



## **Perancangan Sistem Informasi *Inventory* Barang *Stroomnet* Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Rapid Application Development***

Wahyu\_Mujiarto<sup>1</sup>, Mochamad Adhari Adiguna<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pamulang

wahyugans.wg@gmail.com<sup>1</sup>, dosen01864@unpam.ac.id<sup>2</sup>

### **Kata kunci:**

Sistem Informasi, Stok Barang, Website, PHP

### **Abstrak**

PT. Indonesia Comnet Plus adalah merupakan Entitas Anak PT PLN (Persero) Pada tahun 2001, ICON memulai kegiatan komersialnya dengan Network Operation Centre yang berlokasi di Gandul, Cinere. Dalam pelayanan informasi kepada karyawan selama ini di PT. Indonesia Comnet Plus belum mengoptimalkan sistem informasi dengan baik, terutama pada sistem informasi barang, stok barang, penyediaan barang, dan pendataan yang masih menggunakan sistem manual. Untuk itulah penulis mencoba merancang dan membangun Website PT Indonesia Comnet Plus ( Divisi Aktivasi Retail ) agar bisa digunakan dengan baik dan semestinya. Metode yang di buat sistem informasi stok barang ini yang di gunakan bahasa pemrograman PHP serta perangkat lunak basis data MySQL. Dan perancangan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) sebagai alat untuk mengimplementasikan proses analisa dan desain sistem informasi. Metode pengujian menggunakan Blackbox testing dan Whitebox testing. Hasil dari metode ini di harapkan sistem yang belum optimal menjadi optimal serta tertata rapih dan mempermudah karyawan bekerja menjadi fleksibel dan cepat tanpa memakan waktu lama.

### **Pendahuluan**

Website adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global.

PT. Indonesia Comnet Plus merupakan ialah Entitas Anak PT PLN( Persero) Pada tahun 2001, ICON mengawali aktivitas komersialnya dengan Network Operation Centre yang berlokasi di Gandul, Cinere. Tetapi, bersamaan dengan kebutuhan industri hendak jaringan telekomunikasi dengan tingkatan availability serta reliability yang tidak berubah- ubah, ICON meningkatkan usaha dengan menyalurkan kelebihan kapasitas jaringan telekomunikasi ketenagalistrikan serat optik kepunyaan PT PLN( Persero) di Jawa serta Bali untuk kebutuhan publik.

Semenjak tahun 2008, ICON secara tidak berubah- ubah serta bertahap melaksanakan perluasan konektivitas jaringan telekomunikasi ke bermacam daerah terpencil di Indonesia

dengan mengoptimalkan pendayagunaan hak jaringan ketenagalistrikan kepunyaan PT PLN( Persero), ialah Right of Ways( RoW), yang mempunyai cakupan daerah di segala Indonesia.

Dalam pelayanan data kepada karyawan sepanjang ini di PT. Indonesia Comnet Plus belum memaksimalkan sistem data dengan baik, paling utama pada sistem data barang, stok barang, penyediaan barang, serta pendataan yang masih memakai sistem yang belum terkomputerisasi secara sistem. Buat seperti itu penulis berupaya merancang serta membangun Web PT. Indonesia Comnet Plus( Divisi Aktivasi Retail) supaya dapat digunakan dengan baik serta semestinya.

## **Metode Pengerjaan**

Dalam Penelitian ini untuk memperoleh data serta informasi yang cepat, tepat dan akurat maka penulis melakukan penelitian dengan beberapa metode antara lain:

### 1) Observasi

Menurut (Widoyoko, 2014) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Menurut (Sugiyono, 2014) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis”.

Menurut (Riyanto, 2010) “observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam observasi terdapat beberapa kategori peran partisipan yang terjadi di lapangan penelitian kualitatif.

### 2) Wawancara

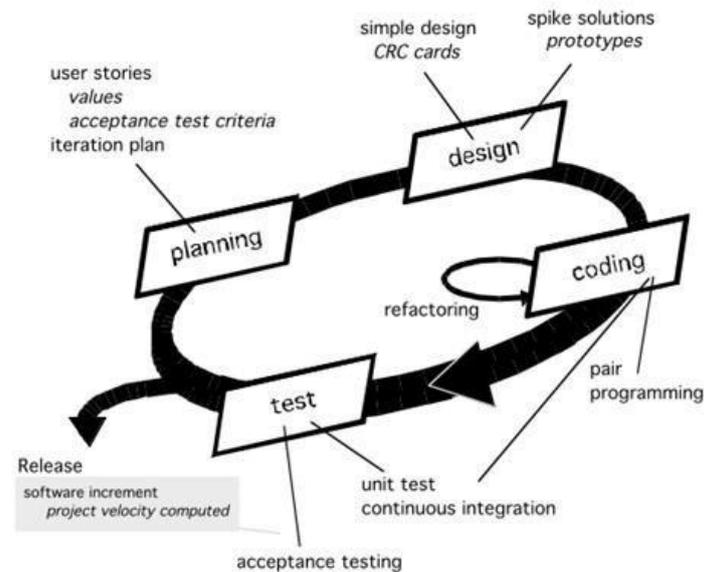
Wawancara adalah suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilaksanakan oleh pewawancara dengan orang yang diwawancarai untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Menurut (Riyanto, 2010) interview atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Menurut (Afifuddin, 2009) wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden.

### 3) Metode *Extreme Programming*

Menurut (Prabowo, 2013), “*Extreme Programming* (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran metode ini ada tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat”.

Menurut (Pratama, 2017) (2017:93), “*Extreme Programming* (XP) adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel”.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *extreme programming* (XP) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang ringan dan termasuk salah satu metode agile. *Extreme Programming* (XP) lebih cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium. Sehingga metode *extreme programming* (XP) lebih mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan.



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*

Keterangan:

a. Planning (Perencanaan)

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

b. Design (Perancangan)

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data.

c. Coding (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman.

d. Testing (Pengujian)

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan Sistem Informasi.

### **Website**

Menurut Sidik dalam Arizona (2017:107) mengatakan bahwa, “Situs Web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hiperlink yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelidikan informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mwngklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih perinci (detail)”.

Menurut Nugroho dalam jurnal (Ade Hendini, 2016) menjelaskan bahwa *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang berasal dari file-file berisi bahasa pemrograman yang saling berhubungan digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak dan tidak bergerak, suara atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis.

### **Database**

*Database* menurut (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2014) “*database* merupakan salah satu bagian dalam rekayasa perangkat lunak yang terkomputerisasi dan bertujuan utama memelihara data yang sudah diolah atau media penyimpanan informasi agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

Menurut (Inmon, William H., 2005), *database* adalah sekumpulan data yang saling berhubungan yang bisa di simpan (biasanya dengan redundansi yang terkontrol dan terbatas) berdasarkan skema. Sebuah *database* dapat melayani single atau multiple applications.

### **Use Case Diagram**

*Use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat. *Use case* diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2		<i>Extend</i>	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case memiliki interaksi dengan aktor.
3		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
4		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>Use case</i>	Menggambarkan fungsi tertentu dalam suatu sistem berupa komponen, kejadian atau kelas.
6		<i>Generalization</i>	Hubungan dengan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

Gambar 2. *Use Case Diagram*

### **Activity Diagram**

*Activity diagram* menggambarkan alur aktivitas dalam suatu *system* yang sedang dirancang, bagaimana tiap-tiap alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana setiap alur berakhir. *Activity diagram* merupakan *state* diagram khusus, dimana Sebagian besar *state* adalah *action* dan Sebagian besar transisi ditrigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). *Activity diagram* mempunyai fungsi yang hampir sama dengan *flowchart*. Perbedaannya adalah *activity diagram* mendukung perilaku parallel sedangkan *flowchart* tidak mendukung perilaku parallel (Herlinah & Musliadi, 2019).

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Awal (Initial State)	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Akhir (Final State)	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
3.		Aktivitas (Activity)	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
4.		Transisi (Transition)	Berguna untuk menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya.
5.		Keputusan (Decision)	Mengambarkan kondisi dari suatu aktivitas yang dimulai benar atau salah.
6.		Penggabungan (Join)	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
7.		Percabangan (Fork)	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

Gambar 3. Activity Diagram

### Sequence Diagram

Diagram urutan (*sequence*) menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, tampilan, dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu.

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem.
2		Lifeline	Mengubungkan objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan satisfasy).
3		General	Merepresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram.
4		Boundary	Berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
5		Control	Elemen mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
6		Entity	Elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa beans atau model object.
7		Activation	Suatu blok dimana sebuah objek mulai beroperasi di dalam sebuah sequence yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.
8		Message	Berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan.
9		Message Entry	Berfungsi untuk menggambarkan pesan subbagian antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
10		Message to Self	Simbol ini menggambarkan pesan subbagian objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
11		Message Return	Mengambarkan hasil dari pengiriman message dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.

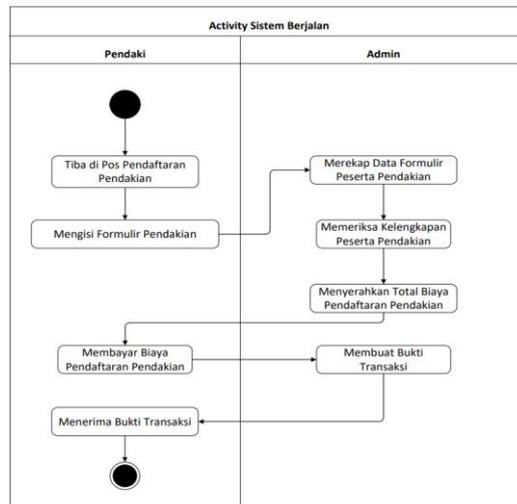
Gambar 4. Sequence Diagram

### Pengujian Sistem Black Box

*Blackbox testing* merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Blackbox testing* bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi *domain*. *Blackbox testing* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program (Jaya, 2018).

### Analisa Sistem Berjalan

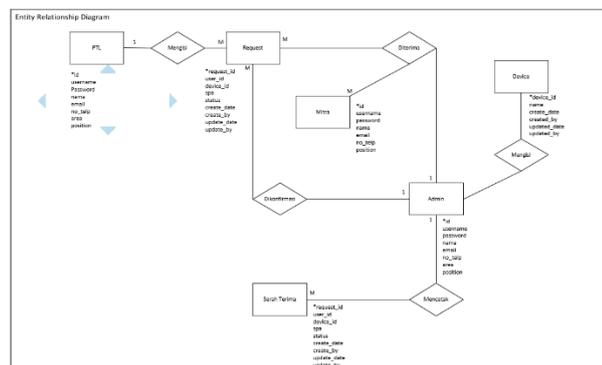
Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan data-data yang akan diolah ke dalam website. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada sistem yang sedang berjalan terdapat masalah dalam pemesanan perangkat, karena sistem yang saat ini sedang berjalan masih menggunakan berbagai macam aplikasi seperti *Microsoft Excel* dan sebagainya. PTL yang harus mengisi form pengajuan perangkat di excel. Berikut ini adalah activity diagram sistem yang sedang berjalan.



Gambar 5. Activity Diagram

### Entity Relationship Diagram (ERD)

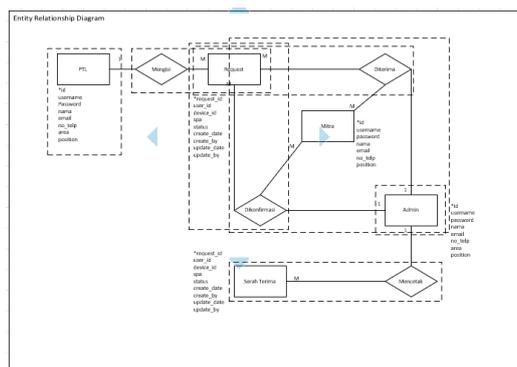
Entity Relationship Diagram (ERD) atau diagram-ER adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Di dalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama dari penggambaran diagram-ER adalah menunjukkan objek data (*entity*) dan hubungan (*relation*), yang ada pada entity berikutnya. Berikut ini adalah Entity Relationship Diagram yang ada pada situs web “Inventory Barang”.



Gambar 6. Entity Relation Diagram (ERD)

### Transformasi ERD ke LRS

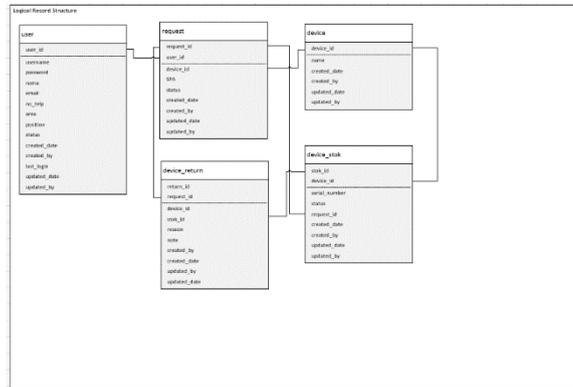
Transformasi Entity Relation Diagram (ERD) diubah ke bentuk Logical Record Structure (LRS). Berikut ini adalah gambar cara membentuk skema database atau LRS (Logical Record Structure) berdasarkan ERD (Entity Relation Diagram).



Gambar 7. Transformasi ERD ke LRS

### Logical Record Structure (LRS)

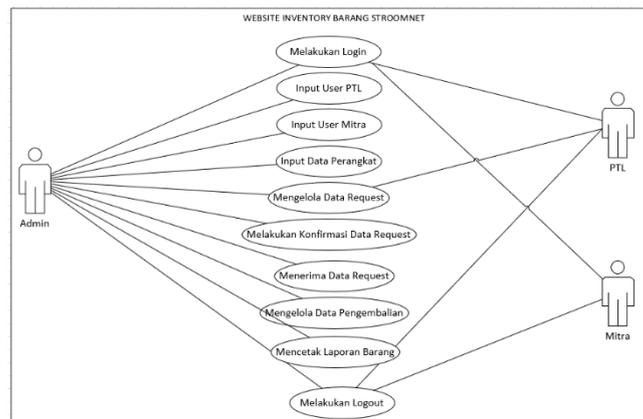
hasil dari transformasi dari *Entity Relation Diagram (ERD)* diubah ke bentuk *Logical Record Structure (LRS)*. Struktur record pada tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas.



Gambar 8. Logical Record Structure (LRS)

### Use Case Diagram

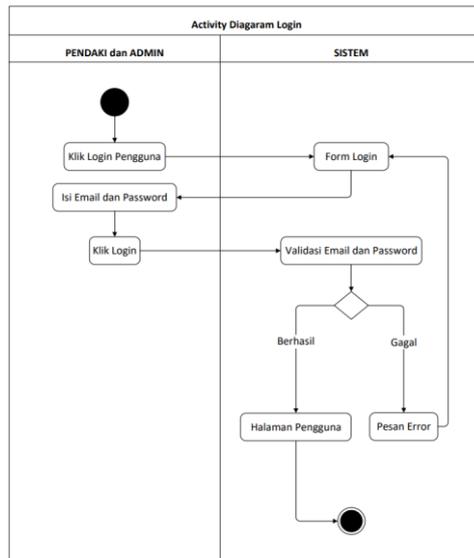
*Use Case Diagram* mempresentasikan hasil perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya kedalam bentuk diagram, sehingga mudah untuk mendefinisikan sistem.



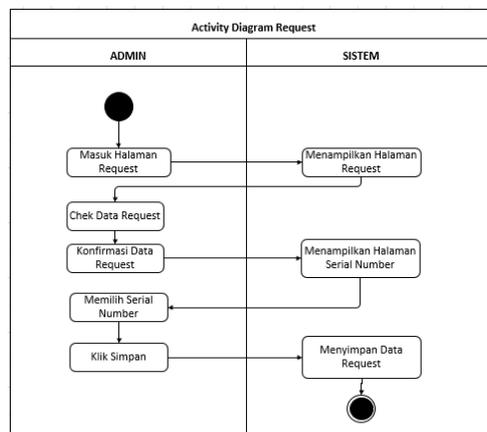
Gambar 9. Use Case Diagram

### Activity Diagram

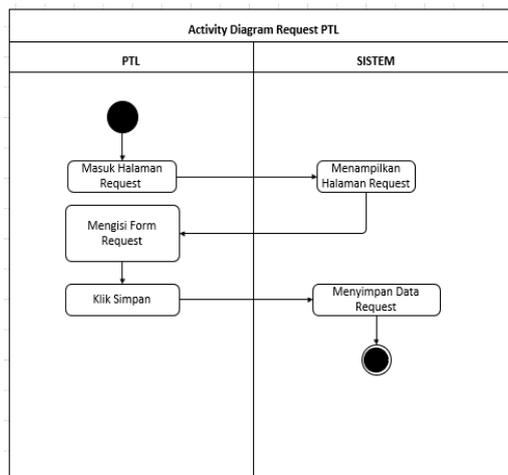
*Activity Diagram* adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem. *Activity Diagram* menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan *actor*. bentuk *Activity Diagram* dari situs web “Mountain Gede Pangrango”.



Gambar 10. Activity Diagram Login



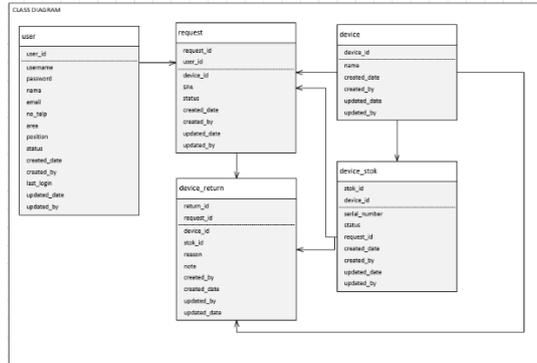
Gambar 11. Activity Diagram Request Admin



Gambar 12. Activity Diagram Request PTL

### Class Diagram

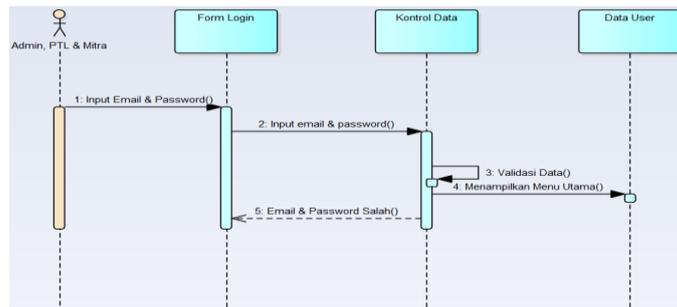
Menjelaskan adanya hubungan antar *table*, dan diuraikan sebagai kelompok dari *object* yang mempunyai *attribute*, operasi, hubungan. Pada *class diagram* ini menunjukkan *class* yang sedang dibuat dan dikembangkan serta cara berkolaborasi antar satu *class* dengan *class* yang lain. Bentuk *Class Diagram* pada *website Mountain Gede Pangrango*.



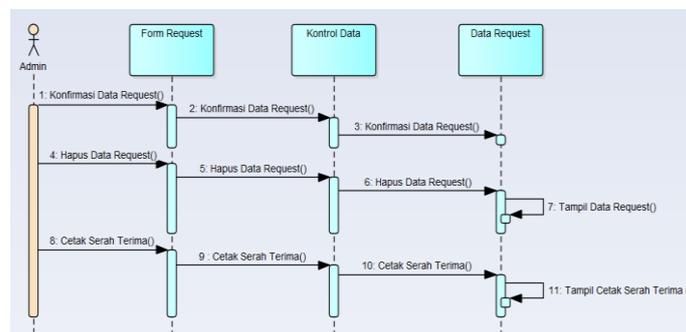
Gambar 13. Class Diagram

### Sequence Diagram

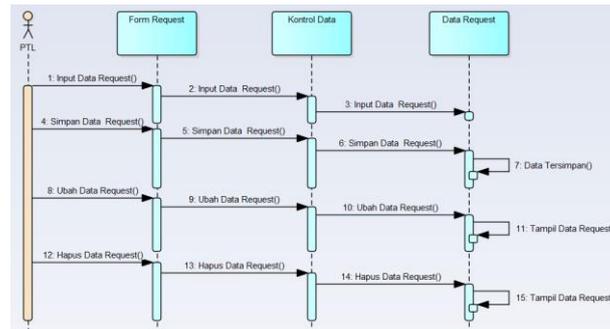
Menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan sekitar system (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).



Gambar 14. Sequence Diagram Login



Gambar 15. Sequence Diagram Request Admin

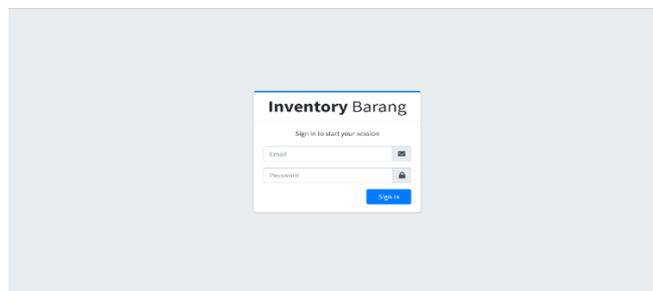


Gambar 16. Sequence Diagram Request PTL

## Implementasi dan Pengujian

### Tampilan Login Website

#### 1) Tampilan Halaman Login



Gambar 17. Tampilan Halaman Login

Halaman login merupakan halaman awal saat admin membuka website. Masukan username dan password yang sesuai oleh hak akses agar dapat mengoperasikan sistem monitoring kognitif dan afektif inventory baranag . Jika username dan password benar maka akan masuk kehalaman utama.

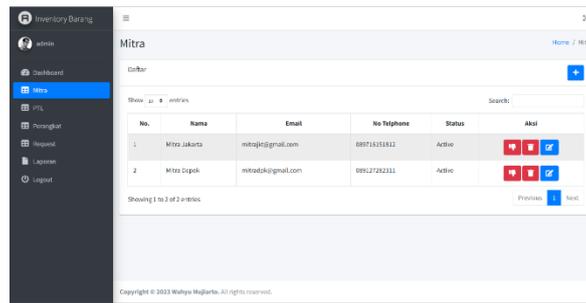
#### 2) Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 18. Tampilan Halaman Dashboard

Tampilan menu utama ini terdapat beberapa icon menu yang akan menampilkan form – form kebutuhan website, menu utama berisi data mitra, ptl, perangkat, request, dan laporan.

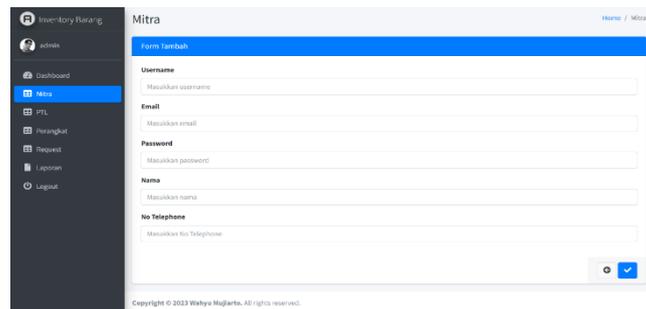
### 3) Tampilan Halaman Mitra



Gambar 19. Tampilan Halaman Mitra

Tampilan halaman mitra , admin dapat melakukan penambahan data mitra, mengubah, menghapus, dan menonaktifkan akun. Lakukan penambahan data dengan cara tekan tombol (tambah data) apabila akan dilakukan penambahan data, untuk memperbarui data tombol (edit), untuk menghapus data klik tombol (hapus) dan untuk menonaktifkan akun klik tombol (tangan).

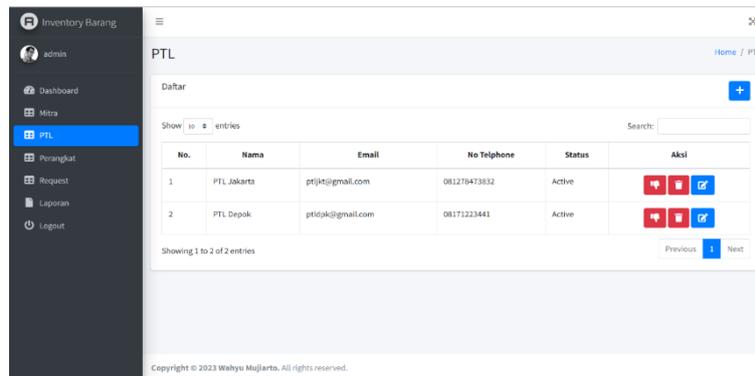
### 4) Tampilan Tambah Mitra



Gambar 20. Tampilan Tambah Mitra

Tampilan form tambah data mitra, admin dapat melakukan penambahan data mitra dengan mengisi username, emial, password, nama dan no telephone. Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (save) dan akan kembali kemenu form data mitra, jika ingin kembali ke halaman mitra bisa tekan tombol (kembali).

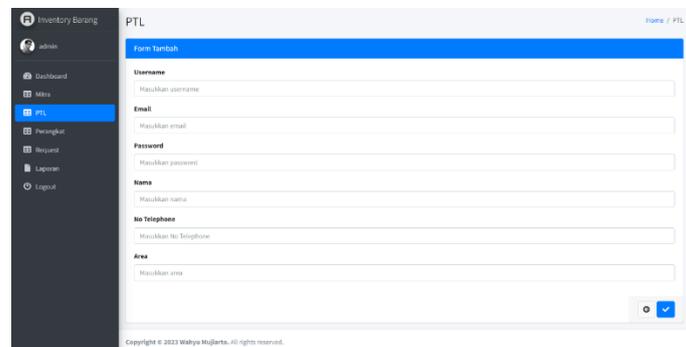
## 5) Tampilan Halaman PTL



Gambar 21. Tampilan Halaman PTL

Tampilan halaman ptl, admin dapat melakukan penambahan data mitra, mengubah, menghapus, dan menonaktifkan akun. Lakukan penambahan data dengan cara tekan tombol (tambah data) apabila akan dilakukan penambahan data, untuk memperbarui data tombol (edit), untuk menghapus data klik tombol (hapus) dan untuk menonaktifkan akun klik tombol (tangan).

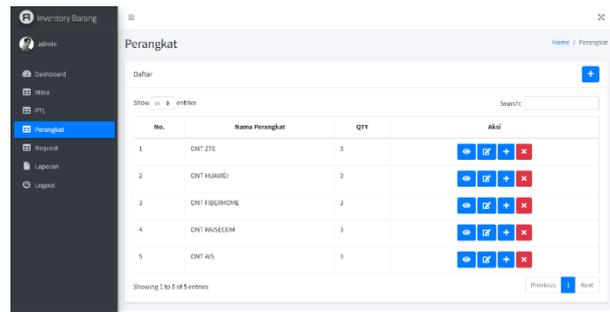
## 6) Tampilan Tambah PTL



Gambar 22. Tampilan Tambah PTL

Tampilan form tambah data mitra, admin dapat melakukan penambahan data ptl dengan mengisi username, emial, password, nama, no telephone dan area. Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (save) dan akan kembali kemenu form data mitra, jika ingin kembali ke halaman ptl bisa tekan tombol (kembali).

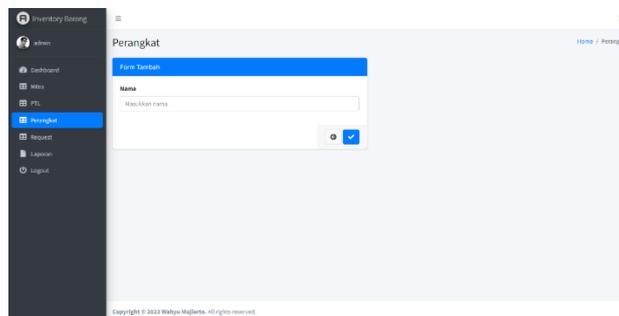
## 7) Tampilan Halaman Perangkat



Gambar 23. Tampilan Halaman Perangkat

Tampilan halaman perangkat, admin dapat melakukan penambahan data mitra, mengubah, menghapus, dan menonaktifkan akun. Lakukan penambahan data dengan cara tekan tombol (tambah data) apabila akan dilakukan penambahan data, untuk memperbarui data tombol (edit), untuk menghapus data klik tombol (hapus), untuk menambah data serial number dengan cara tekan tombol (tambah sn), dan untuk melihat data masuk keluar barang dengan cara tekan tombol (mata).

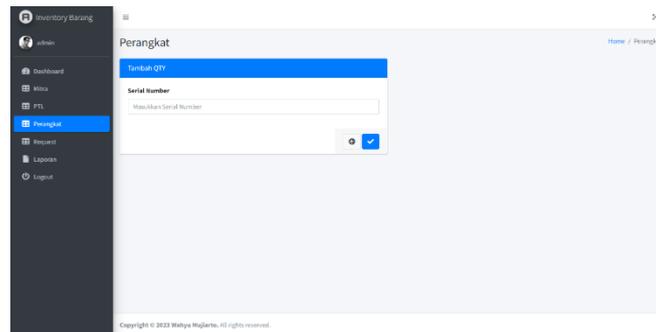
## 8) Tampilan Tambah Perangkat



Gambar 24. Tampilan Halaman Perangkat

Tampilan form tambah data perangkat, admin dapat melakukan penambahan data perangkat dengan mengisi nama perangkat. Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (save) dan akan kembali ke menu form data mitra, jika ingin kembali ke halaman perangkat bisa tekan tombol (kembali).

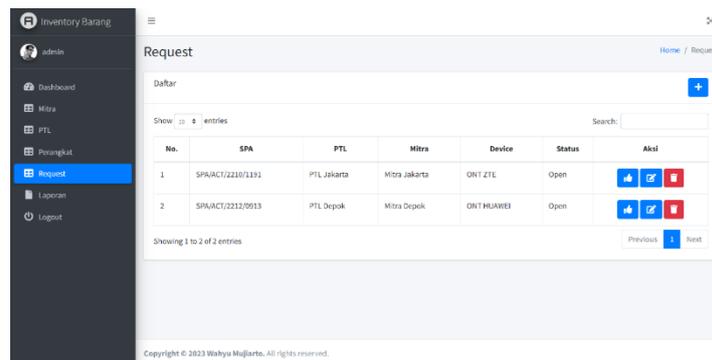
## 9) Tampilan Tambah Serial Number



Gambar 25. Tampilan Tambah Serial Number

Tampilan form tambah data perangkat, admin dapat melakukan penambahan data perangkat dengan mengisi serial number. Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (save) dan akan kembali ke menu form data mitra, jika ingin kembali ke halaman perangkat bisa tekan tombol (kembali).

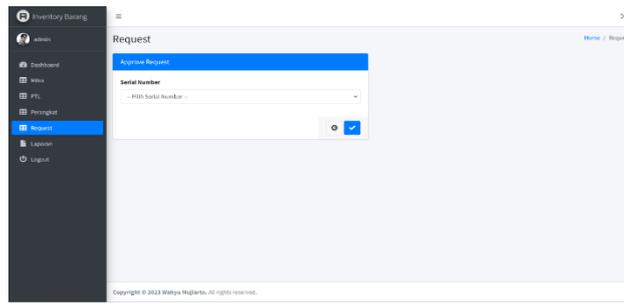
## 10) Tampilan Halaman Request



Gambar 26. Tampilan Halaman Request

Tampilan halaman request, admin dapat melakukan penambahan data mitra, mengubah, menghapus, dan approval request. Lakukan penambahan data dengan cara tekan tombol (tambah data) apabila akan dilakukan penambahan data, untuk memperbarui data tombol (edit), untuk menghapus data klik tombol (hapus), untuk menambah data serial number dengan cara tekan tombol (tambah sn), dan untuk approval request bisa dengan cara tekan tombol (tangan).

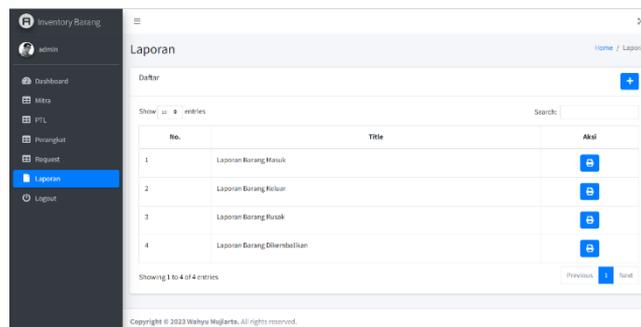
### 11) Tampilan Approval Request



Gambar 27. Tampilan Approval Request

Tampilan form approval request, admin dapat melakukan penambahan data perangkat dengan mengisi serial number .Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (save) dan akan kembali kemenu form data mitra, jika ingin kembali ke halaman perangkat bisa tekan tombol (kembali).

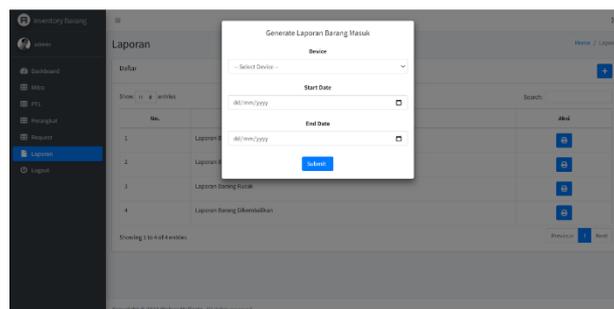
### 12)Tampilan Halaman Laporan



Gambar 28. Tampilan Halaman Laporan

Tampilan halaman laporan, admin dapat melakukan cetak laporan sesuai periode yang ditentukan. Laporan tersebut dibagi menjadi empat bagian, seperti Laporan Barang Masuk, Laporan Barang Keluar, Laporan Barang Rusak, dan Laporan Barang Dikembalikan. Setelah memilih laporan klik tombol (print).

### 13)Tampilan Cetak Laporan



Gambar 29. Tampilan Cetak Laporan

Tampilan form cetak laporan, admin dapat melakukan pengisian data laporan dengan mengisi device, start date, dan end date. Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (submit) dan akan kehalaman laporan.

#### 14) Tampilan Tambah Request PTL

Gambar 30. Tampilan Tambah Request PTL

Tampilan form tambah data request, ptl dapat melakukan penambahan data request dengan mengisi SPA, mitra, dan device. Setelah mengisi data yang ditentukan maka tekan tombol (save) dan akan kembali ke menu form data request, jika ingin kembali ke halaman ptl bisa tekan tombol (kembali).

### Pengujian *Black Box*

Pengujian black box adalah pengujian yang dilakukan hanya berfokus mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak

No	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Keterangan
1	Menampilkan halaman login.	Admin input Username dan Password.	Beralih pada halaman dashboard.	Diterima
2	Melakukan kelola data (Kategori : Mitra, PTL, Perangkat, Request) yang terdiri dari tambah, edit,	Admin dapat menambah data, mengedit data, menghapus data, dan menyimpan data ke <i>database</i> .	Data berhasil ditambah, diubah, dihapus, dan disimpan ke database dan juga	Diterima

	hapus, dan simpan		ditampilkan.	
3	Melakukan Kelola Data Laporan (Kategori: Laporan Barang Masuk, Laporan Barang Keluar, Laporan Barang Rusak, Laporan Barang dikembalikan.)	Admin dapat mengunduh bukti laporan untuk melakukan validasi laporan sesuai pemasalahannya .	Data laporan dapat diunduh, dikonfirmasi , serta bukti laporan dapat di cetak.	Diterima
4	<i>Logout</i>	Admin memilih menu <i>logout</i> .	Admin berhasil <i>Logout</i> .	Diterima

Gambar 27. Pengujian *Black Box* Admin

No	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapat	Keterangan
1	Menampilkan halaman login.	PTL input Username dan Password.	Beralih pada halaman dashboard.	Diterima
2	Melakukan kelola data Request yang terdiri dari tambah, edit, hapus, dan simpan.	PTL dapat menambah data, mengedit data, menghapus data, dan menyimpan data ke <i>database</i> .	Data berhasil ditambah, diubah, dihapus, dan disimpan ke <i>database</i> dan juga ditampilkan.	Diterima

<b>3</b>	<i>Logout</i>	PTL memilih menu logout.	PTL berhasil Logout.	Diterima
----------	---------------	--------------------------	----------------------	----------

Gambar 28. Pengujian *Black Box* PTL

## Kesimpulan

Dalam pelayanan data kepada ptl selama ini di PT. Indonesia Comnet Plus belum memaksimalkan sistem data dengan baik, paling utama pada sistem data barang, stok barang, penyediaan barang, serta pendataan yang belum terkomputerisasi secara sistem. Memudahkan para ptl untuk mengetahui stok barang tanpa harus datang ke gudang. Dengan adanya perancangan system informasi inventory barang berbasis website ini, admin gudang tidak perlu lagi melakukan pendataan secara manual dan tidak juga memakan waktu. Dan secara sistem datang barang masuk dan keluar sudah termonitoring.

## Daftar Pustaka

- Aini, N. (2019). *Pembangunan sistem informasi perpustakaan berbasis web menggunakan metode RAD pada smk negeri 11 malang*. Retrieved from [j-ptiik.ub.ac.id/](https://j-ptiik.ub.ac.id/): <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6236/2996>
- almira, T. (2016). *Pembuatan Aplikasi Pengembangan Sistem Pengawasan Kepatuhan Berbasis Web Pada Perusahaan Kontraktor Pertambangan*. Retrieved from [media.neliti.com](https://media.neliti.com/media/publications/144008-ID-pembuatan-aplikasi-pengembangan-sistem-p.pdf): <https://media.neliti.com/media/publications/144008-ID-pembuatan-aplikasi-pengembangan-sistem-p.pdf>
- Arinal, M. A. (2016). *Pembangunan Sistem Aplikasi Purchase Request Project Berbasis Web*. Retrieved from [jurnal.stikomcki.ac.id](https://jurnal.stikomcki.ac.id/): <https://jurnal.stikomcki.ac.id/index.php/cos/article/viewFile/9/9>
- Mardatila, A. (2021). *Mengenal Pengertian Website, Ketahui Jenis dan fungsinya*. Retrieved from <https://www.merdeka.com/sumut/pengertian-website-fungsi-beserta-jenis-jenisnya-klm.html>
- Setiawan, A. A. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Unsrat E-Catalog*. Retrieved from <http://repo.unsrat.ac.id/>