

**APLIKASI PERSEDIAAN BARANG ELEKTRONIK MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS: TOKO SEVEN KOMPUTER
PEKANBARU)**

***APPLICATION OF ELECTRONIC GOODS INVENTORIES USING LARAVEL
FRAMEWORK (CASE STUDY: SEVEN COMPUTER STORE PEKANBARU***

Fitri Ayu¹, Dedy Irfan², Ambiyar³, Mai Rahmad⁴, Akhmad Zulkifli⁵

¹AMIK Mahaputra Riau, ²³Universitas Negeri Padang, ⁴⁵STMIK Hang Tuah Pekanbaru
fitriayu@amikmahaputra.ac.id

ABSTRACT

Seven Komputer Pekanbaru is a shop selling electronic goods and computer repair. In processing inventory transactions, Seven Komputer uses Ms. Excel to process product data input. This manual method is considered to be prone to data input errors. In the process of inventory, data recapitulation is carried out in batches (stacking files) that could lead the files to be lost, scattered or forgotten before the data is inputted. Besides, services at the Seven Komputer store are not optimal in the sales department because they do not have direct access to inventory data in the warehouse. To solve these problems, it is necessary to create a computerized inventory application. This application can minimize errors in inputting inventory data, use digital storage media and are processed in real-time to reduce the data loss, and optimize service availability of goods in the sales department. The system approach used by the author is an object-oriented approach with system development methods using the Unified Modeling Language and inventory methods using the FIFO method. As for the implementation, some software are used including the laravel framework, the code editor using Visual Studio Code, the PHP package using XAMPP version 3.2.4 and the last one is a web browser using Google Chrome. The results of this study are computerized applications that can process data in real-time, minimize data input errors, and the employees can obtain information on goods data when a sales transaction occurs to optimize service in the sales department.

Keywords: *Application, Inventory, Laravel, FIFO*

ABSTRAK

Toko Seven Komputer Pekanbaru merupakan toko yang bergerak dalam penjualan barang elektronik dan perbaikan komputer, dalam pengolahan transaksi persediaan barang Seven Komputer menggunakan Ms.Excel untuk proses input data barang, cara manual seperti ini rentan terhadap kesalahan input data. Pada proses rekapitulasi data persediaan barang dilakukan secara batch (menumpuk berkas) sehingga memungkinkan adanya berkas yang hilang, tercecer atau lupa taruh dimana sebelum data di input. Dan pelayanan pada toko Seven Komputer belum optimal dibagian penjualan dikarenakan tidak memiliki akses langsung terhadap data persediaan barang di gudang. Untuk mengatasi masalah diatas maka perlu dibuat suatu aplikasi persediaan barang yang terkomputerisasi dimana aplikasi tersebut dapat meminimalkan kesalahan input data persediaan barang, menggunakan media penyimpanan digital dan diolah secara realtime sehingga dapat meminimalkan kehilangan data, serta mengoptimalkan pelayanan ketersediaan barang pada bagian penjualan. Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek dengan metode pengembangan sistem menggunakan Unified Modelling Language dan metode persediaan barang menggunakan metode FIFO. Sedangkan untuk implementasinya digunakan beberapa software diantaranya framework laravel, code editor menggunakan Visual Studio Code, paket PHP menggunakan XAMPP version 3.2.4 dan yang terakhir web browser dengan menggunakan Google Chrome. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi yang dibuat secara terkomputerisasi dapat mengolah data secara realtime, meminimalisir kesalahan input data, dan karyawan dapat memperoleh informasi data barang ketika terjadinya transaksi penjualan, sehingga dapat mengoptimalkan pelayanan pada bagian penjualan..

Kata Kunci: Aplikasi, Persediaan, Laravel, FIFO

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi khususnya pada bidang *mobile* banyak memberikan keuntungan dan kemudahan dalam penghematan waktu dan tenaga kerja. Jangkauannya pun sudah meluas ke berbagai aspek baik di bidang pendidikan, hiburan, hingga meluas ke dunia bisnis. Seperti bisnis penjualan komputer yang semakin banyak seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Salah satunya adalah Seven Komputer, merupakan toko yang bergerak dalam penjualan barang elektronik dan perbaikan komputer. Dalam mengolah datanya menggunakan metode FIFO, dimana barang yang ada ditoko dikeluarkan berdasarkan barang yang pertama kali distok ke gudang, sehingga tidak terjadi penumpukan barang yang lama, yang mengakibatkan kerugian pada toko, karena harga pokok penjualan pada *supplier* semakin lama semakin menurun untuk barang lama / model lama (Oktapiani, dkk., 2016). Sehingga saat pelunasan hutang dagang melalui retur barang karena tidak laku dijual / barang lama nominalnya lebih kecil dibandingkan saat barang dibeli awal.

Pengolahan data yang baik dapat digunakan tidak hanya untuk penyimpanan data secara elektronik saja tetapi harus mampu mendukung proses analisis yang diperlukan oleh pihak pengguna (Arpan, dkk., 2018). Dalam pengolahan transaksi persediaan barang Steven Komputer menggunakan Ms. Excel untuk melakukan proses input data barang, data-data persediaan dicatat menggunakan buku besar. Laporan yang dicetak ialah persediaan barang masuk, barang keluar, penjualan dan laporan persediaan barang di gudang selama periode bulan tertentu. Barang-barang yang di-*input* adalah bagian dari proses persediaan barang secara manual dimana barang-barang yang masuk ke gudang

dicatat ke dalam laporan persediaan barang masuk berdasarkan barang yang diangkut ke gudang, dan tidak berdasarkan jenis barang, sehingga rentan terjadi kesalahan *input*.

Laporan data persediaan juga dicetak dalam bentuk kertas, dan jika sudah menumpuk maka menimbulkan resiko baru yakni hilang atau rusak. Jika terjadi data rusak atau hilang, maka akan menyulitkan bagian penjualan dalam memeriksa persediaan barang. Dalam pelayanan penjualan barang, karyawan toko juga harus mengecek terlebih dahulu barang yang dibeli pelanggan, baik itu di etalase, kaca pajangan maupun pada lemari gudang. Kemudian proses pembayaran menggunakan nota pembayaran berupa kertas. Proses penjualan yang terjadi berlangsung lama dan tidak efisien, hal ini disebabkan oleh tidak adanya data informasi gudang pada bagian penjualan, sehingga bagian penjualan harus mengecek barang terlebih dahulu dan tidak bisa memastikan apakah persediaan barang masih tersedia atau sudah habis.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti merancang sebuah aplikasi persediaan barang yang terkomputerisasi dimana aplikasi tersebut dapat meminimalkan kesalahan input data persediaan barang, menggunakan media penyimpanan digital dan diolah secara realtime sehingga dapat meminimalkan kehilangan data, serta mengoptimalkan pelayanan ketersediaan barang pada bagian penjualan.

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan yaitu tentang "Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel" yang dilakukan oleh Tamus Bin Tahir (2019) dari penelitian ini penggunaan framework Laravel dapat mempercepat proses pembuatan aplikasi dan dengan pengujian sistem yang menggunakan

metode black box, keseluruhan sistem dapat berfungsi dengan baik (Tahir, dkk., 2019).

Selain itu penelitian tentang “Sistem Informasi Ketersediaan Obat Menggunakan Framework Laravel di Apotik Mugi Sehat Limpung Batang” yang dilakukan oleh Esti Astutik (2020) menghasilkan bahwa aplikasi inventory (ketersediaan) data obat, dapat membantu mempermudah dalam menyajikan informasi persediaan data-data obat dan pengelolaan sistem inventori dalam melakukan pendataan obat yang lebih efisien.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun aplikasi persediaan barang yang terkomputerisasi.
2. Membangun *database* persediaan barang.
3. Membangun aplikasi persediaan barang yang tersinkronisasi dengan bagian penjualan.

Aplikasi merupakan teknologi yang berkembang pesat. Kemajuan teknologi dalam membantu pengolahan data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung secara cepat, efisien, dan akurat. Aplikasi dapat mempermudah proses pengerjaan atau penyelesaian suatu persoalan Matematika sehingga hasil penyelesaiannya tidak diragukan lagi nilai kepastiannya (Fitria, dkk., 2019).

Persediaan adalah sejumlah barang jadi, bahan baku, dan barang dalam proses yang dimiliki perusahaan dengan tujuan untuk dijual atau proses lebih lanjut” (Suhimarita & Susianto, 2019).

Laravel adalah *framework* berbasis PHP yang sifatnya *open source*, dan menggunakan konsep *model-view-controller*. *Laravel* berada di bawah lisensi MIT *License* dengan menggunakan *Github* sebagai tempat

berbagi *code* (Ambriani & Iwan Nurhidayat, A. N. D. I., 2020).

Dalam menentukan metode FIFO untuk menentukan harga pokok digunakan asumsi atas arus biaya dimana urutan biaya terjadi adalah yang pertama masuk atau diperoleh, yang pertama keluar atau dijual. Dengan demikian persediaan yang tinggal, dianggap akan dinilai dengan menggunakan biaya atau harga pokok (*cost*) yang paling baru”.

Adapun perhitungannya adalah :

Persediaan barang dagang = barang masuk terakhir + (barang masuk pertama – barang keluar).

Database merupakan penggabungan beberapa tabel *ter-manage* sehingga dapat dipakai ke beberapa pemakai atau program lain untuk diakses dan dimanipulasi sesuai kebutuhan. Metadata pada *database* memberikan info yang tertata dan dapat dikelola dengan uraian kepemilikan data yang lengkap” (Umar, dkk., 2019).

Website merupakan halaman situs sistem informasi manajemen yang dapat diakses secara cepat. Website didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, maka terciptalah suatu jaringan antar computer yang saling berkaitan. Jaringan tersebut dikenal sebagai internet secara terus menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk email, dan lainnya (Putra & Irfan, 2020).

PHP merupakan singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*” (Ruseno, 2019).

Unified Modeling Language adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan

mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang sebuah sistem. Bahasa pemodelan berisi notasi, yaitu simbol – simbol yang digunakan di model dan aturan–aturan yang menuntun bagaimana menggunakannya(Sujarwo, dkk., 2019).

a) Use Case Diagram

use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor.

b)Activity Diagram

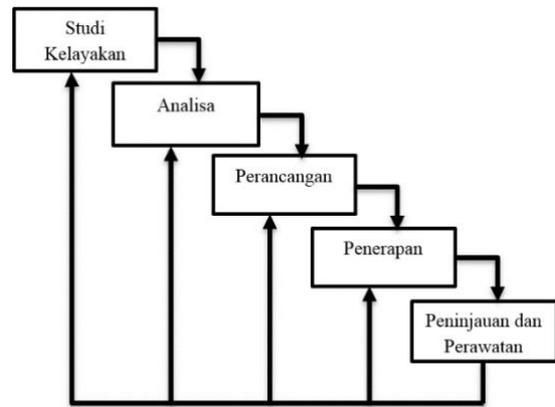
activity diagram memodelkan *workflow* proses bisnis dan urutan aktifitas dalam sebuah proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan *workflow* dari suatu aktifitas lainnya atau dari aktifitas ke status(Apriliah & Subekti, 2019).

c) Class Diagram

Menjelaskan bahwa “Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi(Kim & David, 1999).

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*(Sasmito, 2017). Adapun bagan alur pengembangan sistem *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Model Waterfall

1. Studi Kelayakan

Studi Kelayakan mencoba melihat apakah kebutuhan akan pengembangan sistem informasi baru (baik baru sama sekali atau menggantikan yang lama) layak secara ekonomis maupun kriteria yang lain. Tinjauan terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini adalah :

- a. Proses peng-*input*-an data persediaan barang pada Ms. Excel rentan terhadap kesalahan *input*.
- b. Proses rekapitulasi data persediaan barang dilakukan secara batch yang memungkinkan data hilang sebelum di *input*.
- c. Pelayanan yang belum optimal dibagian penjualan, khususnya mengenai informasi ketersediaan barang.

2. Analisa

yakni proses untuk menguji sistem informasi yang ada berikut dengan lingkungannya dengan tujuan untuk memperoleh petunjuk mengenai berbagai kemungkinan perbaikan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sistem itu sendiri.

Adapun kebutuhan sistem dari toko Seven Komputer yaitu :

- a. Tersedianya aplikasi persediaan barang yang terkomputerisasi.

- b. Tersedianya *database* digital persediaan barang.
- c. Tersedianya aplikasi persediaan barang yang tersinkron dengan bagian penjualan.

3. Perancangan.

Tahap selanjutnya ialah tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak yang berbeda. Proses ini menterjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan

kualitasnya sebelum dimulainya tahap implementasi. Pada tahap ini penulis melakukan perancangan dari desain sistem sebelumnya ke dalam bentuk desain yang akan di implimentasikan pada proses implementasi / *coding*. Perancangan berupa konseptual *database* dimana peneliti menggunakan *database* MySQL, perancangan antar muka perangkat lunak (*design interface*) menggunakan *Microsoft Visio*.

4. Penerapan.

Tahap selanjutnya adalah penerapan. Yakni, rancangan yang dihasilkan pada tahap perancangan sistem informasi diwujudkan. Program komputer ditulis, dikompilasi, dan diuji coba. Pada tahap ini penulis menterjemahkan desain yang sudah dibuat kedalam bentuk perangkat lunak. Disini penulis merancang *database*, membuat *interface*, dan menghubungkan *database* dan *interface* melalui kode pemrograman.

Dalam melakukan uji coba sistem, terdapat dua metode pengujian perangkat lunak yang akan digunakan, yaitu metode *black-box* dan *white-box* (Sakethi, dkk., 2014). Sebuah perangkat lunak yang diuji dengan metode *black-box* dikatakan berhasil

apabila fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan *white-box*, menguji struktur internal perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.

Dalam penelitian ini dicoba menerapkan pengujian dengan menggunakan metode *black-box testing*. Metode *Black Box Testing* merupakan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Tujuan dari metode *Black Box Testing* ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program. Pengujian dengan metode *Black Box Testing* dilakukan dengan cara memberikan sejumlah *input* pada program. *Input* tersebut kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah program aplikasi dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai pula dengan fungsi dasar dari program tersebut. Apabila dari *input* yang diberikan proses dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka program yang dibuat sudah benar, tetapi apabila *output* yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka masih terdapat kesalahan pada program tersebut, dan selanjutnya dilakukan penelusuran perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi.

5. Peninjauan Ulang dan Perawatan.

Tahap akhir dari metode *waterfall* ialah peninjauan ulang dan perawatan. Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan pemeliharaan dan perbaikan. Pemeliharaan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan,

termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena dalam prakteknya, ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam memperoleh informasi adalah sebagai berikut :

- a. **Pengamatan langsung (observasi)**, penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada lokasi Toko Seven Komputer.
- b. **Studi pustaka**, yaitu penulis mengumpulkan data melalui dokumen- dokumen yang berkaitan dengan toko Seven Komputer. Adapun dokumen- dokumen yang berkaitan dengan toko Seven Komputer berada pada lampiran.
- c. **Wawancara**, yaitu penulis mengumpulkan data dengan melakukan sesi wawancara terhadap narasumber yaitu bapak Joko Prayetno selaku pemilik Toko Seven Komputer. Adapun daftar tanyajawabnya berada pada lampiran.

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat dalam penelitian ini adalah Toko Seven Komputer yang berada di jalan Hangtuh No. 143A, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya, Pekanbaru, Riau – 28281. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2020 sampai dengan bulan Juni 2020.

**HASIL DAN PEMBAHASAN
Analisa PIECES**

PIECES Framework adalah sebuah kerangka yang di pakai untuk mengklasifikasikan suatu problem, *opportunities*, dan *directives* yang terdapat pada bagian *scope definition* analisis dan perancangan sistem, pada penelitian ini penulis mencoba untuk mengimplementasikan PIECES untuk tujuan evaluasi tingkat kepuasan dan kepentingan Sistem yang dibrancang(Ramadhani, S, 2018).

Tabel 1. Analisa Piece

No	Analisa Pieces	Konvensional	WEB
1	Performance	Proses pencatatan persediaan barang dagang pada toko seven komputer kurang efisien, dikarenakan proses pencatatan persediaan barang dagang menggunakan Ms. Excel dan buku besar	Informasi persediaan barang baik di Gudang maupun di toko, dpata diakses oleh pemilik toko dan karyawan
2	Information	Bagian penjualan harus menunggu informasi persediaan barang dari pemilik toko	Dapat diakses oleh bagian penjualan
3	Economy	Penggunaan buku besar sebagai catatan persediaan barang dagang membutuhkan banyak ruang penyimpanan	Dapat lebih menghemat biaya
	Control	Kurangnya	Pemilik

4		pengontrolan secara langsung membuat sistem tidak berjalan dengan baik	dapat mengontrol seluruh kegiatan yg ada di toko dengan mudah
5	Efficiency	Membutuhkan banyak file dan buku sebagai media catatan sehingga kurang efisien	Menggunakan data penyimpanan digital sehingga lebih efisien
6	Services	Belum mempermudah bagian penjualan dalam mengakses data Gudang mengakibatkan pelayanan bagian penjualan kurang optimal	Proses pelayanan pada sistem yang diusulkan dapat mempermudah bagian penjualan dalam mengakses data Gudang

Analisa Proses

Proses yang terjadi pada sistem yang diusulkan ini berawal dari adanya pemasok yang hendak mensuplai barangnya ke toko, pemilik toko atau karyawan yang telah login ke dalam sistem, dapat menginputkan data barang dan data pemasok kedalam sistem melalui form-form yang sudah disediakan. Setelah barang disuplai, maka data persediaan barang yang sudah ada otomatis terupdate sesuai dengan jumlah persediaan barang yang disuplai oleh pemasok, dan data persediaan barang elektronik ini terhubung langsung ke bagian penjualan sehingga karyawan bagian penjualan, dapat mengecek langsung data persediaan barang yang telah diupdate. Adapun laporan- laporannya,

dapat langsung ditampilkan pada sistem.

Analisa Pengguna

Analisa pengguna sistem dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat dalam menjalankan sistem. Adapun pengguna- pengguna pada aplikasi persediaan barang elektroniki ini beserta perannya dalam sistem akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pemilik toko, pemilik toko berperan

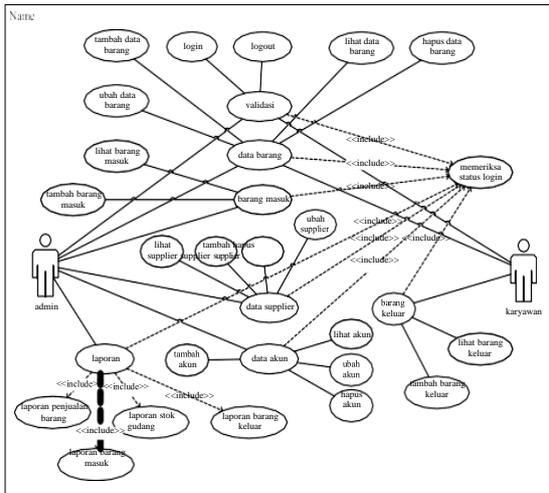
sebagai admin. Memegang kendali penuh atas aplikasi persediaan barang elektronik seperti mengatur pengguna aplikasi, mengatur barang-barang yang ada pada toko, dan mengakses laporan penjualan dan laporan-laporan gudang. Selain sebagai admin, pemilik toko juga dapat memasukkan data-data barang dari supplier, mengetahui jumlah barang.

masuk, barang keluar dan stok barang pada gudang.

2. Karyawan, berperan sebagai pengolah data penjualan, berinteraksi langsung terhadap pelanggan, dan memiliki akses ke data persediaan barang yang ada pada gudang. Sehingga pelayanan akan menjadi lebih efisien.

Unified Modeling Language (UML) Use Case Diagram

Aktor-aktor yang terlibat di dalam use case diagram ialah pemilik sebagai admin dan karyawan magang atau bagian penjualan. Adapun diagram use case nya dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

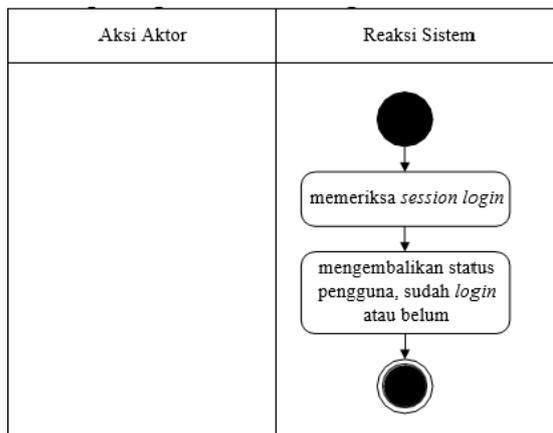


Gambar 2. use case diagram

Activity diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Pada penelitian ini, *activity diagram* disusun berdasarkan aktivitas- aktivitas yang terjadi di dalam sistem. Berikut ada uraian-uraian dari *activity diagram*:

1. Activity Diagram Login

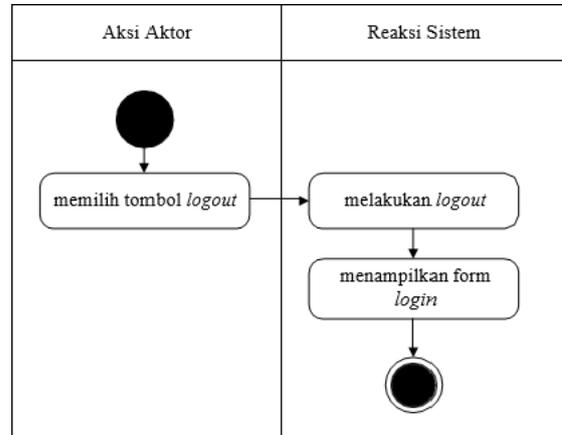
Adapun *activity diagram* login user dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Activity Diagram Login User

2. Activity Diagram Logout

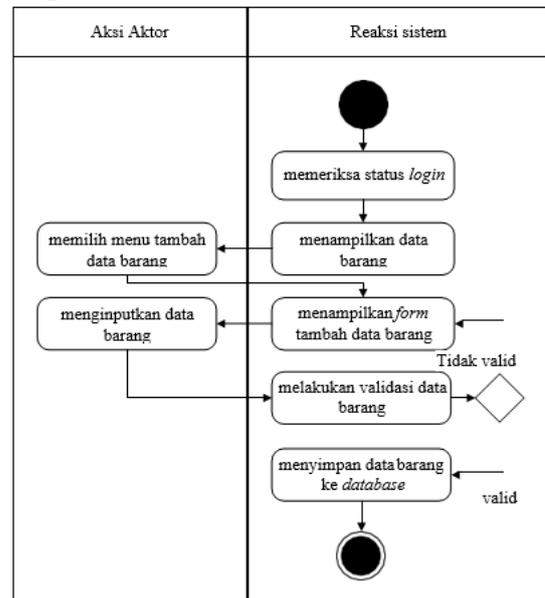
Adapun *activity diagram* logout pengguna dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Activity Diagram Logout User

3. Activity Diagram Tambah Data Barang

Adapun *activity diagram* tambah data barang dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut:

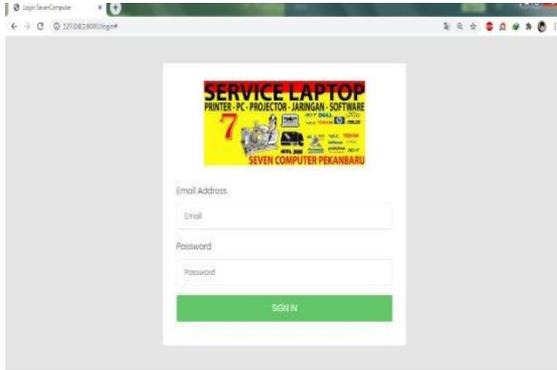


Gambar 5. Activity Diagram Tambah Data Barang

Hasil perancangan Aplikasi Persediaan Barang Elektronik Menggunakan *Framework* Laravel (Studi Kasus: Toko Seven Komputer Pekanbaru) diimplementasikan dengan menggunakan bahasa

pemrograman PHP dan dengan memanfaatkan *framework laravel* adalah sebagai gambar 6 barikut

1. Tampilan Halaman Login

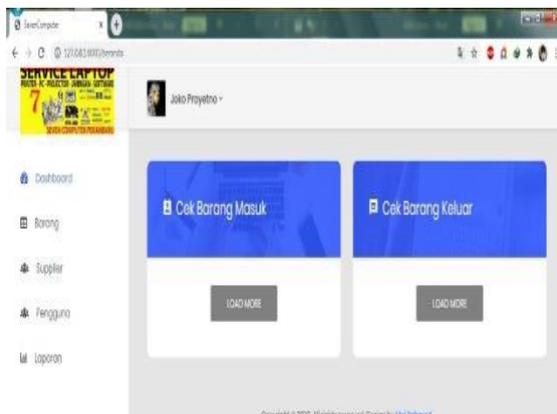


Gambar 6. Tampilan Login

Gambar 6 merupakan tampilan untuk *user* pemilik toko dan karyawan toko dalam melakukan *login* pada sistem, dimana pada halaman ini akan dilakukan proses validasi data *user* dan memberikan hak akses kepada *user* yang berikutnya ditampilkan halaman utama sesuai dengan hak akses yang diterima.

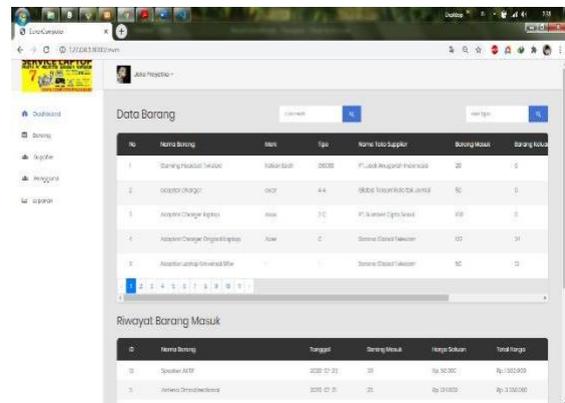
2. Tampilan Halaman Beranda Pemilik Toko

pada gambar 7. merupakan tampilan halaman beranda yang diakses oleh pemilik toko, dimana pada halaman ini terdapat 5 menu utama yaitu *dashboard*, *barang*, *supplier*, *pengguna* dan *laporan*. Dan pada menu *dashboard* menampilkan



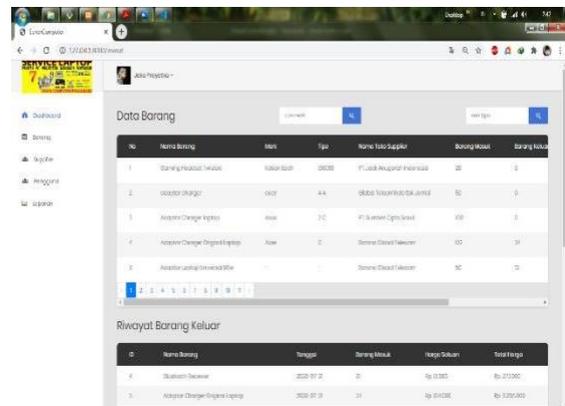
Gambar 7. Tampilan Beranda Pemilik Toko

3. Tampilan Menu Barang masuk
 Pada gambar 8 merupakan tampilan dari menu barang masuk yang diakses oleh pemilik toko, dimana pada tampilan halaman ini akan ditampilkan data barang yang sudah terdaftar di gudang toko dan data riwayat barang keluar yang terjadi selama periode tertentu. Pada halaman ini pemilik toko dapat menambahkan barang masuk.



Gambar 8. Tampilan Beranda Pemilik Toko

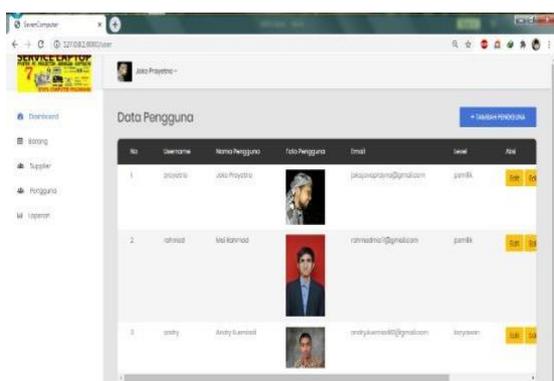
4. Tampilan Menu Barang Keluar
 Merupakan tampilan menu barang keluar yang dapat diakses oleh pemilik toko dan karyawan toko, dimana pada halaman ini pemilik toko dan karyawan toko dapat menginputkan data barang keluar.



Gambar 9. Tampilan Menu Barang Keluar

5. Tampilan Menu Pengguna

Merupakan tampilan menu pengguna yang dapat diakses oleh pemilik toko, dimana pada tampilan ini pemilik toko dapat mengolah data pengguna yang ada pada sistem aplikasi.



Gambar 10. Tampilan Menu Pengguna

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka pada bab akhir ini penulis dapat mengambil kesimpulan diantaranya:

1. Aplikasi persediaan barang elektronik studi kasus Toko Seven Komputer yang diusulkan dibuat dengan menggunakan *framework laravel* dan memanfaatkan basis data MySQL sebagai media penyimpanan data digital.
2. Aplikasi persediaan barang elektronik ini dibuat dengan sistem terkomputerisasi sehingga dapat meminimalisir kesalahan pengetikan input yang sering terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini.
3. Aplikasi persediaan barang elektronik ini dapat diolah secara *realtime*, dimana ketika terjadi penginputan data, maka data akan disimpan dan dicatat sesuai dengan waktu terjadinya proses penginputan data tersebut.

Dalam mengoptimalkan pelayanan pada bagian penjualan, data informasi ketersediaan barang dapat diakses oleh bagian penjualan, sehingga karyawan dapat memperoleh informasi data barang ketika terjadinya transaksi penjualan

DAFTAR PUSTAKA

- Ambriani, D., & Iwan Nurhidayat, A. N. D. I. (2020). Rancang Bangun Repository Publikasi Ilmiah Dosen Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1).
- Apriliah, W., & Subekti, N. (2019). Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi PT. Chiyoda Integre Indonesia Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(2), 34-42.
- Arpan, M., Budiman, R. D. A., & Ambiyar, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Pengolahan data Siswa di SMP Harapan Ananda Kubu Raya. *SEMINASTIKA*, 1(1), 104-112
- Astutik, E., & Mustagfirin, M. (2020). Sistem Informasi Ketersediaan Obat menggunakan Framework Laravel di Apotek Mugi Sehat Limpung Batang. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 19-25.
- Fitria, S. F., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., Fajar, M. Y., & Darmawan, D. (2019, January). Aplikasi Rata-rata Data Tunggal. In *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan* (Vol. 6).
- Kim, S. K., & David, C. (1999, October). Formalizing the UML class diagram using Object-Z. In *International Conference on the Unified Modeling*

- Language* (pp. 83-98). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Oktapiani, R., Prianto, D., Riniawati, R., & Suherman, A. (2016). Perancangan sistem persediaan barang menggunakan metode FIFO pada PT. Panjunan Sukaraja Sukabumi. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi*
- Ramadhani, S. (2018). PIECES Framework untuk Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Kepentingan Sistem Informasi. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 4(2).
- Ruseno, N. (2019). Implementasi Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP. *Journal Informatics, Science & Technology*, 9(1).
- Sakethi, D., Kurniawan, D., & Tantriawan, H. (2014). Pengujian dan Perawatan Sistem Informasi Menggunakan White Box Testing. *Jurnal Komputasi*, 2(2), 27-35
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 2(1), 6-12
- Suhimarita, J., & Susianto, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal JUSINTA*, 2(1), 24-33
- Sujarwo, A., Iswanto, A. C., & Nugroho, K. (2019). Sistem Penilaian Kinerja Pegawai Dalam Pelayanan Nasabah Pada BPR Agung Sejahtera Menggunakan Unified Modeling Language. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1). *Modeling Language*. 270-275.
- Tahir, T. B., Rais, M., & Sirad, M. A. H. (2019). Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(2), 55-59.
- Umar, R., Hadi, A., Widiandana, P., Anwar, F., Jundullah, M., & Ikrom, A. (2019). Perancangan Database Point of Sales Apotek Dengan Menerapkan Model Data Relasional. *Query: Journal of Information Systems*, 3(2)