

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN INVENTORY DAN PENJUALAN
BARANG PADA ASOSIASI UMKM UMAMI BANYUWANGI**

SKRIPSI



Oleh:

ANGELI DWIYANTI NUR'AZIZAH

2021502073

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS IBRAHIMY
SITUBONDO**

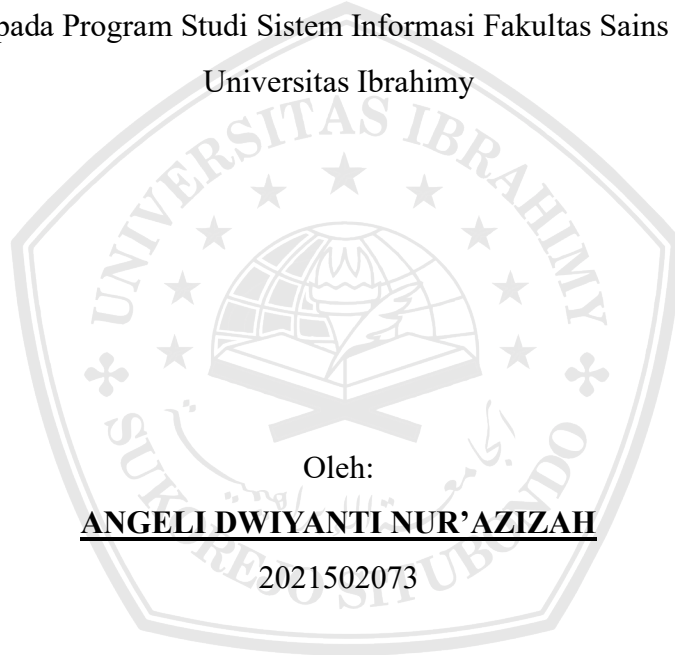
2025

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN INVENTORY DAN PENJUALAN
BARANG PADA ASOSIASI UMK M UMAMI BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Ibrahimy



Oleh:

ANGELI DWIYANTI NUR'AZIZAH

2021502073

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS IBRAHIMY
SITUBONDO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Angeli Dwiyanti Nur'azizah**
NPM/NIRM : 2021502073
Program Studi : S-1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa tugas akhir/skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber referensi dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir/skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Situbondo, 24 Juli 2025

Saya yang menyatakan,



Angeli Dwiyanti Nur'azizah

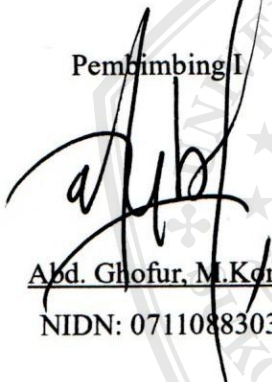
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **Angeli Dwiyanti Nur'azizah**
NPM/NIRM : 2021502073
Judul : **Sistem Informasi Pendataan Inventory dan Penjualan
Barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi**

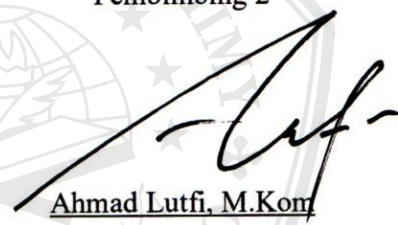
Telah disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing 2



Abd. Ghofur, M.Kom
NIDN: 0711088303



Ahmad Lutfi, M.Kom
NIDN: 0714108803

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN INVENTORY DAN PENJUALAN
BARANG PADA ASOSIASI UMKM UMAMI BANYUWANGI**

ANGELI DWIYANTI NUR'AZIZAH

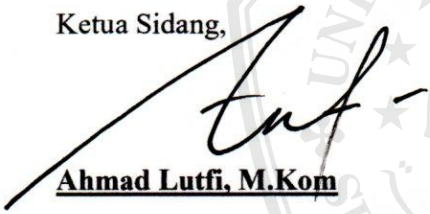
2021502073

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada hari Kamis, Tanggal 24 Juli 2025 sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimiy.

Tim Penguji,

Ketua Sidang,

Sekretaris Sidang,



Ahmad Lutfi, M.Kom



Uslan Hidavat, S.Kom

NIDN. 0714108803

Penguji I,

Penguji II,



Fajriyanto, M.Kom




Nur Azise, M.Kom

NIDN. 0717089104

NIDN. 0730108802

Mengetahui
Dekan,



Abd. Ghofur, M.Kom

NIDN. 0711088303

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ialah kemudahan”



PERSEMBAHAN

Sang Maha Kuasa, Allah SWT.

Yang telah menciptakan makhluk lengkap dengan akal nya, agar bisa berfikir dan bersyukur atas segala kenikmatan dunia ini. Kepadanya juga Baginda Nabi Muhammad SAW. Sebagai panutan dan cahaya bagi umat manusia.

Kedua Orang Tuaku,

Bapak Heru Prayitno dan Ibu Yuliani yang telah berjuang untuk kehidupan putrinya, yang bekerja keras membiayai segala kebutuhan hidup putrinya dan yang selalu mendoakan yang terbaik untuk impian dan kebahagiaan putrinya.

Semua Guruku,

Yang telah memberikan ilmu dan mengajarkan semua yang tidak diketahui.

Para Pembimbingku,

Bapak Abd. Gofur, M.Kom dan Bapak Ahmad Lutfi, M.Kom yang telah sabar dan meluangkan waktunya untuk membimbing saya dan yang telah memberi dukungan agar saya bisa sampai pada titik ini.

Saudariku,

Diah Octavia Anggraini Putri yang telah memberikan support pada adiknya selama ini, dan telah banyak membantu dalam banyak hal.

Sahabat-Sahabatku,

Naila Arifah, Kurnia Wahyu Oktavia, Eldis Saylendra dan lainnya yang selalu saling berbagi cerita dan keluh kesah juga saling membagikan semangat.

Teman Seperjuanganku,

Teman seperjuangan dalam organisasi Media Saintek dan teman seperjuangan Sistem Informasi angkatan 2021

Terimakasih untuk inspirasi dan semangatnya untuk wisuda bersama-sama tanpa ada yang tertinggal satupun.

Dan semua orang yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu namanya

Yang telah mendukung saya sepenuhnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan sebaik-baiknya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan rahim-Nya, serta taufiq dan hidayah-Nya yang diberikan kepada kami. Sehingga tugas akhir/skripsi dengan judul "Sistem Informasi Pendataan Inventory dan Penjualan Barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi" dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahlimpahkan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW. Yang telah menjadi sosok inspirasi bagi diri ini.

Sejak awal hingga akhir, tidak sedikit bantuan yang diterima sehingga penelitian ini berjalan dengan baik. Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. KHR. Ach Azaim Ibrahimi, S. Sy, M. HI Selaku Pengasuh Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo.
2. KH. Ach. Fadlail, SH, M.H Selaku Rektor Universitas Ibrahimi.
3. Abd. Ghofur, M.Kom Selaku Dekan fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimi sekaligus Pembimbing I.
4. Ahmad Lutfi, M.Kom Selaku Pembimbing II
5. Ach. Baijuri, M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimi.
6. Seluruh Dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimi, dan
7. Ketua Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi

Demikian penulisan skripsi ini, kami menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat berharap kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan-perbaikan ke depannya.

Situbondo, 24 Juli 2025

Penulis,



Angeli Dwiyanti Nur'azizah

ABSTRAK

Nur'azizah, Angeli Dwiyanti. 2025. *Sistem Informasi Pendataan Inventory dan Penjualan Barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi*. Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ibrahimi. Pembimbing: (I) Abd. Ghofur, M.Kom, (II) Ahmad Lutfi, M.Kom.

UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) memiliki peran yang strategis dalam perkembangan ekonomi di Indonesia. Meskipun kontribusinya sangat besar, banyak UMKM yang masih menghadapi berbagai hambatan dalam pengelolaan operasional mereka, termasuk Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi. Pengolahan data mengenai penjualan dan persediaan barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi masih dilakukan secara manual yang berpotensi menimbulkan risiko kesalahan dalam pendataan serta keterlambatan informasi. Maka dalam penelitian ini dipandang perlu untuk menerapkan penggunaan sistem informasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang berbasis web menggunakan antarmuka sederhana yang dapat diakses oleh admin, ketua, setiap anggota, dan masing-masing outlet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kualitatif dengan menerapkan Model SDLC Waterfall sebagai metode pengembangan sistem serta MySQL sebagai Database untuk menampung data pencatatan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan yang telah dispesifikasikan. Dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan efisiensi, akurasi dan aksesibilitas yang lebih baik dari pada dengan cara manual dalam pendataan penjualan dan persediaan pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Waterfall, UMKM, Penjualan, Persediaan.

ABSTRACT

Nur'azizah, Angeli Dwiyanti. 2025. Information System for Inventory Data Collection and Sales of Goods at the Umami Banyuwangi UMKM Association. Thesis, Information Systems Study Program, Ibrahimi University. Supervisors: (I) Abd. Ghofur, M.Kom, (II) Ahmad Lutfi, M.Kom.

MSMEs (Micro, Small and Medium Enterprises) have a strategic role in economic development in Indonesia. Despite their huge contribution, many MSMEs still face various obstacles in managing their operations, including the Umami Banyuwangi MSME Association. Data processing on sales and inventory of goods at the Umami Banyuwangi MSME Association is still done manually which has the potential to cause risks of errors in data collection and delays in information. Therefore, in this study it is deemed necessary to implement the use of an information system. This study aims to design and build a web-based inventory and sales data collection information system using a simple interface that can be accessed by the admin, chairman, each member, and each outlet. The method used in this study is a qualitative methodology by implementing the SDLC Waterfall Model as a system development method and MySQL as a database to accommodate recording data. The final result of this study is an information system that can meet the specified needs. With this system, it can improve efficiency, accuracy and accessibility better than the manual method in recording sales and inventory at the Umami Banyuwangi MSME Association.

Keyword: Information System, Waterfall, UMKM, Sales, Inventory.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metode Penelitian	5
1.7.1 Jenis Penelitian	5
1.7.2 Metode pengumpulan Data	5
1.7.3 Metode pengembangan Sistem	6
1.8 Sistematika Pembahasan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Landsasan Teori	12
2.3 Pemodelan	14
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	17

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	19
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	19
3.1.1 Keadaan Sistem Yang Berjalan	20
3.1.2 Kelebihan Sistem	22
3.1.3 Kelemahan Sistem	23
3.2 Alur Proses	24
3.2.1 Identifikasi Dan Analisis Proses Bisnis	24
3.2.2 Identifikasi Dan Analisis Kebutuhan	27
3.2.3 Identifikasi Dan Analisis Alternatif Solusi	32
3.3 Desain Sistem	33
3.3.1 Desain Output	33
3.3.2 Desain Input	37
3.3.3 Desain Proses	40
3.3.4 Identifikasi Dan Desain Database	43
3.3.5 Identifikasi Dan Desain User Interface	48
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	50
4.1 Konstruksi Sistem	50
4.1.1 Kebutuhan Sistem	50
4.1.2 Instalasi Sistem	51
4.1.3 Segmen Program	55
4.2 Skenario Pengujian	59
4.3 Pengujian	61
4.3.1 Cara Kerja Sistem	61
4.3.2 Hasil Pengujian	67
4.4 Maintenance	69
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
CURRICULUM VITAE	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Flowchart	15
Tabel 2.2 DFD	16
Tabel 2.3 ERD	16
Tabel 3.1 Analisis Proses Bisnis	24
Tabel 3.2 Autentikasi Pengguna	27
Tabel 3.3 Manajemen Data Anggota	27
Tabel 3.4 Manajemen Data Outlet	28
Tabel 3.5 Pendataan Barang masuk	28
Tabel 3.6 Monitoring Persediaan Barang	28
Tabel 3.7 Penjualan Barang	28
Tabel 3.8 Laporan Penjualan	29
Tabel 3.9 Analisis Kebutuhan Fungsional	29
Tabel 3.10 Analisis Non Fungsional	31
Tabel 3.11 Identifikasi Alternatif Solusi	32
Tabel 3.12 Analisis Kelayakan Alternatif Solusi	33
Tabel 3.13 Identifikasi Desain Proses	40
Tabel 3.14 Tabel User	43
Tabel 3.15 Tabel Anggota	44
Tabel 3.16 Tabel produk	44
Tabel 3.17 Tabel Outlet	45
Tabel 3.18 Tabel Barang Masuk	45
Tabel 3.19 Tabel Detail Barang Masuk	45
Tabel 3.20 Tabel Penjualan	46
Tabel 3.21 Tabel Detail Penjualan	46
Tabel 3.22 Identifikasi Interface	48
Tabel 4.1 Skenario Pengujian	59
Tabel 4.2 Hasil pengujian	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Tahapan Waterfall	7
Gambar 3.1 Struktur Umami	19
Gambar 3.2 Nota Barang Masuk	20
Gambar 3.3 Nota Barang Keluar	21
Gambar 3.4 Laporan Penjualan	21
Gambar 3.5 Rekap Laporan Bulanan	22
Gambar 3.6 Desain List Anggota	34
Gambar 3.7 Desain List Outlet	34
Gambar 3.8 Desain List User	35
Gambar 3.9 Desain List Produk	35
Gambar 3.10 Desain Laporan Barang Masuk	36
Gambar 3.11 Desain Laporan Penjualan	36
Gambar 3.12 Desain Register Anggota	37
Gambar 3.13 Desain Register Outlet	38
Gambar 3.14 Desain Register User	38
Gambar 3.15 Desain Register Produk	39
Gambar 3.16 Desain Keranjang Barang Masuk	39
Gambar 3.17 Desain Keranjang Penjualan	40
Gambar 3.18 Arsitektur Aplikasi	41
Gambar 3.19 Context Diagram	42
Gambar 3.20 DFD	43
Gambar 3.21 CDM	47
Gambar 3.22 PDM	47
Gambar 3.23 Desain Login	49
Gambar 3.24 Desain Dashboard	49
Gambar 4.1 XAMPP	52
Gambar 4.2 Direktori	52
Gambar 4.3 Tampilan PhpMyAdmin	53
Gambar 4.4 Create Database	53

Gambar 4.5 Import Database	54
Gambar 4.6 Berhasil Import Database	54
Gambar 4.7 Visual Studio Code	55
Gambar 4.8 Login	61
Gambar 4.9 Halaman Utama	62
Gambar 4.10 List Anggota	62
Gambar 4.11 Register Anggota	63
Gambar 4.12 List Outlet	63
Gambar 4.13 Register Outlet	64
Gambar 4.14 List Produk	64
Gambar 4.15 Register Produk	65
Gambar 4.16 Keranjang Barang Masuk	65
Gambar 4.17 Laporan Barang Masuk	66
Gambar 4.18 Keranjang Penjualan Barang	66
Gambar 4.19 Laporan Penjualan	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi kini menjadi elemen penting dalam mempermudah rutinitas harian. Teknologi sendiri telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, telekomunikasi, organisasi, bisnis, dan sebagainya. Peran teknologi dalam pertumbuhan di bidang ekonomi sangat signifikan dan multifaset, mencakup seluruh aspek baik dari produksi hingga konsumsi. Teknologi juga meningkatkan efisiensi operasional di berbagai sektor, memungkinkan perusahaan untuk mengotomatisasi proses, mengurangi biaya, serta meningkatkan produktivitas[1].

Sistem informasi menggabungkan berbagai elemen seperti individu, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data untuk mengelola serta mendistribusikan informasi secara terstruktur dalam organisasi [2]. Sistem informasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam pengelolaan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM).

Peran asosiasi UMKM sangat vital dalam mendukung perekonomian Indonesia, tak terkecuali di wilayah Kabupaten Banyuwangi. UMKM tidak hanya menjadi motor penggerak ekonomi lokal, tetapi juga turut menciptakan lapangan pekerjaan dan memperkuat ketahanan ekonomi. Namun, meskipun kontribusinya besar, sebagian besar UMKM masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengelola operasional mereka, terutama dalam hal pendataan persediaan dan penjualan barang.

Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi adalah salah satu asosiasi UMKM yang ada di Kabupaten Banyuwangi yang anggotanya memiliki kesamaan produk berupa makanan dan minuman khas Banyuwangi. Salah satu permasalahan yang terjadi pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi adalah ketidakmampuan dalam mengelola *inventory* barang dan pencatatan penjualan secara efisien. Umami masih mengandalkan metode manual seperti pencatatan dalam beberapa buku nota yang rentan terhadap kesalahan manusia. Kurang efektifnya proses tersebut dapat menyebabkan kekurangan atau kelebihan stok serta ketidakakuratan dalam laporan keuangan yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan usaha.

Permasalahan yang ada juga menyebabkan hilang, terselip bahkan rusaknya beberapa laporan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kelalaian, perpindahan lokasi yang tidak terorganisir, dan lain-lain. Hal tersebut dapat mengakibatkan hilangnya informasi yang seharusnya menjadi dasar pengambilan keputusan penting.

Setiap anggotanya juga kesulitan dalam mengetahui ketersediaan produknya, sehingga menyebabkan keterlambatan pengiriman dan kekosongan persediaan barang.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Diki Maulana (2024), penerapan sistem informasi berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan efisiensi serta ketepatan dalam pengelolaan data persediaan dan penjualan di lingkungan UMKM. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa sistem informasi persediaan dapat meminimalkan kesalahan yang disebabkan oleh manusia, mempercepat proses pencatatan data, serta meningkatkan keterbukaan dalam pengelolaan bisnis.[3]

Selain itu, Jeremy Kurniawan (2022) dalam penelitian mereka tentang odoo ERP yang diterapkan pada UMKM toko Erika yang digunakan dalam proses *sales*, *purchase*, dan *inventory*, memberikan dampak positif terhadap pengelolaan barang dan penjualan yang lebih terstruktur. UMKM yang mengimplementasikan sistem informasi dapat lebih mudah memantau perkembangan usaha mereka, melakukan analisis data penjualan, dan merencanakan strategi bisnis yang lebih baik.[4]

Melihat potensi tersebut, maka perlu dikembangkan sistem informasi yang dapat mempermudah asosiasi UMKM Umami Banyuwangi dalam melakukan pendataan persediaan barang dan penjualan secara lebih efisien dan akurat. Dengan latar belakang ini, maka penelitian dan pengembangan sistem informasi pendataan persediaan dan penjualan barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis yang membantu meningkatkan kinerja dan daya saing UMKM di daerah tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Tidak efisien dan rentannya kesalahan dalam pendataan yang menyebabkan ketidakseimbangan persediaan dan ketidaksesuaian tagihan
- b. Hilang dan rusaknya data persediaan dan penjualan barang yang tercatat di beberapa buku nota
- c. Anggota kesulitan dalam mengetahui ketersediaan produknya yang menyebabkan kekosongan persediaan

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai permasalahan yang ada, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana merancang dan membuat sistem informasi berbasis *website* untuk pendataan persediaan dan penjualan di asosiasi UMKM Umami Banyuwangi?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas dan tetap fokus pada pokok permasalahan, penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

- a. Sistem akan memberikan laporan penjualan yang relevan
- b. Pendataan barang masuk dan penjualan tercatat di sistem
- c. Sistem akan menampilkan persediaan barang secara *real-time*

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi *inventory* dan penjualan barang sehingga mampu menyajikan data secara efisien, akurat, dan tepat waktu juga mengurangi risiko terjadinya kehilangan dan kekeliruan dalam pengolahan data.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain :

- a. Dapat menghemat waktu pencarian data dan menjaga data dari adanya kerusakan, hilang atau terselip
- b. Dapat menghemat biaya dan lebih efisien dengan mengurangi penggunaan kertas dalam pendataan

- c. Dapat menambah keakuratan dalam pencatatan data barang masuk, barang keluar, *inventory* dan penjualan barang

1.7 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif karena berfokus pada informasi yang sifatnya *non numerik*. Metode kualitatif dicirikan oleh ketergantungannya pada sumber daya *non numerik*, termasuk wawancara, observasi, dan analisis tekstual[5]. Berikut ini metode yang digunakan dalam melakukan penelitian :

1.7.1 Jenis Penelitian

a. Library Research

Penelitian Pustaka (*Library Research*) merupakan metode penelitian yang dilakukan melalui penelusuran berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal, majalah, dan referensi lainnya dengan tujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, serta mengolah data yang relevan[6].

b. Fields Research

Penelitian lapangan dilakukan secara terstruktur dengan pendekatan langsung ke lokasi yang diteliti untuk memperoleh data[6].

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Membangun dan merancang Sistem Informasi *Inventory* dan Penjualan Barang pada asosiasi UMKM Umami Banyuwangi diperlukan data-data yang lengkap sebagai pendukung kebenaran materi dan uraian. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah sebagai berikut:

a. Observasi atau Pengamatan

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas yang berkaitan dengan objek penelitian, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan secara akurat.

b. Studi Pustaka

Yang dimaksud studi pustaka adalah suatu kegiatan menghimpun informasi dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan sumber referensi lainnya yang mendukung topik penelitian.

c. Wawancara

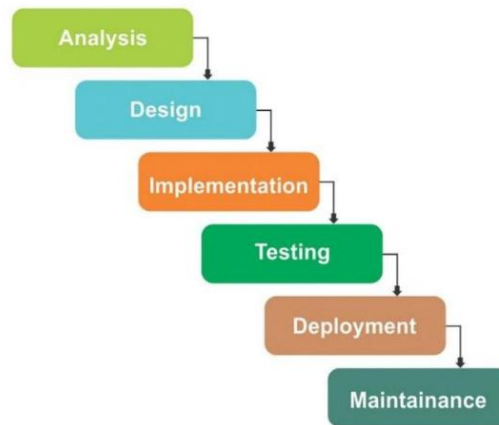
Wawancara dilakukan melalui sesi tanya-jawab dengan pihak-pihak yang berwenang atau memiliki keterkaitan langsung dengan objek penelitian, dengan tujuan memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan sistem informasi.

d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui dokumen atau arsip yang berkaitan dengan aktivitas pendataan persediaan dan penjualan barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi.

1.7.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan pengembangan sistem dengan metode *waterfall* atau *sequential linear*, yaitu model yang mengadopsi proses pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan berurutan[7]. Tahapan-tahapan *waterfall* dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1.1 : Tahapan *Waterfall*

a. Analisa Kebutuhan (*Requirement Analisis*)

Tahap ini menekankan pentingnya komunikasi untuk menggali kebutuhan pengguna terkait sistem informasi yang akan dikembangkan, termasuk batasan-batasan yang ada. Informasi tersebut umumnya diperoleh melalui proses wawancara dengan pihak yang berkepentingan.

b. Desain Sistem (*System Design*)

Desain sistem dilakukan setelah seluruh kebutuhan terlengkap. Dalam desain sistem meliputi beberapa hal diantaranya desain arsitektur, desain antarmuka, dan desain *database*.

c. Implementasi / Pengkodean (*Implementation*)

Tahap implementasi atau pengkodean melibatkan mengubah apa yang sebelumnya telah dirancang ke dalam bahasa yang dapat dibaca oleh komputer.

d. Pengujian (*testing*)

Pengujian dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan atau bug. Pengujian ini memastikan perangkat lunak berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

e. Integrasi dan Implementasi (*Integration and Deployment*)

Sistem yang telah diuji kemudian diintegrasikan dan diimplementasikan kepada pengguna. Proses ini mencakup instalasi perangkat lunak dan pemindahan data dari sistem yang lama (jika ada).

f. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan dan dilakukan pemeliharaan. Termasuk dalam pemeliharaan yaitu memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya.

1.8 Sistematika Pembahasan

Tujuan dari penyusunan sistematika ini adalah untuk memperjelas isi dan maksud dari tiap bab yang akan dijelaskan dalam penelitian, meliputi:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penulisan, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, landasan teori, pemodelan dan perangkat lunak yang digunakan. Penelitian terdahulu berisi referensi seperti jurnal, skripsi, atau sebagainya yang berfungsi sebagai penunjang dari adanya penelitian.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, alur proses, dan desain sistem. Gambaran umum objek penelitian meliputi keadaan sistem yang berjalan, kelebihan sistem dan kelemahan sistem. Alur proses terdiri dari identifikasi dan

analisis proses bisnis, identifikasi dan analisis kebutuhan, dan identifikasi dan analisis alternatif solusi. Sedangkan desain sistem berisi desain *output*, desain *input*, desain proses, identifikasi dan desain *database*, serta identifikasi dan desain *user interface*.

Bab IV : Implementasi Sistem

Bab ini berisi konstruksi sistem, skenario pengujian, pengujian dan maintenance. Konstruksi sistem berisi kebutuhan sistem, instalasi sistem, dan segmen program. Sedangkan pengujian meliputi cara kerja sistem / *manual book* dan hasil pengujian

Bab V : Penutup

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang pernyataan singkat yang telah dijabarkan dari hasil penelitian. Saran berisi tentang saran yang dibuat berdasarkan pengalaman pertimbangan, ditujukan kepada mahasiswa lain yang ingin melanjutkan atau mengembangkan sistem ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian guna melakukan perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dikembangkan, antara lain sebagai berikut:

a. Penerapan Sistem Informasi Odoo ERP pada UMKM Toko Erika

Sistem informasi banyak sekali membantu organisasi menjadi lebih baik sehingga organisasi tersebut dapat mencapai tujuan dengan cara yang efektif dan efisien. Toko Erika merupakan usaha yang menjual bermacam-macam produk harian berupa sembako, bahan dapur, peralatan mandi, minuman instan, makanan ringan, obat-obatan, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem dengan cara mengimplementasikan Odoo ERP berupa modul *Purchasing*, *Sales* dan *Inventory* menggunakan metode *waterfall* sebagai pengembangan sistemnya. Manfaat penelitian ini adalah untuk mempermudah pemilik Toko Erika menjalankan proses bisnis dengan baik dan efisien serta menambah keakuratan dari pencatatan data. Hasil yang didapat telah diuji menggunakan *black box testing* dan menghasilkan sistem informasi yang memenuhi kebutuhan Toko Erika yaitu untuk membuat setiap laporan transaksi pembelian dan penjualan serta penyimpanan barang dan aktivitas keluar-masuk barang[4].

b. Sistem Informasi Keluar Masuk Barang Penjualan untuk UMKM Penjual Sepatu

Rabiz Collection adalah umkm yang menjual berbagai jenis sepatu, yang penjualannya sudah menggunakan penjualan *online*. Peningkatan aktivitas pemasaran produk sepatu oleh Rabiz Collection melalui media sosial dan *platform marketplace* menimbulkan kendala dalam proses pencatatan serta pencarian data terkait keluar-masuk barang dan stok yang tersedia. Penelitian bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi yang lebih terstruktur dan terkomputerisasi, sehingga pengguna dapat memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Sistem yang dikembangkan mencakup pengelolaan data keluar-masuk barang yang dapat digunakan oleh divisi keuangan (*finance*), pengadaan (*purcasing*), dan pemasaran (*marketing*). Metode pengembangan yang digunakan adalah model *waterfall*, yang merupakan pendekatan bertahap dalam proses pembangunan sistem. Sistem ini dirancang berbasis web dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis datanya. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *blackbox* untuk mengevaluasi keberhasilan tiap skenario uji fungsi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan dengan baik dan tidak ditemukan kendala yang dapat mengganggu proses pencatatan atau pencarian informasi barang di Rabiz Collection[8].

c. Sistem Inventory Stok Barang Pada UMKM Defa-Shoes Berbasis Web

UMKM Defa-Shoes yang saat ini masih mengelola data persediaan barang secara manual, sehingga dibutuhkan solusi berbasis teknologi yang

mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan. Penelitian ini merancang sistem pencatatan stok berbasis website dengan tampilan antarmuka yang sederhana. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan ketepatan data, memudahkan pemantauan ketersediaan barang secara *real-time*, serta mencegah ketidakseimbangan antara stok masuk dan keluar. Sistem ini juga dirancang untuk menyajikan informasi lengkap mengenai data pemasok, transaksi barang, pembelian, serta laporan persediaan. Proses pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*, sementara pengujian fungsional dilakukan dengan pendekatan *blackbox*. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem berhasil diimplementasikan dengan antarmuka yang mudah dipahami dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna, serta mampu mendukung proses manajemen persediaan secara efektif[3].

2.2 Landasan Teori

Landasan teori adalah konsep yang tertata rapi dan sistematis sebagai landasan yang kuat dalam penelitian yang dilakukan. Ada beberapa landasan teori yang akan digunakan yakni sebagai berikut :

a. Sistem

Sistem merupakan suatu kumpulan elemen, komponen, atau variabel yang tersusun secara teratur, saling terhubung, saling bergantung dan saling bekerja secara terpadu. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lain dan bekerja sama secara sinergis untuk mencapai suatu tujuan tertentu[9].

b. Informasi

Informasi adalah data yang diolah melalui suatu model untuk memberikan suatu dasar kemungkinan untuk menggapai seleksi kepada pengambil keputusan[9].

c. Sistem informasi

Sistem informasi merupakan suatu rangkaian sistem dalam organisasi yang mengintegrasikan fungsi-fungsi manajemen operasional, memfasilitasi pemrosesan transaksi harian, mendukung pelaksanaan strategi organisasi, serta menyajikan laporan yang dibutuhkan oleh pihak eksternal tertentu[9].

d. Inventory

Inventory disini merujuk pada daftar lengkap barang atau bahan yang dimiliki perusahaan untuk tujuan tertentu, seperti produksi atau penjualan. *Inventory* diartikan sebagai representasi sumber pendapatan dan pada penerapannya bisa membantu sebuah bisnis atau usaha dalam menghadapi fluktuasi permintaan dan menurunkan porto pembelian barang, dan secara langsung terkait dengan perolehan pendapatan[10].

e. UMKM

Usaha mikro kecil menengah (UMKM) merupakan aktivitas ekonomi yang dijalankan oleh individu atau kelompok masyarakat dalam skala kecil, dengan batasan kekayaan bersih, total penjualan tahunan, dan kepemilikan usaha ditetapkan sesuai perundang-undangan yang berlaku. Secara umum, UMKM berperan sangat penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia[11].

f. Website

Website merupakan himpunan halaman digital yang saling terhubung dan diakses melalui jaringan internet menggunakan alamat domain atau subdomain tertentu yang terdaftar pada layanan World Wide Web (WWW)[12].

g. PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa skrip yang dapat disematkan ke dalam HTML. Bahasa ini biasa dimanfaatkan untuk membangun logika pemrograman dalam sebuah situs web, seperti memproses data dari *form* HTML dan menghubungkannya dengan basis data seperti MySQL[13].




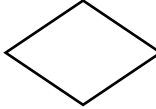
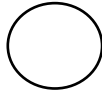




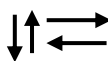
h. MySQL

MySQL merupakan sebuah program *server* basis data yang mendukung akses data secara cepat, mampu digunakan oleh banyak pengguna secara bersamaan, dan menggunakan perintah-perintah dasar dari SQL (*Structured Query Language*). MySQL sendiri termasuk dalam kategori perangkat lunak sistem manajemen basis data relasional atau *Relational Database Management System* (RDBMS)[14].

2.3 Pemodelan**a. Flowchart**

Flowchart atau bagan alur adalah metode untuk menggambarkan langkah-langkah penyelesaian masalah menggunakan aliran data dengan simbol yang mudah dipahami[15]. Adapun simbol simbol *flowchart* dapat dijelaskan seperti pada tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2.1 : Tabel Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
	<i>Proses</i>	Menyatakan proses yang dilakukan oleh komputer.
	<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya/tidak.
	<i>Connector</i>	Menunjukkan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
	<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya ke halaman yang berbeda.
	<i>Predefined Process</i>	Menyatakan persediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
	<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
	<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

b. Context diagram


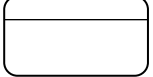
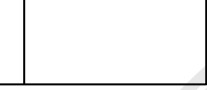

Context Diagram merupakan representasi diagram level paling atas dari sistem yang menunjukkan alur data dari sistem menuju entitas eksternal[16].

c. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan aliran data dalam suatu sistem informasi[16]. DFD membantu pengguna memahami proses dalam sistem akan berjalan secara

konseptual. DFD memiliki beberapa komponen, yaitu sebagaimana dalam tabel 2.2 berikut:

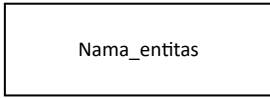
Tabel 2.2 : Tabel DFD

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>External Entity</i>	memberikan input atau menerima output dari sistem, dapat berupa orang, organisasi, sumber informasi lain ataupun penerima akhir dari suatu laporan
	<i>Process</i>	Proses merupakan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh orang atau mesin computer, di mana aliran data masuk ditransformasikan ke aliran data keluar.
	<i>Data Store</i>	simbol ini digunakan untuk memodelkan kumpulan data atau paket data, atau bisa dikatakan sebagai penyimpanan data dalam sistem.
	<i>Arus Data</i>	anak panah yang menuju ke atau dari proses dan digunakan untuk menggambarkan gerakan paket data atau informasi dari satu bagian ke bagian lain

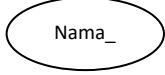

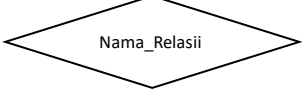

d. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan representasi grafis yang digunakan dalam pemodelan data untuk menggambarkan hubungan antar entitas[16]. Dalam penyusunannya, ERD terdiri dari beberapa elemen utama yang masing-masing memiliki fungsi tertentu, seperti yang ditampilkan pada tabel 2.3 berikut ini :

Tabel 2.3 : Tabel ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entitas/Entity</i>	Merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat.

Tabel 2.3 (Lanjutan)

Simbol	Nama	Keterangan
	Atribut	Biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat.
	Atribut Kunci Primer	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas sebagai kunci akses record yang diinginkan.
	Relasi	Penghubung antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/Asosiasi	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan

Ada beberapa perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang ini, diantaranya adalah :

a. XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak yang menyediakan beberapa layanan. XAMPP bersifat *cross platform*, dapat digunakan untuk sistem operasi Windows, Linux maupun Mac. Dalam XAMPP terinstal *web server* Apache, DBMS, MySQL, PHP dan Bahasa Pearl[17].

b. Power Designer

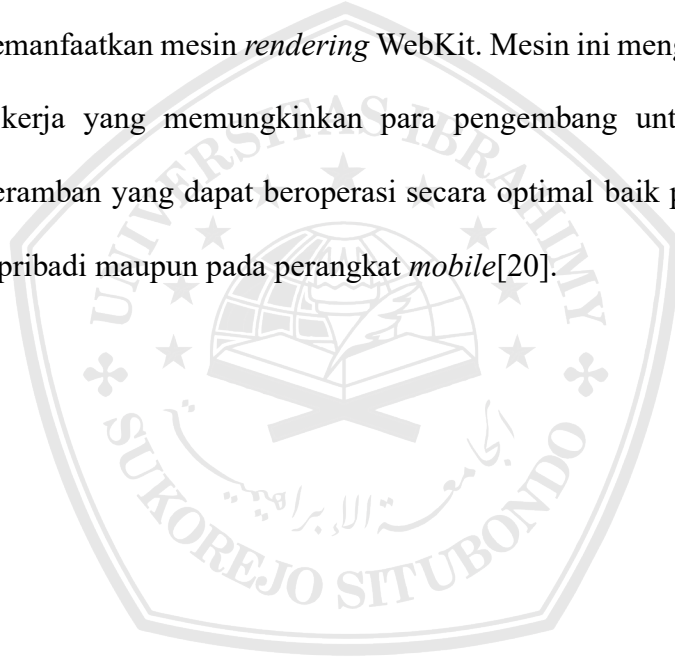
Power Designer adalah salah satu *tools* yang dapat dimanfaatkan untuk merancang ataupun membuat sebuah *database* menggunakan ER-diagram, serta dapat membuat sebuah program aplikasi[18].

c. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi. Dalam *Visual Studio Code*, user bisa menuliskan kode-kode pemrograman, menjalankan kode program, melakukan *testing* atau pengujian, *debugging*, dan banyak lagi[19].

d. Chrome

Chrome merupakan peramban web yang dikembangkan oleh google dengan memanfaatkan mesin *rendering* WebKit. Mesin ini mengadopsi sebuah kerangka kerja yang memungkinkan para pengembang untuk merancang aplikasi peramban yang dapat beroperasi secara optimal baik pada perangkat komputer pribadi maupun pada perangkat *mobile*[20].

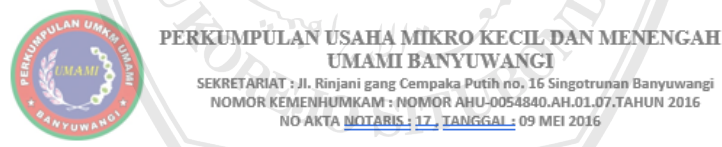


BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

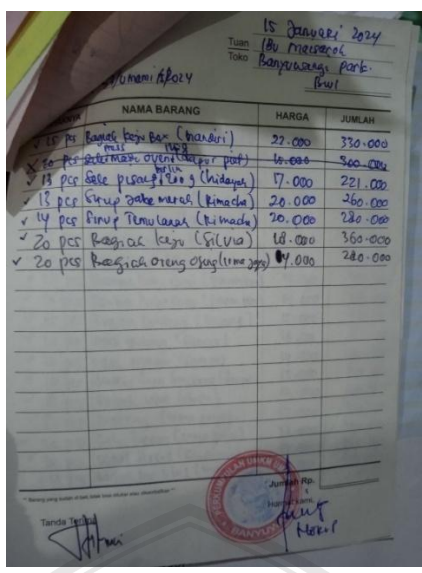
Perkumpulan UMKM Umami Banyuwangi adalah salah satu asosiasi UMKM terbesar yang ada di Banyuwangi, yang anggotanya memiliki kesamaan produk berupa makanan atau minuman. Tujuan Umami adalah meningkatkan kesejahteraan anggotanya serta memperkuat ekosistem bisnis yang mendukung UMKM. Sesuai dengan akta notaris no.17, tanggal 9 Mei 2016, Sekretariat Umami terletak di Jl. Rinjani gang Cempaka Putih no.16, Banyuwangi. Saat ini Umami beranggotakan sekitar 62 UMKM baik yang aktif maupun non-aktif dengan jumlah total produk mencapai 256. Berikut gambar 3.1 merupakan struktur kepengurusan yang terdapat dalam Umami :



STRUKTUR PERKUMPULAN UMKM
UMAMI BANYUWANGI



Gambar 3.1 : Struktur Umami



Gambar 3.3 : Nota Barang keluar

Kemudian pada bulan berikutnya petugas akan kembali ke outlet untuk mengambil hasil dari penjualan selama satu bulan, menyerahkan produk baru serta menerima barang retur. Kemudian petugas akan mengisi laporan penjualan seperti yang terdapat pada gambar 3.4 berikut:

Laporan Penjualan "CTH Banyuwangi"
Toko Oleh-oleh Atap Rasa Surabaya
25 April 2025

BRI
6127-01-000953-53-8
Heru Prayitno

No	Nama Produk	Harga	Stok Awal 25/03/2025	Stok Masuk	Total Stok Toko	Retur/Exp	Stok Akhir 25/04/2025	Terjual	Jumlah
1	Sagon Nangka - Kress	20.000	7		7		6	1	20.000
2	Sagon Keju - Kress	21.000	10		10		8	2	42.000
3	Mangrove Chips	15.000	15		15		12	3	45.000
4	Temulawak Celup - Putri Wangi	17.000	22		22		21	1	17.000
5	Jahe Rempah Celup - Putri Wangi	17.000	5		5		3	2	34.000
6	Kerang Crispy - Putri Wangi	20.000	18		18		18	-	-
7	Sirup Temulawak Rimacha - Al Maghfiroh	19.000	12		12		11	1	19.000
8	Sirup Jahe Rimacha - Al Maghfiroh	19.000	1		1		-	1	19.000
9	Dodol Buah - So Crispyna	18.000	22		22		18	4	72.000
10	Sale Pisang - SoCrispyna	14.000	47		47		42	5	70.000
11	Keripik Pisang - SoCrispyna	14.000	27		27		27	-	-
12	Bagiak Box - Enjong	18.000	6		6	3	3	-	-
13	Bagiak Mika - Enjong	13.000	-		-	-	-	-	-
14	Keripik Pisang Hitam - Enjong	15.000	13		13		13	-	-
15	Keripik Singkong Mentah - Enjong	13.000	10		10		10	-	-
16	Carang Mas - Enjong	18.000	-		-	-	-	-	-
17	Manisan Pepaya - Enjong	14.000	-		-	-	-	-	-
18	Fish Skin Salted Egg - Ruswakit	32.000	7		7		7	-	-
19	Rambak Kakap Original - Rizky	23.000	6		6		4	2	46.000
20	Sale Pisang Goreng 200gr - Sekar	21.000	20		20		20	-	-
21	Sale Pisang Goreng 400gr - Sekar	28.000	10		10	10	-	-	-
22	Kacang Teflor - Sekar	21.000	15		15		15	-	-
23	Kacang Asin - Sekar	21.000	11		11		8	3	63.000
24	Abon Tuna - Sekar	28.000	8		8		8	-	-
25	Opak Gulung Ketan - Siti Family	18.000	7		7		2	5	90.000
26	Krispy Bolu - Siti Family	16.000	-		-	-	-	-	-
27	Jipang - Siti Family	17.000	9		9		8	1	17.000
28	Opak Gulung Beras - Samya	18.000	11		11		10	1	18.000
29	Keripik Pare - Samya	14.000	8		8	7	-	1	14.000
30	Opak Mawar/Contong - Samya	16.000	9		9		9	-	-
31	Sagon - Samya	12.000	-		-	-	-	-	-
32	Sagon - Siti Family	16.000	15		15		15	-	-
33	Keripik Talas - Jutahau	15.000	-		-	-	-	-	-
34	Kiemen/Bolu kering - Jutahau	27.000	-		-	-	-	-	-
35	Keripik Ketela - Jutahau	15.000	9		9		8	1	15.000

Gambar 3.4 : Laporan Penjualan

kemudian petugas akan merekap laporan penjualan pada tiap bulannya dari semua outlet. Rekap laporan penjualan pada Umami seperti pada gambar 3.5 berikut:

LAPORAN UMAMI MARET 2025

NAMA SUPPLIER	NAMA ITEM	HARGA SUPPLIER	QTY	TOTAL HARGA SUPPLIER
UMAMI	UM - Bagiak Box (ENJONG)	18.000	1	18.000
	UM - Bagiak Kuncung (ENJONG)	17.000	1	17.000
	UM - Bagiak Silvia	17.000	2	34.000
	UM - Kentang Mustofa (MAHARANI SNACK)	23.000	3	69.000
	UM - Kerang Crispy (PUTRI WANGI)	19.000	1	19.000
	UM - Kopi Robusta (BUNDA TINA)	22.000	1	22.000
	UM - Permen Asem (KAMALA PUTRA)	15.000	1	15.000
	UM - Pisang Berlin (HIDAYAH)	18.000	2	36.000
	UM - Pisang Lumer Silvia	16.000	1	16.000
	UM - Sale Besar (DUA MANDRI)	28.000	1	28.000
	UM - Basreng (ORENG OSING)	17.000	4	68.000
	UM - Kacang Bawang 250 (KAMALA PUTRA)	22.000	2	44.000
	UM - Sagon Rumput Laut (BARIYAH)	16.000	1	16.000
	UM - Bagiak (ORENG OSING)	17.000	2	34.000
	UM - Dodol Sirsat (GANDRUNG BWJ)	18.000	1	18.000
	UM - Sale Buah Naga (ORENG OSING)	18.000	1	18.000
	UM - Soes Coklat (KEYSHA BINTANG)	20.000	1	20.000
	UM - Bagiak Coklat (SILVIA)	19.000	3	57.000
	UM - Kripscho (MAMA GG)	18.000	1	18.000
	UM - Brownies Crispy (RESEP SIRO)	16.000	2	32.000
	UM - Lidah Kucing (RESEP SIRO)	28.000	2	56.000
UMAMI Total			34	655.000

Gambar 3.5 : Rekap Laporan Bulanan

3.1.2 Kelebihan Sistem

Sistem manual yang saat ini diterapkan memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses barang masuk, penjualan dan pendataan persediaan barang:

a. Biaya Operasional Rendah

Sistem manual ini tidak membutuhkan biaya operasional yang tinggi dalam perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*).

b. Bukti Fisik yang Nyata

Setiap data berbentuk dokumen fisik yang dapat langsung dilihat, disentuh, dan disimpan sebagai bukti.

c. Fleksibel dalam Pencatatan

Petugas dapat mencatat informasi tanpa dibatasi oleh format sistem dan catatan bisa diubah secara langsung di tempat bila terjadi kesalahan.

3.1.3 Kelemahan Sistem

Ada beberapa kelemahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi. Adapun yang menjadi kekurangan atau kelemahan sistem diantaranya sebagai berikut:

a. Pencarian data yang lambat

Arsip fisik yang terus bertambah menyebabkan kesulitan proses pencarian data persediaan dan penjualan barang. Waktu proses bisnis menjadi lebih lama karena petugas harus mencari data secara manual.

b. Risiko kesalahan pencatatan

Pencatatan data secara manual di beberapa buku nota dan lembar laporan menyebabkan rentan terhadap kesalahan tulis, mengulang atau ketidaksesuaian informasi.

c. Risiko kerusakan dan kehilangan dokumen

Arsip fisik yang semakin menumpuk dan tidak adanya cadangan dapat menyebabkan terselip atau kehilangan data yang bersifat permanen jika dokumen rusak atau hilang.

d. Keterbatasan aksesibilitas

Pencatatan data secara manual yang hanya disimpan oleh admin menyebabkan setiap anggota tidak mengetahui ketersediaan barang dan hasil penjualan yang didapat dari masing-masing outlet. Ketidaktahuan anggota tersebut dapat menyebabkan kosongnya ketersediaan dan menghambat proses bisnis yang terjadi.

3.2 Alur Proses

Alur proses merupakan gambaran proses yang berjalan dalam sistem yang berfungsi untuk memberi pemahaman tentang apa saja yang terjadi dalam sistem.

3.2.1 Identifikasi Dan Analisis Proses Bisnis

a. Identifikasi Proses Bisnis

Proses bisnis merupakan sekumpulan aktifitas yang terstruktur dan saling berkaitan untuk menyelesaikan suatu masalah. Proses bisnis yang saat ini berjalan melibatkan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pendataan barang masuk dari berbagai perorangan atau UMKM
2. *Monitoring* persediaan barang
3. Penjualan barang ke berbagai outlet tetap
4. Rekapitulasi laporan penjualan
5. Pembagian hasil kepada setiap UMKM

b. Analisis Proses Bisnis

Proses bisnis yang terjadi saat ini dilakukan melalui serangkaian tahapan manual diantaranya dalam tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 : Tabel Analisis Proses Bisnis

Nama Proses Bisnis	Aktor	Tempat Proses Terjadi	Waktu proses Terjadi	Bagaimana Proses Bisnis Dijalankan	Dokumen yang Terkait
Pendataan barang masuk	Petugas yang berwenang, anggota	Kantor Umami	Saat anggota menyetorkan produk masing-masing	Admin mencatat produk yang disetorkan dari masing-masing UMKM	Nota barang masuk

Tabel 3.1 (Lanjutan)

Nama Proses Bisnis	Aktor	Tempat Proses Terjadi	Waktu proses Terjadi	Bagaimana Proses Bisnis Dijalankan	Dokumen yang Terkait
Monitoring persediaan barang	Petugas yang berwenang	Kantor Umami	Setelah anggota menyerahkan produk dan setelah menerima retur barang	Petugas akan mengecek persediaan yang ada, kemudian membagi beberapa produk kedalam beberapa bagian untuk disetorkan kepada outlet yang sudah menetap, serta mencatat dan memisahkan barang retur untuk dikembalikan kepada anggota.	Lembar penjualan barang
Penjualan barang	Petugas yang berwenang, outlet	outlet	Setelah produk dibagi untuk beberapa outlet	Produk yang telah dibagi akan disetorkan ke beberapa outlet, petugas juga menerima barang retur serta mengambil hasil penjualan pada outlet dari bulan sebelumnya.	Nota barang keluar

Tabel 3.1 (Lanjutan)

Nama Proses Bisnis	Aktor	Tempat Proses Terjadi	Waktu proses Terjadi	Bagaimana Proses Bisnis Dijalankan	Dokumen yang Terkait
laporan penjualan	bendahara	Kantor Umami	Setelah data penjualan valid	Bendahara atau petugas yang bersangkutan akan merekap hasil penjualan dari beberapa lembar laporan penjualan dengan menentukan hasil penjualan per bulan	Lembar penjualan barang
Pembagian hasil ke setiap UMKM	Petugas yang berwenang, anggota	Kantor Umami	Setelah mendapat hasil dari penjualan tiap outlet	Saat petugas selesai mengambil hasil penjualan dan barang retur dari tiap outlet, petugas akan menghubungi tiap Perorangan atau UMKM untuk memberikan penghasilan perorangan sekaligus menerima persediaan produk yang baru	Laporan penjualan

3.2.2 Identifikasi Dan Analisis Kebutuhan

a. Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan beberapa kebutuhan yang dibutuhkan demi lancarnya suatu proses. Berikut adalah kebutuhan fungsional yang terkait dengan sistem yang akan dibangun.

1. Autentikasi Pengguna

Sistem harus menyediakan proses *login* untuk membatasi akses kepada pengguna yang memiliki akses. Kebutuhan fungsional dalam autentikasi pengguna dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 : Tabel Autentikasi Pengguna

User	Kebutuhan fungsional
<i>Login ke sistem</i>	<i>Username dan password</i>

2. Manajemen Data Anggota

Sistem harus mampu mencatat dan mengelola data anggota yang masih aktif dalam Asosiasi, termasuk identitas, status keanggotaan, dan barang atau produk yang dimiliki. Kebutuhan fungsional dalam manajemen data anggota dapat dilihat dalam tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 : Tabel Manajemen Data Anggota

Admin	Kebutuhan Fungsional
Menginput data anggota	Data anggota

3. Manajemen Data Outlet

Sistem harus mampu mencatat data outlet yang telah bekerja sama dengan Asosiasi UMKM Umami, seperti nama outlet, alamat, dan penanggung jawab. Kebutuhan fungsional dalam manajemen data outlet dapat dilihat dalam tabel 3.4 dibawah ini:

Tabel 3.4 : Tabel Manajemen Data Outlet

Admin	Kebutuhan Fungsional
Menginput data outlet	Data outlet

4. Pendataan Barang Masuk

Sistem harus mampu menerima input data secara akurat mengenai barang masuk, termasuk data seperti nama barang, jumlah barang, tanggal pemasukan barang, serta user atau anggota yang menginput barang masuk. Kebutuhan fungsional pendataan barang masuk dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5 : Tabel Pendataan Barang Masuk

Anggota	Kebutuhan fungsional
Menginput produk atau barang masuk	Data barang masuk

5. Monitoring Persediaan Barang

Sistem harus mampu menampilkan informasi terkini mengenai jumlah persediaan barang yang tersedia, serta otomatis menambah dan mengurangi jumlah barang. Kebutuhan fungsional *monitoring* persediaan barang dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.6 : Tabel Monitoring Persediaan Barang

Petugas	Kebutuhan fungsional
Memverifikasi barang masuk	Data barang / produk, data outlet

6. Penjualan Barang

Sistem harus mampu mencatat setiap barang yang keluar atau penjualan barang serta menghitung total harga secara otomatis. Kebutuhan fungsional penjualan barang dapat dilihat pada tabel 3.7 di bawah ini:

Tabel 3.7 : Tabel Penjualan Barang

Petugas	Kebutuhan fungsional
Memasukkan data penjualan barang	Data penjualan barang

7. Laporan Penjualan

Sistem harus mampu menghasilkan laporan penjualan berdasarkan rentang waktu tertentu sebagai bahan evaluasi serta sistem harus mampu mencetak laporan penjualan. Kebutuhan fungsional pada laporan penjualan dapat dilihat pada tabel 3.8 di bawah ini:

Tabel 3.8 : Tabel Laporan Penjualan

Petugas	Kebutuhan fungsional
Memasukkan jumlah barang yang terjual / laporan penjualan	data penjualan barang

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan tahap penting yang dilakukan setelah kebutuhan fungsional utama berhasil teridentifikasi. Pada tahap ini, setiap kebutuhan yang telah dikumpulkan dan diuraikan secara awal akan dianalisis lebih mendalam untuk memastikan bahwa seluruh proses bisnis yang terkait dapat berjalan dengan optimal dan terpenuhi secara menyeluruh. Adapun kebutuhan fungsional yang telah dianalisis dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9 : Tabel Analisis Kebutuhan Fungsional

Nama proses bisnis	Aktor	Tempat proses terjadi	Waktu proses terjadi	Bagaimana proses bisnis dijalankan
Pendataan barang masuk	Anggota	Di masing2 UMKM	Saat anggota menyetorkan barang masuk ke umami	Anggota menyetorkan barang masuk dan menginput data barang masuk kepada sistem
<i>monitoring</i> persediaan barang	petugas	Kantor	Saat anggota sudah menyetorkan barang masuk	Data barang masuk akan otomatis masuk kepada data persediaan barang, kemudian petugas akan Mengecek persediaan.

Tabel 3.9 (Lanjutan)

Nama proses bisnis	Aktor	Tempat proses terjadi	Waktu proses terjadi	Bagaimana proses bisnis dijalankan
				Kemudian membagi persediaan barang ke dalam beberapa laporan penjualan untuk disetorkan kepada beberapa outlet.
Penjualan barang	Petugas	kantor	Saat barang dikirimkan ke beberapa outlet	Petugas akan membagi persediaan barang ke beberapa laporan yang akan diantarkan kepada beberapa outlet. kemudian outlet akan mengisi total barang yang terjual, barang retur, dan stok akhir di toko. Outlet juga akan memberikan hasil penjualan bulan lalu kepada petugas yang mengantarkan barang penjualan.
Laporan penjualan	petugas	Kantor umami	Setelah mendapat laporan penjualan dari outlet	Petugas akan mengisi total barang yang terjual, barang retur dan total penghasilan.
Pembagian hasil	Petugas, anggota	kantor	setelah laporan penjualan selesai	Setiap anggota akan mengambil hasil penjualan sesuai dengan laporan penjualan berdasarkan jumlah barang yang terjual.

c. Analisis Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah perangkat pendukung dengan spesifikasi minimal yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Perangkat-perangkat yang dibutuhkan adalah seperti pada tabel 3.10 dibawah ini:

Tabel 3.10 : Tabel Analisis Non Fungsional

Komponen Sistem Informasi	Spesifikasi	Siapa yang Mengadakan	Kapan Harus diadakan	Dimana Harus diadakan	Bagaimana Pengadaan
Hardware					
<i>server</i>	Komputer Dual Core	Umami	Sejak awal sistem dibuat	Komputer yang digunakan	Membeli dengan anggaran dana
<i>workstation</i>	Komputer Dual Core	Umami	Sejak awal sistem dibuat	Komputer yang digunakan	Membeli dengan anggaran
Software					
<i>Web server</i>	<i>apache</i>	<i>programmer</i>	Sejak awal sistem dibuat	Komputer yang digunakan	<i>Download</i>
<i>network</i>	<i>localhost</i>	<i>programmer</i>	Sejak awal sistem dibuat	Komputer yang digunakan	<i>Download</i>
<i>browser</i>	<i>Google chrome</i>	<i>programmer</i>	Sejak awal sistem dibuat	Komputer yang digunakan	<i>Download</i>
<i>database</i>	<i>Database MySQL</i>	<i>programmer</i>	Sejak awal sistem dibuat	Komputer yang digunakan	<i>Download</i>
Sistem keamanan	harus memiliki autentikasi <i>login</i> untuk admin/petugas, ketua, anggota, outlet	<i>programmer</i>	Sejak awal sistem dibuat	Dalam sistem	Dibangun saat pengembangan dan diuji sebelum implementasi
Jaringan					
Koneksi internet	jaringan internet 4G/5G kecepatan min10 mbps	Pengguna aplikasi	Saat menggunakan aplikasi	Di komputer yang digunakan	Disediakan oleh masing-masing pengguna

3.2.3 Identifikasi Dan Analisis Alternatif Solusi

Pada bagian identifikasi dan analisis alternatif solusi akan dijabarkan dalam bentuk tabel. Pada dasarnya ada dua bagian penting dalam identifikasi dan analisis alternatif solusi, yaitu mengidentifikasi dan menganalisa kelayakan alternatif solusi.

a. Identifikasi alternatif solusi

Dalam pengembangan sistem, terdapat beberapa alternatif solusi yang dapat diidentifikasi berdasarkan teknologi yang tersedia dan kebutuhan di lapangan. Berikut tabel 3.11 tentang identifikasi alternatif solusi:

Tabel 3.11 : Tabel Identifikasi Alternatif Solusi

karakteristik	Alternatif 1
Bagian sistem yang terkomputerisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pendataan barang masuk • Persediaan barang • Penjualan barang • Laporan penjualan • Pembagian hasil
Keuntungan	Memudahkan anggota, admin dan outlet untuk melakukan transaksi
Perangkat lunak yang dibutuhkan	XAMPP sebagai <i>server</i> , Chrome, Visual Studio
Perangkat lunak aplikasi	Chrome, bahasa pemrograman PHP
Metode pemrosesan data	Sistem informasi berbasis web
Alat <i>output</i>	Monitor dan printer
Alat <i>input</i>	Keyboard dan mouse
Alat penyimpanan data	<i>Database MySQL</i>

b. Analisis kelayakan alternatif solusi

Adapun analisis kelayakan alternatif Solusi pada sistem informasi pendataan *Inventory* dan penjualan pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi adalah seperti tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12 : Tabel Analisis Kelayakan Alternatif Solusi

Kriteria kelayakan	Alternatif 1
Teknis	Menggunakan PHP, MySQL dan <i>shared hosting</i> mudah dikembangkan dan fleksibel
Ekonomi	Biaya awal rendah, mendukung <i>open source software</i> sehingga efisien dan hemat
Operasional	Dapat diakses oleh pengguna kapan saja melalui <i>browser</i> . <i>User-friendly</i> dan cocok untuk lingkungan kerja praktik
Waktu implementasi	Waktu pengembangan relatif cepat karena banyak <i>library</i> , <i>template</i> , dan dokumentasi tersedia

3.3 Desain Sistem

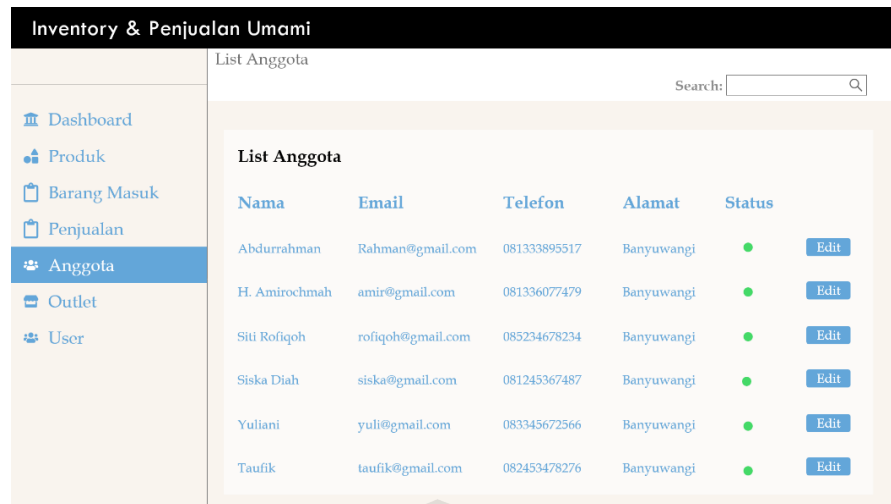
Desain sistem merupakan proses yang melibatkan perancangan, pemodelan, dan penyusunan berbagai elemen sistem ke dalam satu kesatuan yang saling terintegrasi. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan gambaran yang terstruktur dan rancangan yang menyeluruh.

3.3.1 Desain Output

Desain *Output* merupakan tahapan penting dalam pembangunan sistem informasi, karena hasil dari proses pengolahan data yang berasal dari *input* akan ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dimanfaatkan oleh *user*. Tujuan utama dari desain *output* adalah menyajikan informasi secara jelas, akurat, dan mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem. Desain *output* yang ditampilkan meliputi:

a. List Anggota

List anggota dapat dilihat oleh admin dan ketua. Data anggota berfungsi untuk mencatat, mengelola dan memantau jumlah anggota, alamat dan produk masing-masing anggota. Tampilan data anggota dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut:

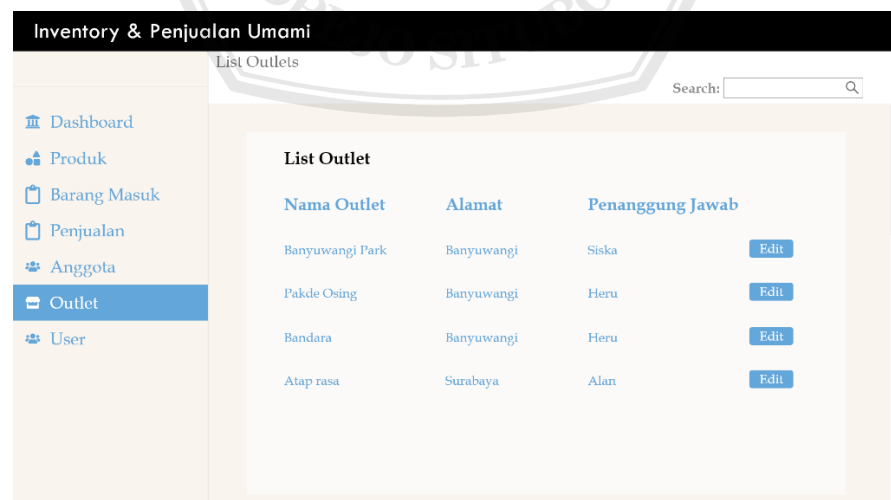


Nama	Email	Telefon	Alamat	Status	
Abdurrahman	Rahman@gmail.com	081333895517	Banyuwangi	●	Edit
H. Amirochmah	amir@gmail.com	081336077479	Banyuwangi	●	Edit
Siti Rofiqoh	rofiqoh@gmail.com	085234678234	Banyuwangi	●	Edit
Siska Diah	siska@gmail.com	081245367487	Banyuwangi	●	Edit
Yuliani	yuli@gmail.com	083345672566	Banyuwangi	●	Edit
Taufik	taufik@gmail.com	082453478276	Banyuwangi	●	Edit

Gambar 3.6 : Desain List Anggota

b. List Outlet

List outlet dapat dilihat oleh admin dan ketua. List outlet akan menampilkan outlet-outlet mana saja yang sudah bekerja sama dengan Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi. List outlet berfungsi untuk mencatat, mengelola dan memantau nama outlet, alamatnya, serta penanggung jawab di masing-masing outlet. Tampilan list outlet dapat dilihat pada gambar 3.7 di bawah ini:

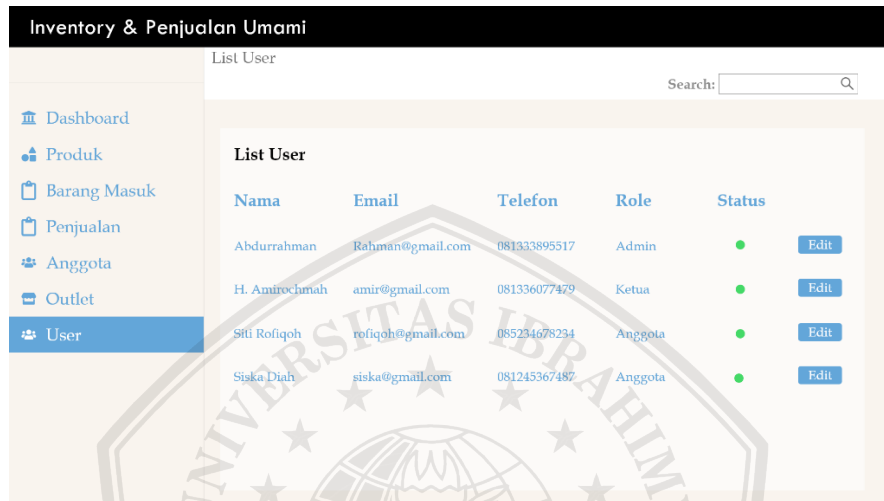


Nama Outlet	Alamat	Penanggung Jawab	
Banyuwangi Park	Banyuwangi	Siska	Edit
Pakde Osing	Banyuwangi	Heru	Edit
Bandara	Banyuwangi	Heru	Edit
Atap rasa	Surabaya	Alan	Edit

Gambar 3.7 : Desain List Outlet

c. List User

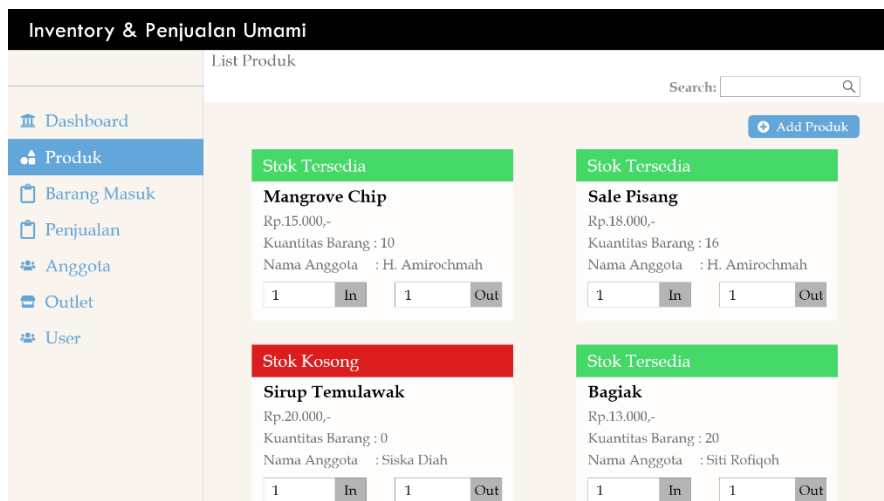
List User dapat dilihat oleh admin dan ketua sebagai pemberitahuan siapa saja pengguna yang memiliki hak akses pada sistem. Tampilan *list user* dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut:



Gambar 3.8 : Desain List User

d. List Produk

List produk dapat dilihat oleh seluruh *user* dengan menampilkan daftar produk serta jumlah persediaannya di Umami. Tampilan *list produk* dapat dilihat pada gambar 3.9 di bawah ini:



Gambar 3.9 : Desain List Produk

e. Laporan Barang Masuk

Laporan barang masuk akan menampilkan data laporan barang masuk beserta dengan *id user* yang menginput barang. Tampilan laporan barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut:

Laporan Barang Masuk			
Id Pemasukan		: 1	
Nama User		: Admin	
Waktu Pemasukan		: 25-25-2025	
Barang	Harga	Jumlah	SubTotal
Mangrove Chip	Rp15.000	8	Rp120.000,-
Sale Pisang	Rp13.000	5	Rp65.000,-
Bagiak	Rp18.000	3	Rp54.000,-
Total			Rp239.000,-

Gambar 3.10 : Desain Laporan Barang Masuk

f. Laporan Penjualan

Laporan penjualan akan menampilkan semua berkas laporan penjualan yang terjadi pada Umami. Tampilan laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut:

Laporan Penjualan			
Id Nota		: 1	
Nama User		: Admin	
Waktu Penjualan		: 25-25-2025	
Barang	Harga	Jumlah	SubTotal
Mangrove Chip	Rp15.000	8	Rp120.000,-
Sale Pisang	Rp13.000	5	Rp65.000,-
Bagiak	Rp18.000	3	Rp54.000,-
Total			Rp239.000,-

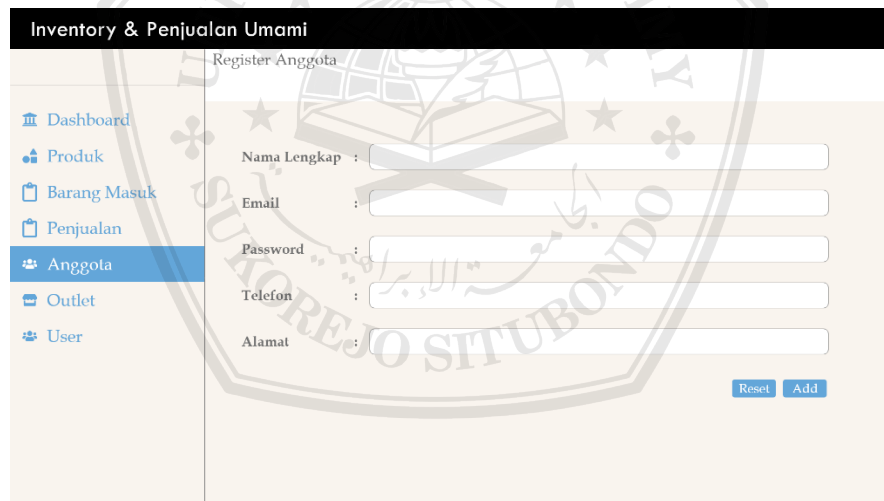
Gambar 3.11 : Desain Laporan Penjualan

3.3.2 Desain Input

Desain *input* merupakan tahapan yang berfokus pada bagaimana data akan dimasukkan ke dalam sistem. Desain *input* berisikan data-data yang akan dimasukkan ke dalam sistem yang nantinya akan tampil didalam sistem berupa *output*. Desain *input* dalam sistem ini meliputi :

a. Register Anggota

Register anggota dilakukan oleh admin atau ketua dengan mengisi kolom-kolom yang sudah disediakan berupa nama lengkap, *email*, *password*, telepon dan alamat. Tampilan *register* anggota terdapat pada gambar 3.12 berikut:



The screenshot shows a web application interface for 'Inventory & Penjualan Umami'. On the left is a navigation menu with items: Dashboard, Produk, Barang Masuk, Penjualan, Anggota (highlighted), Outlet, and User. The main content area is titled 'Register Anggota' and contains a form with the following fields: 'Nama Lengkap', 'Email', 'Password', 'Telepon', and 'Alamat'. At the bottom right of the form are two buttons: 'Reset' and 'Add'.

Gambar 3.12 : Desain Register Anggota

b. Register Outlet

Register outlet dapat dilakukan oleh admin dan ketua dengan mengisi kolom-kolom yang sudah tersedia berupa nama outlet, alama dan penanggung jawab, yang nantinya akan tersimpan ke dalam *database*. Tampilan *register* outlet dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut:

Inventory & Penjualan Umami

Register Outlet

Dashboard

Produk

Barang Masuk

Penjualan

Anggota

Outlet

User

Nama Outlet :

Alamat :

Penanggung Jawab :

Reset Add

Gambar 3.13 : Desain Register Outlet

c. Register User

Register user dilakukan oleh admin untuk menambahkan *user* yang belum terdaftar pada sistem. Tampilan *register user* dapat dilihat pada gambar 3.14 di bawah ini:

Inventory & Penjualan Umami

Register User

Dashboard

Produk

Barang Masuk

Penjualan

Anggota

Outlet

User

Nama Lengkap :

Email :

Password :

Telefon :

Role :

Reset Add

Gambar 3.14 : Desain Register User

d. Register Produk

Register produk digunakan untuk menambahkan produk baru atau belum terdaftar pada sistem. Tampilan *register produk* dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut:

Inventory & Penjualan Umami

Register Produk

Dashboard

Produk

Barang Masuk

Penjualan

Anggota

Outlet

User

Nama Produk :

Nama Anggota :

Satuan :

Harga Satuan :

Reset Add

Gambar 3.15 : Desain Register Produk

e. Keranjang Barang Masuk

Keranjang barang masuk merupakan daftar-daftar produk yang akan masuk kedalam laporan penjualan sesuai dengan jumlah produk yang masuk. Tampilan keranjang barang masuk dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut:

Inventory & Penjualan Umami

Keranjang Barang Masuk

Dashboard

Produk

Barang Masuk

Penjualan

Anggota

Outlet

User

Keranjang Barang Masuk

Barang	Harga	Jumlah	SubTotal
Mangrove Chip	Rp15.000	8	Rp120.000,-
Sale Pisang	Rp13.000	5	Rp65.000,-
Bagiak	Rp18.000	3	Rp54.000,-
Total			Rp239.000,-

Back Kosongkan Keranjang Submit

Gambar 3.16 : Desain Keranjang Barang Masuk

f. Keranjang Penjualan Barang

Keranjang penjualan berisi daftar produk yang belum masuk dalam laporan penjualan. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut:

Barang	Harga	Jumlah	SubTotal
Mangrove Chip	Rp15.000	8	Rp120.000,-
Sale Pisang	Rp13.000	5	Rp65.000,-
Bagiak	Rp18.000	3	Rp54.000,-
Total			Rp239.000,-

Gambar 3.17 : Desain Keranjang Penjualan

3.3.3 Desain Proses

Desain proses berfungsi sebagai pemrosesan data-data yang sudah diinputkan ke dalam sistem agar *user* lebih mudah dalam penggunaannya.

a. Identifikasi Desain Proses

Identifikasi desain proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi seluruh aktivitas atau fungsi yang ada di dalam sistem, mulai dari pemasukan, pemrosesan, hingga penyajian data. Adapun hasil dari identifikasi proses pada sistem ini adalah seperti pada tabel 3.13 berikut:

Tabel 3.13 : Tabel Identifikasi Desain Proses

Nama Proses	Deskripsi Proses	Input Proses	Output Proses
<i>Login</i>	Proses ini dilakukan oleh user yang sudah memiliki akses	<i>Username, Password</i>	Halaman Utama
Barang Masuk	Proses ini dilakukan oleh tiap anggota yang menyetorkan produknya	Keranjang barang masuk	<i>Data Inventory</i>
<i>Monitoring persediaan</i>	Proses ini dilakukan admin atau ketua untuk mengecek persediaan sesuai dengan barang yang ada.	<i>Data inventory</i>	<i>Data Inventory</i>

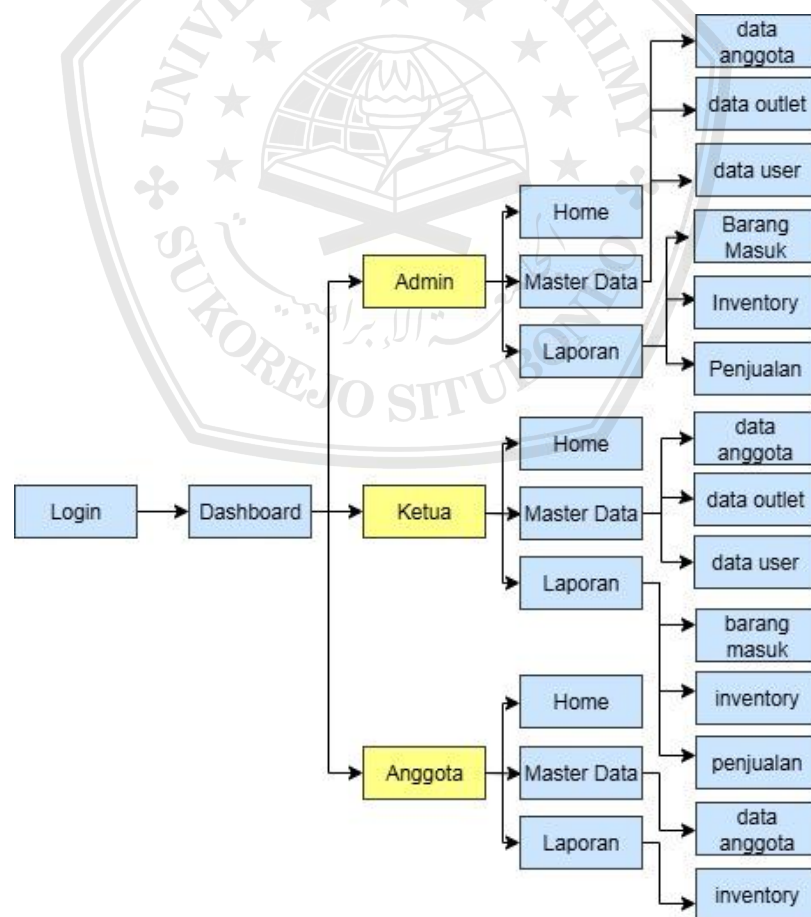
Tabel 3.13 (Lanjutan)

Nama Proses	Deskripsi Proses	Input Proses	Output Proses
penjualan	Admin akan memilih barang atau produk yang akan dijual.	Input penjualan	Keranjang penjualan
Pembagian hasil	Anggota akan menerima hasil dari tiap produknya dengan melihat laporan penjualan yang telah ada.	Laporan penjualan	Laporan penjualan

b. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi merupakan kerangka dasar yang menjelaskan struktur dan hubungan antar komponen dalam sistem yang dibangun.

Rancangan arsitektur aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.18 berikut :



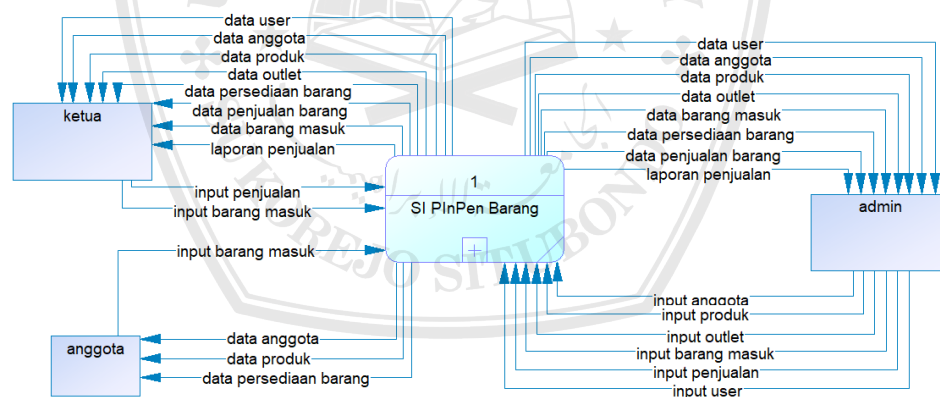
Gambar 3.18 : Arsitektur Aplikasi

c. Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem berfungsi untuk menggambarkan struktur dan alur kerja sistem secara visual. Dengan adanya pemodelan, dapat memahami bagaimana sistem bekerja dan data mengalir di dalamnya.

1. Context Diagram

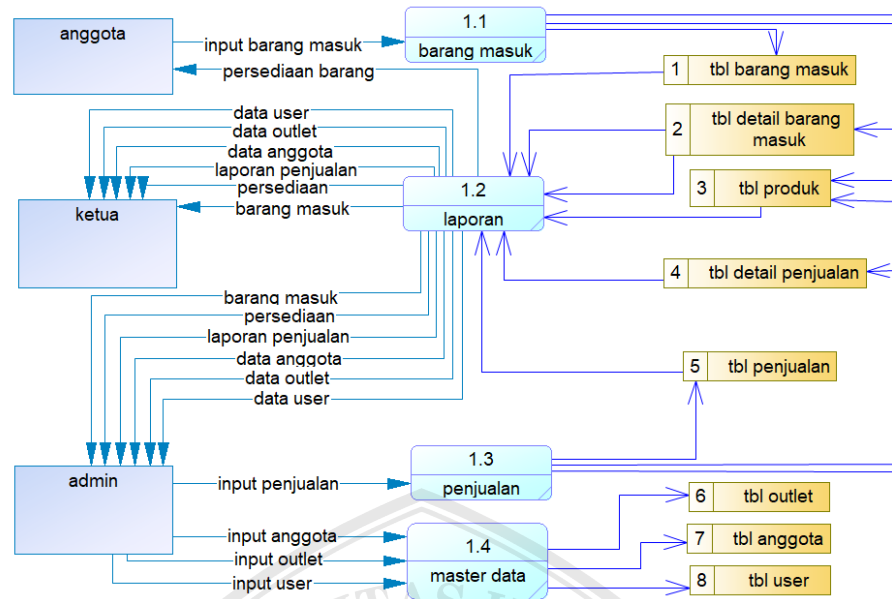
Context diagram bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang sistem yang dirancang tanpa masuk ke detail proses internal. *Context diagram* disini merupakan pola penggambaran elemen-elemen yang mencakup tiga entitas utama yaitu admin, ketua dan anggota. Berikut gambar 3.19 merupakan gambaran umum mengenai alur proses yang ada:



Gambar 3.19 : Context Diagram

2. Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah turunan dari *context diagram*. DFD ini lebih terperinci dari *context diagram*, karena menambah proses yang terjadi pada sistem. Berikut gambar 3.20 adalah rincian dan *flow diagram* pada sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang:



Gambar 3.20 : DFD

3.3.4 Identifikasi Dan Desain Database

Database adalah tempat untuk menyimpan data yang kemudian diolah sesuai kebutuhan system yang akan dibangun, sehingga tercipta sistem informasi yang dibutuhkan. Tujuan dari desain *database* ini adalah untuk mengetahui *database* apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

a. Identifikasi Tabel Database

Database yang dapat digunakan dan diolah mempunyai beberapa tabel, diantaranya sebagai berikut:

1. Tabel User

Data pada tabel *user* meliputi id, nama, email, *password* dan telepon. Penjelasan tabel *user* terdapat pada tabel 3.14 berikut:

Tabel 3.14 : Tabel User

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
<i>Id User</i>	Int	11	<i>Primary key</i>
Nama	Varchar	25	
Email	Varchar	30	

Tabel 3.14 (Lanjutan)

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Password	Varchar	25	
telepon	Int	15	

2. Tabel Anggota

Data yang tersimpan pada tabel anggota meliputi id anggota, nama, email, telepon dan alamat. Penjelasan tabel anggota terdapat pada tabel 3.15 berikut:

Tabel 3.15 : Tabel Anggota

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Id Anggota	Int	11	Primary key
Nama	Varchar	25	
Email	Vafchar	30	
Telefon	Int	15	
Alamat	Varchar	25	

3. Tabel Produk

Data yang tersimpan pada tabel produk meliputi id, id anggota, nama produk, persediaan dan harga. Penjelasan tabel produk terdapat pada tabel 3.16 berikut:

Tabel 3.16 : Tabel Produk

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Id Produk	Int	11	Primary key
Id anggota	Int	11	Foreign key
Nama produk	Varchar	25	
Persediaan	Int	5	
Harga	Int	10	

4. Tabel Outlet

Data yang tersimpan pada tabel outlet meliputi id, nama, alamat dan penanggung jawab. Penjelasan tabel outlet terdapat pada tabel 3.17 berikut:

Tabel 3.17 : Tabel Outlet

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Id outlet	Int	11	<i>Primary key</i>
Nama	Varchar	25	
Alamat	Varchar	30	
Penanggung jawab	Varchar	25	

5. Tabel Barang Masuk

Data pada tabel barang masuk meliputi id barang masuk, *id user*, waktu dan total harga. Penjelasan tabel barang masuk terdapat pada tabel 3.18 berikut:

Tabel 3.18 : Tabel Barang Masuk

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Id	int	11	<i>Primary key</i>
<i>Id user</i>	Int	11	<i>Foreign key</i>
Waktu	Date		
Total harga	Int	10	

6. Tabel detail barang masuk

Data yang tersimpan pada tabel detail barang masuk meliputi id, id barang masuk, id barang, jumlah dan total harga. Penjelasan tabel detail barang masuk terdapat pada tabel 3.19 berikut:

Tabel 3.19 : Tabel Detail Barang Masuk

Nama field	Tipe data	value	Keterangan
id	int	11	<i>Primary key</i>
Id barang masuk	int	11	<i>Foreign key</i>
Id barang	Int	11	<i>Foreign key</i>
Jumlah	Int	5	
Total harga	Int	10	

7. Tabel Penjualan

Data yang tersimpan pada tabel penjualan meliputi id, *id user* dan waktu. Penjelasan tabel penjualan terdapat pada tabel 3.20 berikut:

Tabel 3.20 : Tabel Penjualan

Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Id	int	11	Primary key
Id user	int	11	Foreign key
waktu	date		

8. Tabel Detail Penjualan

Data yang tersimpan pada tabel detail penjualan meliputi id, id barang keluar, id barang, jumlah dan total harga. Penjelasan tabel detail penjualan terdapat pada tabel 3.21 berikut:

Tabel 3.21 : Tabel Detail Penjualan

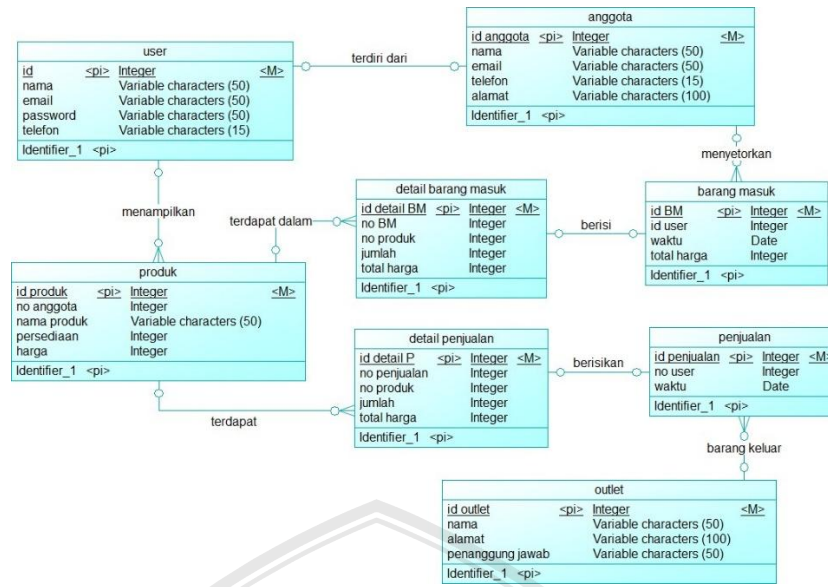
Nama field	Tipe data	Value	Keterangan
Id	int	11	Primary key
Id penjualan	Int	11	Foreign key
Id barang	Int	11	Foreign key
jumlah	Int	5	
Total harga	Int	10	

b. Pemodelan Database

Pemodelan *database* berfungsi untuk mempresentasikan struktur data secara logis maupun fisik. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk menggambarkan bagaimana data akan disusun serta bagaimana hubungan antar elemen data yang akan disimpan di dalam *database*.

1. Conceptual Data Model (CDM)

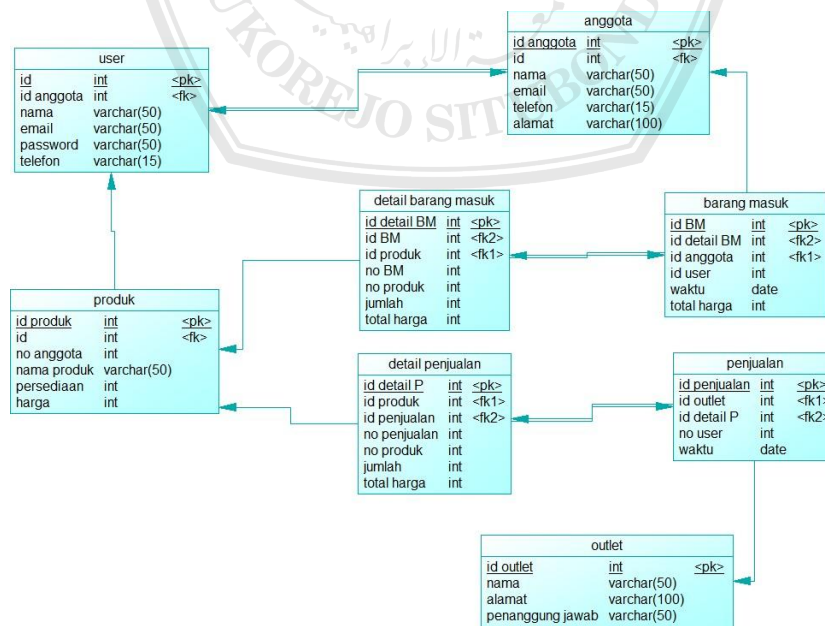
CDM merupakan langkah pertama dalam perancangan basis data yang bertujuan untuk mengidentifikasi entitas utama yang terlibat dalam sistem beserta atributnya, serta relasi antar entitas secara umum. Pemodelan *database* konseptual pada sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.21 berikut:



Gambar 3.21 : CDM

2. Physical Data Model (PDM)

PDM adalah tahap implementasi konkret dalam struktur yang akan diimplementasikan pada *database management system* (DBMS). Gambar 3.22 Berikut merupakan pemodelan database fisik:



Gambar 3.22 : PDM

3.3.5 Identifikasi Dan Desain User Interface

Desain user interface adalah Gambaran umum yang menggambarkan bagaimana sistem informasi ditampilkan kepada *user* dengan fokus pada tampilan atau gaya. Hal ini dimaksudkan agar tergambar jelas bagian-bagian yang perlu diperhatikan.

a. Identifikasi *Interface*

Interface merupakan hal yang penting untuk menjadikan sistem itu menarik bagi pengguna. Untuk itu perlu identifikasi yang jelas tentang *interface* yang akan digunakan pada sistem informasi yang akan dirancang. Berikut tabel 3.22 adalah hasil identifikasi *user interface* yang akan digunakan dalam sistem:

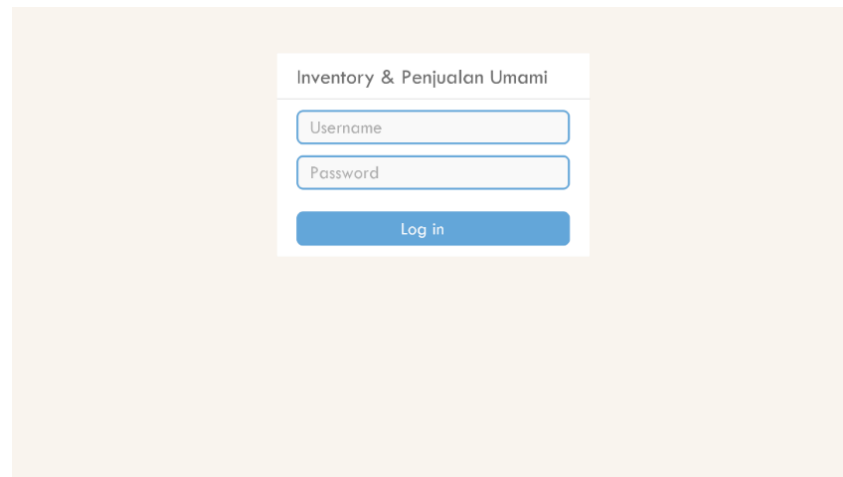
Tabel 3.22 : Tabel Identifikasi Interface

No	Nama Interface	Jenis Interface	Bentuk Interface	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	<i>Entry data</i>	Logo, <i>button</i> , dan <i>textbox</i>	Untuk masuk dalam sistem
2.	Halaman Utama	Tampilan	<i>Header</i> , <i>content</i> dan <i>footer</i>	Untuk menjalankan sistem

b. Desain *Interface*

1. Halaman Login

Desain interface login ini berfungsi sebagai kunci agar pengguna bisa mengakses sistem tersebut, Dimana pengguna akan diminta *username* dan *password* untuk bisa masuk ke dalam sistem informasi ini. Tampilan desain *interface* halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.23 berikut:



Gambar 3.23 : Desain Login

2. Halaman Utama

Desain *interface* halaman utama ini berfungsi sebagai tampilan utama setelah *login*. Dalam tampilan ini, akan ada menu-menu yang terkait dengan sistem. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.24 berikut:



Gambar 3.24 : Desain Dashboard

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Konstruksi Sistem

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan sistem. Konstruksi sistem disini digunakan untuk memberikan layanan transaksi kepada pengguna tentang hal-hal yang perlu dipersiapkan saat menggunakan perangkat lunak yang dibutuhkan.

4.1.1 Kebutuhan Sistem

Spesifikasi yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan sistem informasi pendataan inventory dan penjualan barang berbasis web adalah sebagai berikut:

a. *Hardware*

Spesifikasi *hardware* minimal:

1. PC/Laptop
2. *Processor* intel
3. Ram 2 GB
4. HDD 320 GB

b. *Software*

Spesifikasi *software* minimal:

1. Sistem operasi Windows
2. Program aplikasi XAMPP
3. *Browser* Chrome

4.1.2 Instalasi Sistem

Instalasi sistem melibatkan pemasangan perangkat lunak pendukung dan konfigurasi sistem agar aplikasi dapat berjalan di lingkungan perangkat lain, khususnya pada komputer petugas atau admin. Sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bersifat *server-side*, sehingga seluruh skrip program hanya dapat dijalankan pada sisi *server*. Oleh karena itu, untuk dapat mengakses dan menjalankan aplikasi ini, dibutuhkan lingkungan *server* lokal seperti XAMPP, yang menyediakan paket *server* Apache dan MySQL sebagai basis data.

Langkah-langkah untuk menjalankan aplikasi yang telah dipaparkan di atas adalah sebagai berikut:

a. *Install* Aplikasi Pendukung (XAMPP)

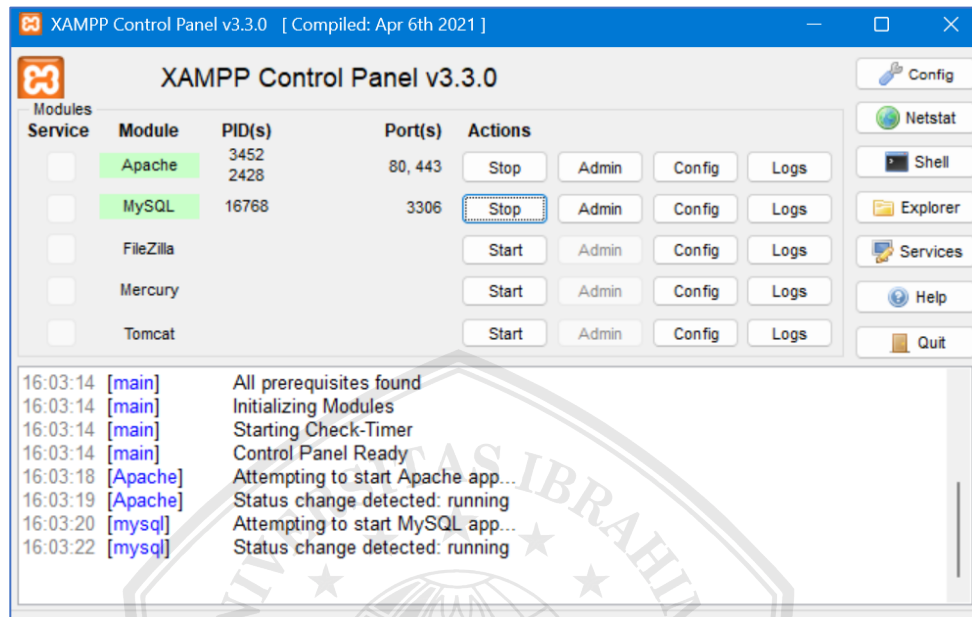
Untuk menjalankan program ini, user harus terlebih dahulu menginstal XAMPP, sebuah aplikasi paket yang mencakup *web server* Apache dan *database* MySQL. XAMPP dapat diunduh dan diinstal sesuai dengan sistem operasi yang digunakan.

b. Konfigurasi *Database*

Setelah XAMPP berhasil diinstal, langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi *database*. Berikut langkah-langkah dalam mengkonfigurasi *database* dari program yang telah dibuat:

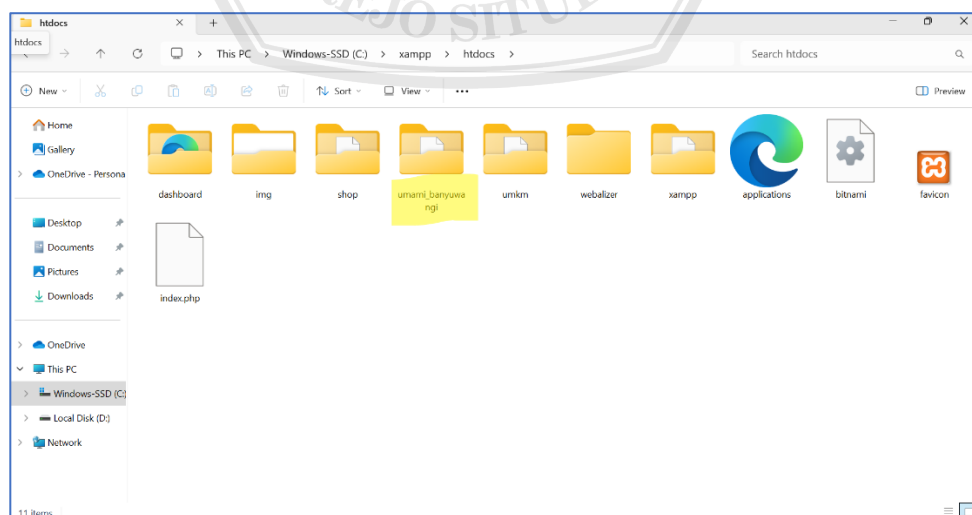
1. Buka aplikasi XAMPP yang telah terpasang diperangkat dengan klik dua kali pada icon XAMPP. Kemudian aktifkan XAMPP dengan mengklik tombol

start pada *option* Apache dan MySQL hingga tampil seperti gambar 4.1 dibawah ini:



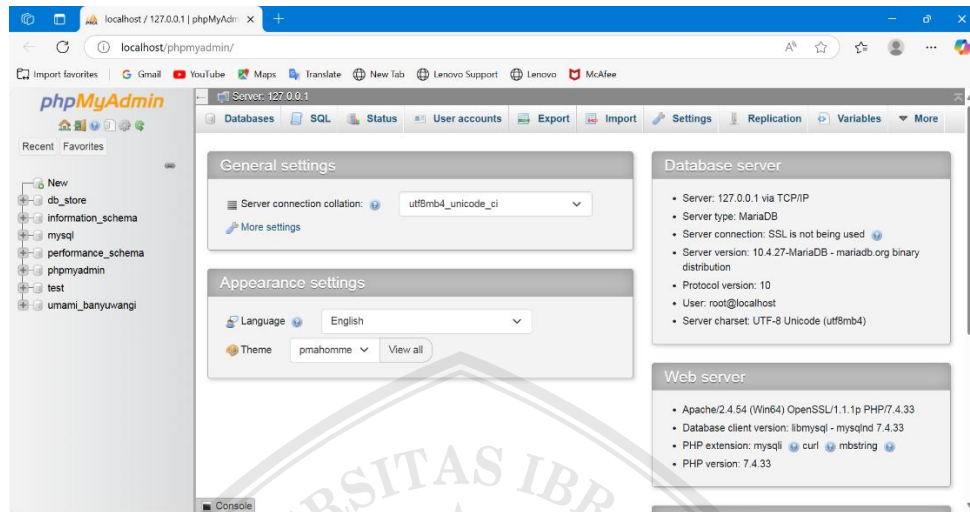
Gambar 4.1 : XAMPP

2. Kemudian salin folder yang berisi aplikasi sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi ke dalam *direktori* C:\xampp\htdocs seperti pada gambar 4.2 berikut:



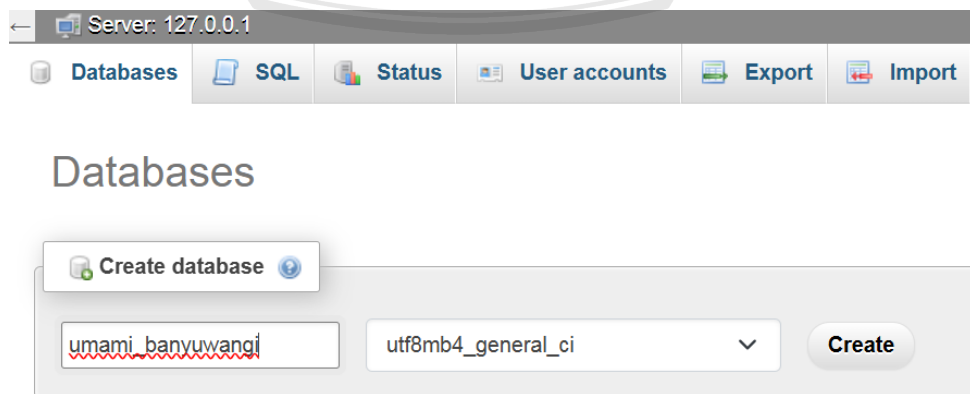
Gambar 4.2 : Direktori

3. Jalankan *browser* lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpmyadmin> pada *address bar browser*. Maka akan tampil seperti gambar 4.3 berikut:



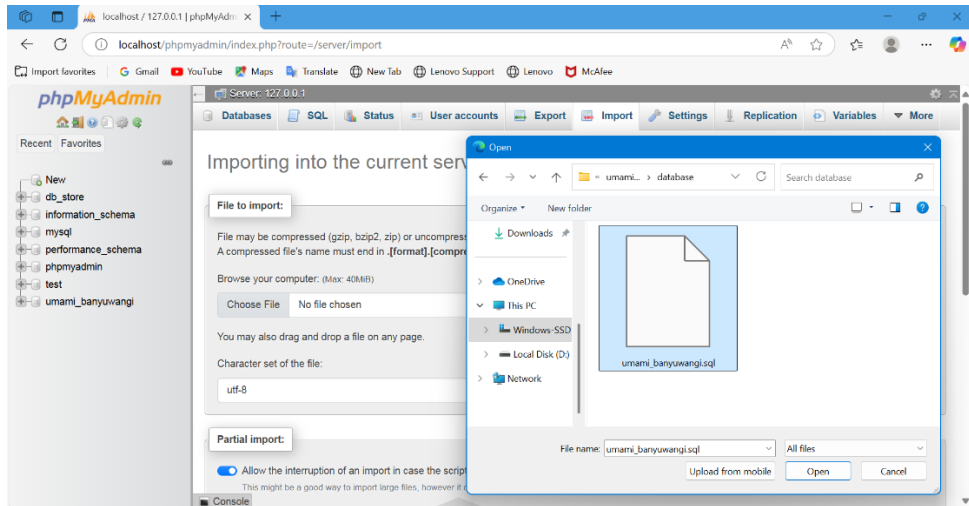
Gambar 4.3 : Tampilan PhpMyAdmin

4. Pada sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang ini menggunakan *database* bernama "umami_banyuwangi". Cara membuatnya adalah klik tombol *databases* kemudian ketik "umami_banyuwangi" pada kolom *create database*, lalu klik tombol *create* atau buat seperti pada gambar 4.4 berikut:



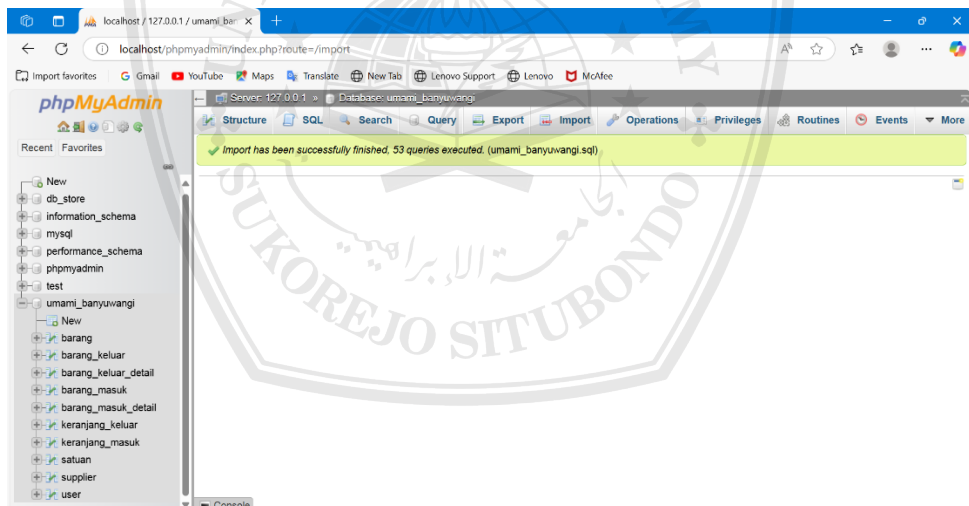
Gambar 4.4 : Create Database

5. Langkah selanjutnya klik tombol *import* dan pilih file untuk memilih file *database* yang akan diimport seperti gambar 4.5 di bawah ini:



Gambar 4.5 : Import Database

6. Kemudian apabila database berhasil diimport, maka akan tampil pemberitahuan seperti gambar 4.6 di bawah ini:



Gambar 4.6 : Berhasil Import Database

c. *Install* Visual Studio Code

Langkah selanjutnya adalah dengan menginstall aplikasi Visual Studio Code. Visual Studio Code berguna untuk menulis, mengedit dan mengelola kode dari berbagai bahasa pemrograman termasuk PHP.

Setelah selesai melakukan instalasi aplikasi VS Code, maka kita dapat menjalankan dan menggunakan aplikasi untuk mengedit dan mengolah aplikasi yang telah dibuat dengan mengklik tombol file, kemudian *open* folder lalu pilih folder yang berisikan aplikasi sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang. Maka tampilannya akan seperti gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7 : Visual Studio Code

d. Jalankan aplikasi pada *browser*

Setelah semua itu selesai, kemudian jalankan aplikasi sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang pada *browser* dengan cara mengetikkan alamat `htt://localhost/umami_banyuwangi` pada *address bar*. Maka *browser* akan menampilkan halaman awal atau *login* sistem.

4.1.3 Segmen Program

Segmen program merupakan kode suatu program yang memiliki tugas atau fungsi spesifik. Dalam pengembangan perangkat lunak, segmen program dikelompokkan berdasarkan fungsinya untuk memudahkan dalam pemeliharaan, *debugging* dan pengembangan lebih lanjut.

a. Login

Segmen program *login* bertugas untuk mengautentikasi pengguna sebelum mereka dapat mengakses sistem. Pada tahap ini, pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang telah tersimpan dalam *database*. Jika *username* dan *password valid*, maka sistem akan memberikan akses sesuai dengan hak pengguna. Kutipan segmen program yang membahas tentang *login* terdapat pada segmen 4.1 di bawah ini:

Segmen 4.1 : Segmen Login

```

1  <?php
2
3  defined('BASEPATH') or exit('No direct script access
4  allowed');
5
6  class Login extends MY_Controller
7  {
8      public function __construct()
9      {
10         parent::__construct();
11
12         $is_login = $this->session-
13 >userdata('is_login');
14
15         if ($is_login) {
16             redirect(base_url('home'));
17             return;
18         }
19     }
20
21     public function index()
22     {
23         if (!$_POST) {
24             $input = (object) $this->login-
25 >getDefaultValues();
26         } else {
27             $input = (object) $this->input->post(null,
28 true);
29         }
30
31         if (!$this->login->validate()) {
32             $data['title'] = 'Login Asosiasi UMKM Umami
33 Banyuwangi';
34             $data['input'] = $input;
35
36             return $this->view($data, true);
37         }

```

Segmen 4.1 (Lanjutan)

```
38         if ($this->login->run($input)) {
39             $this->session->set_flashdata('success',
40 'Berhasil melakukan login');
41             redirect(base_url('home'));
42         } else {
43             $this->session->set_flashdata('error', 'E-
44 mail/Password salah atau akun anda sedang tidak aktif');
45             redirect(base_url('login'));
46         }
47     }
48 }
49 }
```

b. Logout

Segmen program *logout* berfungsi untuk mengakhiri sesi aktif pengguna dengan aman. Segmen ini biasanya mengarahkan pengguna kembali ke halaman *login* sebagai tanda bahwa sesi telah berakhir. Kutipan segmen program yang membahas tentang *logout* terdapat pada segmen 4.2 di bawah ini:

Segmen 4.2 : Segmen Logout

```
1 <?php
2
3 defined('BASEPATH') or exit('No direct script access
4 allowed');
5
6 class Logout extends MY_Controller
7 {
8     private $id_user;
9
10    public function __construct()
11    {
12        parent::__construct();
13
14        $is_login      = $this->session-
15 >userdata('is_login');
16        $this->id_user  = $this->session-
17 >userdata('id_user');
18
19        if (!$is_login) {
20            $this->session->set_flashdata('warning',
21 'Anda belum login');
22            redirect(base_url('login'));
23            return;
24        }
25    }
26    public function index()
27    {
```

Segmen 4.2 (Lanjutan)

```

28     $sess_data = ['id', 'nama', 'email', 'telepon',
29     'ktp', 'role', 'is_login'];
30     $this->session->unset_userdata($sess_data);
31     $this->session->sess_destroy();
32
33     redirect(base_url('login'));
34 }
35 }

```

c. Input Data

Segmen program *input* berperan sebagai antarmuka untuk memasukkan data ke dalam sistem. Secara data tervalidasi, sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* secara terstruktur. Kutipan segmen program yang membahas tentang *input* terdapat pada segmen 4.3 di bawah ini:

Segmen 4.3 : Segmen Input Data

```

1  public function index()
2
3      if (!$_POST) {
4          $input = (object) $this->register-
5  >getDefaultValues();
6      } else {
7          $input = (object) $this->input->post(null,
8  true);
9      }
10
11     if (!$this->register->validate()) {
12         $data['title'] = 'Asosiasi UMKM Umami
13  Banyuwangi- Register User';
14         $data['input'] = $input;
15         $data['page'] = 'pages/register/index';
16         $data['breadcrumb_title'] = 'Register
17  User';
18         $data['breadcrumb_path'] = 'User /
19  Register User';
20
21         return $this->view($data);
22     }
23
24     if ($this->register->run($input)) {
25         $this->session->set_flashdata('success',
26  'Berhasil melakukan registrasi');
27         redirect(base_url('register'));
28     } else {
29         $this->session->set_flashdata('error',
30  'Oops terjadi suatu kesalahan');

```

Segmen 4.3 (Lanjutan)

```

31     redirect(base_url('register'));
32     }
33     }

```

4.2 Skenario Pengujian

Skenario pengujian berfungsi untuk memastikan bahwa sistem informasi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan fungsi yang dirancang. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*, dimana fokus utama adalah pada fungsi dari sistem tanpa memperhatikan proses internal atau struktur kode. Skenario pengujian yang dirancang terdapat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4.1 : Tabel Skenario Pengujian

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang diharapkan
<i>login</i>	<i>User</i> membuka aplikasi	Masukkan email dan <i>password</i>	Menampilkan <i>dashboard</i>	Apabila email dan <i>password</i> sesuai maka akan masuk ke dalam sistem.
Halaman Utama	<i>user</i> masuk kedalam sistem	Masukan dari halaman <i>login</i>	Menampilkan <i>dashboard</i> sesuai dengan <i>level login</i>	<i>Dashboard</i> ditampilkan sesuai hak akses <i>user</i> .
<i>List Anggota</i>	<i>User</i> memilih menu anggota	Klik menu "List Anggota"	Menampilkan daftar anggota	Sistem menampilkan semua data anggota yang telah terdaftar
<i>Register Anggota</i>	<i>User</i> mengisi <i>form register</i> anggota	Nama, email, nomor telepon, dan alamat	Data anggota tersimpan	Data anggota baru tersimpan dan tampil di <i>list</i> anggota
<i>List Outlet</i>	<i>User</i> memilih menu outlet	Klik menu "List Outlet"	Menampilkan daftar outlet	Semua outlet yang telah terdaftar ditampilkan

Tabel 4.1 (Lanjutan)

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang diharapkan
Register Outlet	User mengisi form register outlet	Nama outlet, alamat, penanggung jawab	Data outlet tersimpan dalam database	Outlet baru tersimpan dan ditampilkan di List Outlet
List Produk	User memilih menu produk	Klik menu "List Produk"	Menampilkan daftar produk dan persediaan	Sistem menampilkan semua produk yang telah terdaftar beserta ketersediaannya
Register Produk	User mengisi form tambah produk	Nama produk, anggota, satuan, dan harga satuan.	Data produk tersimpan dalam database	Produk baru berhasil disimpan dan tampil di list produk
Keranjang Barang Masuk	Admin menambahkan barang masuk ke dalam keranjang	Pilih produk dan tentukan jumlah	Menampilkan item dalam keranjang	Barang masuk berhasil dimasukkan dalam keranjang
Laporan Barang Masuk	User memilih menu laporan barang masuk	Filter tanggal, id masukan atau user	Menampilkan data laporan barang masuk	Data barang masuk ditampilkan sesuai filter yang dipilih
Keranjang Penjualan Barang	Admin menambahkan produk ke keranjang penjualan	Pilih produk dan jumlah	Menampilkan item yang akan keluar atau dijual	Barang yang akan dijual berhasil ditambahkan ke keranjang
Laporan Penjualan	User memilih menu laporan penjualan	Filter tanggal, id penjualan atau user	Menampilkan data laporan penjualan	Data laporan penjualan tampil sesuai filter

4.3 Pengujian

Pengujian merupakan Langkah yang dilakukan setelah proses perancangan dan pembangunan sistem selesai dilaksanakan. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem informasi yang telah dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan fungsinya, serta mengidentifikasi ada atau tidaknya kekurangan, kesalahan logika, maupun bug dalam program.

4.3.1 Cara Kerja Sistem

Penjelasan mengenai cara kerja dalam sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang dapat dijelaskan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Login

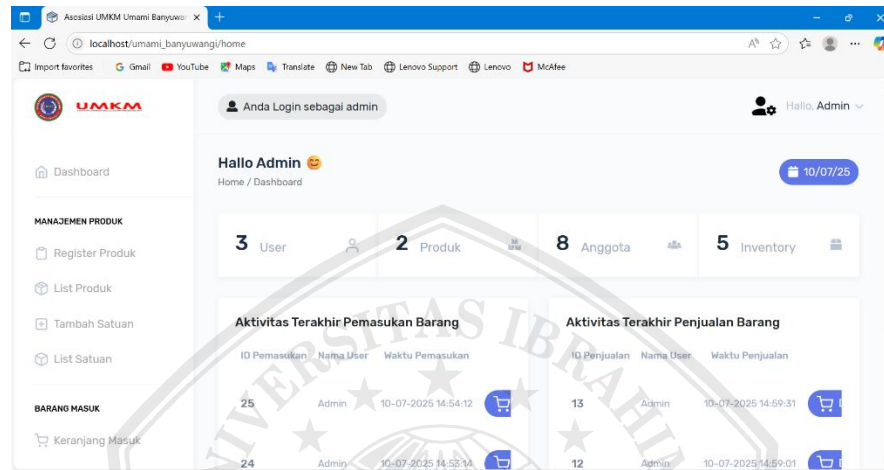
Untuk dapat mengakses seluruh *fitur* dan halaman utama dalam sistem, *user* harus melakukan autentikasi terlebih dahulu. *User* harus memasukkan data berupa *email* dan *password*. Jika sudah terisi dengan benar, maka akan diarahkan ke *dashboard*. Tampilan *login* pada sistem dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 : Login

b. Halaman Utama

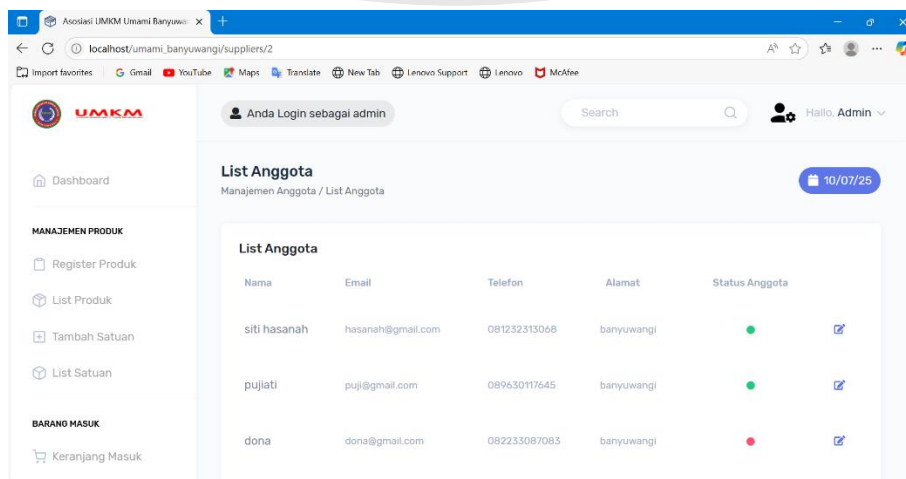
Halaman utama merupakan tampilan yang muncul ketika pengguna berhasil *login* sesuai dengan level atau hak aksesnya. Tampilan halaman utama pada sistem dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut:



Gambar 4.9 : Halaman Utama

c. List Anggota

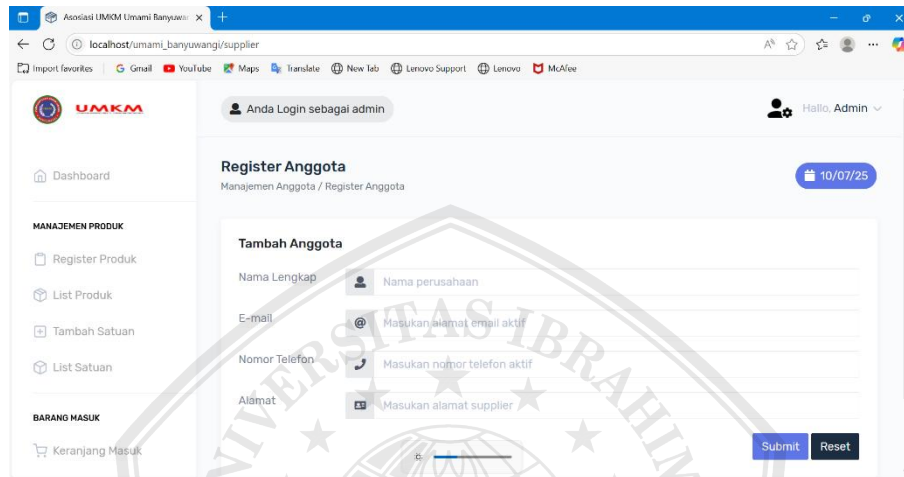
List anggota merupakan *interface* yang akan menampilkan data anggota yang telah terdata pada program. Tampilan *list anggota* dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini:



Gambar 4.10 : List Anggota

d. Register Anggota

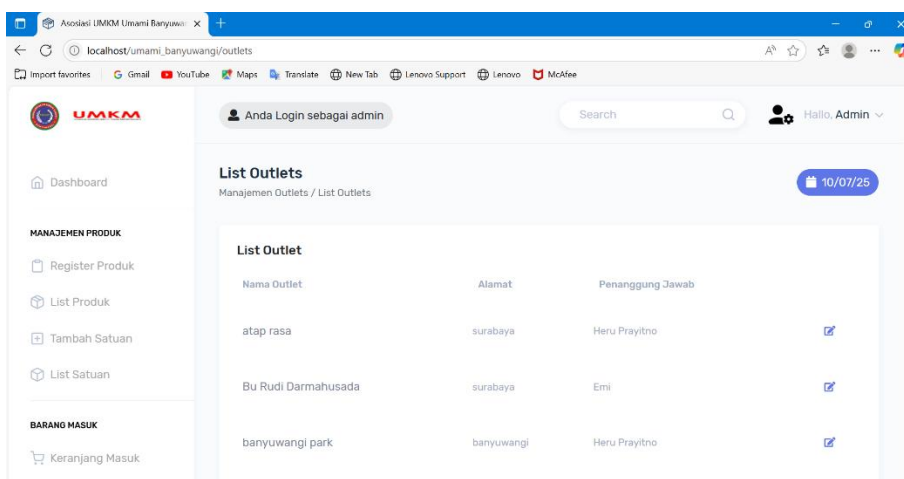
Halaman *register* anggota merupakan *form* penginputan data yang digunakan untuk menambahkan anggota baru yang belum tersimpan dalam program. Halaman *register* anggota dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut:



Gambar 4.11 : Register Anggota

e. List Outlet

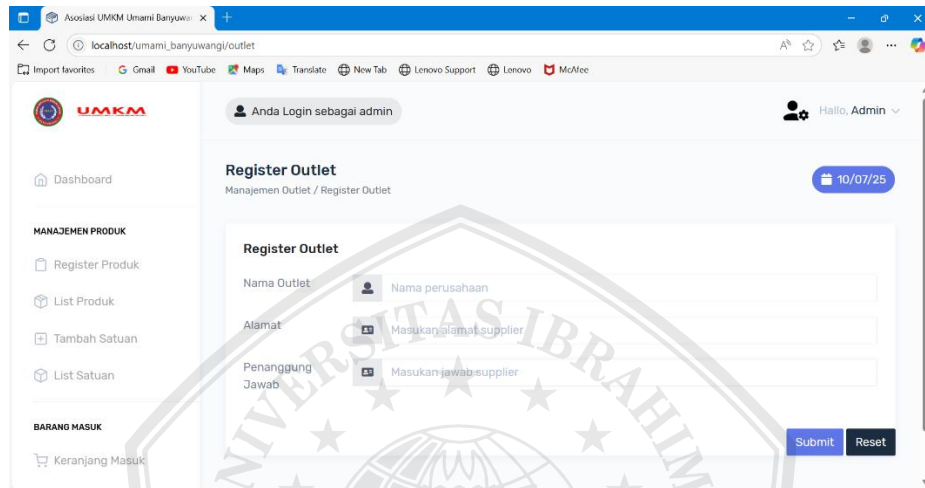
List outlet merupakan tampilan yang akan menampilkan data outlet yang telah bekerja sama dengan Umami. Tampilan *list* outlet dapat dilihat pada gambar 4.12 di bawah ini:



Gambar 4.12 : List Outlet

f. Register Outlet

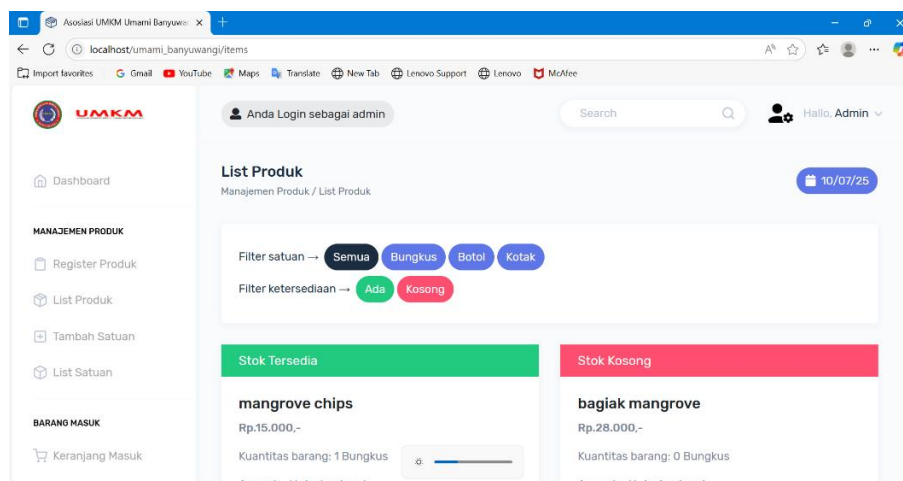
Halaman *Register* outlet merupakan *form* penginputan yang digunakan untuk menambahkan outlet baru yang belum tersimpan dalam *database*. Tampilan *register* outlet dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut:



Gambar 4.13 : Halaman Register Outlet

g. List Produk

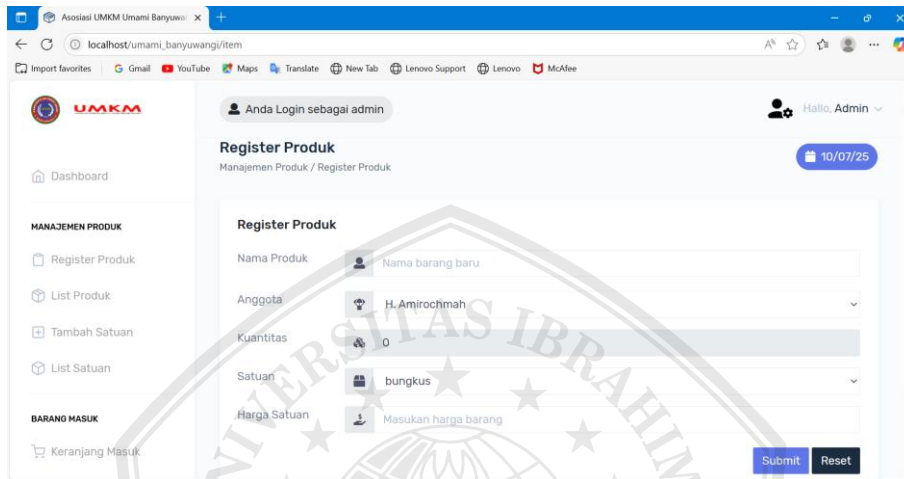
List produk menampilkan data barang atau produk yang terdapat dalam Umami beserta dengan persediaan atau stok nya dalam toko secara *real time*. Tampilan *list* produk dapat dilihat pada gambar 4.14 di bawah ini:



Gambar 4.14 : halaman list produk

h. Register Produk

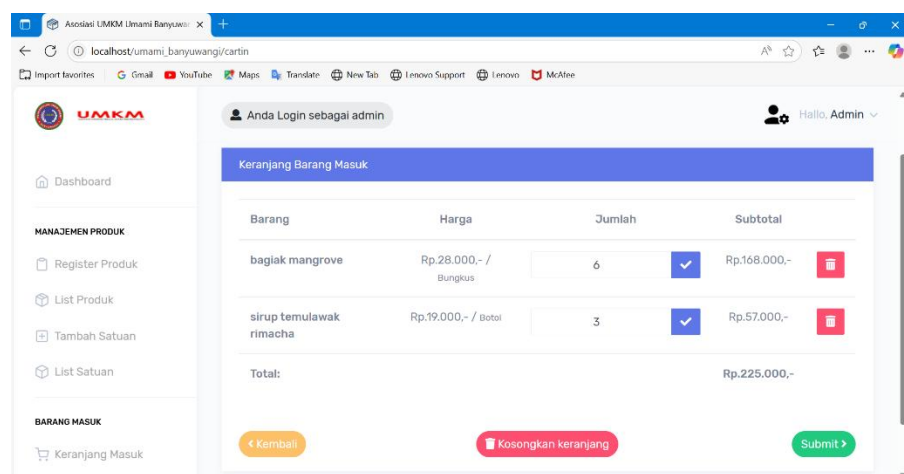
Register produk merupakan *form* penginputan yang digunakan untuk menambahkan barang baru yang belum tersimpan dalam *database*. Tampilan *register* produk dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut:



Gambar 4.15 : Register Produk

i. Keranjang Barang Masuk

Keranjang barang masuk adalah bagian yang menampilkan data barang yang telah dipilih untuk ditambah jumlahnya sesuai dengan barang yang masuk. Tampilan keranjang barang masuk dapat dilihat pada gambar 4.16 di bawah ini:

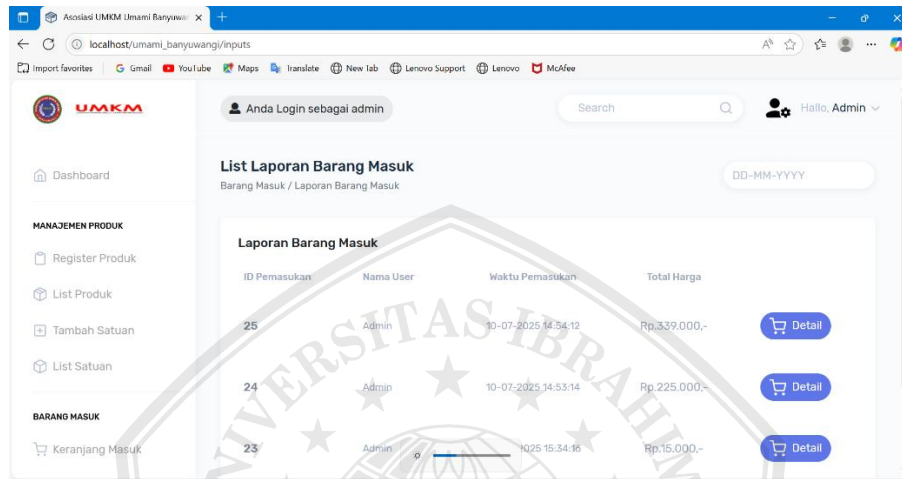


Barang	Harga	Jumlah	Subtotal
bagiak mangrove	Rp.28.000,- / Bungkus	6	Rp.168.000,-
sirup temulawak rimacha	Rp.19.000,- / Botol	3	Rp.57.000,-
Total:			Rp.225.000,-

Gambar 4.16 : keranjang barang masuk

j. Laporan Barang Masuk

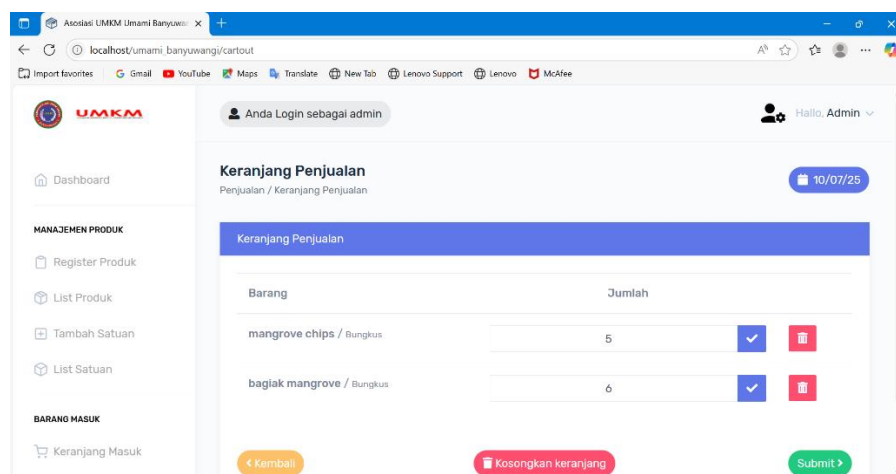
Laporan barang masuk merupakan *interface* yang akan menampilkan daftar laporan barang masuk. Tampilan laporan barang masuk dapat dilihat pada gambar 4.17 di bawah ini:



Gambar 4.17 : Laporan Barang Masuk

k. Keranjang Penjualan Barang

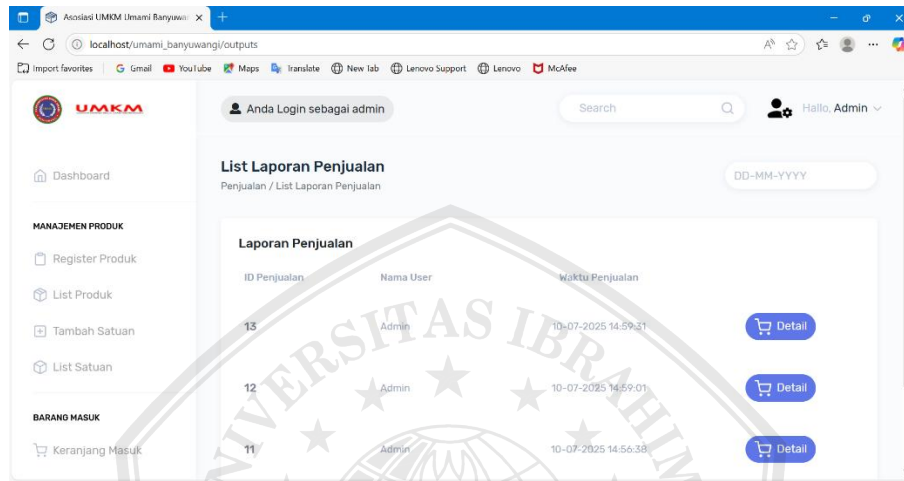
Keranjang penjualan barang merupakan bagian yang akan menampilkan data barang yang telah terpilih untuk keluar atau dikirimkan kepada outlet. tampilan keranjang penjualan barang dapat dilihat pada gambar 4.18 berikut:



Gambar 4.18 : Keranjang Penjualan Barang

1. Laporan Penjualan

Laporan penjualan merupakan *interface* yang akan menampilkan daftar laporan penjualan barang atau barang keluar. Tampilan laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 4.19 di bawah ini:



Gambar 4.19 : Laporan Penjualan

4.3.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian dilakukan untuk memastikan sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang yang dikembangkan dapat berjalan sesuai kebutuhan user. Berikut tabel 4.2 merupakan rincian dan penjelasan teng hasil pengujian:

Tabel 4.2 : Hasil Pengujian

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>login</i>	<i>User</i> membuka aplikasi	Masukkan <i>email</i> dan <i>password</i>	Menampilkan <i>dashboard</i>	Apabila <i>email</i> dan <i>password</i> sesuai maka akan masuk ke dalam sistem.	Berhasil

Tabel 4.2 (Lanjutan)

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Halaman Utama	<i>user</i> masuk kedalam sistem	Masukan dari halaman <i>login</i>	Menampilkan <i>dashboard</i> sesuai dengan <i>level login</i>	<i>Dashboard</i> ditampilkan sesuai hak akses <i>user</i> .	Berhasil
List Anggota	<i>User</i> memilih menu anggota	Klik menu "List Anggota"	Menampilkan daftar anggota	Sistem menampilkan semua data anggota yang telah terdaftar	Berhasil
Register Anggota	<i>User</i> mengisi <i>form register</i> anggota	Nama, <i>email</i> , nomor telepon, dan alamat	Data anggota tersimpan	Data anggota baru tersimpan dan tampil di <i>list</i> anggota	Berhasil
List Outlet	<i>User</i> memilih menu outlet	Klik menu "List Outlet"	Menampilkan daftar outlet yang telah bekerja sama	Semua outlet yang telah terdaftar ditampilkan	Berhasil
Register Outlet	<i>User</i> mengisi <i>form register</i> outlet	Nama outlet, alamat, penanggung jawab	Data outlet tersimpan dalam <i>database</i>	Outlet baru tersimpan dan ditampilkan di <i>List</i> Outlet	Berhasil
List Produk	<i>User</i> memilih menu produk	Klik menu "List Produk"	Menampilkan daftar produk dan persediaan	Sistem menampilkan produk yang telah terdaftar dengan persediaannya	Berhasil

Tabel 4.2 (Lanjutan)

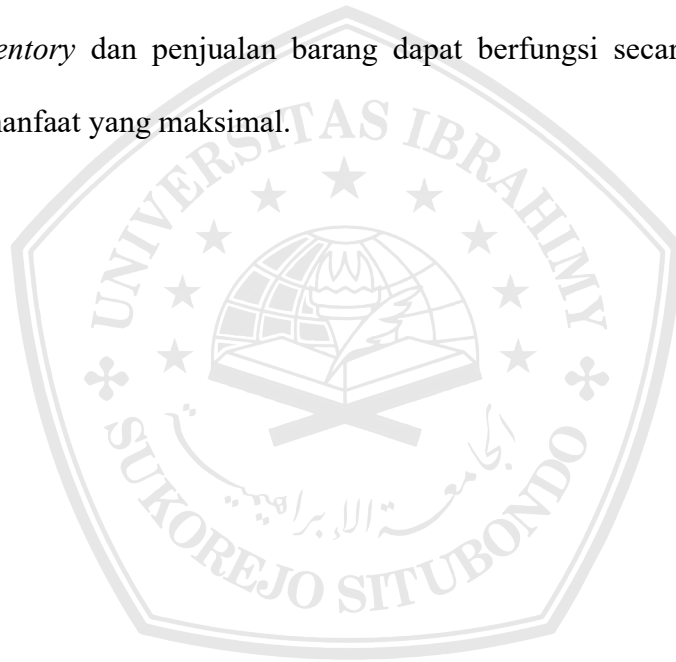
Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Register Produk	User mengisi <i>form</i> tambah produk	Nama produk, anggota, satuan, dan harga satuan.	Data produk tersimpan dalam <i>database</i>	Produk baru berhasil disimpan dan tampil di list produk	Berhasil
Keranjang Barang Masuk	Admin menambahkan barang masuk ke dalam keranjang	Pilih produk dan tentukan jumlah	Menampilkan item dalam keranjang	Barang masuk berhasil dimasukkan dalam keranjang	Berhasil
Laporan Barang Masuk	User memilih menu barang masuk	<i>Filter</i> tanggal, id masukan atau <i>user</i>	Menampilkan data laporan barang masuk	Data barang masuk ditampilkan sesuai <i>filter</i> yang dipilih	Berhasil
Keranjang Penjualan Barang	Admin menambahkan produk ke keranjang penjualan	Pilih produk dan jumlah	Menampilkan item yang akan keluar atau dijual	Barang yang akan dijual berhasil ditambahkan ke keranjang	Berhasil
Laporan Penjualan	User memilih menu laporan penjualan	<i>Filter</i> tanggal, id penjualan atau user	Menampilkan data laporan penjualan	Data laporan penjualan tampil sesuai filter	Berhasil

4.4 Maintenance

Maintenance atau pemeliharaan pada sistem informasi adalah proses yang berkelanjutan dan memerlukan perhatian yang serius untuk memastikan sistem tetap dapat mendukung operasional bisnis dengan baik. Perawatan ini dilakukan dengan maksud dan tujuan memperbaiki error (*to correct*), meningkatkan

kinerja (*to improve*), menyesuaikan dengan lingkungan (*to adapt*) atau untuk mencegah terjadinya kesalahan (*to prevent*).

Proses *maintenance* pada system ini melibatkan beberapa prosedur yang harus dilakukan secara rutin dan berkala untuk memastikan bahwa sistem tetap efektif, akurat, dan *up-to-date*. Beberapa aktivitas yang dilakukan antara lain mulai dari *backup* data, pembaruan sistem, hingga *monitoring* sistem. Dengan adanya prosedur pemeliharaan yang jelas dan terstruktur, diharapkan system informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang dapat berfungsi secara optimal dan memberikan manfaat yang maksimal.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan rancang bangun sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang pada Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi, dapat disimpulkan bahwa, sistem yang di kembangkan berbasis *website* dengan antarmuka sederhana menggunakan bahasa pemrograman PHP. Perancangan sistem menggunakan ERD dan DFD dengan metode pengembangan sistem SDLC *Waterfall* dan MySQL sebagai *database* untuk menampung data. Perancangan desain *interface* pada sistem menggunakan aplikasi Adobe XD yang merupakan perangkat lunak desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk berbagai *platform digital* termasuk aplikasi web.

Sistem yang dirancang diharapkan mampu mengatasi berbagai kendala yang sebelumnya dihadapi seperti proses pendataan yang masih dilakukan secara manual, risiko tinggi terhadap kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam penyusunan laporan yang memerlukan waktu dan tenaga lebih.

Secara keseluruhan, sistem ini diharapkan tidak hanya memberikan kemudahan dalam pengelolaan data *inventory* dan penjualan, tetapi juga mendukung upaya transformasi digital di lingkungan UMKM. Implementasi sistem ini dapat menunjukkan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas kerja, mempercepat proses administrasi, serta mendorong adopsi teknologi dalam pengelolaan usaha mikro, kecil dan menengah di Wilayah Banyuwangi.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, penerapan sistem informasi pendataan *inventory* dan penjualan barang berbasis *website* masih memiliki sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan di masa mendatang, antara lain:

- a. Fitur grafik seperti kemampuan untuk mengubah grafik sesuai tanggal,
- b. Laporan yang lebih terperinci yang dapat diunduh berdasarkan rentang waktu tertentu untuk memudahkan analisa.

Selain itu, disarankan kepada instansi terkait, dalam hal ini pihak pengelola Asosiasi UMKM untuk:

- a. Menyediakan tim teknis atau petugas IT yang dapat menangani kendala dan pemeliharaan sistem secara berkala,
- b. Mengalokasikan anggaran khusus untuk pengembangan lanjutan sistem informasi agar fitur-fitur yang masih terbatas dapat terus ditingkatkan sesuai kebutuhan operasional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. P. Lubis, A. Fadlan, and A. Sadewo, *Digitalisasi UMKM: Strategi untuk Pertumbuhan Ekonomi*. Serasi Media Teknologi, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=tIU0EQAAQBAJ>
- [2] E. Y. Anggraeni, E. Risanto, Y. Basuki, D. Nofianto, A. A. C, and A. Offset, *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ>
- [3] D. Maulana, N. Br Ginting, and H. Fajri, “Sistem Inventory Stok Barang Pada Umkm Defa-Shoes Berbasis Web,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 3, pp. 3353–3361, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9657.
- [4] J. Kurniawan and M. Ziferia, “Penerapan Sistem Informasi Odoo ERP pada UMKM Toko Erika,” *KALBISIANA J. Mhs. Inst. Teknol. dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 2, pp. 2042–2057, 2022.
- [5] E. Ardyan *et al.*, *METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF : Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=A8LmEAAAQBAJ>
- [6] S. K. M. K. M. Ns. Siti Rapingah *et al.*, *BUKU AJAR METODE PENELITIAN*. in 0. Feniks Muda Sejahtera, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=oGJIEAAAQBAJ>
- [7] J. Sinuraya, M. S. Wahyuni, H. A. Adwin, K. Sari, and S. F. Rezky, *Analisis Perancangan sistem*. MEGA PRESS NUSANTARA, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=WcQUEQAAQBAJ>
- [8] D. Widhyaestoeti, D. Maulana, D. Primasari, and N. Kamilah, “Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika Sistem Informasi Keluar Masuk Barang Penjualan untuk UMKM Penjual Sepatu,” vol. 9, no. 1, pp. 29–35, 2021, doi: 10.32832/kreatif.v9i1.7011.
- [9] T. Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ul5eDwAAQBAJ>
- [10] A. Hanif, E. Wahyudi, H. Adianto, and L. Martanto, “Sistem Informasi Persediaan Barang Pada UMKM Reseller Barang Pokok,” *Profitabilitas*, vol. 2, no. 1, pp. 50–57, 2023, doi: 10.31294/profitabilitas.v2i1.1222.
- [11] S. E. M. S. Hamdani, *MENGENAL USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) LEBIH DEKAT*. uwais inspirasi indonesia, 2020.

[Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=aGwQEAAAQBAJ>

- [12] muhammad ibnu Sa'ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. PT. Elex Media Komputindo, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=I73NDwAAQBAJ>
- [13] D. M. Kusumawardani, S. Astiti, M. Y. Fathoni, D. Sunardi, S. Fernandez, and A. Juansa, *WEB DASAR Menggunakan HTML, CSS, JS, PHP dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=o8a1EAAAQBAJ>
- [14] G. Indrawan, *Database MySQL dengan Pemrograman PHP - Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=angvEAAAQBAJ>
- [15] M. Soeherman B., *Designing Information System*. Elex Media Komputindo, 2013. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=L01bDwAAQBAJ>
- [16] U. Amikom, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft Sql Server+cd*. Penerbit Andi. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=NaKZX-XsJdEC>
- [17] S. K. M. K. Ach. Khozaimi, *Pemrograman Aplikasi Web: Buku Ajar*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=JVfKEAAAQBAJ>
- [18] R. Habibi, D. A. Masruro, and N. H. Khonsa', *Aplikasi inventory barang menggunakan QR code*. in *Aplikasi inventory*. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=w5PuDwAAQBAJ>
- [19] J. Enterprise, *Belajar Pemrograman dengan Visual Studio*. Elex media komputindo, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=D2a8DwAAQBAJ>
- [20] J. Enterprise, *Trik Cepat Menguasai Google Chrome*. Elex Media Komputindo, 2013. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=VU5bDwAAQBAJ>

CURICULUM VITAE

Nama Lengkap : Angeli dwiyanti Nur'azizah
NPM : 2021502073
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 05 agustus 2002
Program Studi : Sistem Informasi
Nama orang tua
Ayah : Heru Prayitno
Ibu : Yuliani
Jenjang Pendidikan
SD/MI : TK Al-Khoiriyah II
SMP/MTS : SDI Al-Khoiriyah
SMA/MA : MTsN I Banyuwangi
Latar Organisasi : Pengurus Sub Rayon IKSASS Banyuwangi Tengah
Alamat Rumah : Jl. Rinjani Gg. Cempaka Putih No.16, rt 01 rw 02,
Singotrunan, Kec. Banyuwangi, kab. banyuwangi
No. Telepon : 081333895517
e-mail : angelidwiyanti247@gmail.com

LAMPIRAN

Surat Keterangan Penelitian

**PERKUMPULAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH
UMAMI BANYUWANGI**

SEKRETARIAT : Jl. Rinjani gang Cempaka Putih no. 16 Singotrunan Banyuwangi
NOMOR KEMENHUMKAM : NOMOR AHU-0054840.AH.01.07.TAHUN 2016
NO AKTA NOTARIS : 17 , TANGGAL : 09 MEI 2016

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Perkumpulan Asosiasi UMKM Umami Banyuwangi, menerangkan bahwa:

Nama : Angeli dwiyanti nur'azizah
NIM : 2021502073
Program Studi : Sistem Informasi
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Ibrahimy

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut di atas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di Perkumpulan UMKM Umami Banyuwangi, dengan judul penelitian "**Sistem Informasi Pendataan Inventory dan Penjualan barang pada Asosiasi UMKM Umami banyuwangi**".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.



HERU PRAYITNO, S.H

Berita Acara Wawancara

BERITA ACARA WAWANCARA

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angeli Dwiyanti Nur'azizah

NIM : 2021502073

Fakultas : Sains dan Teknologi

Universitas : Universitas Ibrahimy

Telah melakukan wawancara dengan:

Nama : Heru Prayitno, S.H.

Jabatan : Ketua

Perusahaan : Perkumpulan UMKM Umami Banyuwangi

Dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENDATAAN INVENTORY DAN PENJUALAN BARANG PADA ASOSIASI UMKM UMAMI BANYUWANGI".

Catatan Wawancara:

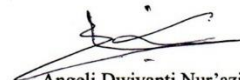
Umami adalah salah satu perkumpulan UMKM yang ada di Banyuwangi. Umami berisikan beberapa anggota UMKM yang memiliki produk berupa makanan atau minuman. Tujuan Umami adalah untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya serta memperkuat ekosistem bisnis yang mendukung UMKM. Saat ini anggota Umami mencapai sekitar 50 UMKM dengan Jumlah produk mencapai 145 jenis.

Proses yang terjadi pada Umami

Anggota akan menyetorkan produknya yang nantinya akan dijual ke berbagai outlet tetap kepada umami. Setiap anggota yang menyetorkan barang akan diberi salah satu lembar salinan nota barang masuk. Kemudian dari semua produk yang sudah terkumpul akan dibagi ke beberapa bagian untuk disetorkan kepada beberapa outlet tetap umami sesuai dengan jadwal pengirimannya. Setiap bagian akan dicatat dalam buku nota penjualan barang yang salah satu salinannya akan diberikan kepada masing-masing outlet. Kemudian pada jadwal pengiriman selanjutnya, petugas akan mendatangi outlet dengan membawa barang baru dan menerima hasil penjualan sebelumnya. Petugas akan mencatat data barang terjual, retur barang, dan hasil penjualan pada laporan penjualan. Kemudian saat penyetoran barang masuk dari

beberapa anggota lagi, hasil penjualan sebelumnya akan dibagikan sesuai dengan jumlah barang yang terjual dan akan menerima retur barang.

Pewawancara,


Angeli Dwiyanti Nur'azizah



Banyuwangi, 14 Mei 2025

Yang Dipewancarai,


Heru Prayitno, S.H.



Data Anggota dan Produk Umami



**PERKUMPULAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH
UMAMI BANYUWANGI**

SEKRETARIAT : Jl. Rinjani gang Cempaka Putih no. 16 Singotrunan Banyuwangi
 NOMOR KEMENHUMKAM : NOMOR AHU-0054840.AH.01.07.TAHUN 2016
 NO AKTA NOTARIS : 17 , TANGGAL : 09 MEI 2016

No	Nama	label / Merek	No Hp	Alamat	Produk	satuan	harga produk
1	Hj. Amirochmah	Mina Selatan	85236651489	Banyuwangi	Mangrove Chips		Rp 15.000,00
					Bagiak Mangrove		Rp 28.000,00
2	M. Rofiq	Al Maghfiroh	81359236990	Banyuwangi	Sirup Temulawak		Rp 19.000,00
					Rimacha		Rp 19.000,00
					Sirup Jahe Rimacha		Rp 30.000,00
3	Komariyah	Bariyah	82332917255	Banyuwangi	Sirup Secang		Rp 30.000,00
					Kerupuk Ikan Pedas		Rp 17.000,00
					Mentah		Rp 16.000,00
4	Dona	best 1	82233087083	Banyuwangi	Sagon Rumput Laut		Rp 17.000,00
					Kerupuk Cumi		Rp 17.000,00
					Mentah		Rp 13.000,00
5	Hj. Sulistina	Bunda Tina	8113030972	Banyuwangi	Kerupuk Telur		Rp 13.000,00
					Kepiting Mentah		Rp 13.000,00
					Kerupuk Tulang		Rp 13.000,00
					Ikan Mentah		Rp 13.000,00
							Rp 13.000,00
6	Andrianto	BWI Coffee	82141487338	Banyuwangi	Kopi Lanang		Rp 28.000,00
					Kopi Robusta		Rp 20.000,00
					Kopi Arabika		Rp 33.000,00
					Kopi Racik		Rp 23.000,00
7	Siti hasanah	Ceje Food	81232313068	Muncar, Banyuwangi	Parfum Kopi		Rp 20.000,00
					Kopi Excelsa		Rp 21.000,00
					Kopi Robusta		Rp 21.000,00
8	Indra Sahputra	Citra Rasa	8558758090	Banyuwangi	Kopi Lanang		Rp 23.000,00
					Kopi Arabika		Rp 20.000,00
9	sriawati	Ciway Food	82244696996	Banyuwangi	Kerupuk Cumi		Rp 14.000,00
					Terasi Goreng		Rp 28.000,00
					Ting-ting Jahe		Rp 27.000,00
10	Pujiati	Cute Homemade	89630117645	Banyuwangi	Senacke Usus crispy		Rp 16.000,00
					Senacke Basreng		Rp 16.000,00
					Ndeso		Rp 16.000,00
					Bagiak Garut		Rp 23.000,00
					Kue Grem		Rp 23.000,00
11	Restianingsih	Daniel	81249084633	Banyuwangi	Lemuru Crispy Spicy		Rp 23.000,00
							Rp 22.000,00
					Rambak Kakap		Rp 22.000,00
					Dendeng Singkong		Rp 15.000,00
					Keripik Daun Sirih		Rp 14.000,00
					Sale Lilit		Rp 15.000,00
					Sale Pisang Pres		Rp 17.000,00
					Abon Lele		Rp 23.000,00
					Abon Tuna		Rp 22.000,00
					Premium		Rp 22.000,00
12	Rekto Puspita Sari	Dapur Piets	82132038268	Banyuwangi	Sale Press		Rp 23.000,00
					Sale Pisang Madu		Rp 20.000,00
					150gr		Rp 20.000,00

keluar



Gambar Produk Umami



Data Outlet Umami

**PERKUMPULAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH
UMAMI BANYUWANGI**

SEKRETARIAT : Jl. Rinjani gang Cempaka Putih no. 16 Singotrunan Banyuwangi
NOMOR KEMENHUMKAM : NOMOR AHU-0054840.AH.01.07.TAHUN 2016
NO AKTA NOTARIS : 17 , TANGGAL : 09 MEI 2016

DATA OUTLET

NO.	NAMA OUTLET	ALAMAT	PENANGGUNG JAWAB
1.	Atap Rasa Surabaya	Surabaya	Pak Heru
2.	Nurraya	Surabaya	Pak Heru
3.	Sangkar Burung	Surabaya	Pak Heru
4.	Keranjang Kenangan	Surabaya	Pak Heru
5.	Bu Rudi Darmahusada	Surabaya	Bu Emi
6.	Bu Rudi Duku Kupang	Surabaya	Bu Emi
7.	Banyuwangi Park	Banyuwangi	Pak Heru
8.	Bandara Banyuwangi	Banyuwangi	Pak Heru
9.	Enak Eco	Malang	Pak Heru
10.	Royal ATK	Malang	Pak Alan
11.	Ken Dedes	Malang	Pak Alan
12.	Buah Tangan	Malang	Pak Alan
13.	The Keranjang	Bali	Bu Emi
14.	Krisna	Bali	Bu Emi
15.	Smesco	Jakarta	Pak Heru
16.	Utama Raya	Situbondo	Pak Alan
17.	Gudang Oleh-Oleh	Malang	Pak Alan



Laporan Penjualan

Laporan Penjualan "CTH Banyuwangi"
Toko Oleh-oleh Atap Rasa Surabaya
25 Maret 2025

BRI
6127-01-000953-53-8
Heru Prayitno

No	Nama Produk	Harga	Stok Awal 25/02/2025	Stok Masuk	Total Stok Toko	Retur/Exp	Stok Akhir 25/03/2025	Terjual	Jumlah
1	Sagon Nangka - Kress	20.000	8		8		7	1	20.000
2	Sagon Keju - Kress	21.000	10		10		10		-
3	Mangrove Chips	15.000	15		15		15		-
4	Temulawak Celup - Putri Wangi	17.000	22		22		22		-
5	Jahe Rempah Celup - Putri Wangi	17.000	7		7		5	2	34.000
6	Kerang Crispy - Putri Wangi	20.000	20		20		18	2	40.000
7	Sirup Temulawak Rimacha - Al Maghfiroh	19.000	15		15	8	12		-
8	Sirup Jahe Rimacha - Al Maghfiroh	19.000	3		3		1	2	38.000
9	Dodol Buah - So Crispina	18.000	29		29	7	22		-
10	Sale Pisang - SoCrispyna	14.000	53		53		47	6	84.000
11	Keripik Pisang - SoCrispyna	14.000	29		29		27	2	28.000
12	Bagiak Box - Enjong	18.000	9		9		6	3	54.000
13	Bagiak Mika - Enjong	13.000	-		-		-	-	-
14	Keripik Pisang Hitam - Enjong	15.000	13		13		13		-
15	Keripik Singkong Mentah - Enjong	13.000	10		10		10		-
16	Carang Mas - Enjong	18.000	9		9	9			-
17	Manisan Pepaya - Enjong	14.000	-		-		-	-	-
18	Fish Skin Salted Egg - Ruswakit	32.000	7		7		7		-
19	Rambak Kakap Original - Rizky	23.000	14		14		6	8	184.000
20	Sale Pisang Goreng 200gr - Sekar	21.000	20		20		20		-
21	Sale Pisang Goreng 400gr - Sekar	28.000	10		10		10		-
22	Kacang Telor - Sekar	21.000	15		15		15		-
23	Kacang Asin - Sekar	21.000	12		12		11	1	21.000
24	Abon Tuna - Sekar	28.000	8		8		8		-
25	Opak Gulung Ketan - Siti Family	18.000	9		9		7	2	36.000
26	Krispy Bolu - Siti Family	16.000	-		-		-	-	-
27	Jipang - Siti Family	17.000	9		9		9		-
28	Opak Gulung Beras - Samya	18.000	13		13		11	2	36.000
29	Keripik Fare - Samya	14.000	8		8		8		-
30	Opak Mawar/Contong - Samya	16.000	12		12	3	9		-
31	Sagon - Samya	12.000	-		-		-	-	-
32	Sagon - Siti Family	16.000	15		15		15		-
33	Keripik Talas - Jutahau	15.000	-		-		-	-	-
34	Klemben/Bolu kering - Jutahau	27.000	-		-		-	-	-
35	Keripik Ketela - Jutahau	15.000	11		11		9	2	30.000
36	Kembang Goyang - Jutahau	15.000	8		8		8		-
37	Bagiak Box - Jutahau	18.000	7		7		7		-
38	Keripik Sukun - Jutahau	15.000	-		-		-	-	-
39	Sato Kacang Ijo - Kemala Putra	20.000	13		13		13		-
40	Permen Asem - Kemala Putra	15.000	66		66	27	39		-
41	Widaran Balado - Kemala Putra	11.000	25		25		24	1	11.000
42	Krupuk Ikan Tengiri - Kemala Putra	11.000	17		17		17		-
43	Bolu Senyum - Irma Jaya	18.000	34		34		33	1	18.000
44	Kue Kacang - Irma Jaya	18.000	27		27		24	3	54.000
45	Kopi Excelsa - Bwi Coffee	21.000	12		12		12		-
46	Kopi Robusta - Bwi Coffee	21.000	11		11		10	1	21.000
47	Kopi Lanang - Bwi Coffee	23.000	9		9		9		-
48	Kopi Lanang - Bunda Tina	28.000	10		10		10		-
49	Kopi Robusta - Bunda Tina	20.000	10		10		10		-
50	Kopi Arabika - Bunda Tina	33.000	7		7		7		-
51	Kopi Racik - Bunda Tina	23.000	-		-		-	-	-
52	Parfum Kopi - Bunda Tina	20.000	20		20		20		-
53	Sagon - Silvia	15.000	-		-		-	-	-
54	Bagiak Keju - Silvia	20.000	8		8		6	2	40.000
55	Bagiak Abizzz Keningar - Silvia	17.000	15		15		12	3	51.000
56	Bagiak Abizzz Susu - Silvia	20.000	12		12		11	1	20.000
57	Bagiak Abizzz Coklat - Silvia	20.000	16		16		13	3	60.000
58	Keripik Pisang Lumer - Silvia	18.000	21		21		17	4	72.000
59	Pisang Molen - Silvia	17.000	13		13		13		-
60	Abon Tuna Premium - Dapur Piets	22.000	-		-		-	-	-
61	Sale Pisang Madu 150gr - Mtk Pit	20.000	-		-		-	-	-
62	Dendeng Lemuru Derek - Faza Fany	21.000	7		7		7		-
63	Rempeyek Dendeng Lemuru - Faza Fany	22.000	10		10		10		-
64	Dendeng Lela Crispy - Faza Fany	22.000	10		10		10		-
65	Abon Lemuru - Faza Fanny	25.000	8		8		8		-
66	Lemuru Crispy Spicy - Daniel	23.000	-		-		-	-	-
67	Rambak Kakap - Daniel	22.000	-		-		-	-	-
68	Dendeng Singkong - Daniel	15.000	-		-		-	-	-
69	Keripik Daun Sirih - Daniel	14.000	-		-		-	-	-
70	Sale Lilit - Daniel	15.000	-		-		-	-	-
71	Sale Pisang Pres - Daniel	17.000	-		-		-	-	-



Rekap Laporan Perbulan

Banyuwangi Park

LAPORAN PENJUALAN UMAMI APRIL 2025

NAMA SUPPLIER	NAMA ITEM	HARGA SUPPLIER	QTY	TOTAL HARGA SUPPLIER
UM - Abon Ayam (sekar belambangan)		23.000	2	46.000
UM - Bagiak Box (enjong)		18.000	12	216.000
UM - Bagiak Keju (silvia)		19.000	6	114.000
UM - Bagiak Kunci (enjong)		17.000	8	136.000
UM - Bagiak Silvia		18.000	11	198.000
UM - Bagiak Susu (silvia)		18.000	8	144.000
UM - Bolu Senyum (irma jaya)		15.000	38	570.000
UM - Kentang Mustofa (maharani snack)		23.000	26	598.000
UM - Kerang Crispy (putri wangi)		19.000	31	589.000
UM - Keripik Mangrove (mina selatan)		15.000	5	75.000
UM - Kopi Excelsa (banyu kopi)		23.000	5	115.000
UM - Kopi House Blend (bunda tina)		28.000	1	28.000
UM - Kopi Lanang (banyu kopi)		25.000	8	200.000
UM - Kopi Robusta (bunda tina)		25.000	8	200.000
UM - Kripik Usus (cemilan dara)		13.000	1	13.000
UM - Opak Gulung (samy)		17.000	6	102.000
UM - Permen Asem (kamala putra)		15.000	7	105.000
UM - Pisang Berlin (hidayah)		18.000	8	144.000
UM - Pisang Lumer Silvia		16.000	17	272.000
UM - Rambak Baby Cumi (pawon koe)		15.000	18	270.000
UM - Rambak Kulit Cumi (pawon koe)		15.000	4	60.000
UM - Sale Besar (dua mandiri)		28.000	5	140.000
UM - Sale Kecil (dua mandiri)		16.000	17	272.000
UM - Satu Kacang Ijo (kamala putra)		19.000	13	247.000
UM - Sirup Jahe Merah (rimacha)		19.000	3	57.000
UM - Sirup Temulawak (rimacha)		20.000	3	60.000
UM - Basreng (oreng osing)		17.000	28	476.000
UM - Dodol Buah Naga (socryspina)		18.000	11	198.000
UM - Bolu Kuwuk sekar belambangan		16.000	2	32.000
UM - Kopi Arabika bunda tina)		29.000	3	87.000
UM - Kacang Bawang 250 (kamala putra)		22.000	3	66.000
UM - Omah Tawon (muslimn muslimah)		21.000	4	84.000
UM - Jahe Rempah Celup (putri wangi)		17.000	1	17.000
UM - Sagon Rumput Laut (bariyah)		16.000	5	80.000
UM - Widaran Balado (kamala putra)		12.000	4	48.000
UM - Bagiak (oreng osing)		17.000	8	136.000
UM - Sale Pisang Socryspina		14.000	23	322.000
UM - Kripik Sukun 200 gr (miracle)		15.000	5	75.000
UM - Kripik Pisang Socryspina		13.000	5	65.000
UM - Dodol Sirsat (gandrung bwi)		18.000	8	144.000
UM - Bagiak Box 3 in 1 (dua mandiri)		27.000	4	108.000
UM - Sambal Ikan Asin (bu lies)		24.000	2	48.000
UM - Terasi (cahaya jaya)		26.000	3	78.000




Kartu Bimbingan


Pembimbing I : Abd GhoFur, M.kom			
NO	TANGGAL	CATATAN	PARAF
	20/1/25	Bimbingan 1, 2, kontelus	<i>[Signature]</i>
	7/3/25	Bimbingan Bab 3	<i>[Signature]</i>
	14/3/25	revisian bab 3	<i>[Signature]</i>
	20/3/25	revisian bab 3, bimbingan 4	<i>[Signature]</i>
	13/4/25	revisian bab 4	<i>[Signature]</i>
	18/5/25	bimbingan bab 4, Acc 3	<i>[Signature]</i>
	21/6/25	bimbingan bab 4, 5	<i>[Signature]</i>
	11/07/2025	Revisi bab 4 & 5	<i>[Signature]</i>
	16/7/2025	Acc bab 4 & 5	<i>[Signature]</i>

Pembimbing II : Ahmad Lufi, M.kom			
NO	TANGGAL	CATATAN	PARAF
	23/1/25	Bimbingan Bab 1-3	<i>[Signature]</i>
	8/3/25	revisian bab 1-3	<i>[Signature]</i>
	24/3/25	Bimbingan bab 3	<i>[Signature]</i>
	7/5/25	Bimbingan bab 3, 4, 5	<i>[Signature]</i>
	11/6/25	Revisian Bab 3, 4, 5	<i>[Signature]</i>
	7/7/25	Bimbingan Program	<i>[Signature]</i>
	15/7/25	ACC	<i>[Signature]</i>

Hasil Cek Plagiasi



PONDOK PESANTREN SALAFIYAH SYAFI'YAH SUKOREJO
UNIVERSITAS IBRAHIMY
PERPUSTAKAAN IBRAHIMY
 NPP. 3512142F2006567
 Jl. KHR. Syamsul Arifin No. 1-2 PO. Box. 2 Kode Pos. 68374 Phone (0338) 452666 Fax. (0338) 453068
 SUMBEREJO BANYUPUTIH SITUBONDO JAWA TIMUR



**SURAT KETERANGAN
HASIL PEMERIKSAAN PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Ali Ridla, M.Kom.
 Jabatan : Kepala Perpustakaan


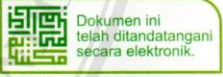
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

NIM : 2021502073
 Nama : ANGELI DWIYANTI NUR'AZIZAH
 Fakultas : Sains dan Teknologi
 Prodi : Sistem Informasi
 Kecamatan : Banyuwangi
 Kabupaten : Banyuwangi
 Provinsi : Jawa Timur
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Pendataan Inventory Dan Penjualan
 Barang Pada Asosiasi Umkm Umami Banyuwangi

Telah dilakukan cek plagiasi di Perpustakaan Universitas Ibrahimy dengan persentase plagiasi terakhir sebesar **28%** .


Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 21 Juli 2025
 Kepala Perpustakaan,

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik.

Muhammad Ali Ridla, M.Kom.



UU ITE No.11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."

www.lib.ibrahimiy.ac.id
 library@ibrahimiy.ac.id
 [Perpustakaan Ibrahimy](#)
 [@ibrahimiy_lib](#)

Lembar Pernyataan Kesiediaan Publikasi

LEMBAR PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angeli Dwiyanti Nur'Azizah
NIM/NPM : 2021502073
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Perpustakaan Universitas Ibrahimi atas karya ilmiah saya berupa Skripsi yang berjudul:

"SISTEM INFORMASI PENDATAAN INVENTORY DAN PENJUALAN BARANG PADA ASOSIASI UMKM UMAMI BANYUWANGI"

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Pusat Perpustakaan Universitas Ibrahimi berhak menyimpan, alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Situbondo, 27 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Angeli Dwiyanti Nur'Azizah
2021502073