

RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORI GUDANG ALAT-ALAT PENYELENGGARAAN JARINGAN INTERNET TEKNOLOGI PADA PT INFRACOM MENGGUNAKAN JAVA

Rachmat Setiabudi

Teknik Informatika, Teknologi Industri, Institut Teknologi Budi Utomo
raffi.setiabudi@gmail.com

Abstrak

PT Infracom merupakan salah satu perusahaan penyedia solusi jaringan teknologi informasi dan komunikasi selama lebih dari 10 tahun di Indonesia. Melayani perusahaan di Indonesia dengan solusi *ICT* untuk menghadapi kompetisi *global*. Namun perusahaan ini masih menggunakan cara manual untuk mengelolah inventori gudang. Metode penelitian ini adalah membuat rancangan sistem aplikasi inventori gudang perlengkapan alat-alat penyelenggaraan *internet* pada PT Infracom. Enam tahap, yaitu, desain, *materialcollecting* atau pengujian, dan pendistribusian, Selain tidak perlu diterapkan dalam praktik, taktik ini berpotensi mengarah pada promosi. Meskipun demikian, konsep tahap tampaknya memiliki kekurangan tertentu yang perlu diperbaiki. Skenario dan hasil pengujian sistem pada aplikasi inventori gudang pada pengujian *login*, Aktivitas pengujian mengisi data *username* dan *password* dengan benar, hasil yang diharapkan berhasil *login* dan masuk ke halaman yang sesuai, hasil pengujian masuk ke halaman sesuai *login*. Pengujian petugas aktivitas pengujian tambah data petugas berhasil, mengisi data pada form tambah petugas dan menekan tombol tambah, hasil yang diharapkan berhasil menyimpan data ke tabel petugas dan tabel petugas menampilkan data *update* dan hasil Pengujian tidak ada pesan *error*, data berhasil disimpan dan halaman petugas menampilkan data *update*. Perancangan sistem aplikasi inventori gudang bisa digunakan untuk membantu petugas dalam menata stok barang dan juga sudah terintegrasi dengan menu-menu data yang tersedia yaitu data supplier, data pelanggan, data barang, data kategori, transaksi barang masuk dan barang keluar berdaya guna, efektif, dan efisien. Optimalisasi pencarian data barang dengan cepat mengenai barang yang tersedia, maupun pencarian barang masuk dan barang keluar pada perusahaan dapat dicari dengan mudah, yaitu dengan mengetikkan kode barang untuk melihat ketersediaan barang tersebut, dan jika ingin mengetahui transaksi barang masuk dan keluar, hanya dengan mencarinya pada menu laporan, kemudian data yang di inginkan akan tampil.

Kata kunci : rancang, aplikasi, internet, *login*, *username*, *password*.

1. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan *internet* merupakan badan usaha yang menjual alat-alat *internet* atau sejenisnya kepada pelanggan. Sekarang perkembangan teknologi tidak hanya dengan menggunakan jaringan telepon tapi juga menggunakan teknologi seperti *fiber optic*, *wireless*, dan *satellite*.

PT Infracom merupakan salah satu perusahaan penyedia solusi jaringan teknologi informasi dan komunikasi selama lebih dari 10 tahun di Indonesia. Melayani perusahaan di Indonesia dengan solusi *ICT* untuk menghadapi kompetisi *global*. Menyediakan layanan dan solusi terbaik. Namun perusahaan ini masih menggunakan

cara manual untuk mengelolah inventori gudang. Cara yang digunakan yaitu mengisi form yang telah disediakan oleh perusahaan kemudian di arsipkan, sistem ini memiliki kelemahan diantaranya jika dituntut untuk mencari data inventori gudang dengan cepat, kesulitan akan dialami oleh petugas dalam mencari data.

Dibutuhkan suatu sistem informasi untuk mengelolah data inventori gudang di perusahaan ini. Sistem informasi ini berguna untuk mengelolah data inventori gudang yang ada di perusahaan tersebut. Sistem informasi ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang di alami PT Infracom. Dengan sistem informasi ini, petugas hanya tinggal

memasukan data barang ke dalam form yang tersedia pada komputer lalu penyimpanannya dengan sekali klik saja. Petugas juga tidak perlu bersusah payah untuk mencari data-data yang ada di perusahaan ini.

2. METODOLOGI

2.1 Metode Penelitian

Rancang bangun adalah salah satu aspek terpenting. Tujuan rancangan adalah untuk memberikan *programmer* dan ahli teknik yang terlibat dalam perancangan yang lengkap dan jelas. Agar mudah digunakan, rancangan harus berguna dan mudah dipahami. Perancangan atau rancang bangun adalah serangkaian langkah untuk menerjemahkan sistem dan hasil analisis ke dalam bahasa pemrograman untuk menjelaskan secara rinci cara kerja bagian-bagian sistem. (N. Hasyim, N. A. Hidayah, dan S. W. Latisuro, 2014)

Aset yang disebut persediaan terdiri dari barang-barang milik perusahaan yang dimaksudkan untuk dijual atau digunakan dalam jangka waktu tertentu, persediaan barang-barang yang masih dalam proses diproduksi, atau persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya di sebuah proses produksi. (J. Sugianto, 2009). Bahan yang telah dipasok dan yang sedang dalam proses dipasok disimpan dalam bisnis untuk tujuan memproduksi barang jadi atau produk untuk memenuhi permintaan atau langganan konsumen setiap saat.

Salah satu komponen TIK yang paling krusial adalah teknologi *internet*. Istilah “*internetwork*” mengacu pada penyelenggaraan jaringan yang luas yang menghubungkan komputer pengguna ke komputer lain dan dapat digunakan untuk merujuk ke komputer yang terletak di berbagai negara di seluruh dunia yang berisi berbagai macam informasi. *Internet* disediakan oleh layanan, yang meliputi *searching*, *chatting*, surat elektronik (*E-mail*), dan *browsing*.

Proses mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, menerbitkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dikenal sebagai teknologi informasi.

Alat jaringan *internet* datang dalam berbagai macam-macam. Perangkat jaringan ini saling melengkapi kinerja satu sama lain, meskipun peran dan fungsinya berbeda. Agar kinerja setiap jaringan dapat terlihat,

diperlukan pemantauan jaringan. Perangkat lain akan terganggu dan tidak dapat berfungsi jika salah satu perangkat tidak terhubung ke jaringan komputer. Berikut ini adalah beberapa contoh dari berbagai perangkat jaringan:

1. ROUTER

Perangkat untuk jaringan yang menghubungkan dua atau lebih jaringan. Jaringan dengan topologi *star*, *bus*, dan *ring* dihubungkan oleh *router*. Dua *router* jaringan memungkinkan pertukaran data dan informasi. Protokol jaringan *router TCP/IP* memanfaatkan *router*. Selain itu, *router* adalah *server* akses yang mampu membangun koneksi antara jaringan area lokal (*LAN*) dan layanan telekomunikasi. *RouterDSL (Digital Subscriber Line)* adalah nama yang diberikan untuk *router* ini.

2. HUB

Data dari sumber yang terhubung ke *portHUB* akan disalin oleh *HUB*. *HUB* akan berbagi data dengan perangkat yang terhubung jika dalam gedung terdapat sepuluh komputer yang terhubung dengan *HUB* dan satu komputer berfungsi sebagai sumber data. Namun, *HUB* akan terhalang oleh gangguan transmisi ke jaringan lain.

3. SWITCH2

Membagi sinyal koneksi dengan lebih cerdas, pengoperasiannya hampir sama dengan *HUB*. Area jaringan dapat mengirim data lebih baik dan lebih cepat dengan menggunakan sakelar. Tabrakan data juga dapat diselesaikan oleh perangkat.

4. ACCESSPOINT

Transmisi sinyal *router* adalah fungsi dari *accesspoint*. Jaringan *WLAN* dibuat dengan sinyal. Selain itu, kita dapat terhubung ke jaringan *LAN* tanpa menggunakan kabel dengan menggunakan *accesspoint*. Maka dapat dikatakan bahwa *accesspoint* dapat menghubungkan jaringan *wireless* dan jaringan *LAN* secara bersamaan.

5. REPEATER

Perangkat jaringan yang dapat meningkatkan jangkauan sinyal dan memperkuatnya. *Repeater* memudahkan perangkat untuk mengakses *WiFi*. Untuk mengurangi konsumsi kabel, *repeater* tidak memerlukan kabel.

6. ANTENA REFLEKTOR

Bagian yang memantulkan sinyal satelit kembali ke komponen *VSAT*. Sepertinya piringan besar. Diameter antena yang berkisar

antara 0,6 m hingga 3,8 m berguna untuk menerima sinyal satelit. Dengan menyelaraskan posisi melengkung secara tepat dengan posisi satelit saat ini (menggunakan koordinat yang sesuai), antena ini memantulkan sinyal satelit yang ditransmisikan ke satu arah.

7. **BUC (Block Up Converter)**

Komponen yang memanfaatkan transmisi *uplink* dikenal sebagai. Frekuensi yang lebih rendah diubah menjadi frekuensi yang lebih tinggi dengan *BlockUP Converter* ini. *Konverter Block UP* modern dapat beralih antara *Lband*, *Ku band*, *C band*, dan *Ka band*, serta frekuensi gelombang mikro antara 1-2 *Ghz* (komunikasi) dan 40-60 *Ghz* (pelacakan). Sebaliknya, yang lebih tua mengubah frekuensi 70 *MHz* menjadi *Ku band* atau *C band*. *Block UP Converter* bekerja dengan menerjemahkan data antara gelombang radio dan informasi digital menggunakan frekuensi, mirip dengan kode Morse.

8. **LNB (Low Noise Block)**

Seperangkat alat yang dikenal sebagai Komponen digunakan untuk menangkap sinyal *downlink* satelit dan mengirimkannya melalui kabel koaksial ke penerima. *LNBC-Band* beroperasi pada frekuensi 5150–5750 *MHz*, sedangkan *LNBKu-Band* beroperasi pada frekuensi 9750–10750 *MHz*. Ini juga berbeda untuk setiap jenis *LNB*. Lalu ada *SBand* yang beroperasi di 3620 *Mhz*.

9. **OMT (Transduser Ortomode)**

Komponen yang memandu gelombang (*waveguide*) yang membagi gelombang pemancar dan penerima *OMT* akan dihubungkan ke *feedhorn* dan *LNB* pemancar *downlink* di sini, serta *uplink* pemancar *BUC*.

10. **FEEDHORN**

Pengumpul sinyal satelit, yang dipantulkan oleh antena, kemudian diterima dan menyebarkan sinyal yang dipancarkan. Selain memisahkan polarisasi gelombang yang akan diterima, *feedhorn* akan dihubungkan ke *LNB* dan *BUC*. Ini membantu meminimalkan sinyal yang tidak diinginkan dari satelit komunikasi lain di posisi orbit terdekat dan saluran *transponder* yang berdekatan.

11. **IFL (Interfacility Link Cable)**

Komponen inilah yang menghubungkan *ODU* dan *IDU* bersama-sama. Panjang kabel yang ideal untuk menghubungkan *ODU* ke

IDU adalah 50 meter, dan harus berupa kabel koaksial lurus untuk mengurangi kebisingan kabel yang lewat.

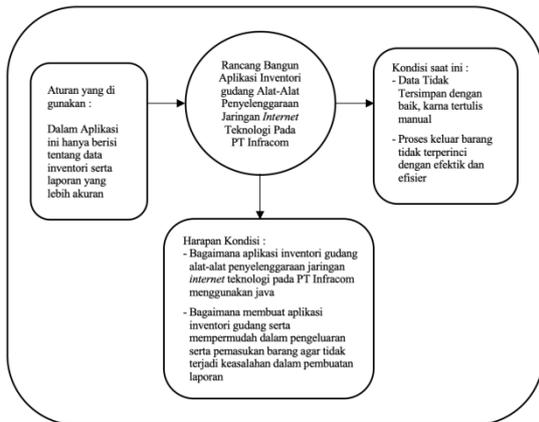
12. **CONNECTOR**

Adalah perangkat penting untuk komputer. Komputer tidak akan berfungsi dengan baik jika konektor tidak terpasang. Kabel dan adaptor jaringan dihubungkan oleh konektor.

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat dijalankan dengan perintah dari pengguna aplikasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat untuk tujuan aplikasi yang dimaksud. Arti aplikasi adalah untuk memecahkan masalah dengan menggunakan salah satu metode yang digunakan pemrosesan data aplikasi normal untuk berpacu dengan perhitungan yang diharapkan untuk memproses data. Alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terintegrasi sesuai dengan kemampuan aplikasi adalah perangkat komputer yang siap digunakan oleh pengguna.

Waterfall adalah metode penelitian karena tahap pertama dan kedua harus diselesaikan secara bersamaan dan berurutan. Metode ini merupakan metode yang dapat digunakan untuk menganalisis suatu sistem di tengah. Langkah pertama dalam metode air terjun adalah desain sistem, yang dapat dilakukan secara terbatas atau linier. Untuk menentukan jenis tahap yang akan digunakan, tahap pertama harus dipilih secara lebih bertahap dari yang lain. Selain itu, metode *waterfall* menggunakan langkah-langkah sebagai fitur: Pengamatan Sistem, Analisis Sistem, Perancangan Sistem, Implementasi Sistem, dan Pemeliharaan Sistem.

Dalam pengembangan aplikasi sistem inventori teknologi *internet* PT Infracom yang menggunakan *Java* dikembangkan model untuk *waterfall*. Metode untuk produksi digunakan dalam proses *waterfall*.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran
Sumber: Penelitian Mandiri

Keterangan dari kerangka berpikir diatas adalah sebagai berikut :

1. Kondisi saat ini :
 1. Data yang tidak tersimpan dengan baik sehingga mudah hilang dan sering terjadinya human error.
 2. Perhitungan barang keluar masuk yang masih konvensional yaitu dengan menggunakan media kertas.
 3. Tidak adanya laporan yang akurat.
2. Aturan yang digunakan :

Aplikasi yang akan dibuat hanya berisi tentang isi inventori gudang serta laporan pendataan barang, keluar, masuk, dan invoice pada PT Infracom.
3. Kondisi yang diharapkan :
 1. Membantu menyelesaikan masalah yang ada di PT Infracom.
 2. Memperbaharui sistem yang masih konvensional.
 3. Meningkatkan efektifitas pengelolaan data inventori gudang pembuatan laporan pendataan pada isi inventori gudang serta laporan pendataan barang, keluar, masuk, dan invoice pada PT Infracom.

Metode penelitian ini adalah membuat rancangan sistem aplikasi inventori gudang perlengkapan alat-alat penyelenggaraan *internet* pada PT Infracom. Enam tahap, yaitu pengonsepan, desain atau rancangan, *materialcollecting* atau pengujian, dan *distribution* atau pendistribusian. Selain tidak perlu diterapkan dalam praktik, taktik ini berpotensi mengarah pada promosi. Meskipun demikian, konsep tahap tampaknya memiliki kekurangan tertentu yang perlu diperbaiki.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini, yaitu:

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan-kutipan, buku-buku, referensi, situs-situs *internet*, hasil laporan, dan bahan lainnya yang berhubungan dengan pemograman *java*, *netbeans* dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini. Dari bahan-bahan tersebut diambil teori-teori yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisis masalah yang dikemukakan dalam penelitian.

Studi kasus ini merupakan uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program atau suatu situs sosial. Metode studi kasus dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap suatu organisasi, lembaga atau gejala tertentu.

2. Studi Lapangan

Metode ini digunakan dalam jangka panjang untuk mengumpulkan data dari antarmuka pengguna aplikasi inventaris gudang. Berikut ringkasan data yang dimaksud :

a) Observasi

Penelitian ini dilakukan dengan mendatangi langsung PT Infracom Jl Panjang arteri kelapa dua raya No. 29 RT01/02 kecamatan kebun jeruk, Jakarta barat 11550. Untuk melakukan penelitian,serta mencari data yang di gunakan dalam penelitian yaitu penulisan barang, kategori, pelanggan masih dilakukan secara manual pada excel.

KODE	NAMA BARANG	KATEGORI	STOK
B001	Router	Perangkat	179 Unit
B002	HUB	Perangkat	87 Unit
B003	Switch	Perangkat	84 Unit
B004	Access Point	Perangkat	53 Unit
B005	Repeater	Perangkat	201 Unit
B006	Receiver	Viat	70 Unit
B007	Dish Reflektor 0.8m	Viat	30 Pcs
B008	Dish Reflektor 1.2m	Viat	53 Pcs
B011	LNB Spot Beam	Viat	30 Pcs
B010	LNB Shape Beam	Viat	83 Pcs
B012	BJC	Viat	12 Pcs
B013	Pedestal	Viat	47 Pcs
B014	Mourning	Viat	50 Pcs
B019	Feedhorn	Viat	34 Pcs
B020	Satelit Modem IPStar	Viat	45 Unit

Gambar 2. Mencatat manual dengan Excel

Sumber : Penelitian Mandiri

b) Wawancara

Dengan wawancara ini penulis mendapatkan data dan kebutuhan informasi dengan cara menanyakan langsung kepada petugas PT Infracom yang berhubungan langsung dengan proses pendataan barang pada stok inventori gudang, metode ini digunakan untuk memperjelas hasil dari kegiatan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

2.2 Metode Analisis Data

Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam rancang bangun aplikasi inventori gudang, pada tahapan ini peneliti melakukan observasi secara langsung dan melakukan wawancara dengan kepala inventori gudang untuk memperoleh informasi mengenai aplikasi inventori gudang saat ini, serta kebutuhan sistem yang dibutuhkan dari kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk aplikasi inventori gudang.

1. Requirements Analysis (Pengumpulan Analisis)

Tahap ini berisi tentang observasi dan wawancara untuk mencari tahu analisis yang di bahas pada penelitian

2. Design(Perancangan)

Tahapan ini membuat rancangan aplikasi, jenis aplikasi rancang bangun inventori gudang.

3. Implementation (implementasi)

Tahapan ini merupakan proses coding program berdasarkan design yang telah, dibuat untuk merancang aplikasi inventori gudang bahasa pemrograman yang digunakan, dalam tahapan ini adalah java menggunakan netbeans.

4. Testing(Percobaan)

Pada tahap pengujian dilakukan setelah sudah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi atau prograam yang di uji apakah ada kesalahan atau tidak.

5. Maintenance(Pemeliharaan)

Tahapan pemeliharaan ini tidak menutup kemungkinan mengalami peubahan ketika digunakan karena ada kesalahan kecil yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Suatu aktivitas atau interaksi yang saling terkait antara aktor dan sistem disebut sebagai use case diagram. Secara umum, dapat dipahami sebagai metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem dengan proses menggambarkan hubungan antara pengguna dan sistem yang dirancang yaitu representasi skema yang dihasilkan langsung.

Tabel 1. Use case Diagram



username dan *password* yang sudah terdaftar pada aplikasi, *username* dan *password* dimasukan pada *text box* yang sudah disediakan kemudian menekan tombol masuk maka aplikasi akan menunjukkan halaman utama yang memiliki beberapa menu pilihan.

Sumber Penelitian Mandiri

Use case diagram memiliki hubungan aktor dengan dengan sistem. Kegiatan yang dapat dilakukan sebagai berikut :

1. *Login* dengan masukan berupa *username* dan *password*, jika petugas tidak bisa *login* tekan tombol lupa *password*.
2. *Admin* dapat merubah data *login* *petugas* yang lupa *password*.
3. Mengolah data *Supplier* untuk mencatat pembelian di toko.
4. Mengolah data pelanggan untuk mencatat pelanggan PT Infracom.
5. Mengolah data kategori untuk menempatkan barang di rak yang sudah ditentukan.
6. Mengolah data data barang untuk mendata barang yang tersedia di inventori gudang.
7. Mengolah data barang masuk untuk memasukan barang yang akan disediakan.
8. Mengelola data barang keluar untuk mengeluarkan barang yang sudah disediakan.

3.2 Pembahasan

Sequence diagram adalah suatu *diagram* yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukan atau memberi petunjuk komunikasi diantara objek-objek tersebut. *Sequence diagram* digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi, semua pesan digambarkan dalam urutan pada eksekusi. *Sequence diagram* pada aplikasi inventori gudang ini akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Squence Diagram Login Admin Dan Petugas

Interaksi antar objek pada aktivitas ini digunakan oleh dua user yaitu *admin* dan petugas, *admin* atau petugas bisa memasukan

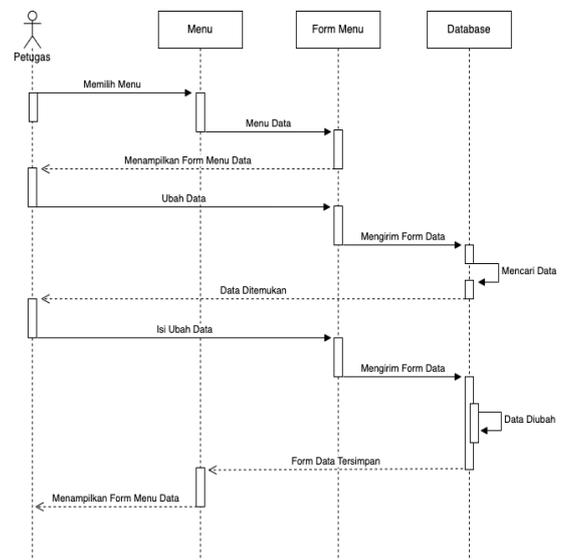
Tabel 1. Login Admin dan Petugas

Sumber Penelitian Mandiri

b) Sequence Diagram Edit Supplier, Pelanggan, Kategori Dan Barang.

Interaksi antar objek pada aktivitas ini digunakan untuk pengelolaan *edit* data atau perubahan data. Perubahan data tersedia pada form menu supplier, menu pelanggan, menu kategori dan menu barang.

Tabel 2. Sequence Diagram Ubah Data

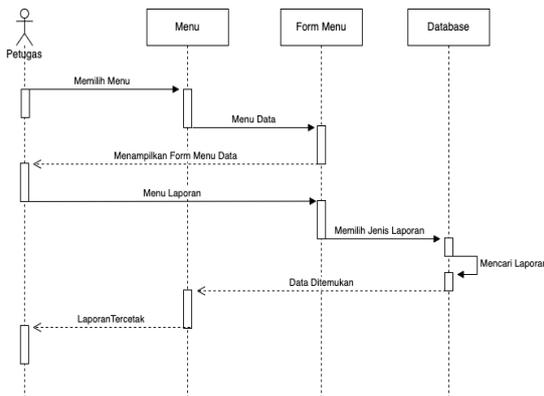


Sumber Penelitian Mandiri

c) Sequence Diagram Laporan.

Interaksi antar objek pada aktivitas ini digunakan untuk pengelolaan laporan data dengan memilih jenis laporan yang disediakan pada menu laporan.

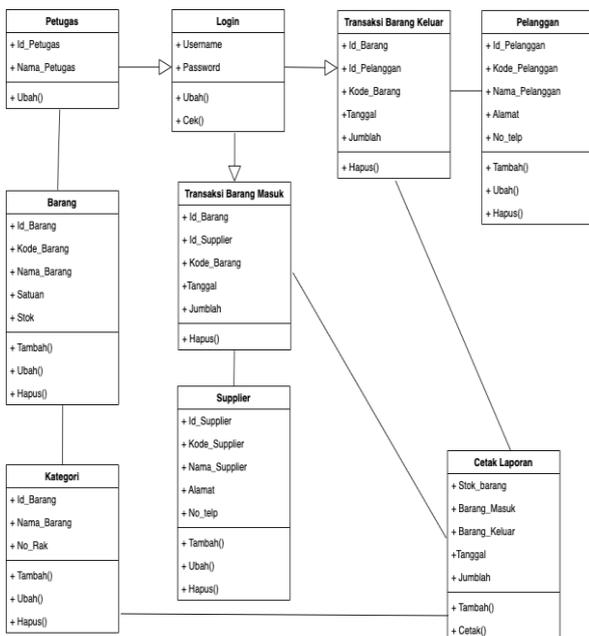
Tabel 3. Sequence DiagramData Laporan



Sumber Penelitian Mandiri

d) Class Diagram

Tabel 3. Class Diagram



Sumber Penelitian Mandiri

Diagram kelas atau *class diagram* merupakan inti dari pemrograman berbasis objek karena *diagram* ini memberikan

pemetaan terhadap kelas-kelas yang digunakan oleh suatu aplikasi. *Class diagram* terdiri dari nama kelas (*class*), atribut dan operasi (*methode*). Adapun tabel *class diagram* pada aplikasi inventori gudang yaitu :

Tabel Class diagram Petugas

Namatabel : tmpetugas
 Isitabel : datapetugas
 Primary Key : id

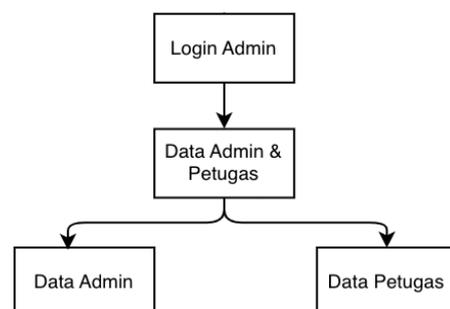
Tabel 4. Class Diagram Petugas

Field	Type	Length	Keterangan
<i>Id</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>varchar</i>	25	Nama petugas
Username	<i>varchar</i>	20	User petugas
Password	<i>varchar</i>	60	Password petugas
Status	<i>text</i>		Status aktif/nonaktif

Sumber Penelitian Mandiri

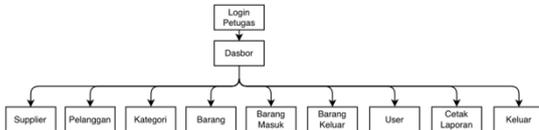
e) Struktur Navigasi

Desain alur program berbasis aplikasi desktop menjelaskan mengenai alur fitur pada sistem yang dapat diakses oleh petugas berdasarkan *username* yang terdaftar pada aplikasi *desktop*. Terdapat *Login* yang dapat dilakukan oleh petugas dan *admin*, *loginadmin* dan *login* petugas adalah syarat awal untuk memasuki aplikasi ini, tanpa *login*, aplikasi ini tidak dapat dapat masuk dalam dasbor atau tampilan utama menu.



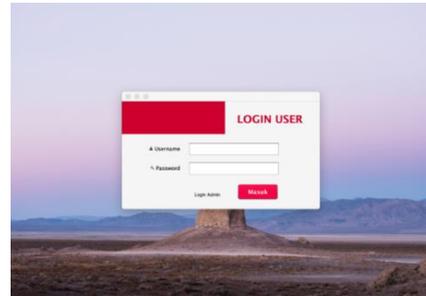
Gambar 3. Login sebagai Admin
Sumber Penelitian Mandiri

program. Pada implementasi ini terdapat *username* dan *password* untuk pengisian user yang sudah terdaftar pada aplikasi dan juga pilihan tombol menu lupa *password*.

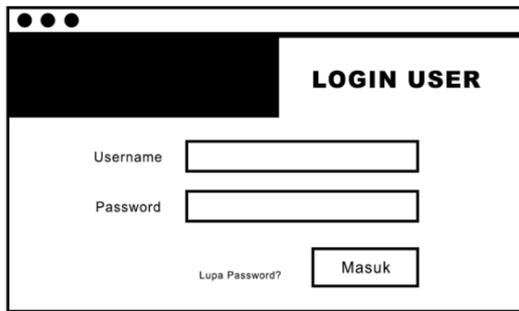


Gambar 4. Login sebagai Petugas
Sumber Penelitian Mandiri

Pada Rancangan *loginpetugas* akan di sediakan pengisian *username*, *password*, juga tombol *login* petugas dan ada menu bantuan jika *password* lupa.



Gambar 7. Implementasi Tampilan Login
Sumber Penelitian Mandiri



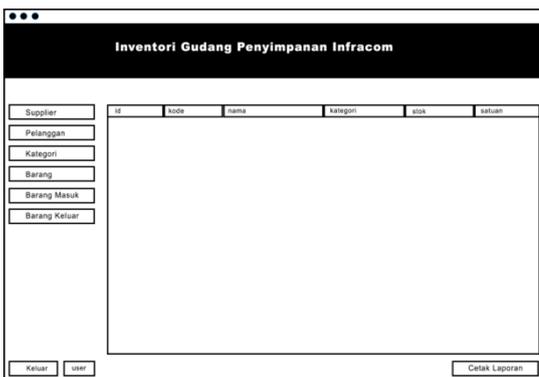
Gambar 5. Rancangan Login
Sumber Penelitian Mandiri

Implementasi dasbor atau tampilan pada halaman utama terdapat pilihan tombol menu supplier, pelanggan, kategori, barang, barang masuk, barang keluar, cetak laporan, user dan keluar yang bisa dipilih untuk menjalankan.

Rancangan dasbor atau rancangan utama terdapat pilihan tombol menu yaitu supplier, pelanggan, kategori, barang, Barang masuk, barang keluar, *user*, cetak laporan dan tombol keluar.

	id	kode	nama	kategori	stok	satuan
Supplier	1	B001	Router	Perangkat	179	Unit
Pelanggan	2	B002	HUB	Perangkat	87	Unit
Kategori	3	B003	Switch	Perangkat	64	Unit
Barang	4	B004	Access Point	Perangkat	53	Unit
Barang Masuk	5	B005	Repeater	Perangkat	201	Unit
Barang Keluar	6	B006	Receiver	Vsat	70	Unit
	7	B007	Dish Reflektor 0.8m	Vsat	30	Pcs
	8	B008	Dish Reflektor 1.2m	Vsat	53	Pcs
	9	B011	LNH Spot Beam	Vsat	30	Pcs
	10	B010	LNH Spot Beam	Vsat	83	Pcs
	12	B012	BUC	Vsat	12	Pcs
	13	B013	Feeder	Vsat	47	Pcs
	14	B014	Mounting	Vsat	50	Pcs
	19	B019	Feeder	Vsat	34	Pcs
	20	B020	Setelah Modem IPStar	Vsat	45	Unit
	11	B016	Kabel UTP	periferal	1000	Meter
	15	B015	Coxial RG6	periferal	1000	Meter
	16	B016	Kabel UTP	periferal	1000	Pcs
	17	B017	Connector RJ45	periferal	456	Pcs
	18	B018	Connector F RJ6	periferal	454	Pcs

Gambar 8. Implementasi Tampilan Utama
Sumber Penelitian Mandiri



Gambar 6. Rancangan Menu Utama
Sumber Penelitian Mandiri

4. KESIMPULAN

Perancangan sistem aplikasi inventori gudang bisa digunakan untuk membantu petugas dalam menata stok barang dan juga sudah terintegrasi dengan menu-menu data yang tersedia yaitu data supplier, data pelanggan, data barang, data kategori, transaksi barang masuk dan barang keluarberdaya guna, efektif, dan efisien.

Optimalisasi pencarian data barang dengan cepat mengenai barang yang tersedia,

Implementasi *Login* adalah tampilan awal apabila kita memulai menjalankan

maupun pencarian barang masuk dan barang keluar pada perusahaan dapat dicari dengan mudah, yaitu dengan mengetikkan kode barang untuk melihat ketersediaan barang tersebut, dan jika ingin mengetahui transaksi barang masuk dan keluar, hanya dengan mencarinya pada menu laporan, kemudian data yang di inginkan akan tampil.

Aplikasi inventori gudang menyempurnakan penyimpanan dengan baik,

DAFTAR PUSTAKA

N. Hasyim, N. A. Hidayah, dan S. W. Latisuro, "Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Warga Baru MTS N 17 Jakarta," 2014.

dengan menggunakan *database* yang terdapat pada sistem aplikasi, penyimpanan tersebut tidak menggunakan pengarsipan manual lagi, tetapi hanya dengan mengisi form yang disediakan aplikasi hanya dengan klik, data tersimpan langsung ke *database* sehingga tidak terjadi human *error* atau kehilangan data.

J. Sugiarto, "PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DI RH MART PADALARANG." Universitas Komputer Indonesia, 2009.