

“APLIKASI INVENTORY DAN KEUANGAN PADAWARKOP NUSANTARA BERBASIS WEB”

“KEVIN”

“Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan
(UNISKA) Muhammad Arsyad Al Banjari, 18630951”

Email : ff4401470@gmail.com

ABSTRAK

Sistem inventori merupakan suatu sistem untuk mengetahui persediaan stok barang pada suatu tempat. Sistem inventori sudah banyak digunakan atau dikembangkan pada suatu tempat dengan berbagai macam teknologi dan sistem. Permasalahan pada warkop nusantara ini adalah belum tersedianya sistem inventori barang sehingga belum bisa mengontrol stok barang yang tersedia. Oleh karena itu, pada skripsi ini akan di bangun Aplikasi Inventory Dan Keuangan Pada Warkop Nusantara Berbasis Web, sehingga informasi tentang stok barang dapat diketahui secara jelas dan terperinci. Aplikasi inventori barang ini akan diterapkan menggunakan sistem berbasis web, yang memungkinkan Apliasi inventori ini dapat diakses dimana saja. sehingga Aplikasi inventori barang dapat dicek atau dilihat oleh Admin atau Pimpinan di sistem tersebut.

Tujuan Aplikasi Inventory Dan Keuangan Pada Warkop Nusantara Berbasis Web yaitu dapat dan menyediakan informasi yang update secara realtime mengenai stok barang dan memudahkan transaksi yang berjalan agar teroganisir dan dapat membantu admin dalam pembuatan laporan. Perancangan Aplikasi Inventory Dan Keuangan Pada Warkop Nusantara Berbasis Web menggunakan metode waterfall dan UML (Unified Modelling Language) yaitu dengan use case diagram dan activity diagram. Implementasi Aplikasi Inventory Dan Keuangan Pada Warkop Nusantara Berbasis Web dilakukan menggunakan bahasa pemograman PHP dan basis data MySQL.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian, sistem telah dapat berjalan sesuai dengan proses yang terdapat di Warkop Nusantara dalam mengelola dan menyajikan informasi dan proses transaksi yang berjalan. Pengujian yang digunakan adalah dengan pengujian blackbox. Pada pengujian blacbox diperoleh hasil dengan persentase keberhasilan sebesar 100%, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan proses yang ada

Kata Kunci: Aplikasi, Inventory, Keuangan, MySQL, PHP, WEB

DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Z. (1977). (*“Manajemen Sistem Informasi”*). Jakarta:Gramedia
- Ardhana, Kusuma YM. 2014. *“Project PHP & MySQL Membuat Website Buku Digital”*).
- Kadir, Abdul. (*“Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP”*). Yogyakarta, Andi Yogyakarta, 2001.
- Kusrini. 2007. (*“Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset”*)
- Kristanto, Andri. (*“ Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”*). Yogyakarta, Gava Media, 2003.
- Ervina. (2019, 12 04). (*“Pengertian Manajemen”*). Retrieved from <https://www.talenta.co/blog/insight-talenta/pengertian-manajemen/>
- Kanal. (2019, Juli 10). (*“Pengertian Arsip dan Kearsipan”*). Retrieved from [kanalpengetahuan.com: https://www.kanalpengetahuan.com/pengertian-arsip-dan-kearsipan](https://www.kanalpengetahuan.com/pengertian-arsip-dan-kearsipan)
- Maxmanroe. (2019, 4 10). (*“Pengertian Website”*). Retrieved April 10, 2019, from [www.maxmanroe.com: https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-website.html/](https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-website.html/)
- Pengertianku. (2019, 4 10). (*“Pengertian PHP dan Kegunaannya”*). Retrieved April 10, 2019, from [www.pengertianku.net: http://www.pengertianku.net/2017/12/pengertian-php-dan-kegunaannya.html](http://www.pengertianku.net/2017/12/pengertian-php-dan-kegunaannya.html)
- Pratama, A. R. (2019, Januari 29). (*“Belajar UML - Activity Diagram”*) Retrieved from [https://www.codepolitan.com/: https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-contoh-uml-diagram-model-activity-diagram](https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-contoh-uml-diagram-model-activity-diagram)

- Pratama, A. R. (2019, Januari 29). ("*Belajar UML - Sequence Diagram*"). Retrieved from <https://www.codepolitan.com/>:
<https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044>
- Pratama, A. R. (2019, Januari 21). ("*Belajar UML - Use Case Diagram*"). Retrieved from <https://www.codepolitan.com/>:
<https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-diagram-use-case>
- Pratama, A. R. (2019, 01 21). ("*Belajar Unified Modeling Language*") - *Pengenalan*. Retrieved from <https://www.codepolitan.com/>:
<https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>
- Prawiro, M. (2018, Juli 01). ("*Pengertian Surat dan Jenisnya, Fungsi, dan Macam-Macam Surat*"). Retrieved from maxmanroe.com:
<https://www.maxmanroe.com/vid/surat/pengertian-surat.html>
- Roger S. Pressman, P. (2012). ("*Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*"). Yogyakarta: Andi Publisher .
- Sugiyono, P. D. (2013). ("*METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*"). Bandung: Alfabeta, CV. Bandung.
- Syafitri, I. (2019, 09 14). ("*Pengertian Aplikasi Beserta Fungsi dan Contoh Aplikasi yang Perlu Anda Ketahui*") Retrieved from <https://www.nesabamedia.com/>:
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi/>
- Maulani, J. (2020). ("Penerapan metode waterfall pada pengembangan aplikasi sistem informasi jasa dan penjualan dengan pemodelan berorientasi objek"). *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 64-70.