

## **SISTEM INFORMASI TRANSAKSI GUDANG BERBASIS *WEBSITE* PADA CV. ASYURA**

Ery Hartati

Program Informatika, Universitas Multi Data Palembang

Email: ery\_hartati@mdp.ac.id

---

### **Abstrak**

Dalam melakukan setiap transaksi, CV. Asyura masih menggunakan cara konvensional dalam hal pencatatan data transaksi maupun menyajikan laporan, penyajian yang dilaporkan berupa barang masuk dan barang Yang dikeluarkan. Proses pencatatan transaksi logistik pada perusahaan masih belum terlaksana dengan efisien dikarenakan sistem transaksi yang digunakan masih secara manual. dapat beresiko pada kehilangan data perusahaan. Serta Perekap laporan stok dan pencarian history keluar-masuk barang memerlukan waktu yang lama karena harus memeriksa catatan manual dari setiap transaksi terlebih dahulu dan Proses pencatatan bisa menjadi problem di perusahaan tersebut. Sehingga semua data yang ada dapat berisiko mengalami kehilangan. Tujuan penulisan ini adalah untuk memberikan solusi proses transaksi keluar masuknya barang yang dilakukan CV. Asyura agar lebih mudah, akurat, dan efisien. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka dirancanglah sistem informasi gudang berbasis website yang dikembangkan dengan metodologi Iterasi. Sistem informasi ini dibangun berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *PhpMyAdmin* sebagai *Database Management System*. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu mengelola proses transaksi keluar masuknya barang di CV. Asyura.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Gudang, website, PHP, dan PhpMyAdmin, Website*

## 1. PENDAHULUAN

Informasi merupakan salah satu jenis sumber daya yang penting bagi seorang pimpinan atau manajer dalam membuat dan mengambil suatu keputusan secara efektif dan efisien untuk masa depan bisnisnya.

Sistem informasi pada umumnya dikembangkan untuk tujuan tertentu sesuai kebutuhan pemakainya, kemudian dibangun dan dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan produktivitas, meningkatkan pelayanan dan mengkoordinasi setiap bagian tenaga kerja pada sebuah perusahaan. Sistem informasi juga dapat mempercepat proses dan dapat dijadikan sebagai tempat penyimpanan data secara elektronik serta dapat menyajikan data-data yang diperlukan secara cepat dan tepat.

Dalam dunia bisnis, teknologi sistem informasi tidak hanya dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan saja, namun teknologi sistem informasi juga bisa diimplementasikan ke restoran, salah satunya bagian logistik dalam mengontrol kebutuhan atau persediaan. Pada kenyataannya, masih banyak restoran yang menggunakan sistem manual untuk mengontrol kebutuhan atau persediaan.

Sistem Informasi Gudang merupakan sistem yang dirancang untuk mengontrol dan juga memantau setiap aktivitas barang yang ada. Dimulai dari penerimaan dari pemasok, mengontrol persediaan barang, hingga pengeluaran barang.

Dewi Sawitri (2009) dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan

Barang 'Electrolux Authorized Service CV.. Momentum Teknik'" membahas tentang perancangan sistem informasi manajemen persediaan barang secara komputerisasi dan terintegrasi agar mempercepat kinerja perusahaan. Guna menerapkan perancangan tersebut, maka digunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) mulai dari perencanaan sistem hingga tahap perancangan sistem yang rinci, mencakup perancangan database, perancangan kontrol, perancangan *input*, *output*, hingga teknologinya

Difana Meilani dan Miftahuddin dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan (Studi Kasus: PDAM Tirta Sakti Kabupaten Kerinci)" juga membahas tentang sistem informasi manajemen persediaan yang bertujuan agar tidak terjadi kekurangan barang yang terdapat di gudang. Aplikasi yang dikembangkan pada sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman ASP.NET dengan database yang digunakan adalah SQL Server 2008.

Sedangkan untuk melaksanakan Penelitian di CV. Asyura, penulis akan membuat Sistem Informasi Gudang berbasis *Website* pada Kampong Kayoe untuk mempermudah dalam mengontrol persediaan dan proses pencatatan transaksi sehingga bagian logistik dapat mengetahui secara langsung mengenai jumlah persediaan, kapan barang-barang tersebut harus dipesan, dan berapa banyak jumlah barang yang harus dipesan sehingga pemesanan barang dapat langsung dilakukan tanpa menunggu adanya permintaan barang

## 2. LANDASAN TEORI

## 2.1 Teori Umum

Teori umum merupakan teori pokok yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem informasi ini. Dalam pembuatan sistem informasi ini, berikut beberapa teori yang digunakan untuk membantu penulis.

### 2.1.1 Sistem Informasi

Komponen dasar pembentuk sistem dan sistem informasi meliputi data dan informasi. Data merupakan kata jamak dari datum, yang dapat dipahami sebagai bentuk paling primitif dalam jenjang informasi, yang pada umumnya menggambarkan fenomena fisik, yang direpresentasikan dalam simbol-simbol seperti angka-angka, kata-kata atau oleh kode-kode yang terdiri dari gabungan numerik dan karakter. Selanjutnya, informasi didefinisikan sebagai data yang telah diproses atau data yang memiliki arti. Informasi dapat dipandang sebagai data yang telah diproses dalam konteks yang dapat memberikan nilai (*value*) bagi pengguna yang spesifik. Perubahan data menjadi informasi dilakukan oleh pengolah atau pemroses informasi (*information processor*). Pengolah informasi dapat berupa elemen-elemen komputer, elemen-elemen nonkomputer atau kombinasi keduanya.

Dasar dari area konsep sistem informasi adalah konsep sistem dan informasi. Sistem merupakan gugus dari elemen-elemen yang saling berinteraksi secara teratur. Interaksi tersebut adalah dalam rangka mencapai tujuan atau subtujuan. Sistem juga terdiri dari berbagai macam, antara lain sistem terbuka, sistem tertutup, dan sistem dengan umpan-balik

(*feedback*). Dalam area sistem informasi, terminologi sistem digunakan untuk menjelaskan sekumpulan komponen-komponen yang berkaitan satu sama lain yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan umum, yaitu dalam menerima masukan-masukan dan menghasilkan keluaran-keluaran dalam suatu proses transformasi yang terorganisir. Sistem yang demikian sering disebut sebagai suatu sistem yang dinamis.

Pada prinsipnya, sistem terdiri atas komponen-komponen atau fungsi utama, yakni; (1) Masukan (*Input*); (2) Pemrosesan/Transformasi (*Processing*), dan (3) Keluaran (*Output*). Sifat dasar sistem adalah pencapaian tujuan, kesatuan usaha atau upaya, keterbukaan terhadap lingkungan, proses atau transformasi, hubungan antarbagian, dan adanya mekanisme pengendalian.

Setiap membicarakan tentang sistem informasi, maka di dalam benak setiap orang akan terbayang tentang komputer, di mana suatu sistem informasi pasti akan menggunakan komputer. Perkembangan lebih lanjut memunculkan istilah sistem informasi berbasis komputer (*computer based information system/CBIS*), yang menggunakan sumber daya komputer (perangkat lunak dan keras) serta manusia dalam melakukan aktivitasnya untuk mentransformasi data menjadi produk informasi bagi kepentingan pengguna akhir (*end-users*).

Pada dasarnya sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia, yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi terdiri dari

komponen-komponen yang disebut sebagaiblok pembangun (*Building Block*), yang kemudian dibagi menjadi Blok Masukan (*Input Block*), Blok Model (*Model Block*), Blok Keluaran (*Output Block*), Blok Teknologi (*Technology Block*), Blok Basis Data (*Database Block*), dan Blok Kendali (*Controls Block*). (Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., M.Si. 2014).

### 2.1.2 CodeIgniter

*Codeigniter* merupakan sebuah *framework* PHP dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*) yang dapat memudahkan *developer* (pengembang) untuk membuat aplikasi web dengan cepat. Karena konsep MVC ini memisahkan antara *query* ke *database* (*Model*) dengan tampilan (*View*) serta logika pemrograman (*Controller*). Konsep MVC ini biasanya diterapkan pada bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP). Oleh karena itu kode PHP nantinya akan ditulis dengan teknik OOP dan *pattern* MVC. (Rahmawati 2017).

### 2.1.3 Bahasa Pemrograman PHP

Menurut Kasiman Peranginangin (2006,hal. 2), PHP singkatan dari *HP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *scrip server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML.

Penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien.

### 2.1.4 MySQL

Menurut Wahana Komputer (2008, h. 46), *MySQL* adalah sebuah program

database server yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan cepat dengan menggunakan perintah-perintah *SQL*. *MySQL* memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *Freesoftware* dan *Freeware*. *MySQL Freeware* dibawah lisensi *GNU/GPL* (*General Public License*). Selain sebagai program *database* gratis dan *opensource*, ada juga *MySQL* yangbersifat komersial, yaitu *MySQL AB*. Dalam *MySQL*, terdapat 3 subbahasa, yaitu *Data Definition Language*(DDL), *Data Manipulation Language* (DML), *Data Control Language* (DCL). DDL digunakan untuk membangun objek-objek dalam *database*, seperti tabel dan index. DML digunakan untuk menambah, mencari, mengubah, dan menghapus baris dalam tabel. Sedangkan DCLdigunakan untuk menangani masalah *security/keamanan* dalam *database*. (Sumber : Wahana Komputer (2008, h. 46)).

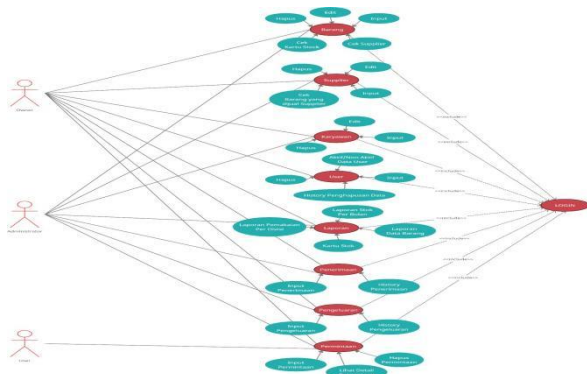
*MySQL* merupakan *RDBMS* (*Relational Database Management System*). *Database* relasional menyimpan data pada tabel-tabel yang terpisah, bukan menyimpan data dalam ruang penyimpanan yang besar. Hal ini menambah kecepatan dan fleksibilitas. *MySQL* merupakan *software open source*. *Open source* berarti setiap orang dapat menggunakan dan mengubah *software* yang bersangkutan. Setiap orang dapat *download* *software MySQL* dari internet dan menggunakannya tanpa membayar. (sumber: Wahana Komputer (2010, h.26)).

*MySQL* mempunyai performa yang sangat cepat, dapat dipercaya dan mudah digunakan. *MySQL* bekerja pada *client-server* atau pada sistem *embedded*. *MySQL* juga mampu bekerja pada banyak *platform*



### 3.2 Use Case Diagram

Gambar 3.2 adalah rancangan *use case diagram* pada Sistem Informasi Gudang berbasis *Website* pada



**Gambar 3.2** Gambar Use Case Diagram Sistem Informasi

### 3.3 Implementasi Tampilan Interface Sistem Informasi

Rancangan antarmuka program dilakukan dengan merancang semua *Form* atau tampilan yang dibutuhkan. Setiap *Form* yang dirancang memiliki fungsi-fungsi tertentu. Rancangan program digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut.

#### *Form* Data Barang

*Form* Data Barang dapat diakses oleh pengguna dengan level akses *Administrator* dan *Owner*. *Form* ini menampilkan data barang yang akan diinput pada transaksi baik permintaan, penerimaan, maupun pengeluaran. Pada *form* ini terdapat fitur pencarian untuk mencari data barang berdasarkan kode dan nama barang yang dapat dilihat pada Gambar 3.14.

No	Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Satuan	Stock	Opisi
1	330ML	Air Mineral 330ML	Bahan Baku Makanan	Dus	81	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
2	A	Ajinomoto	Bahan Baku Makanan	Pcs	89	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
3	AGAR-AGAR	AGAR-AGAR	Bahan Baku Makanan	Pcs	71	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
4	Air Galon	Air Galon	Bahan Baku Makanan	Pcs	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
5	AKP	Air Kelapa	Bahan Baku Makanan	Liter	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
6	ANG	ANGCU	Bahan Baku Makanan	Pcs	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
7	AQC	Air Mineral Cup	Bahan Baku Makanan	Pcs	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
8	Asam	Asam Jawa	Bahan Baku Makanan	Pcs	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
9	Asam Kandis	Asam Kandis	Bahan Baku Makanan	Kg	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus
10	ASI	Asam Jawa	Bahan Baku Makanan	Kg	0	Kartu Stock Supplier Tambah Hapus

**Gambar 3.3** *Form* Data Barang

### 3.4 *Form* History Penerimaan Barang Lain-Lain

*Form* ini berfungsi mencari *history*/riwayat transaksi penerimaan barang yang sifatnya bukan dari *supplier* seperti *stock opname*, pengembalian barang ke gudang atau tukar barang berdasarkan tanggal yang ditentukan seperti pada Gambar 3.4

**Gambar 3.4** *Form* History Penerimaan Barang Lain-Lain

Jika pengguna sudah memasukkan tanggal sesuai keterangan masing-masing, maka pengguna akan diarahkan ke tampilan *History* Penerimaan Lain-Lain nya

Pada tampilan *History* Penerimaan Lain-Lain juga terdapat tombol *Cari*

*History* yang akan menampilkan *modal dialog* seperti Gambar 3.41.

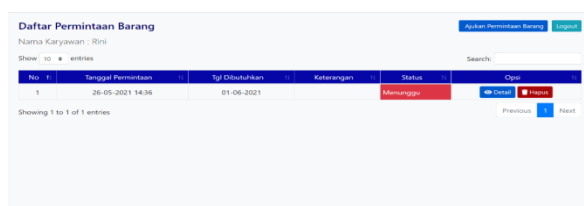


No	Karyawan	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Keterangan
1	Verauti	25-May-2021	Air Mineral 330ML	2	Dus	salah ambil

**Gambar 3.41 Tampilan *History***

### 3.5 Form Daftar Permintaan Barang

*Form* ini menampilkan daftar permintaan barang yang sudah diinput oleh pengguna yang *login* yang bisa dilihat pada Gambar 3.5



No	Tanggal Permintaan	Tip Ditolak/Diterima	Keterangan	Status	Aksi
1	20-05-2021 14:39	01-06-2021		Menunggu	Aksi

## 4 KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang pembahasan “Sistem Informasi Gudang berbasis *Website* pada CV. Asyura”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem Informasi Transaksi Gudang berbasis *Website* pada CV. Asyura mempermudah dalam melakukan proses transaksi penerimaan dan pengeluaran barang dan pencatatan stok pada CV. Asyura
2. Sistem Informasi Transaksi Gudang berbasis *Website* pada CV.

Asyura mempermudah dalam mengolah laporan stok dan laporan pemakaian.

3. Sistem Informasi Transaksi Gudang berbasis *Website* pada CV. Asyura dapat meminimalisir resiko terjadinya kehilangan data dengan tersimpannya data transaksi pada sistem informasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Conolly, Thomas and Beggm Carolyn. (2010). *Database Systems A Practical Approach to Design, Implementation, and Management Fifth Edition*. Boston: Pearson Education.
- [2] Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., M.Si. (2014). *Sistem Informasi Kepegawaian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- [3] Rahmawati. (2017). *CodeIgniter Web Framework*. diambil 29 April 2021, dari Google Play Book.
- [4] Peranginangin, K. (2006). *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] [7] Komputer, Wahana. (2008). *Membuat Aplikasi Database dengan Java dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [6] Butler, T & Yank, K. *PHP & MySQL: Novice to Ninja*, 6th Edition. SiitePoing. 2016.
- [8] [9] Komputer, Wahana. (2010). *Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic 2008*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [10] Ali Zaky, SmitDev Community. (2008). *PHP dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [11] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.