



**SISTEM PERSEDIAAN STOK BARANG PT. SHINHEUNG INDONESIA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL***

Agus Suwarno¹, Nika Ferawati², Putri Anggun Sari³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa

¹agussuwarno@pelitabangsa.ac.id, ²nikaferawati11@gmail.com, ³putrianggunsari@pelitabangsa.ac.id

Abstraksi

Permasalahan pengolahan data yang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan MS. Excel dan media kertas, sehingga dampak tersebut mengakibatkan banyaknya penumpukan data dan kesalahan dalam pengolahan data sistem persediaan stok barang di PT. Shinheung Indonesia, diterapkannya sistem persediaan stok barang mampu memberikan data sesuai eksekusi transaksi dimasing-masing departemen. Pengeluaran stok barang pada area departemen masing-masing dimana data di input secara manual yang meliputi, *input stock*, *request barang*, *output stock*, *balancing actual stock*. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan persediaan barang secara akurat dan membuat sistem persediaan stok barang PT. Shinheung Indonesia agar pengolahan data menjadi lebih efektif dan efisien. Perusahaan atau bagian lebih mudah mengolah dan mengontrol stok yang ada. Sistem ini menggunakan metode pengembangan *object oriented programming* yaitu *framework laravel* perancangan sistem informasinya menggunakan bahasa pemrograman *php*, *mysql*, *xampp*, *sublimeText3*, *Gitbash*. Penelitian ini hanya membahas mengenai sistem persediaan stok barang yang dilakukan pada departemen MC (*Material Control*) PT. Shinheung Indonesia Penelitian yang mengoptimalkan persediaan barang secara real time dan meminimalkan kesalahan dalam *input output*, sehingga seluruh departemen bisa mengakses data barang ketika bertransaksi.

Kata Kunci: Sistem, Persediaan, Objek Orientasi, Metode, Stok Barang, *Framework*.

Abstract

The problem of data processing is still done manually using MS. Excel and paper media, so that the impact resulted in a lot of data accumulation and errors in data processing of the stock inventory system at PT. Shinheung Indonesia, the implementation of the stock inventory system was able to provide data according to the execution of transactions in each department. Expenditure of stock of goods in the area of each department where data is input manually which includes, input stock, request for goods, output stock, balancing actual stock. This study aims to optimize the inventory of goods accurately and create a stock inventory system of PT. Shinheung Indonesia to make data processing more effective and efficient. The

company or department is easier to process and control the existing stock. This system uses an object oriented programming development method, namely the Laravel framework. The information system design uses the programming languages PHP, mysql, xampp, sublimeText3, Gitbash. This study only discusses the inventory system carried out in the MC (Material Control) department of PT. Shinheung Indonesia Research that optimizes inventory in real time and minimizes errors in input output, so that all departments can access goods data when transacting.

Keywords: System, Inventory, Object Orientation, Method, Stock of Goods, Framework.

1. Pendahuluan

Globalisasi saat ini setiap perusahaan mempunyai harapan mempertahankan eksistensinya. Setiap perusahaan mempunyai cara tersendiri dalam menangani sistem manajemen produksi. Tetapi terdapat pula beberapa perusahaan yang masih menggunakan sistem

manual yang digunakan dalam pengolahan data. Di era yang terbaru ini kebutuhan manusia akan teknologi sistem fakta yang efisien dan efektif sangatlah penting menggunakan adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat maka persaingan pada aspek ekonomipun akan semakin meningkat [1]. Masalah umum dalam pengendalian persediaan stok barang bersumber dari

kejadian yang dihadapi setiap perusahaan. Kejadian-kejadian tersebut dapat terjadi pada persediaan stok barang yang terlalu banyak atau persediaan stok barang terlalu sedikit untuk memenuhi permintaan produksi dimasa mendatang. Jika barang terlalu banyak dalam persediaan stok barang maka perusahaan harus menanggung persediaan barang agar tidak terjadinya *gap* atau kehilangan barang tersebut. Sebaliknya jika stok barang terlalu sedikit akan menimbulkan kekurangan persediaan stok barang yang akhirnya akan merugikan perusahaan sendiri dan mengakibatkan biaya potong gaji setiap karyawan.

Untuk melihat dan mendapatkan jumlah persediaan barang yang tepat, pihak perusahaan bisa mengamati dari transaksi input data disetiap departemen dan dilanjutkan dengan melakukan pengolahan terhadap data transaksi tersebut. Dengan proses pengolahan data, perusahaan ini bisa mendapatkan informasi yang digunakan untuk keperluan penginputan stok barang seperti menentukan jumlah barang yang harus disiapkan di MC (*material control*), mengatur jumlah minimal stok barang, dan menentukan jumlah persediaan stok aman. Selain itu dengan menggunakan informasi ini, perusahaan bisa menentukan hasil perhitungan data disetiap departemen.

Pengolahan data yang terdapat pada PT Shinheung belum sepenuhnya menggunakan sistem berbasis web. Pengolahan data yang masih menggunakan data manual dengan media kertas sehingga mudah rusak dan hilang. Belum adanya sistem aplikasi yang mendukung pengeluaran stok barang disetiap masing-masing departemen.

Dari pembuatan data diatas kesalahan bisa terjadi mulai berdasarkan dari penulisan pada proses manual, dan dampak ini dapat menyebabkan terjadinya manipulasi data stok barang, solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan ini menggunakan persediaan stok barang berbasis web, dengan adanya sistem ini membuat laporan yang lebih baik dibandingkan menggunakan pencatatan proses manual dan memudahkan transaksi antar departemen yang berkaitan.

Dengan adanya perubahan proses manual menjadi terkomputerisasi maka, pengolahan data yang sebelumnya masih bersifat manual menjadi serba otomatis, dibutuhkan pengolahan data tentang penyediaan barang agar lebih efisien dan Menghasilkan *input output* secara cepat dan akurat dari data yang tersimpan dalam sistem. Hasil menunjukkan dimana sistem ini dapat menjadi alternatif dalam membantu proses pencatatan sehingga pemanfaatan kertas berkurang sebanyak 500 lembar.

Perancangan sistem informasi merupakan suatu kegiatan merancang dan menentukan data yang akan diolah untuk menjadi informasi yang dibutuhkan [2]. Mulai dari observasi, membuat rancangan sistem informasi hingga pembuatan kode program. Diharapkan dengan dirancangnya sistem informasi ini dapat membantu unit kegiatan mahasiswa dalam mengajukan proposal dan laporan kegiatan.

2. Landasan Pemikiran

2.1. Pengertian Sistem

Mengenai pengertian sistem berdasarkan pendekatan sistem menurut Jogiyanto yaitu sistem dapat didefinisikan "sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, kemudian berkumpul bersama-sama untuk melakukan atau menyelesaikan kegiatan dan mencapai suatu sasaran tertentu". Informasi merupakan suatu Kumpulan Data yang telah diolah menjadi bentuk bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan yang terjadi pada saat yang tertentu. seperti tempat, benda, dan orang yang betul-betul ada dan terjadi. Menyimpulkan bahwa "informasi memberikan laporan keuangan secara rinci dan tepat pada setiap periode pemberiannya".

Sistem informasi adalah suatu kumpulan-kumpulan komponen data yang terdiri dari beberapa sub-sub sistem yang saling berhubungan, bekerjasama dan terorganisasi untuk mengolah komponen atau data tersebut. Menjadi sebuah informasi yang berguna demi mencapai suatu tujuan. Sistem informasi juga dapat diartikan kerangka kerja atau kegiatan prosedur-prosedur yang diorganisasikan dari sumber daya manusia dan komputer, untuk mengubah masukan data atau (*input*) dan menjadi keluaran (*output*) yang sudah di perintahkan oleh users, untuk mencapai sasaran [3].

2.2. Inventory

Inventory adalah semua barang atau aset yang dimiliki perusahaan baik untuk dijual atau digunakan untuk proses mengolah bahan mentah menjadi bahan jadi. Barang yang berwujud dapat disebut juga sebagai inventory, tergantung dari jenis usaha yang dijalankan perusahaannya [4].

2.3. Website

Website adalah sebuah software yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui software yang terkoneksi dengan internet, dengan demikian web adalah tempat berkumpulnya informasi yang dapat diakses dengan menggunakan browser sebagai alat pengakses dan koneksi internet adalah sebagai penghubung antar komputer atau smartphone dari seluruh dunia[3].

2.4. Laralevel

Laravel adalah kerangka kerja aplikasi web berbasis PHP yang sumber terbuka, menggunakan konsep Model-View-Controller.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Interview atau wawancara

Metode interview dan wawancara merupakan bentuk komunikasi secara lisan oleh peneliti dan narasumber. Pada metode ini penulis melakukan proses tanya jawab kepada narasumber pada objek penelitian persediaan stok barang PT. Shinheung Indonesia manajer *Material Control* dan *Production planning control*. Interview pertanyaan dari peneletian tentang profil perusahaan dan

bagaimana dalam pengolahan data persediaan stok barang pada PT. Shinheung Indonesia.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang relevan atau sumber-sumber kajian. Landasan teori yang mendukung, artikel ilmiah, buku-buku serta melalui teknologi internet.

3. Studi Dokumen

Pengumpulan data dengan menggunakan dokumen sebagai salah satu sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa tertulis, foto, gambar.

3.2. Teknik Analisa Data

Dalam sebuah penelitian terutama pada saat menganalisis sistem, teknik analisis data ini sangat dibutuhkan dalam mengembangkan penelitian, akan lebih mudah jika menggunakan metode *object oriented programming*.

1. Meningkatkan Produktivitas

Karena kelas dan objek yang ditemukan dalam suatu masalah masih dapat dipakai ulang untuk masalah lainnya yang melibatkan objek tersebut (*reusable*).

2. Kecepatan Pengembangan

Karena sistem yang dibangun dengan baik dan benar pada saat analisis dan perancangan akan menyebabkan berkurangnya kesalahan pada pengkodean.

3. Kemudahan Pemeliharaan

Karena dengan model objek, pola-pola yang cenderung tetap dan stabil dapat dipisahkan dan pola-pola yang mungkin sering berubah-ubah.

4. Adanya Konsistensi

Karena sifat pewarisan dan penggunaan notasi yang sama pada saat analisis, perancangan maupun pengkodean.

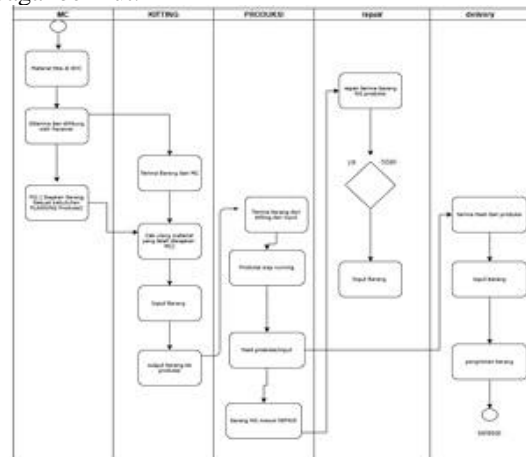
5. Meningkatkan kualitas perangkat lunak

Karena pendekatan pengembangan lebih dekat dengan dunia nyata dan adanya konsistensi pada saat pengembangannya, perangkat lunak yang dihasilkan akan memenuhi kebutuhan pemakai serta mempunyai sedikit kesalahan.

3.3. Sistem yang berjalamlam

Barang tiba di shc kemudian cek ulang oleh Pic diterima dan di hitung oleh *receiver*. Pic/MC siapkan barang sesuai kebutuhan produksi dan Kitting terima barang dari MC, Cek ulang barang yang telah disiapkan oleh MC. *Input* barang dari MC dan *Output* barang ke produksi kemudian Produksi terima barang dari kitting dan Produksi siap *running* barang tersebut. *Input* Hasil produksi, Jika ada Barang *Not Good* barang tersebut masuk ke repair terima barang dari produksi. *Input* barang dari barang *Not Good* atau *Oce*. Hasil produksi masuk ke *delivery* untuk pengiriman, *Delivery* terima barang hasil produksi. *Input* barang dan *Delivery* melakukan pengiriman barang ke Samsung Elektanik Indonesia.

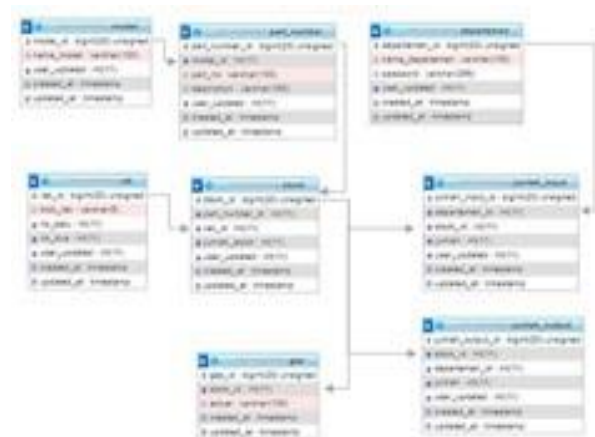
Adapun flow map sistem yang berjalan pada Persediaan Stock Barang PT.Shinheung Indonesia sebagai berikut:



Gambar 1. Flow Map Sistem yang Berjalan

3.4. Sistem Yang Diusulkan Untuk Persediaan Stok Barang

Rancang bangun sistem informasi persediaan barang berbasis website menggunakan metode pengembangan sistem object oriented programming yaitu *framework laravel* perancangan *system* informasinya menggunakan bahasa pemograman php, mysql, xampp, javascript, sublimeText3, Gitbash.



Gambar 2. Class diagram Logout Sistem Persediaan Stok Barang Keterangan :

Didalam menu *class diagram* terdapat menu *input* , *output* , *stock*, dan *gap*.

1. Menu *Input* meliputi, *part no*, *model*, *qty*, *description*, *firstdate*, *lastdate*.
2. Menu *Output* meliputi, *part no*, *model*, *qty*, *description*, *firsdate*.
3. Menu *Stock* meliputi, *part no*, *model*, *description*, *firsdate*.
4. Menu *Stock* meliputi, *part no*, *model*, *description*, *firsdate*.

3.5. Rancanagn Interface

Interface bertujuan memberikan gambaran struktur sistem yang akan dibangun dengan detail dimana *interface* nanti ewakili secara detail sistem yang dibuat.

1. Halaman Login

Untuk menggunakan aplikasi ini maka admin/pekerja harus login atau masuk dahulu menggunakan id pengguna dan *password* yang mereka miliki, berikut adalah tampilan halaman *login*.



Gambar 3. Login Sistem Persediaan Stok Barang

2. Halaman Utama

Tampilan halaman menu utama atau dashboard akan muncul setelah pengguna berhasil melakukan login. Terdapat *tabs bar* yang didalamnya ada menu utama, *home*, menu *master*, menu transaksi, *Profile* ini yang berfungsi untuk menginput barang, *output*, melihat *stock*, total *actual* digunakan untuk mengeluarkan barang, kemudian untuk tab *master*, menambahkan data awal material masuk melalui transaksi, dan terdapat menu *master*, menu transaksi, profil, user yang menampilkan data barang masuk, data barang keluar data barang gap dan user untuk menampilkan *history/riwayat* terakhir transaksi yang di lakukan oleh pengguna. Berikut adalah tampilan halaman menu.



Gambar 4. Dashboard

3. Interface Input Barang masuk

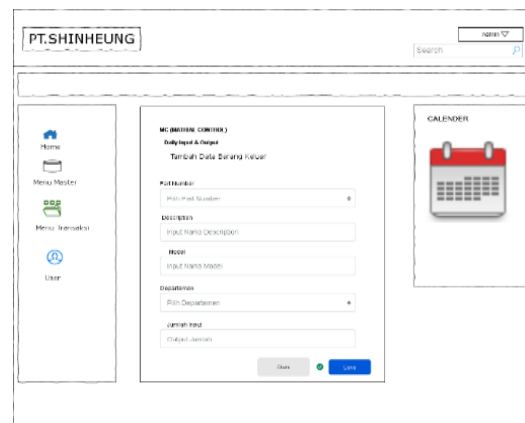
Setelah masuk ke halaman menu utama, untuk memasukkan data material yang masuk ke departemen MC, maka pengguna harus mengklik tab data barang masuk agar masuk ke menu *input* material, kemudian akan muncul beberapa *text input* pada halaman *input* yang di *input* manual, dan terdapat *textbox* yang menampilkan , *part number*, *description*, *model*, *department*, jumlah *input*.



Gambar 5. Input Barang Masuk

4. Interface Barang Keluar

Tampilan pada halaman *output* dan terdapat *combobox* yang menampilkan deskripsi material secara otomatis berdasarkan part number yang di isi, nama barang, satuan, *stock*. Untuk dibagian kanan terdapat *button search/* berfungsi untuk mencari material yang di inginkan, yang bisa dilakukan dengan menggunakan *part number* ataupun dengan mengisi tanggal pada *date chooser*.



Gambar 6. Output Barang Keluar

5. Interface Laporan Barang Masuk

Setelah menu tabel keluar akan menghasilkan laporan barang keluar yang meliputi tabel no, description, jumlah tanggal input. Untuk sebelah kanan terdapat *button search*.



Gambar 7. Laporan Barang Keluar

6. Profil User

Pada menu halaman pada profile user terdapat user profile meliputi photos admin pada departemen MC. Untuk sebelah kanan terdapat text box nama, text box email, change picture, dan button save.



Gambar 8. User Interface

4. Pembahasan

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, aplikasi persediaan stock barang dirancang dengan menggunakan metode *object oriented programming*. Hal itu dapat mempermudah pekerjaan seorang *programmer* dalam melakukan pengembangan program. Aplikasi ini hanya untuk skala kecil yaitu hanya untuk PT. Shinheung Indonesia aplikasi ini sederhana dan mampu membuat pengolahan data lebih terstruktur dapat mengetahui *stock* barang.

4.1 Implementasi User Interface

a. Antarmuka Menu Login Persediaan Stok Brang

Merupakan tampilan pertama sistem yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama.



Gambar 9. Antarmuka Login

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman *Login* yang berfungsi untuk menampilkan menu halaman *login* dimana pengguna harus menginput *username* dan *password* terlebih dahulu sebelum mengakses. Setelah itu, data yang sudah diinput tersimpan kedalam database untuk pengguna yang baru pertama kali mengakses aplikasi ini, setelah mengisi *username* dan *password* kemudian tekan tombol *login*.

b. Antarmuka Menu Register Persediaan Stok Barang

Merupakan tampilan menu *register* yang muncul sebelum masuk kemenu *login*.



Gambar 10. Antarmuka Register

Pada gambar diatas merupakan tampilan Menu *Register* yang berfungsi untuk menampilkan menu halaman *Register* dimana pengguna harus menginput *name*, *email address*, *password*, dan *konfirmasi password* lebih dahulu sebelum mengakses. Setelah itu, data yang sudah diinput tersimpan kedalam database untuk pengguna yang baru pertama kali mengakses aplikasi ini, setelah mengisi *username*, *email address*, *password*, *konfirmasi password* kemudian tekan tombol *Register*.

c. Antarmuka Menu Halaman Utama



Gambar11. Antarmuka Dashboard

Tampilan halaman menu utama atau *dashboard* akan muncul setelah pengguna berhasil melakukan *login*. terdapat *tabs bar* yang didalamnya ada menu utama, *home*, menu *master*, menu transaksi, *User Management*, menu ini yang berfungsi untuk meng-input barang, *output*, melihat *stock*, total *actual* digunakan untuk mengeluarkan barang, kemudian untuk *tab master*, menambahkan data awal material masuk melalui transaksi, dan terdapat menu *master*, menu transaksi, profil, *user* yang menampilkan data barang masuk, data barang keluar data barang *gap* dan *user* untuk menampilkan *history*/riwayat terakhir transaksi yang di lakukan oleh pengguna.

d. Antarmuka Menu Transaksi



Gambar 12. Antarmuka Menu Transaksi

Tampilan halaman menu transaksi atau *dashboard* akan muncul setelah pengguna berhasil

melakukan login. terdapat *tabs bar* yang didalamnya ada menu *input*, *output*, *gap* ini yang berfungsi untuk menginput barang, *output* barang digunakan untuk mengeluarkan barang, kemudian untuk melihat *gap* data barang *gap* dan *user* untuk menampilkan *history*/riwayat terakhir transaksi yang di lakukan oleh pengguna.

e. Antarmuka Halaman menu *Input*



Gambar 13. Antarmuka Menu *Input*

Tampilan halaman menu transaksi *input* akan muncul setelah pengguna berhasil melakukan login. terdapat *tabs bar* yang didalam menu *input*, *part number*, *description*, *model*, *department*, *jumlah input* yang berfungsi untuk menginput barang, kemudian terdapat tombol *save* yang berfungsi untuk menyimpan hasil data.

f. Antarmuka halaman Menu Tabel Barang Masuk

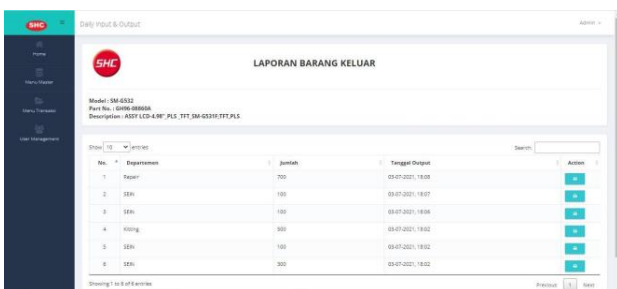


Gambar 14. Antarmuka Tabel barang Masuk

Tampilan tabel barang masuk ini, Setelah melakukan *Input* barang akan menghasilkan tabel barang Masuk yang meliputi *description* material secara otomatis berdasarkan *part number* yang diisi, Model barang model, jumlah, *stock*, dan bagian-bagian departemen, total *input* berfungsi hasil dari setiap *input* departemen.

Untuk dibagian kanan terdapat *button search* berfungsi untuk mencari material yang diinginkan, yang bisa dilakukan dengan menggunakan *part number*, dan untuk sebelah kanan terdapat *button tambah* yang berfungsi untuk menambahkan *part number* yang terbaru.

g. Antarmuka Halaman Menu Laporan Barang Masuk



Gambar 15. Antarmuka Laporan Barang Masuk

Tampilan laporan barang masuk akan menghasilkan sebuah laporan yang didalamnya terdapat hasil dari *input* barang.

h. Antarmuka Menu *Print* Laporan Barang Masuk



Gambar 16. Antarmuka *Print* Laporan Barang Masuk

Tampilan *print* laporan barang masuk akan menghasilkan sebuah hasil *print* laporan yang didalamnya terdapat hasil dari *input* barang.

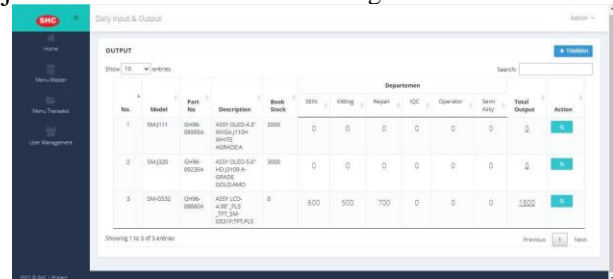
i. Antarmuka halaman menu *output*



Gambar 17. Antarmuka *Output*

Tampilan halaman menu transaksi *output* akan muncul setelah pengguna berhasil melakukan login. terdapat *tabs bar* yang didalam menu *output*, *part number*, *description*, *model*, *department*, *jumlah output* yang berfungsi untuk meng-*output* barang, kemudian terdapat tombol *save* yang berfungsi untuk menyimpan hasil data.

j. Antarmuka Menu Tabel Barang Keluar



Gambar 18. Antarmuka Tabel Barang keluar

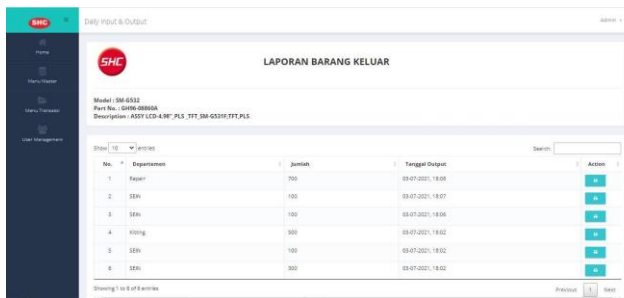
Tampilan tabel barang keluar ini, Setelah melakukan *Output* barang akan menghasilkan tabel barang keluar yang meliputi *description* material secara otomatis berdasarkan *part number* yang diisi, Model barang model, jumlah, *stock*, dan bagian-bagian departemen, total *input* berfungsi hasil dari setiap *input* departemen.

Untuk dibagian kanan terdapat *button isearch*/berfungsi untuk mencari material yang di inginkan, yang

bisa dilakukan dengan menggunakan *part number*, dan untuk sebelah kanan terdapat *button* tambah yang berfungsi untuk menambahkan *part number* yang terbaru.

Untuk sebelah kanan terdapat nama, email dan *change picture*, kemudian klik tombol *save*.

k. Antarmuka Laporan Barang Keluar



Gambar 19. Antarmuka Laporan Barang

Tampilan laporan barang keluar akan menghasilkan sebuah laporan yang didalamnya terdapat hasil dari *output* barang.

l. Antarmuka menu *print* laporan barang keluar



Gambar 20. Antarmuka *Print* Laporan Barang keluar

Tampilan laporan barang keluar akan menghasilkan sebuah laporan yang didalamnya terdapat hasil dari laporan keluar barang.

m. Antarmuka menu selisih barang

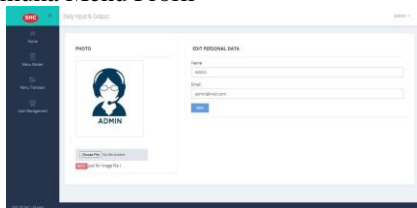


Gambar 21. Antarmuka Menu selisih barang

Tampilan menu selisih barang ini menghasilkan *Part number*, *description* model, *actual* kemudian klik tombol *save*.

Tampilan halaman *user management* akan muncul setelah pengguna berhasil melakukan *login*. Terdapat *tabs bar* yang didalamnya ada menu *profile user*.

n. Antarmuka Menu Profil



Gambar 23. Antarmuka Profil

Pada menu halaman pada *profile user* terdapat *user profile* meliputi *photos* admin pada departemen MC.

4.2. Hasil Pengujian

Berdasarkan rencana pengujian aplikasi seperti diatas maka dapat dilakukan dalam pengujian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem Persediaan Stok Barang

No	Item Pengujian	Detail Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	From Login	Login	User dan admin tidak dapat masuk jika <i>password</i> salah atau tidak sesuai di database	OK
		Register	Untuk membuat Pengguna baru	OK
2	Menu Utama	Dashboard	Menampilkan menu yang diharapkan	OK
3	Layout menu Transaksi	Input barang masuk	Untuk memasukan data agar stok barang sesuai	OK
		Tabel baran g masuk	Jumlah barang masuk sesuai dari <i>input</i> barang	OK
		Laporan barang masuk	Hasil dari <i>input</i> masuk tabel barang	OK
		Print lapora n barang masuk	cHasil laporan barang masuk sesuai dengan laporan barang masuk	OK
		Output barang keluar	Untuk mengeluarkan data agar stok barang sesuai	OK
		Tabel baran g Keluar	Jumlah barang keluar sesuai dari <i>output</i> barang	OK
		Laporan baran g	Hasil laporan barang keluar sesuai dengan laporan barang keluar	OK
		Print baran g kelua r	Hasil laporan barang keluar sesuai dengan laporan barang keluar	OK

		<i>Gap</i>	Untuk mengetahui selisih barang masuk atau barang keluar	OK
		Tabel <i>gap</i>	Untuk melihat selisih antara stok barang masuk dan stok barang keluar	OK
4	<i>User Managem ent</i>	Profil	Hasil Sesuai data yang telah diinput oleh user oleh pengguna	OK
		<i>User</i>	Untuk menambahkan pengguna baru	OK

5. Penutup

Dengan adanya Perancangan Sistem Aplikasi Persediaan stok barang PT. Shinheung Indonesia maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Dengan adanya aplikasi ini mampu mempermudah setiap bagian dalam membuat atau mengolah data mengenai persediaan stok barang.

2. Dengan diterapkannya sistem ini maka, kesalahan dalam pengolahan data penyediaan stok barang dapat diminimalisir.
3. Sistem pengolahan data ini lebih mudah diakses oleh setiap bagian terkait yang berhubungan dengan pengolahan data persediaan stok barang.

Daftar Pustaka

[1] Wijaya, T., & Wingdes, I. (2017). Penerapan Kontrol Stok dalam Sistem Informasi Dagang Dengan Metode Perpetual Inventory System. *CogITo Smart Journal*, 3(1), 20.

[2] Ridwan, M. (2019). Penerapan Helpdesk Ticketing System Dalam Penanganan Keluhan Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Web. *Penerapan Helpdesk Ticketing System Dalam Penanganan Keluhan Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Web*, 7(1), 71– 82.

[3] Hasanudin, M. . Bogor, Jl. K.H. Sholeh Iskandar Raya: Teknik Informatika, Universitas Ibn Khaldun, 2018.

[4] Larasati, O. Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online). Sistem Informasi Inventory Barang Koperasi Karyawan Perhutani Cepu Berbasis Web Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018.