  orang | 0  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q8 | Alur penggunaan sistem yang mudah dipahami sehingga tertarik dalam penggunaan sistem tersebut | 7  orang | 4  orang | 0  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q9 | Pada fitur fitur yang ada di Sistem Informasi Inventory dapat dipahami sehingga tertarik dalam penggunaan sistem tersebut | 5  orang | 5  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Usability Compliance | | | | | | |
| Q10 | Tampilan Sistem Informasi Inventory sudah sesuai | 7  orang | 3  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q11 | Fitur – fitur yang ada pada Sistem Informasi Inventory sudah sesuai dengan keinginan user. | 7  orang | 3  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |
| Q12 | Informasi data Sistem Informasi Inventory sudah sesuai dengan keinginan user | 7  orang | 3  orang | 1  orang | 0  orang | 0  orang |

Dari table di atas kemudian dilakukan perhitungan interpretasi nilai dari kuisioner yang telah diperoleh untuk mengetahui prosentasi dari Understandbility, Learnability, Operability, Attractiveness, dan Usability Compliance terhadap pengguna aplikasi. Adapun perhitungan tersebut dapat dilihat pada beberapa table dibawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Nilai Kuisioner Kategori *Understandbility*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | ***Understandbility*** | | | | | | |
| **Pertannyaan** | **SB** | **B** | **C** | **KB** | **KS** | **Skor** | **Prosentase** |
| Q1 | 45 | 8 | 0 | 0 | 0 | 53 | 96% |
| Q2 | 30 | 16 | 3 | 0 | 0 | 49 | 89% |
| Q3 | 30 | 16 | 3 | 0 | 0 | 49 | 89% |
| **Rata-rata** | | | | | | | 92% |
| **Penilaian** | | | | | | | SANGAT BAIK |

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Nilai Kuisioner Kategori Learnability

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | ***Learnability*** | | | | | | |
| **Pertannyaan** | **SB** | **B** | **C** | **KB** | **KS** | **Skor** | **Prosentase** |
| Q4 | 40 | 8 | 3 | 0 | 0 | 51 | 93% |
| Q5 | 40 | 8 | 0 | 2 | 0 | 50 | 91% |
| **Rata-rata** | | | | | | | 92% |
| **Penilaian** | | | | | | | SANGAT BAIK |

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Nilai Kuisioner Kategori Operability

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | ***Operability*** | | | | | | |
| **Pertannyaan** | **SB** | **B** | **C** | **KB** | **KS** | **Skor** | **Prosentase** |
| Q6 | 35 | 12 | 3 | 0 | 0 | 50 | 91% |
| **Rata-rata** | | | | | | | 91% |
| **Penilaian** | | | | | | | SANGAT BAIK |

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Nilai Kuisioner Kategori Attractiveness

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | ***Attractiveness*** | | | | | | |
| **Pertannyaan** | **SB** | **B** | **C** | **KB** | **KS** | **Skor** | **Prosentase** |
| Q7 | 40 | 12 | 0 | 0 | 0 | 52 | 95% |
| Q8 | 35 | 16 | 0 | 0 | 0 | 51 | 93% |
| Q9 | 25 | 20 | 3 | 0 | 0 | 48 | 87% |
| **Rata-rata** | | | | | | | 92% |
| **Penilaian** | | | | | | | SANGAT BAIK |

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Nilai Kuisioner Kategori Usability Compliance

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | ***Usability Compliance*** | | | | | | |
| **Pertannyaan** | **SB** | **B** | **C** | **KB** | **KS** | **Skor** | **Prosentase** |
| Q10 | 35 | 12 | 3 | 0 | 0 | 50 | 91% |
| Q11 | 35 | 12 | 3 | 0 | 0 | 50 | 91% |
| Q12 | 35 | 12 | 3 | 0 | 0 | 50 | 91% |
| **Rata-rata** | | | | | | | 91% |
| **Penilaian** | | | | | | | SANGAT BAIK |

Tabel 4.10 Rangkuman Prosentase Skor Masing-masing Kategori

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **Prosentase Skor** |
| Understandbility | 92% |
| Learnability | 92% |
| Operability | 91% |
| Attractiveness | 92% |
| Usability Compliance | 91% |
| **Rata-rata** | **91%** |
| **Penilaian** | **SANGAT BAIK** |

Berdasarkan beberapa tabel di atas, hasil prosentase untuk Understandability, Learnability, Operability, Attractiveness, dan Usability Compliance adalah masing-masing 92%, 92%, 91%, 92%, dan 91%. Jika dirata-rata, kelima poin tersebut menunjukkan angka 91%, yang mengindikasikan kriteria SANGAT BAIK menurut pengguna.

## Maintenance / Evolution

Pada tahap ini, dilakukan perawatan pada Sistem Inventori yang telah dikembangkan. Perawatan tersebut meliputi pembaruan sistem, pembaruan versi framework, pembaruan teknologi yang digunakan, penambahan fitur baru, dan perbaikan kesalahan yang ditemukan selama Sistem Inventori digunakan. Tindakan ini bertujuan untuk menjaga stabilitas Sistem Inventori agar tetap memenuhi kebutuhan pengguna secara konsisten.

# PENUTUPAN

## Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan sebelumnya tentang Sistem Informasi Inventori Gudang Berbasis Website menggunakan Model Fountain:

* + - 1. Telah berhasil dibuat Sistem Informasi Inventori Gudang berbasis Website dengan Model Fountain.
      2. Semua fungsi yang telah ditetapkan telah diimplementasikan dan diuji hingga memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan, meskipun belum sempurna. Di masa mendatang, penyesuaian mungkin perlu dilakukan jika ada kebutuhan baru dari pengguna.
      3. Penilaian terhadap Sistem Informasi Inventori Gudang PT Ladang Karya Husda menggunakan Model Fountain menunjukkan rata-rata nilai 91%, yang menunjukkan kualitas yang sangat baik.

# DAFTAR PUSTAKA