

DASHBOARD PEMANTAUAN INVENTORI PADA MIXUE ERLANGGA SIMPANG LIMA BERBASIS WEB

DASHBOARD MONITORING INVENTORY AT MIXUE ERLANGGA SIMPANG LIMA BASED ON WEB

Theofilus Palaun Jaya¹, Yani Prihati², Jutono Gondohanindijo³
^{1,2,3}Universitas AKI (Abadi Karya Indonesia) Semarang, Indonesia
223200028@student.unaki.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop a web-based inventory monitoring dashboard for Mixue Erlangga Simpang Lima. The dashboard is designed to provide ease in monitoring and managing stock in real-time, thereby enhancing operational efficiency and reducing the risk of stockouts or overstocking. The research methodology includes needs analysis, system design, development, and application testing. The result of this research is a dashboard that can display inventory data visually and interactively, and provide notifications when stock levels approach predefined minimum or maximum limits. The implementation of this dashboard is expected to assist management in making quicker and more accurate decisions regarding inventory management. User evaluations indicate that this dashboard successfully improves efficiency and effectiveness in monitoring and managing stock at Mixue Erlangga Simpang Lima.

Keywords: *Monitoring Dashboard, Inventory, Web-Based, Mixue Erlangga Simpang Lima.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dashboard pemantauan inventori berbasis web untuk Mixue Erlangga Simpang Lima. Dashboard ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam memantau dan mengelola stok barang secara real-time, sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi risiko kehabisan atau kelebihan stok. Metodologi penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan, dan pengujian aplikasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah dashboard yang dapat menampilkan data inventori secara visual dan interaktif, serta memberikan notifikasi ketika stok barang mendekati batas minimum atau maksimum yang telah ditentukan. Implementasi dashboard ini diharapkan dapat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat terkait pengelolaan inventori. Evaluasi dari pengguna menunjukkan bahwa dashboard ini berhasil meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pemantauan dan pengelolaan stok barang di Mixue Erlangga Simpang Lima.

Kata Kunci: Dashboard Pemantauan, Inventori, Web-Based, Mixue Erlangga Simpang Lima.

PENDAHULUAN

Mixue Erlangga adalah toko yang bergerak dalam bidang penjualan es krim dan minuman. Saat ini, toko tersebut masih menggunakan sistem pemantauan barang secara manual. Setiap barang dicatat langsung dalam catatan manual dan kemudian diinput secara manual menggunakan Microsoft Excel. Barang yang dipantau meliputi creamer sweet, cone, lemon, cup, jasmine tea, dan earl grey tea. Setelah data dikumpulkan, direkap, dan dibuatkan laporannya, laporan ini diserahkan kepada pemilik toko. Namun, sistem manual ini memiliki beberapa kekurangan, seperti waktu yang

lama untuk mendapatkan informasi barang yang ada di gudang saat dibutuhkan, dan risiko hilangnya catatan barang tanpa adanya rekapitulasi.

Dashboard merupakan alat yang menyediakan tampilan antarmuka visual yang mengkonsolidasikan dan menyajikan informasi penting untuk mencapai tujuan tertentu secara sekilas (Hidayat et al., 2019). Tampilan visual dashboard yang mampu mengkomunikasikan informasi secara jelas, cepat, dan memberikan persepsi yang benar merupakan kunci keberhasilan dashboard (Kartika & Gondohanindijo, 2020). Konsep visualisasi data dan informasi akan digunakan dalam

perancangan antarmuka dashboard, di mana visualisasi ini berkaitan dengan persepsi visual dan media penyajian data.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama pada perangkat berbasis Android yang semakin marak digunakan, memberikan peluang besar dalam pengembangan aplikasi (Nurlaela et al., 2020). Android bersifat open source dengan source code yang diberikan secara gratis bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang dapat berjalan di platform tersebut. Kemudahan dalam pengembangan aplikasi dan beragam fitur yang dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan di mana saja menjadi alasan utama bagi popularitas Android.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan program pemantauan inventori (Nurlaela et al., 2020) yang lebih memudahkan toko dalam mengelola data inventori di gudang serta memudahkan untuk melihat data barang yang ada jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan dashboard pemantauan inventori berbasis web di Mixue Erlangga Simpang Lima.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa penggunaan dashboard dalam manajemen inventori telah terbukti meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional di berbagai industri. Dashboard menyediakan akses real-time ke data inventori, memungkinkan manajemen untuk mengambil keputusan yang lebih cepat dan berdasarkan informasi yang akurat. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa visualisasi data yang baik dapat membantu mengurangi kesalahan dalam pemantauan inventori dan meningkatkan kepuasan pengguna (Hafni Sahir, 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dashboard pemantauan inventori berbasis web yang dapat memberikan informasi real-time (Hidayat et al., 2019) tentang stok barang di Mixue Erlangga Simpang Lima.

Dashboard ini diharapkan dapat membantu manajemen dalam mengambil keputusan yang lebih baik terkait pengelolaan inventori, serta mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk memeriksa stok barang di gudang.

Manfaat dari hasil penelitian ini antara lain adalah peningkatan efisiensi dan efektivitas operasional toko, pengurangan risiko kehabisan atau kelebihan stok, serta peningkatan kepuasan pemilik toko dalam mengelola inventori. Selain itu, dashboard ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi toko-toko lain dalam mengembangkan sistem pemantauan inventori yang lebih modern dan efisien.

Dengan adanya dashboard pemantauan inventori berbasis web ini, Mixue Erlangga Simpang Lima diharapkan dapat meningkatkan daya saingnya di pasar dengan manajemen inventori yang lebih baik. Implementasi teknologi ini juga merupakan langkah strategis dalam menghadapi tantangan era digital dan memenuhi kebutuhan konsumen yang semakin tinggi (Kartika & Gondohanindijo, 2020).

METODE

Dalam membuat sebuah laporan yang baik maka sebuah laporan memerlukan data – data yang bersifat jelas dan akurat sesuai dengan permasalahan yang dibahas (Azis, 2021) (Hafni Sahir, 2021). Untuk mendapatkan data-data yang sesuai dengan permasalahan ini maka penulis mendapatkan data-data yang jelas dan akurat sesuai dengan permasalahan yang menggunakan beberapa metode penelitian antara lain yaitu :

Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang sistem inventori yang masih

dilakukan secara manual pada Mixue Erlangga. (Hafni Sahir, 2021).

Adapun data yang dikumpulkan adalah sebagai berikut :

1. Data barang masuk
 2. Data barang keluar
 3. Data stok barang
2. Metode observasi
- Wawancara merupakan percakapan tatap muka (face to face) atau wawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab dengan Kepala Toko dan Pemilik Toko Mixue Erlangga Simpang Lima. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem pemantauan inventori pada Mixue Erlangga Simpang Lima dan penjelasan mengenai data-data yang dibutuhkan sehingga dengan demikian penulis dapat menambah serta melengkapi laporan penelitian ini. (Hafni Sahir, 2021).

Analisis Sistem

Analisis Sistem melibatkan teknik pemecahan masalah dengan cara memecah suatu sistem menjadi komponen-komponen, dengan tujuan menilai sejauh mana kinerja dan interaksi optimal dari setiap komponen tersebut untuk mencapai tujuan sistem (Azis, 2021). Dalam proses analisis sistem, terdapat tahapan perancangan sistem yang bertujuan untuk menyelidiki masalah yang mungkin muncul dan menentukan kebutuhan pengguna sistem, dengan harapan mendapatkan solusi yang masuk akal untuk setiap permasalahan (Wijoyo et al., 2021). Setiap perusahaan tentu berharap agar pelaksanaan pekerjaan berjalan efisien dan risiko kesalahan minimal, sehingga dapat meningkatkan perkembangan perusahaan. Pada bagian ini, akan membahas:

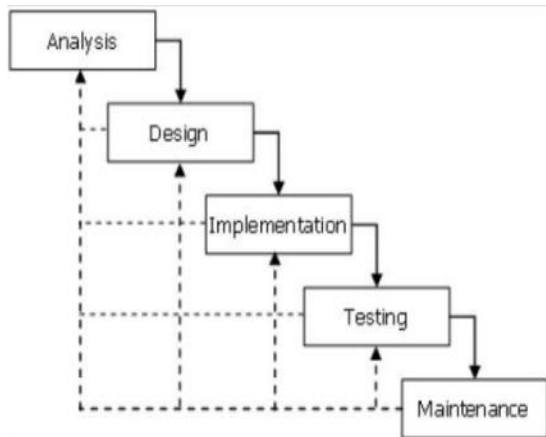
1. Analisa sistem yang sedang berjalan

Gambaran umum mengenai prosedur-prosedur yang tengah berlangsung. Bagian ini mencakup cara kerja sistem dan identifikasi permasalahan yang dihadapi selama operasional sistem.

2. Identifikasi sasaran sistem baru
Melibatkan penyusunan rencana-rencana dalam tahap perancangan sistem, dengan tujuan untuk menetapkan sasaran yang akan dicapai oleh sistem yang sedang dirancang. Hal ini mencakup perencanaan detail agar dapat memastikan tujuan yang jelas dan terukur bagi perancangan sistem tersebut.
3. Analisa kebutuhan
Proses yang merinci dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Langkah ini melibatkan identifikasi, pengumpulan, dan penentuan kebutuhan secara komprehensif, sehingga memastikan pemahaman yang mendalam tentang fungsi dan fitur yang diperlukan oleh sistem yang sedang dirancang.

Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan model SDLC (*System Development Life Cycle*). *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah system. Model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*. Model *Waterfall* merupakan model yang paling banyak digunakan dalam *software engineering* (SE) (Abdul Wahid, 2020) (Sama & Hartanto, 2021). Model ini memiliki 5 tahapan yaitu; *Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance*.



Gambar 1. Metode Waterfall

Berikut Penjelasan tahapan metode Waterfall yang digunakan dalam penelitian

1. Software Requirement Analysis

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan analisis kebutuhan sistem dan software yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan termasuk:

- Wawancara : Mengumpulkan kebutuhan dan ekspektasi dari pemilik toko dan kepala toko dan manajemen terkait fitur-fitur yang diinginkan dalam dashboard.
- Dokumentasi Kebutuhan : Menyusun dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan menjadi acuan dalam tahap desain.

2. System Design

Tahap desain melibatkan perancangan sistem berdasarkan spesifikasi yang telah dikumpulkan pada tahap requirements (Nugroho, M. F., Gondohanindjo, J & Loncatan, A, 2019). Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Desain Arsitektur Sistem: Merancang struktur keseluruhan dari sistem, termasuk komponen utama dan hubungan antar komponen.
- Desain Antarmuka Pengguna: Membuat prototipe tampilan dashboard yang user-friendly dan intuitif.
- Desain Database: Merancang skema database yang efisien untuk menyimpan dan mengelola data inventori.

3. Implementation

Pada tahap implementasi, desain yang telah dibuat diterjemahkan ke dalam kode program. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Pengembangan Kode: Menulis kode untuk setiap komponen sistem, termasuk frontend dan backend.
- Integrasi Sistem: Menggabungkan semua komponen yang telah dikembangkan menjadi satu kesatuan sistem yang utuh (Gondohanindjo, J, 2010).

4. Verification

Tahap verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi dan berfungsi dengan baik (Gondohanindjo, 2011) . Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Uji Unit: Menguji setiap unit atau komponen secara individual untuk memastikan bahwa mereka berfungsi sesuai dengan spesifikasi.
- Uji Integrasi: Menguji gabungan beberapa unit untuk memastikan bahwa mereka bekerja dengan baik bersama-sama.
- Uji Sistem: Menguji keseluruhan sistem untuk memastikan bahwa semua bagian bekerja secara harmonis dan sistem memenuhi kebutuhan pengguna.

5. Maintenance

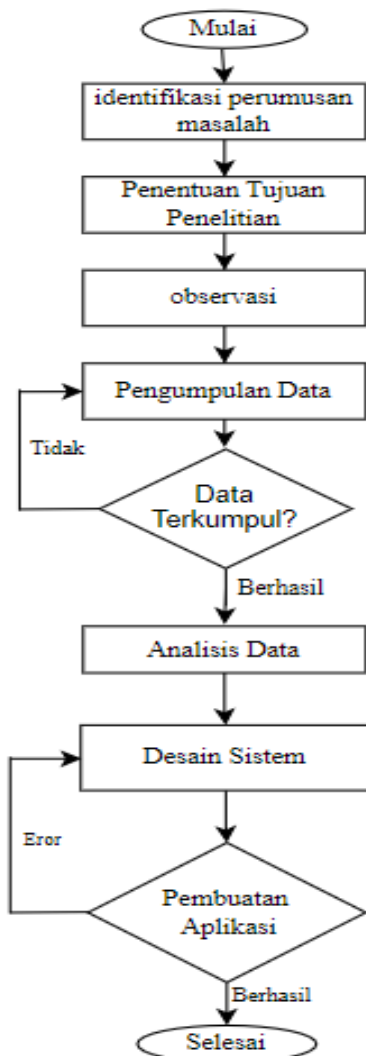
Setelah sistem diimplementasikan dan diverifikasi, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan bahwa sistem tetap berjalan dengan baik seiring waktu (Dharmawan & Gondohanindjo, 2024) . Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- Perbaikan Bug: Menangani masalah atau bug yang ditemukan setelah sistem dioperasikan.
- Pembaruan Sistem: Melakukan pembaruan untuk menambahkan fitur baru atau meningkatkan kinerja sistem.
- Dukungan Pengguna: Memberikan dukungan teknis kepada pengguna

untuk memastikan mereka dapat menggunakan sistem dengan efektif.

Flowchart Penelitian

Flowchart penelitian menggambarkan alur proses dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini digambarkan melalui flowchart yang dapat dilihat dari gambar dibawah ini



Gambar 2. Flowchat Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem yang sedang Berjalan

Sebelum suatu sistem dikembangkan perlu adanya strategi dan rancangan pengembangan yang jelas, menyangkut beberapa aspek sistem dan prosedur dalam organisasi sehingga dapat

ditentukan sasaran sistem yang akan dikembangkan

Adapun sistem yang sedang berjalan saat ini pada bagian gudang *Mixue Erlangga* Simpang Lima, antara lain :

- Kepala toko mencatat stok barang yang ada digudang.
- Kepala toko mencatat setiap adanya barang yang masuk dan barang yang habis terpakai.
- Kepala toko membuat laporan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan untuk stok barang yang akan diberikan ke owner.

Owner harus menanyakan ketersediaan barang, kapan barang masuk dan kapan barang terpakai secara langsung ke kepala toko untuk mengetahui stok barang yang ada.

Kelemahan Sistem yang Sedang Berjalan

Untuk sistem yang berjalan saat ini, masih terdapat beberapa kendala dan kelemahan, yaitu :

- Pendataan masih menggunakan cara manual dimana kepala toko mencatat semua data barang-barang yang ada.
- Kemungkinan kesalahan pencatatan data cukup besar karena masi dilakukan secara manual serta pencarian data yang sudah dicatat relatif lama.

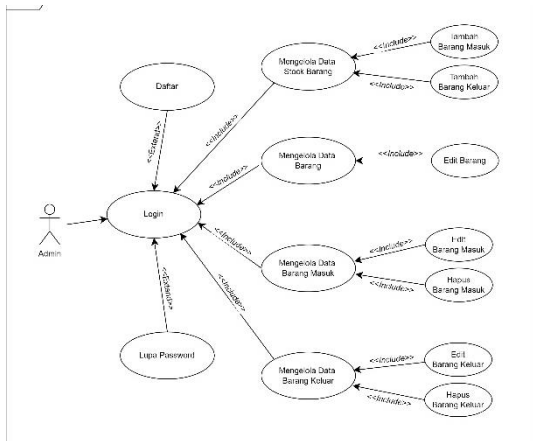
Owner harus munggu laporan dari kepala toko atau harus menanyakan langsung ke kepala toko untuk mengetahui stok barang.

Rancangan Perbaikan Sistem

Melihat kekurangan dan kesulitan yang ditimbulkan oleh sistem lama, maka diperlukan pengembangan sistem baru yang dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas kerja . Sistem baru yang di maksud adalah suatu sistem yang menerapkan teknologi web dalam pengolahan data.

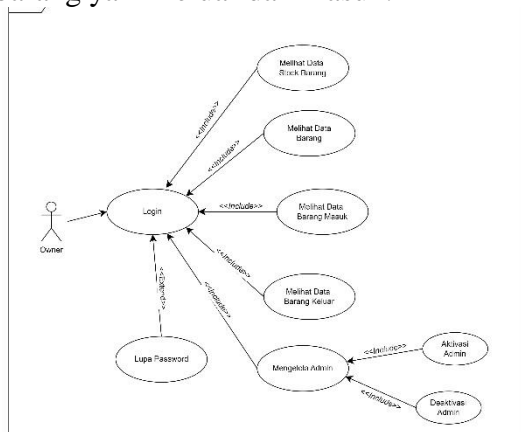
Desain Sistem

- Use Case Diagram*



Gambar 3. Use Case Diagram Admin

Gambar diatas menggambarkan diagram use case untuk admin atau kepala toko yang bertugas untuk pencatatan stok barang yang masuk dan keluar.



Gambar 4. Use Case Diagram Owner

Gambar diatas menggambarkan diagram use case untuk Owner yang bertugas untuk memantau stok barang yang tersedia dan memantau barang yang keluar dan masuk serta mengelola akun kepala toko.

Tabel 1. Deskripsi Use Case Diagram

Nama Use Case	Admin
Tujuan	Menggambarkan interaksi antara pengguna (admin) dan sistem dalam mengelola inventori barang
Aktor	Admin (Kepala Toko)
Pre-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> Mengakses halaman login
Alur	<ul style="list-style-type: none"> Admin Mendaftar akun jika baru pertama kali mengakses aplikasi Admin melakukan login sesuai dengan username dan password yang digunakan saat mendaftar akun. Admin dapat mengakses halaman lupa password untuk mereset password jika lupa password. Admin dapat menambahkan stok untuk persediaan barang Admin menambahkan barang yang terpakai dan secara otomatis mengurangi stok barang yang ada Admin dapat mengedit data barang

yang ada jika diperlukan dalam kondisi tertentu

- Admin dapat mengedit jumlah barang masuk jika terjadi salah input data
- Admin dapat Menghapus jumlah barang masuk jika terjadi salah input data
- Admin dapat mengedit jumlah barang terpakai jika terjadi salah input data
- Admin dapat menghapus jumlah barang keluar jika terjadi salah input data

Aksi dan Reposn	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Skenario Normal	
	1. Membuka Website Simulator	2. Menampilkan halaman login
	3. memasukkan username dan password dan menekan login	4. Menampilkan halaman dashboard
	5. Mengakses menu-menu yang ada di dashboard	6. menjalankan perintah sesuai menu yang dioperasikan

Tabel 2. Deskripsi Use Case Diagram

Nama Use Case	Owner
Tujuan	Menggambarkan interaksi antara Owner (Pemilik Toko) dan sistem dalam mengelola inventori barang
Aktor	Admin (Kepala Toko)
Pre-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> Mengakses halaman login
Alur	<ul style="list-style-type: none"> • Owner melakukan login sesuai dengan username dan password yang digunakan saat mendaftar akun. • Owner dapat mengakses halaman lupa password untuk mereset password jika lupa password. • Owner dapat memantau stok untuk persediaan barang • Owner dapat memantau stok untuk persediaan barang • Owner dapat memantau daftar barang yang tersedia di gudang • Owner dapat memantau informasi barang yang masuk ke gudang • Owner dapat memantau informasi barang yang yang terpakai • Owner dapat mengelola akun admin seperti meng-aktifkan dan menon-aktifkan akun

Aksi dan Repostn	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	admin dalam keadaan tertentu jika diperlukan	
	Skenario Normal	
	1. Membuka Website Simulator	
		2. Menampilkan halaman login
	3. memasukkan username dan password dan menekan login	
		4. Menampilkan halaman dashboard
	5. Mengakses menu-menu yang ada di dashboard	
		6. menjalankan perintah sesuai menu yang dioperasikan

2. Desain Antarmuka

Desain antarmuka adalah proses perancangan tampilan dan interaksi antara pengguna dengan sistem atau perangkat lunak, yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya. Desain ini melibatkan elemen-elemen visual seperti tata letak, warna, ikon, serta elemen interaktif seperti tombol, menu, dan formulir. Desain antarmuka yang baik mempertimbangkan kebutuhan dan perilaku pengguna, memastikan navigasi yang mudah, serta memberikan umpan balik yang jelas dan konsisten untuk setiap tindakan pengguna. Dengan demikian, desain antarmuka berperan penting dalam menentukan kenyamanan dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan produk digital.

a. Desain halaman login

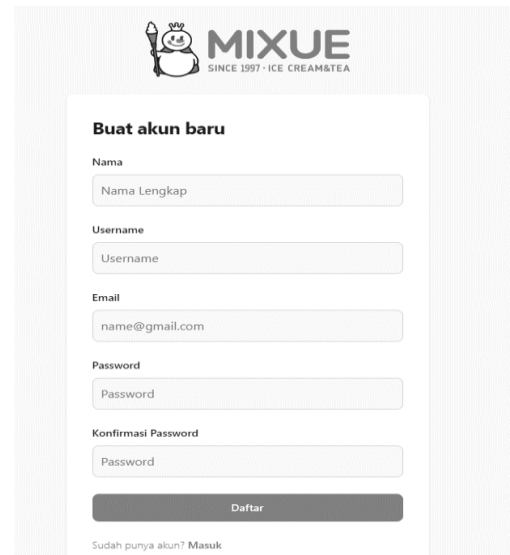
Desain halaman login untuk admin dan owner sama hanya saja perbedaannya owner sudah memiliki akun yang langsung diberikan oleh developer sedangkan admin harus mendaftarkan akun terlebih dahulu untuk dapat login ke aplikasi.



Gambar 5. Desain Halaman Login

b. Desain Halaman Daftar Admin

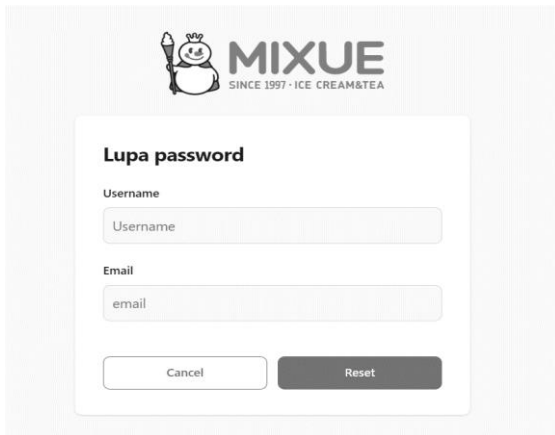
Desain halaman pendaftaran akun untuk admin agar dapat melakukan login ke aplikasi dimana admin harus mengisi nama lengkap, username, email yang aktif, password dan setelah mengisi semua ketentuan tekan daftar untuk membuat akun baru.



Gambar 6. Desain Halaman Daftar Admin

c. Desain Halaman Lupa Password

Desain halaman lupa password ini berfungsi jika admin ataupun owner lupa dengan password yang mereka gunakan. Untuk admin, saat mendaftarkan akun pertama kali dengan mengisi username dan email yang digunakan saat mendaftar dan untuk owner menggunakan username beserta email yang diberikan oleh developer saat aplikasi pertama kali diberikan ke owner.

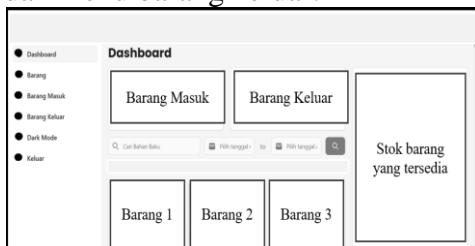


Gambar 7. Desain Halaman Lupa Password

d. Desain Halaman Dashboard

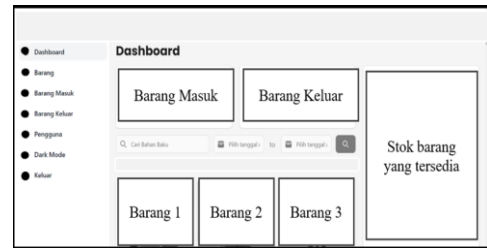
Untuk desain halaman dashboard dibagi menjadi dua yaitu untuk admin dan owner, untuk rancangan tampilannya kurang lebih sama hanya saja ada penambahan menu pengguna untuk mengelola akun admin di dashboard owner.

- Desain Dashboard Admin
Desain halaman untuk dashboard admin dirancang untuk hak akses admin Adapun menu-menu yang dirancangkan untuk admin adalah menu barang, menu barang masuk dan menu barang keluar.



Gambar 8. Desain Dashboard Admin

- Desain Dashboard Owner
Desain halaman untuk dashboard owner dirancang untuk hak akses admin Adapun menu-menu yang dirancangkan untuk owner adalah menu barang, menu barang masuk, menu barang keluar dan menu pengguna.

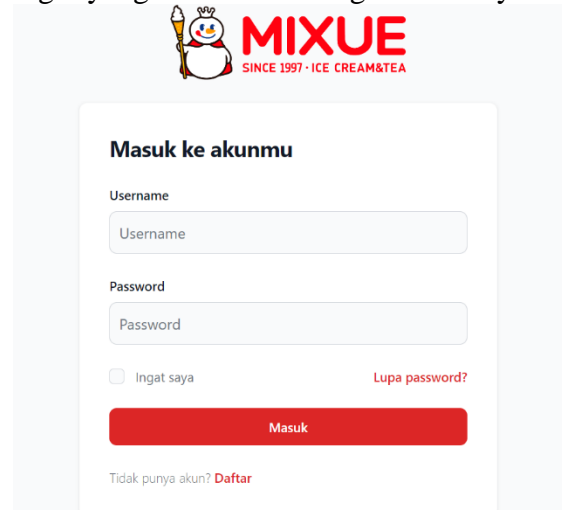


Gambar 9. Desain Dashboard Owner

Implementasi

1. Halaman login

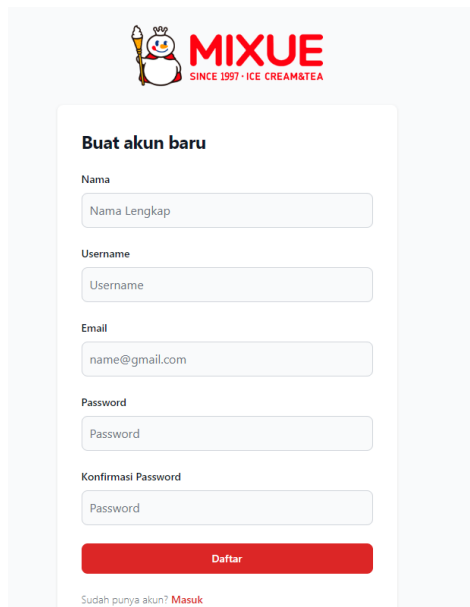
Halaman login untuk admin dan owner sama hanya saja perbedaannya owner sudah memiliki akun yang langsung diberikan oleh developer sedangkan admin harus mendaftarkan akun terlebih dahulu untuk dapat login ke aplikasi. Berikut adalah gambar implementasi halaman login yang sudah dirancangkan sebelumnya



Gambar 10. Halaman Login

2. Halaman Daftar Akun Admin

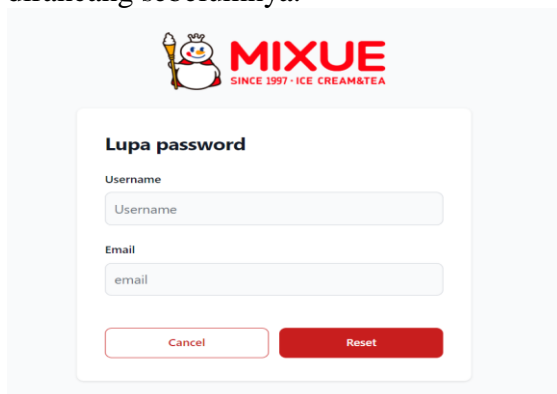
Halaman pendaftaran akun untuk admin agar dapat melakukan login ke aplikasi dimana admin harus mengisi nama lengkap, username minimal 4 karakter huruf, email harus yang aktif, password harus menggunakan ketentuan satu huruf besar dan diteruskan huruf kecil dan penggabungan angka minimal empat digit. setelah mengisi semua ketentuan tekan daftar untuk membuat akun baru. Berikut gambar implementasi halaman pendaftaran akun admin.



Gambar 11. Halaman Daftar Akun Admin

3. Halaman Lupa Password

Halaman lupa password ini berfungsi jika admin ataupun owner lupa dengan password yang mereka gunakan. Untuk admin, saat mendaftarkan akun pertama kali dengan mengisi username dan email yang digunakan saat mendaftar dan untuk owner menggunakan username beserta email yang diberikan oleh developer saat aplikasi pertama kali diberikan ke owner. Berikut adalah gambar implementasi halaman lupa password yang sudah dirancang sebelumnya.



Gambar 12. Halaman Lupa Password

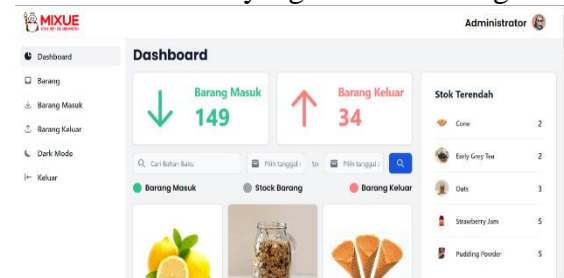
4. Halaman Dashboard

Halaman dashboard dibagi menjadi dua yaitu untuk admin dan owner, untuk rancangan tampilannya kurang lebih sama hanya saja ada penambahan menu

pengguna untuk mengelola akun admin di dashboard owner.

a. Dashboard Admin

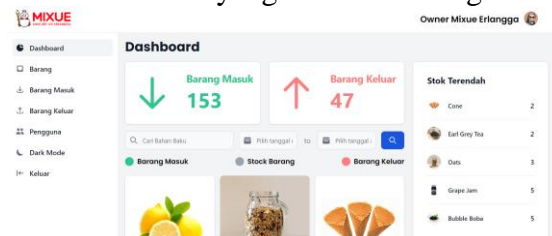
Dalam dashboard ini admin mendapatkan hak akses untuk mengelola aplikasi seperti menambahkan barang yang masuk, mengedit daftar barang yang tersedia, menambahkan barang yang telah terpakai, mengedit jumlah barang yang salah input jumlahnya, dan menghapus data barang yang salah input item. Berikut adalah gambar implementasi dari dashboard admin yang telah dirancang.



Gambar 13. Dashboard Admin

b. Dashboard Owner

Dalam dashboard ini Owner mendapatkan hak akses untuk mengelola aplikasi seperti memantau barang yang masuk, memantau daftar barang yang tersedia, memantau barang yang telah terpakai, memantau jumlah barang yang salah input jumlahnya, dan memantau data barang yang salah input item dan mengelola akun admin yaitu ; mengaktifkan dan menonaktifkan akun admin yang telah didaftarkan. Berikut adalah gambar implementasi dari dashboard owner yang telah dirancang.



Gambar 14. Dashboard Owner

PENUTUP Kesimpulan

Dari hasil pembahasan di dalam bab sebelumnya, maka kesimpulannya sebagai berikut:

1. Dashboard yang dikembangkan telah berhasil meningkatkan efisiensi dalam pemantauan inventori di Mixue Erlangga Simpang Lima. Sistem ini memungkinkan kepala toko menambahkan stok barang dan mendata barang yang habis terpakai serta dapat mengakses informasi stok secara real-time dan mempercepat proses pengambilan keputusan terkait pengelolaan stok barang.
2. Sistem ini memungkinkan pemilik toko dapat melakukan monitoring stok barang dan melihat mutasi keluar masuk barang secara real-time dan mempercepat proses pengambilan keputusan terkait pengelolaan stok barang.
3. Sistem berbasis web yang dikembangkan telah terintegrasi dengan baik dengan database inventori yang ada. Desain antarmuka yang user-friendly memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem, baik untuk input data maupun untuk memantau laporan dan analisis inventori

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.
- Azis, N. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi. In N. Sri Wahyuni (Ed.), *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (2022nd ed., Vol. 1). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Dharmawan, A., & Gondohanindijo, J. (2024). Implementasi Sistem Informasi Kepegawaian Non-ASN Berbasis Website Menggunakan Codeigniter 3 Pada Diskominfo Jawa Tengah. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(4), 1046–1052.
- Gondohanindijo, J. (2011). *Sistem Untuk Mendeteksi Adanya Penyusup (IDS: Intrusion Detection System)*, 2(2).
- Hafni Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati, Ed.). KBM INDONESIA.
- Hidayat, A., Yani, A., Rusidi, & Saadulloh. (2019). Membangun Website Sma Pgri Gunung Raya Ranau Menggunakan Php Dan Mysql. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 2(2), 41–52.
- Kartika, E., & Gondohanindijo, J. (2020). Rancang Bangun Model Sentimen Analisis Review Produk Pada Toko Online Menggunakan Naive Bayes. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 201–212.
- Nurlaela, L., Dharmalau, A., & Parida, N. T. (2020). Rancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Pada Cv. Limoplast. *Syntax Idea*, 2(5), 74–90.
- Sama, H., & Hartanto, E. (2021). Studi Deskriptif Evolusi Website dari Html1 sampai Html5 dan Pengaruhnya terhadap Perancangan dan Pengembangan Website. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences (CoMBInES)*, 1(1), 589–596.
- Wijoyo, H., ARIYANTO, A., AGUS, S., & DWI WIJAYANTI, K. (2021). *sistem informasi Manajemen*. <https://ojs.stmikdharmapalariau.ac.id/index.php/repository/article/view/590/340>
- Gondohanindijo, J. (2010). Pengamanan Sistem Berkas. *Majalah Ilmiah INFORMATIKA*, 1(2).
- Nugroho, M. F., Gondohanindijo, J., & Loncatan, A. (2019). Rancang Bangun Optimisasi Mesin Pencari (Search Engine Optimization) Pada Website Perguruan Tinggi. In *SEMINAR NASIONAL APTIKOM (SEMNASTIK)* (pp. 347-354).