

APLIKASI PENDATAAN BARANG DAN DISTRIBUSI MERCHANDICE DI BANK KALTENG CABANG KUALA KAPUAS BERBASIS WEB

Septian Tri Wahyudin¹,Fathur Rahman²,Budi Ramadhani³

¹Teknik Informatika, 55201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 19630125

²Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 0004077701

³Teknik Informatika, 55201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1114048901

Email:stwahyuu27@gmail.com/HP.085245164273

ABSTRAK

PT. Bank Kalteng Cabang Kapuas dalam pengelolaan distribusi merchandise dan barang masih dilakukan dengan cara semi manual yang menggunakan Microsoft Excel. Dengan demikian dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat diharapkan dapat digunakan untuk mengumpulkan data, mengolah, menyimpan, melihat kembali serta menyalurkan informasi kepada siapa saja yang membutuhkannya. Tujuan penelitian ini membuat aplikasi pengelolaan distribusi merchandise dan barang pada PT. Bank Kalteng Cabang Kapuas berbasis web agar distribusi merchandise dan barang dapat terkomputerisasi dengan baik, sehingga pengelolaan distribusi merchandise dan barang menjadi lebih mudah dalam pembuatan laporan. Metode pengembangan yang digunakan dalam membuat aplikasi ini yaitu menggunakan metode *Waterfall* dan desain menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini yaitu para staf dapat dengan mudah melakukan pengelolaan distribusi merchandise dan barang.

Kata Kunci : *Aplikasi, Barang, Inventaris, Merchandise, Pengadaan*

ABSTRACT

PT. Bank Kalteng, Kapuas Branch, manages the distribution of merchandise and goods in a semi-manual manner using Microsoft Excel. Thus, an application is needed that can be expected to be used to collect data, process, store, review and distribute information to anyone who needs it. The aim of this research is to create an application for managing the distribution of merchandise and goods at PT. Bank Kalteng Kapuas Branch is web-based so that the distribution of merchandise and goods can be computerized properly, so that managing the distribution of merchandise and goods becomes easier in making reports. The development method used in making this application is using the Waterfall method and design using Unified Modeling Language (UML). The conclusion obtained after conducting this research is that staff can easily manage the distribution of merchandise and goods.

Keywords: Application, Goods, Inventory, Merchandise, Procurement

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengalami kemajuan yang sangat cepat dari tahun ke tahun. Fasilitas-fasilitas yang muncul akibat kemajuan ini memiliki dampak langsung pada kegiatan organisasi. Organisasi harus tetap eksis dan meningkatkan prestasinya sebagai respons terhadap dampak positif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi. Peran utama teknologi informasi terfokus pada pengaturan sistem informasi, memenuhi kebutuhan organisasi dengan cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat (Darmini, 2009).

PT Bank Pembangunan Daerah Kalimantan Tengah, awalnya berbentuk Perusahaan Daerah (PD) pada tanggal 28 Oktober 1961, berubah menjadi PT. BPD Kalimantan Tengah dengan semua saham swasta dibeli oleh pemerintah pada tahun 1981. Pada tahun 1993, PT BPD Kalimantan Tengah diubah menjadi Bank Umum dengan modal dasar Rp 15 miliar. Pengesahan penyingkatan sebutan menjadi PT. BANK KALTENG diterima pada 11 Juni 2010 dari Menteri Hukum dan Hak Azasi Manusia RI.

Saat ini, PT. Bank Kalteng Cabang Kapuas masih menggunakan Microsoft Excel untuk pengelolaan distribusi merchandise dan barang-barang secara semi manual. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi yang dapat mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi dengan lebih efisien.

Penelitian oleh Sovi (2020) membahas kekurangan dalam pengolahan data menggunakan Microsoft Excel di PT. Bank Kalteng Cabang Kapuas. Hal ini mencakup waktu yang lama dan kurangnya efektivitas dan akurasi dalam proses pembuatan laporan stok barang, barang masuk, dan barang keluar. Penelitian lain oleh Retno Setyaningrum (2019) dan Rienaldy Fikri Aditama (2021) juga mencatat tantangan serupa dalam pengelolaan inventaris barang secara manual di perusahaan mereka.

Dengan demikian, pengembangan sistem informasi berbasis web dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi, akurasi,

dan efektivitas dalam pengelolaan inventaris barang di PT. Bank Kalteng Cabang Kapuas.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian Dalam riset ini, terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Berikut yaitu metode-metode yang diterapkan dalam pengumpulan data: Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka.

Sementara itu, metode pengembangan sistem perangkat lunak yang digunakan mengacu pada model waterfall, yang merupakan paradigma paling umum dalam pengembangan perangkat lunak. Model ini mengusulkan pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga pemeliharaan. Tahapan model sekuensial linear atau Waterfall Development Model melibatkan Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi, Analisis Kebutuhan Perangkat, Desain, Pengkodean, Pengujian, dan Pemeliharaan.

PEMBAHASAN

A. Tampilan Hasil Aplikasi

1. Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

- 1) Halaman Login
Halaman Login yaitu halaman yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem menggunakan *username* dan *password*, berikut yaitu halaman login :
- 2) Halaman Beranda
Halaman beranda admin yaitu halaman sebagai halaman awal setelah berhasil masuk menggunakan *username* dan *password*.
- 3) Halaman Pegawai
Halaman pegawai yaitu halaman untuk mengelola data pegawai.
- 4) Halaman Tambah Pegawai
Halaman tambah pegawai yaitu halaman untuk menambah data pegawai.
- 5) Halaman Ubah Pegawai
Halaman ubah pegawai yaitu halaman untuk mengubah data pegawai.
- 6) Halaman Hapus Pegawai

- Halaman hapus pegawai yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data pegawai.
- 7) Halaman Jabatan
Halaman Jabatan yaitu halaman untuk mengelola data Jabatan.
 - 8) Halaman Tambah Jabatan
Halaman tambah Jabatan yaitu halaman untuk menambah data Jabatan.
 - 9) Halaman Ubah Jabatan
Halaman ubah Jabatan yaitu halaman untuk mengubah data Jabatan.
 - 10) Halaman Hapus Jabatan
Halaman hapus Jabatan yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data Jabatan.
 - 11) Halaman Supplier
Halaman supplier yaitu halaman untuk mengelola data supplier.
 - 12) Halaman Tambah Supplier
Halaman tambah supplier yaitu halaman untuk menambah data supplier.
 - 13) Halaman Ubah Supplier
Halaman ubah supplier yaitu halaman untuk mengubah data supplier.
 - 14) Halaman Hapus Supplier
Halaman hapus supplier yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data supplier.
 - 15) Halaman Nasabah
Halaman nasabah yaitu halaman untuk mengelola data nasabah.
 - 16) Halaman Tambah Nasabah
Halaman tambah nasabah yaitu halaman untuk menambah data nasabah.
 - 17) Halaman Ubah Nasabah
Halaman ubah nasabah yaitu halaman untuk mengubah data nasabah.
 - 18) Halaman Hapus Nasabah
Halaman hapus nasabah yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data nasabah.
 - 19) Halaman Barang
Halaman barang yaitu halaman untuk mengelola data barang.
 - 20) Halaman Tambah Barang
Halaman tambah barang yaitu halaman untuk menambah data barang.
 - 21) Halaman Ubah Barang
Halaman ubah barang yaitu halaman untuk mengubah data barang.
 - 22) Halaman Hapus Barang
Halaman hapus barang yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data barang.
 - 23) Halaman Merchandise
Halaman merchandise yaitu halaman untuk mengelola data merchandise.
 - 24) Halaman Tambah Merchandise
Halaman tambah merchandise yaitu halaman untuk menambah data merchandise.
 - 25) Halaman Ubah Merchandise
Halaman ubah merchandise yaitu halaman untuk mengubah data merchandise.
 - 26) Halaman Hapus Merchandise
Halaman hapus merchandise yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data merchandise.
 - 27) Halaman Sosialisasi
Halaman sosialisasi yaitu halaman untuk mengelola data sosialisasi.
 - 28) Halaman Tambah Sosialisasi
Halaman tambah sosialisasi yaitu halaman untuk menambah data sosialisasi.
 - 29) Halaman Ubah Sosialisasi
Halaman ubah sosialisasi yaitu halaman untuk mengubah data sosialisasi.
 - 30) Halaman Hapus Sosialisasi
Halaman hapus sosialisasi yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data sosialisasi.
 - 31) Halaman Barang Masuk
Halaman barang masuk yaitu halaman untuk mengelola data barang masuk.
 - 32) Halaman Tambah Barang Masuk
Halaman tambah barang masuk yaitu halaman untuk menambah data barang masuk.
 - 33) Halaman Ubah Barang Masuk
Halaman ubah barang masuk yaitu halaman untuk mengubah data barang masuk.
 - 34) Halaman Hapus Barang Masuk
Halaman hapus barang masuk yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data barang masuk.
 - 35) Halaman Detail Barang Masuk
Halaman detail barang masuk yaitu halaman untuk mengelola data detail barang masuk.
 - 36) Halaman Form Tambah Detail Barang Masuk

- Halaman form tambah detail barang masuk yaitu halaman untuk menambah data detail barang masuk.
- 37) Halaman Form Unggah Bukti Transaksi Barang Masuk
Halaman form unggah bukti barang masuk yaitu halaman untuk menambah data bukti transaksi.
 - 38) Halaman Barang Keluar
Halaman barang keluar yaitu halaman untuk mengelola data barang keluar
 - 39) Halaman Tambah Barang Keluar
Halaman tambah barang keluar yaitu halaman untuk menambah data barang keluar.
 - 40) Halaman Ubah Barang Keluar
Halaman ubah barang keluar yaitu halaman untuk mengubah data barang keluar.
 - 41) Halaman Hapus Barang Keluar
Halaman hapus barang keluar yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data barang keluar.
 - 42) Halaman Detail Barang Keluar
Halaman detail barang keluar yaitu halaman untuk mengelola data detail barang keluar.
 - 43) Halaman Form Tambah Detail Barang Keluar
Halaman form tambah detail barang keluar yaitu halaman untuk menambah data detail barang keluar.
 - 44) Halaman Form Unggah Bukti Transaksi Barang Keluar
Halaman form unggah bukti barang keluar yaitu halaman untuk menambah data bukti transaksi.
 - 45) Halaman Barang Hilang
Halaman barang hilang yaitu halaman untuk mengelola data barang hilang.
 - 46) Halaman Tambah Barang Hilang
Halaman tambah barang hilang yaitu halaman untuk menambah data barang hilang
 - 47) Halaman Ubah Barang Hilang
Halaman ubah barang hilang yaitu halaman untuk mengubah data barang hilang.
 - 48) Halaman Hapus Barang Hilang
Halaman hapus barang hilang yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data barang hilang.
 - 49) Halaman Barang Rusak
Halaman barang rusak yaitu halaman untuk mengelola data barang rusak.
 - 50) Halaman Tambah Barang Rusak
Halaman tambah barang rusak yaitu halaman untuk menambah data barang rusak.
 - 51) Halaman Ubah Barang Rusak
Halaman ubah barang rusak yaitu halaman untuk mengubah data barang rusak.
 - 52) Halaman Hapus Barang Rusak
Halaman hapus barang rusak yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data barang rusak.
 - 53) Halaman Merchandise Masuk
Halaman merchandise masuk yaitu halaman untuk mengelola data merchandise masuk.
 - 54) Halaman Tambah Merchandise Masuk
Halaman tambah merchandise masuk yaitu halaman untuk menambah data merchandise masuk.
 - 55) Halaman Ubah Merchandise Masuk
Halaman ubah merchandise masuk yaitu halaman untuk mengubah data merchandise masuk.
 - 56) Halaman Hapus Merchandise Masuk
Halaman hapus merchandise masuk yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data merchandise masuk.
 - 57) Halaman Detail Merchandise Masuk
Halaman detail merchandise masuk yaitu halaman untuk mengelola data detail merchandise masuk.
 - 58) Halaman Form Tambah Detail Merchandise Masuk
Halaman form tambah detail merchandise masuk yaitu halaman untuk menambah data detail merchandise masuk.
 - 59) Halaman Form Unggah Bukti Transaksi Merchandise Masuk
Halaman form unggah bukti merchandise masuk yaitu halaman untuk menambah data bukti transaksi.
 - 60) Halaman Merchandise Keluar
Halaman merchandise keluar yaitu halaman untuk mengelola data merchandise keluar.
 - 61) Halaman Tambah Merchandise Keluar
Halaman tambah merchandise keluar yaitu halaman untuk menambah data merchandise keluar.
 - 62) Halaman Ubah Merchandise Keluar

- Halaman ubah merchandise keluar yaitu halaman untuk mengubah data merchandise keluar.
- 63) Halaman Hapus Merchandise Keluar
Halaman hapus merchandise keluar yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data merchandise keluar.
 - 64) Halaman Detail Merchandise Keluar
Halaman detail merchandise keluar yaitu halaman untuk mengelola data detail merchandise keluar.
 - 65) Halaman Form Tambah Detail Merchandise Keluar
Halaman form tambah detail merchandise keluar yaitu halaman untuk menambah data detail merchandise keluar.
 - 66) Halaman Form Unggah Bukti Penyerahan Merchandise
Halaman form unggah bukti penyerahan merchandise yaitu halaman untuk menambah data bukti penyerahan.
 - 67) Halaman Merchandise Hilang
Halaman merchandise hilang yaitu halaman untuk mengelola data merchandise hilang.
 - 68) Halaman Tambah Merchandise Hilang
Halaman tambah merchandisedhilang yaitu halaman untuk menambah data merchandise hilang
 - 69) Halaman Ubah Merchandise Hilang
Halaman ubah merchandise hilang yaitu halaman untuk mengubah data merchandise hilang.
 - 70) Halaman Hapus Merchandise Hilang
Halaman hapus merchandise hilang yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data merchandise hilang.
 - 71) Halaman Merchandise Rusak
Halaman merchandise rusak yaitu halaman untuk mengelola data merchandise rusak.
 - 72) Halaman Tambah Merchandise Rusak
Halaman tambah merchandise rusak yaitu halaman untuk menambah data merchandise rusak
 - 73) Halaman Ubah Merchandise Rusak
Halaman ubah merchandise rusak yaitu halaman untuk mengubah data merchandise rusak.
 - 74) Halaman Hapus Merchandise Rusak

Halaman hapus merchandise rusak yaitu jendela konfirmasi yang muncul saat ingin menghapus data merchandise rusak.

2. Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem

Tampilan antarmuka keluaran sistem merupakan *output* hasil informasi dari inputan pada aplikasi. *output* ini akan menampilkan data keluaran hasil dari data yang diinput oleh admin yang berupa laporan-laporan (*report*). Adapun tampilan antarmuka keluaran aplikasi ini sebagai berikut :

- 1) Halaman Laporan Pegawai
Halaman laporan pegawai berfungsi untuk melakukan filter data pegawai. Kemudian mencetak laporan pegawai.
- 2) Tampilan Cetak Laporan Pegawai
Tampilan laporan pegawai berfungsi untuk mencetak laporan data pegawai.
- 3) Halaman Laporan Supplier
Halaman laporan supplier berfungsi untuk melakukan filter data supplier. Kemudian mencetak laporan supplier.
- 4) Tampilan Cetak Laporan Supplier
Tampilan laporan supplier berfungsi untuk mencetak laporan data supplier.
- 5) Halaman Laporan Nasabah
Halaman laporan nasabah berfungsi untuk melakukan filter data nasabah. Kemudian mencetak laporan nasabah
- 6) Tampilan Cetak Laporan Nasabah
Tampilan laporan nasabah berfungsi untuk mencetak laporan data nasabah.
- 7) Halaman Laporan Merchandise
Halaman laporan merchandise berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan merchandise.
- 8) Tampilan Cetak Laporan Merchandise
Tampilan laporan merchandise berfungsi untuk mencetak laporan data merchandise.
- 9) Halaman Laporan Barang
Halaman laporan barang berfungsi untuk melakukan filter data barang. Kemudian mencetak laporan barang.
- 10) Tampilan Cetak Laporan Barang
Tampilan laporan barang berfungsi untuk mencetak laporan data barang.
- 11) Halaman Laporan Barang Masuk
Halaman laporan barang masuk berfungsi untuk melakukan filter data

- barang. Kemudian mencetak laporan barang masuk.
- 12) Tampilan Cetak Laporan Barang Masuk
Tampilan laporan barang masuk berfungsi untuk mencetak laporan data barang masuk.
 - 13) Halaman Laporan Barang Keluar
Halaman laporan barang keluar berfungsi untuk melakukan filter data barang. Kemudian mencetak laporan barang keluar.
 - 14) Tampilan Cetak Laporan Barang Keluar
Tampilan laporan barang keluar berfungsi untuk mencetak laporan data barang keluar.
 - 15) Halaman Laporan Barang Hilang
Halaman laporan barang hilang berfungsi untuk melakukan filter data barang. Kemudian mencetak laporan barang hilang.
 - 16) Tampilan Cetak Laporan Barang Hilang
Tampilan laporan barang hilang berfungsi untuk mencetak laporan data barang hilang.
 - 17) Halaman Laporan Barang Rusak
Halaman laporan barang rusak berfungsi untuk melakukan filter data barang. Kemudian mencetak laporan barang rusak.
 - 18) Tampilan Cetak Laporan Barang Rusak
Tampilan laporan barang rusak berfungsi untuk mencetak laporan data barang rusak.
 - 19) Halaman Laporan Stok Barang
Halaman laporan stok barang berfungsi untuk melakukan filter data barang. Kemudian mencetak laporan stok barang.
 - 20) Tampilan Cetak Laporan Stok Barang
Tampilan laporan stok barang berfungsi untuk mencetak laporan data stok barang.
 - 21) Halaman Laporan Merchandise Masuk
Halaman laporan merchandise masuk berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan merchandise masuk.
 - 22) Tampilan Cetak Laporan Merchandise Masuk
Tampilan laporan merchandise masuk berfungsi untuk mencetak laporan data merchandise masuk.
 - 23) Halaman Laporan Merchandise Keluar
Halaman laporan merchandise keluar berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan merchandise keluar.
 - 24) Tampilan Cetak Laporan Merchandise Keluar
Tampilan laporan merchandise keluar berfungsi untuk mencetak laporan data merchandise keluar.
 - 25) Halaman Laporan Penyerahan
Halaman laporan penyerahan berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan penyerahan.
 - 26) Tampilan Cetak Laporan Penyerahan
Tampilan laporan penyerahan berfungsi untuk mencetak laporan data penyerahan.
 - 27) Halaman Laporan Merchandise Hilang
Halaman laporan merchandise hilang berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan merchandise hilang.
 - 28) Tampilan Cetak Laporan Merchandise Hilang
Tampilan laporan merchandise hilang berfungsi untuk mencetak laporan data merchandise hilang.
 - 29) Halaman Laporan Merchandise Rusak
Halaman laporan merchandise rusak berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan merchandise rusak.
 - 30) Tampilan Cetak Laporan Merchandise Rusak
Tampilan laporan merchandise rusak berfungsi untuk mencetak laporan data merchandise rusak.
 - 31) Halaman Laporan Stok Merchandise
Halaman laporan stok merchandise berfungsi untuk melakukan filter data merchandise. Kemudian mencetak laporan stok merchandise.
 - 32) Tampilan Cetak Laporan Stok Merchandise
Tampilan laporan stok merchandise berfungsi untuk mencetak laporan data stok merchandise.

B. Pengujian

Pengujian perangkat lunak yaitu elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian *Black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian,

pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya semua persyaratan fungsional untuk suatu program

1. Rencana Pengujian

Rencana Pengujian dari aplikasi yang dibangun selengkapya dapat dilihat pada tabel berikut:

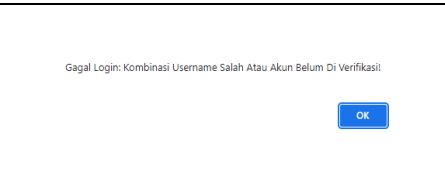
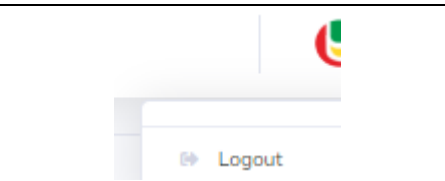
Tabel 1 Rancangan Pengujian Sistem

| Item Uji | Detail Pengujian | Jenis Pengujian |
|---------------------|----------------------|-----------------|
| Login | 1. Verifikasi Login | 2. Black Box |
| Input Data | - Pegawai | - Black Box |
| | - Supplier | - Black Box |
| | - Nasabah | - Black Box |
| | - Barang | - Black Box |
| | - Merchandise | - Black Box |
| | - Barang Masuk | - Black Box |
| | - Barang Keluar | - Black Box |
| | - Barang Hilang | - Black Box |
| | - Barang Rusak | - Black Box |
| | - Merchandise Masuk | - Black Box |
| | - Merchandise Keluar | - Black Box |
| | - Merchandise Hilang | - Black Box |
| - Merchandise Rusak | - Black Box | |

2. Kasus dan Hasil Pengujian

Studi kasus dan hasil pengujian dari aplikasi yang telah dibangun selengkapya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Pengujian Login Aplikasi

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|---|--|
| Login | Klik tombol login (username dan password salah) |  |
| | Klik tombol login (username dan password benar) |  |

Untuk pengujian tabel pegawai selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3 Hasil Pengujian Pegawai

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--------------|-------|
|-------------|--------------|-------|

| | | |
|---------|--|---|
| Pegawai | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>NIK</p> <p>Isi NIK</p> <p>nip wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel Supplier selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Pengujian Supplier

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--|---|
| Supplier | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Nama Supplier</p> <p>Isi Nama Supplier</p> <p>Nama supplier wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel Nasabah selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5 Hasil Pengujian Nasabah

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--|--|
| Nasabah | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Nama Nasabah</p> <p>Isi Nama Nasabah</p> <p>Nama Pelanggan wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel Barang selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6 Hasil Pengujian Barang

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--------------|-------|
|-------------|--------------|-------|

| | | |
|--------|--|---|
| Barang | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Nama Barang</p> <input type="text" value="Isi Nama Barang"/> <p>Nama barang wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel Merchandise selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 7 Hasil Pengujian Merchandise

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--|--|
| Merchandise | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Nama Merchandise</p> <input type="text" value="Isi Nama Merchandise"/> <p>Nama merchandise wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel Merchandise selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8 Hasil Pengujian Barang Masuk

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------------|--|---|
| Merchandise Masuk | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>No Faktur</p> <input type="text" value="Isi No Faktur"/> <p>No Faktur wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel Merchandise Keluar selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 9 Hasil Pengujian Barang Keluar

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--------------|-------|
|-------------|--------------|-------|

| | | |
|---------------|--|---|
| Barang Keluar | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>No Faktur</p> <p>Isi No Faktur</p> <p>No Faktur wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

Untuk pengujian tabel barang hilang selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 10 Hasil Pengujian Barang Hilang

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|---------------|--|---|
| Barang Hilang | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Jumlah Hilang</p> <p>0</p> <p>Jumlah Hilang wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

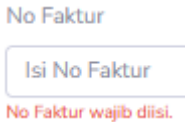
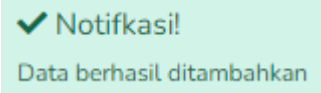
Untuk pengujian tabel barang rusak selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel11 Hasil Pengujian Barang Rusak

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|--------------|--|---|
| Barang Rusak | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Jumlah Rusak</p> <p>0</p> <p>Jumlah Rusak wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

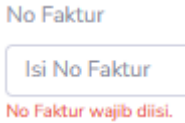
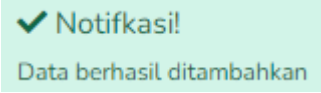
Tabel 12 Hasil Pengujian Merchandise Masuk

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--------------|-------|
|-------------|--------------|-------|

| | | |
|-------------------|--|--|
| Merchandise Masuk | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi |  |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi |  |


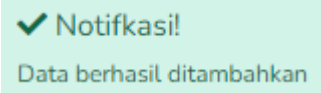
Untuk pengujian tabel Merchandise Keluar selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 13 Hasil Pengujian Merchandise Keluar

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|--------------------|--|--|
| Merchandise Keluar | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi |  |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi |  |

Untuk pengujian tabel merchandise hilang selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 14 Hasil Pengujian Merchandise Hilang

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|--------------------|--|--|
| Merchandise Hilang | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi |  |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi |  |

Untuk pengujian tabel merchandise rusak selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 15 Hasil Pengujian Merchandise Rusak

| Requirement | Skenario Uji | Hasil |
|-------------|--------------|-------|
|-------------|--------------|-------|

| | | |
|-------------------|--|---|
| Merchandise Rusak | Klik Tombol Simpan form tidak lengkap terisi | <p>Jumlah Rusak</p> <input type="text" value="0"/> <p>Jumlah Rusak wajib diisi.</p> |
| | Klik Tombol Simpan form lengkap terisi | <p>✓ Notifikasi!</p> <p>Data berhasil ditambahkan</p> |

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan terhadap pembuatan “**Aplikasi Pendataan Barang Dan Distribusi Merchandice Di Bank Kalteng Cabang Kuala Kapuas Berbasis Web**” Pengelolaan distribusi merchandise dan barang pada PT. Bank Kalteng Cabang Kapuas Berbasis Web telah dilakukan secara komputerisasi menggunakan aplikasi pendataan barang dan distribusi merchandise. Monitoring distribusi telah dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Aplikasi mampu menyajikan pengelolaan data distribusi merchandise dan barang dengan mudah dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, R. F. (2021). *Sistem Inventory Pada CV. Semarang Jaya Sentosa Berbasis Codeigniter*. Semarang: Universitas Semarang.
- Ahmad, N. (2022). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek*. Bandung: WIDINA MEDIA UTAMA.
- Eni Rohaini, S. M. (2022). *Analisis Permodelan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Sama*. Yogyakarta: Insan Cendekia Mandiri.
- Hendri, D. (2021). *UML Powered Design System Using Visual Paradigm*.

Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Limbong, T. (2021). *Pemrograman Web Dasar*. Jakarta: YAYASAN KITA MENULIS.

Maulana, J. H. (2021). *Pajak Penghasilan Penjualan Merchandise dan Perlengkapan Bola Basket*. Tangerang: GUEMEDIA GROUP.

Minarti, S. (2011). Retrieved from <http://eprints.radenfatah.ac.id/659/2/BAB%20II.pdf>

Muslihuiddin, M. (2020). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Ningsih, S. R. (2022). *Perancangan Basis Data*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Nugroho, A. (2020). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Pane, S. F. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle APEX ONLINE*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Prof. Ir. Hening Widi Oetomo, M. P. (2020). *Aplikasi PHP & MySQL Pada Bidang Manajemen*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Purwanto. (2019). *Administrasi Sarana dan Prasarana*. Yogyakarta: UNY PRESS.

- Putra, I. J. (2019). Aplikasi Pelayanan Administrasi Desa Karang Dima Berbasis Web. *Jurnal JINTEKS*, 29-38.
- Rachmat Destriana, M. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ramadhani, F. D. (2021). *Sistem Prediksi Penjualan Dengan Metode Single Exponential Smoothing dan Tren Parabolik*. Tangerang: PT. Mediatama Digital Cendekia.
- Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Setyaningrum, R. (2019). *Sistem Informasi Inventory Berbasis Web Menggunakan Metode Perpetual First In First Out (Fifo) Di Gudang Toko Mitra Gemilang*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Setyawan, M. Y. (2019). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Bandung: KREATIF INDUSTRI NUSANTARA.
- Sovi. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum Pada Ud. Asia Abadi Cemerlang*. Bandar Lampung: Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Suprihadi, U. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3*. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- Tjiptono, F. (1999). Retrieved from <https://www.akuntansilengkap.com/ekonomi/barang-dan-jasa/>
- Tri Rachmadi, S. (2020). *Sistem Basis Data MySQL*. Jakarta: TIGA EBOOK.
- Triandini, E. (2022). *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Ummy Gusti Salamah, S. M. (2021). *Tutorial CSS Cascading Style Sheet*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Ummy Gusti Salamah, S. S. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Wijaya, R. (2019). *Sistem Informasi Pelayanan Desa Cepat Terpadu Berbasis Web Di Desa Wanajaya*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Yuliana, A. (2021). Aplikasi Sistem Pelayanan Administrasi Persuratan Masyarakat Di Kantor Desa Cihampelas Kab. Bandung Barat. *Journal of Innovation Information Technology and Application*, 51-56