

Sistem Informasi Pendataan Barang Produksi Pameran Berbasis Web Pada PT Citra Shalos Kreasindo

Ahmad Baihaqi¹, Maulana Fansyuri^{2*}

^{1,2}Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: leki.max00999@gmail.com, dosen02359@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak—PT Chitra Shalos Kreasindo merupakan perusahaan yang bergerak di Pameran atau Exhibition yang membuat produksi seperti booth,satellite,exterior maupun interior dengan barang produksi seperti triplek,paku tembak ,melaminto,dan cat serta barang produksi lainnya. Adapun masalah yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu untuk pengolahan data barang masuk dan keluar, data stok dicatat kedalam buku besar sesuai dengan surat jalan,nota,serta tanda terima. Yang berisi berapa banyak barang yang masuk dan keluar untuk di produksi dan pendataan persediaan stok barang hanya dicatat di selebar kertas kemudian baru disalin kembali ke komputer oleh bagian kantor, sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam perhitungan barang dan untuk mendapatkan informasi stok barang mengalami kesulitan terkadang informasi yang diberikan tidak sesuai dengan ketersediaan barang yang ada. Tujuan penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi Pendataan Barang, yang dapat mengelola barang masuk dan keluar, stok barang, Dengan berbasis WEB berbahasa pemograman PHP menggunakan metode Extreme Programming. Sistem informasi yang telah dihasilkan pada perancangan ini dapat mengelola data barang masuk dan keluar, menghasilkan data stok barang, dengan mencetak laporannya

Kata Kunci: Sistem Informasi, Barang Produksi, WEB, PHP, Extreme Programming

Abstract—PT Chitra Shalos Kreasindo is a company engaged in Exhibition or Exhibition that makes production such as booth, satellite, exterior and interior with production goods such as plywood, nails, melamine, and paint and other production goods. As for the problems that occur in the system that is currently running, namely for processing incoming and outgoing goods data, stock data is recorded in the ledger according to travel documents, notes, and receipts. Which contains how many items go in and out for production and inventory data collection is only recorded on a piece of paper and then it is copied back to the computer by the office, so that sometimes it has difficulty in calculating goods and to get information on stock items has difficulty sometimes the information that given is not in accordance with the availability of existing goods. The purpose of this research is to create a Goods Data Collection Information System, which can manage incoming and outgoing goods, stock of goods, with a WEB-based PHP programming language using the Extreme Programming method. The information system that has been generated in this design can manage incoming and outgoing goods data, generate stock data, by printing the report

Keywords: Information System, Production Goods, WEB, PHP, Extreme Programming

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Julianti,Dzulhaq,Subroto 2019).. Seiring dengan berjalan waktu dengan berkembangnya teknologi, maka sistem informasi dalam persaingan bisnis dalam dunia industri semakin ketat. Jumlah perusahaan semakin banyak dan terus melakukan usaha dan strategi dalam mempertahankan bisnisnya. Pendataan merupakan suatu proses pencatatan keterangan yang benar dan nyata tentang sesuatu, baik manusia, benda, lingkungan, maupun kejadian tertentu. Pencatatan ini dimaksudkan sebagai suatu dokumentasi atau arsip Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan yang dapat digunakan untuk suatu keperluan di masa depan (Herlambang 2005).

Pendataan barang dalam mengelola data barang itu sangat penting sehingga dapat memenuhi permintaan dari produksi semaksimal mungkin, Perusahaan yang mampu mengendalikan dan mengelola data dengan cara melakukan pendataan barang untuk memenuhi kebutuhan produksi dan tentu saja dapat menjaga kelangsungan bisnisnya dalam dunia industri saat ini. Pendataan barang di dalam suatu usaha menjadi hal yang penting bagi suatu perusahaan Produksi merupakan proses menghasilkan sesuatu baik berbentuk barang maupun jasa dalam sesuatu periode waktu dan

memiliki nilai tambah bagi perusahaan.(andy wijaya 2020).Dalam produksi tentunya harus ada pendataan yang secara lengkap dan terperinci. Pameran dianggap sebagai bentuk strategi pemasaran yang paling efektif untuk memperkenalkan suatu produk kepada khalayak dengan harapan mereka tertarik dan kemudian membeli produk yang dipamerkan. Pameran juga sangat sering dilakukan untuk kegiatan ajang promosi yang tujuannya untuk memikat perhatian konsumen, memperluas pemasarannya serta memberikan peluang untuk bekerjasama dengan pengusaha lain. Kegiatan pameran akan disebut sukses besar dan meriah bila pengunjungnya sampai penuh setiap hari. (Pratama, L. M. 2019)

PT Citra Shalos Kreasindo merupakan sebuah perusahaan berdiri pada tanggal 8 juli 2006 yang bergerak di bidang jasa pembuatan pameran,ekterior,interior,design yang mana untuk pengerjaannya memproduksi seperti booth,display,satelite dan yang lainnya. Baik itu untuk outdoor maupun indoor adapun bahan yang di gunakan adalah seperti triplek,cat, dan aksesoris bangunan lainnya. PT Citra Shalos Kreasindo selalu melakukan pengawasan dan pendataan barang. Selama ini untuk pengolahan data barang masih dilakukan secara manual oleh admin logistik yaitu untuk pendataan barang masuk dan keluar, data pendataan barang dicatat dibuku besar sesuai dengan stok barang hanya dicatat di selembar kertas yang mana laporan-laporan yang sudah ditulis oleh admin gudang tersebut akan disalin kembali ke komputer.

Extreme Programming(XP) adalah model yang banyak digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan kualitas tinggi dalam metode pengembangan Agile. Extreme Programming(XP) berfokus pada peningkatan kualitas perangkat lunak dan juga berfokus pada respons terhadap perubahan kebutuhan.Pada metode Agile, sistem dibangun dengan desain yang sederhana, pengujian dilakukan pada tahap pengembangan, dan dokumentasi perangkat lunak yang cukup. Extreme programming(XP) cocok untuk individu, tim kecil, dan juga tim menengah. Extreme programming dalam pelaksanaannya mengutamakan komunikasi yang baik antar anggota tim. Pengerjaan menggunakan metode ini dilakukan secara incremental dan interaktif untuk menghadapi kebutuhan yang berubah dengan cepat (Hijriani, A., Safitri, J. A., Pribadi, R. I. A., & Andrian, R. 2020).Aplikasi web adalah sebuah program yang disimpan di server dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antar muka browser. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, Aplikasi web merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak seperti HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, PHP, Java dan bahasa pemrograman lainnya (Herayono, A., & Adri, M. 2021)

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Sumber Data

Pengertian data ada bermacam-macam, secara umum menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI), “Data adalah bukti yang ditemukan dari hasil penelitian yang dapat dijadikan dasar kajian atau pendapat”. Secara teknis, data lebih berkaitan dengan pengumpulannya secara empiris. Dengan demikian, data merupakan satuan terkecil yang diwujudkan dalam bentuk simbol angka, simbol huruf, atau simbol gambar yang menggambarkan nilai suatu variabel tertentu sesuai dengan kondisi data di lapangan. Simbol angka, huruf atau gambar sering disebut dengan data mentah atau besaran yang belum menunjukkan suatu ukuran terhadap suatu konsep atau gejala tertentu. Besaran data tersebut belum memiliki arti apa pun jika belum dilakukan pengolahan atau analisis lebih lanjut dalam bentuk informasi atau indikator pendidikan.

Adapun sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Sumber data primer
Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017).. Dimana sumber data pada penelitian ini adalah Admin Logistik Purchasing dan Supervisor pada PT Chitra Shalos Kreasindo.
2. Data sekunder
Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menggunakan data sekunder apabila penulis mengumpulkan informasi dari data yang telah

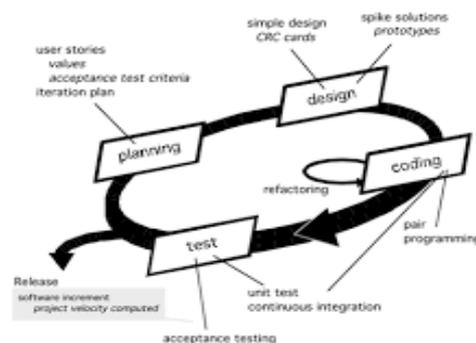
diolah oleh pihak lain (Sugiyono, 2017). Data ini digunakan oleh peneliti untuk lebih menyempurnakan dan melengkapi data primer yang berkaitan dengan penelitian.

2.2 Extreme Programming

Extreme Programming(XP) adalah model yang banyak digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan kualitas tinggi dalam metode pengembangan Agile. Extreme Programming(XP) berfokus pada peningkatan Extreme Programming(XP) adalah model yang banyak digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan kualitas tinggi dalam metode pengembangan Agile. Extreme Programming(XP) berfokus pada peningkatan kualitas perangkat lunak dan juga berfokus pada respons terhadap perubahan kebutuhan. Pada metode Agile, sistem dibangun dengan desain yang sederhana, pengujian dilakukan pada tahap pengembangan, dan dokumentasi perangkat lunak yang cukup. Extreme programming(XP) cocok untuk individu, tim kecil, dan juga tim menengah. Extreme programming dalam pelaksanaannya mengutamakan komunikasi yang baik antar anggota tim. Pengerjaan menggunakan metode ini dilakukan secara incremental dan interaktif untuk menghadapi kebutuhan yang berubah dengan cepat

Nilai dasar metode extreme programming yaitu:

1. Communication: memfokuskan komunikasi antara programmer dengan user.
2. Courage: pengembang harus memiliki keyakinan, keberanian dan integritas dalam melakukan tugasnya.
3. Simplicity: lakukan semua dengan sederhana.
4. Feedback: mengandalkan feedback.
5. Quality work: proses berkualitas berimplikasi pada perangkat lunak yang berkualitas sebagai hasil akhirnya cepat
6. Extreme programming memiliki beberapa tahapan dalam pelaksanaannya yaitu planning, desain, coding, dan tahap testing tahapan-tahapan



Gambar 1 Alur Extreme Programming

1. Planning(Perencanaan)
Dalam tahap ini akan dimulainya analisis tentang pemahaman konteks sistem informasi yang akan dibuat, dapat dilihat pada user stories, pengembang mendefinisikan keluaran (output), fitur yang akan di buat, fungsi aplikasi, dan juga menjelaskan alur pengembangan aplikasi.
2. Design(Perancangan)
Tahap ini dilakukan membuat desain sistem informasi manajemen untuk pendataan barang dan laporan secara sederhana. Salah satu cara untuk mendesain aplikasi biasanya digunakan pemetaan untuk membangun kelas-kelas yang akan digunakan seperti use case diagram, class diagram, activity digaram dan squencee diagram
3. Coding(Pengkodean)

Tahap ini dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode Extreme programming akan dilakukan proses coding untuk membangun sistem informasi manajemen data barang

4. Testing(Pengujian)

Tahap ini memfokuskan pada pengujian fitur-fitur yang ada di dalam sistem informasi manajemen data barang. Sistem akan di uji sehingga tidak ada kesalahan (error) dan aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna (user) (Hijriani, A., Safitri, J. A., Pribadi, R. I. A., & Andrian, R. 2020)

3 ANALISA DAN PEMBAHASAN

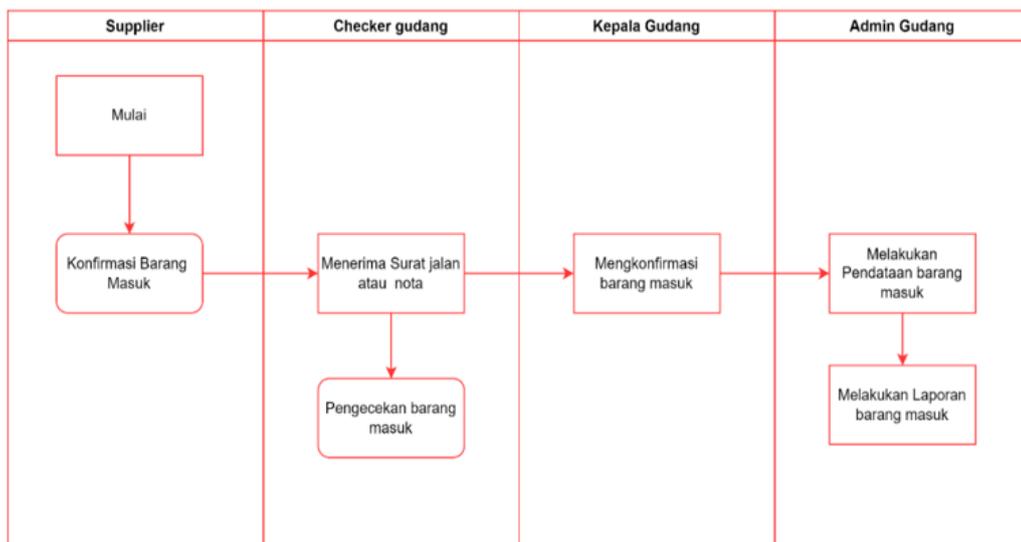
3.1 Analisa sistem

Analisis sistem adalah proses menemukan atau mengidentifikasi masalah, mengevaluasi, memodelkan, dan membuat spesifikasi sistem, merancang sistem baru, dan memperbaiki cacat pada sistem yang ada, menjadikan sistem lebih unggul dari sistem yang ada di masa depan. Analisis Sistem akan membantu Anda menemukan informasi tentang sistem Anda saat ini. Diharapkan untuk mengetahui seberapa baik sistem yang berjalan memenuhi kebutuhan dan bagaimana dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terpenuhi oleh solusi dan diimplementasikan selama fase desain sistem.

3.1.1 Analisa Berjalan

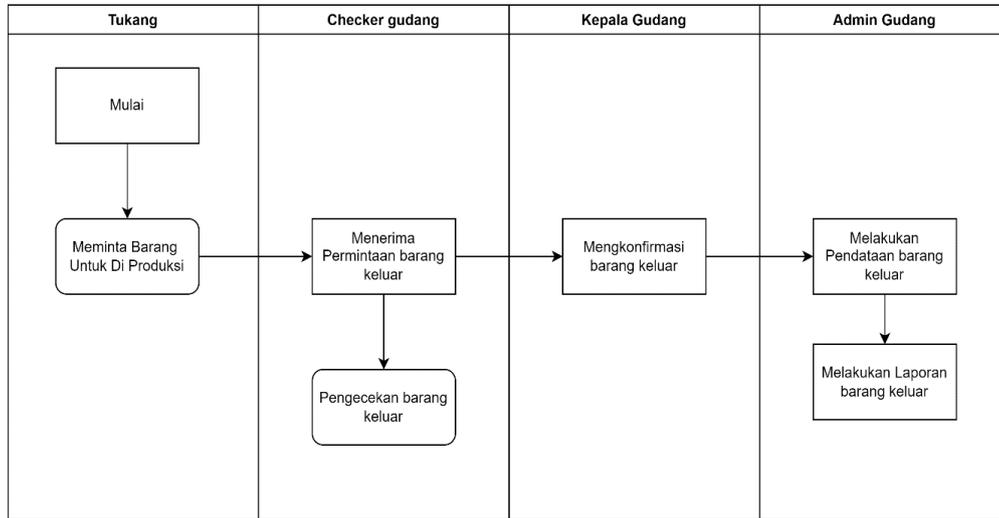
Setelah melakukan observasi dan menganalisa pada PT. Citra Shalos Kreasindo dapat diketahui sistem yang sedang berjalan selama ini masih kurang efektif, dikarenakan pendataan untuk pengolahan data barang masih dicatat manual. Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas yang terjadi dalam proses pendataan persediaan stok barang pada PT. Citra Shalos Kreasindo. Agar tahapan proses pembangunan sistem dapat berjalan baik dan lancar, untuk lebih jelas digambarkan menggunakan pemodelan yang digunakan yaitu menggunakan flowchart sistem.

1. Flowchart Proses Barang Masuk



Gambar 1 Proses Barang Masuk

2. Flowchart Proses Barang Masuk



Gambar 2 Proses Barang Keluar

3.1.2 Analisa masalah Dan Pemecahannya

Beberapa temuan permasalahan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan dapat diuraikan masalah nya, penyebab masalahnya dan titik masalahnya serta pemecahan

Masalah	Penyebab Masalah	Titik Keputusan
Pengolahan data stok barang masih dilakukan secara manual	Terkadang terjadi selisih perhitungan barang dan informasi stok barang yang diberikan terkadang tidak sesuai dengan persediaan	Proses stok barang
Pengolahan data persediaan barang masih dicatat manual	Terjadinya penumpukan berkas dan untuk pencarian data yang diperlukan memakan waktu yang lama	Proses Pengolahan <u>pendataan barang</u>
Kesulitan dalam pencatatan dan pembuatan laporan barang masuk dan keluar	Terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan karena banyaknya barang yang masuk dan keluar	Proses pencatatan dan pembuatan laporan

Tabel 1 Analisa Masalah

Titik Keputusan	Usulan Pemecahan Masalah
Proses stok barang	Proses perhitungan sistem secara otomatis stok barang yang tersistem sehingga mempermudah dalam mengetahui informasi stok barang yang tersedia.
Proses pengolahan data persediaan barang	Proses pengolahan data persediaan barang yang sudah tersistem mempermudah dalam pengolahan data barang dan bisa mengurangi penumpukan berkas dan mempermudah dalam pencarian data atau informasi yang diperlukan.
Proses pencatatan dan pembuatan laporan	Proses pencatatan dan pembuatan laporan yang sudah tersistem lebih mempermudah dan mengurangi kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan

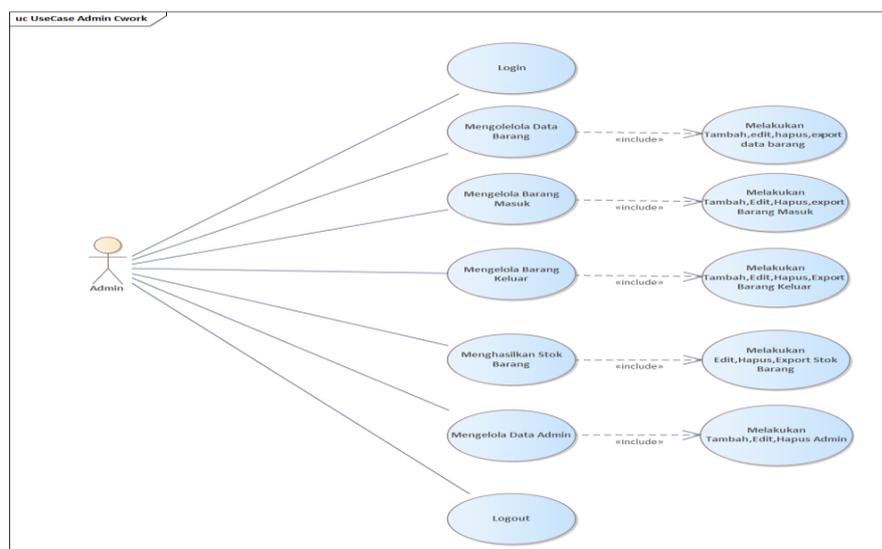
Tabel 2 Pemecahan Masalah

3.1.3 Perancangan Sistem (Design)

Pada tahap ini sangat berguna untuk menentukan langkah-langkah yang akan di ambil untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada dengan cara mengetahui gambaran sistem informasi pendataan barang produksi pameran saat ini yang di terapkan oleh PT. Citra Shalos Kreasindo, Data yang dibutuhkan pada penelitian ini merupakan Data primer serta Data Sekunder. Data primer yang digunakan adalah data atau isu mengenai data barang produksi pada PT. Citra Shalos Kreasindo, data alur mengenai proses pendataan barang, dan data-data yang berkaitan menggunakan proses pendataan barang. Sedangkan Data Sekunder merupakan data yang diperoleh berasal jurnal, buku maupun internet yang mendukung penelitian. Dalam tahap ini analisis sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi pendataan yang terkomputerisasi.

1. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibangun. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Simatupang & Sianturi, 2019).



Gambar 3 Use Case Admin Logostik

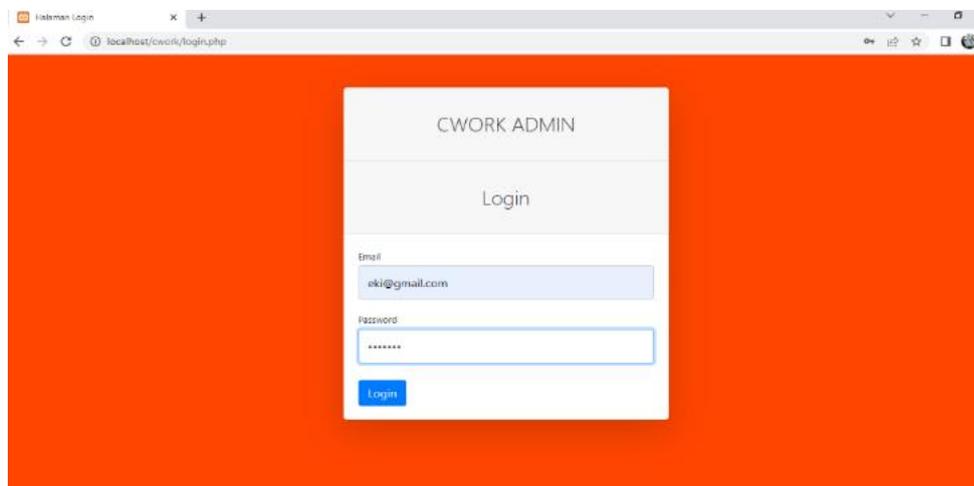
Prosedur sistem Informasi pendataan barang produksi pameran berbasis web pada PT. Citra Shalos Kreasindo adalah:

1. Akses Admin: Admin berperan sebagai pengatur atau pengelola data seperti hapus data, tambah data, dan ubah (edit) data. Data yang dapat dikelola admin seperti Menu mengelola data admin, mengelola data barang, mengelola data barang masuk, dan mengelola data barang keluar, mengelola data stok, Semua menu itu dikelola oleh admin selaku admin logistik agar proses pendataan barang terperinci dan lebih efisien

4 IMPLEMENTASI

1. Halaman Login

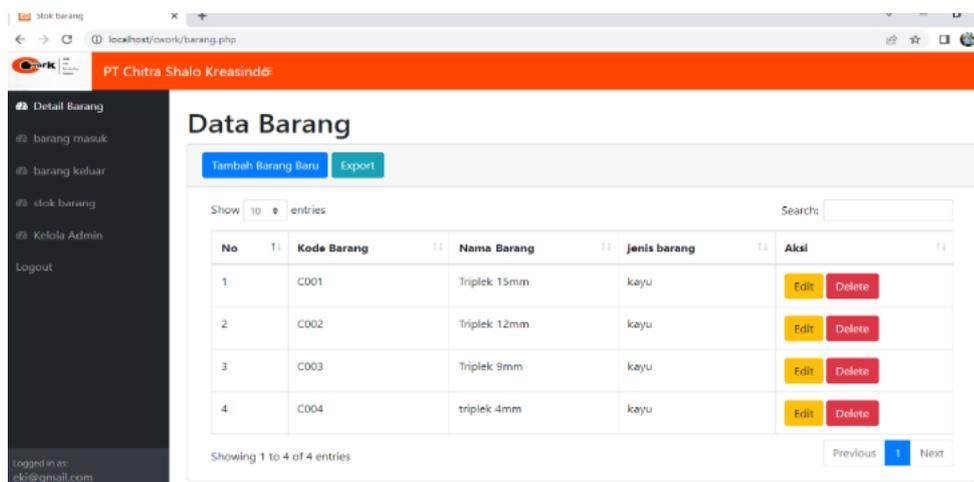
Sebelum dapat mengakses Menu Admin Barang, pengguna diharuskan untuk mengisi username dan password yang dimiliki. Tampilan Form Login adalah sebagai berikut



Gambar 4 Halaman Login

2. Data Barang

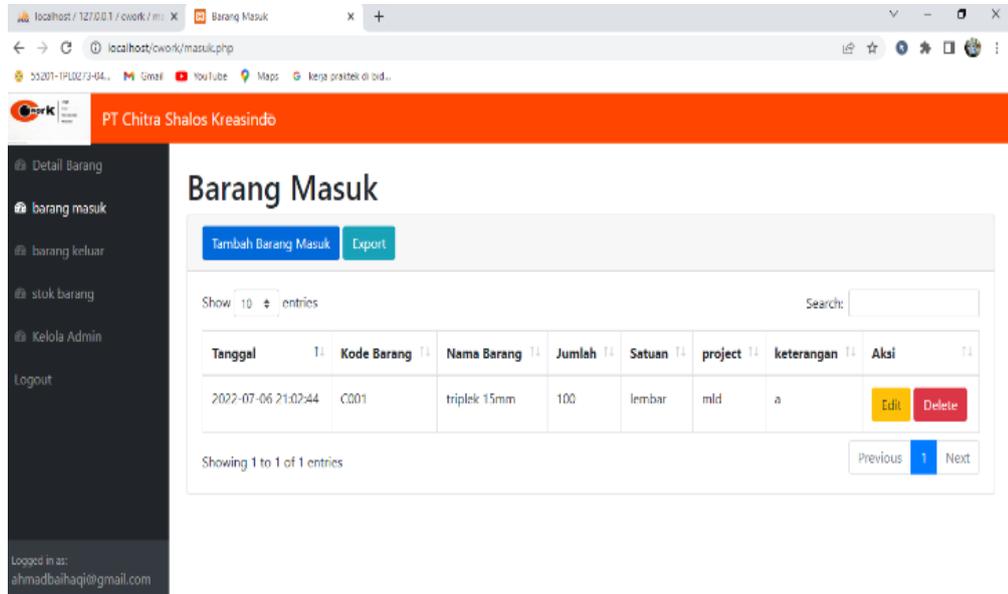
Sesudah masuk ke dalam login kita akan masuk data barang yang berfungsi Untuk membuat data barang utama yang akan di masukan dalam pendataan seperti pada gambar berikut:



Gambar 5 Halaman Data Barang

3. Barang Masuk

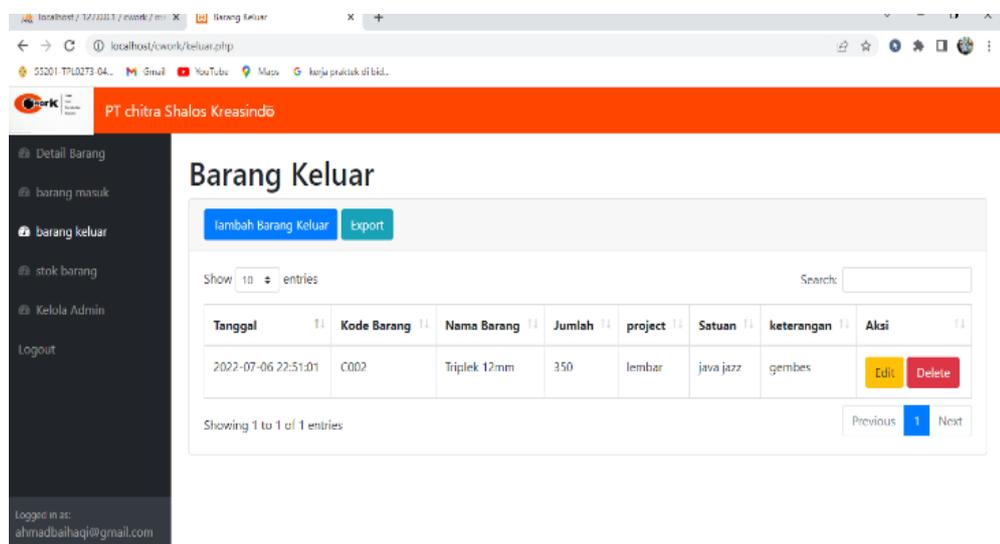
Halaman barang masuk adalah salah satu menu yang berfungsi untuk membuat data barang yang akan masuk ke pendataan



Gambar 6 Halaman Barang Masuk

4. Barang Keluar

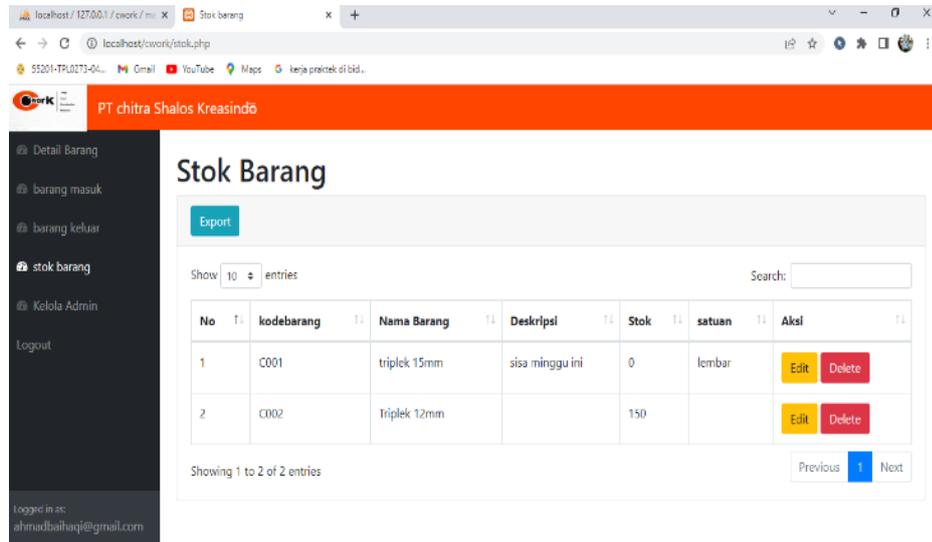
Halaman barang keluar adalah salah satu menu yang berfungsi untuk membuat data barang yang akan keluar ke pendataan



Gambar 7 Halaman Barang Keluar

5. Stok Barang

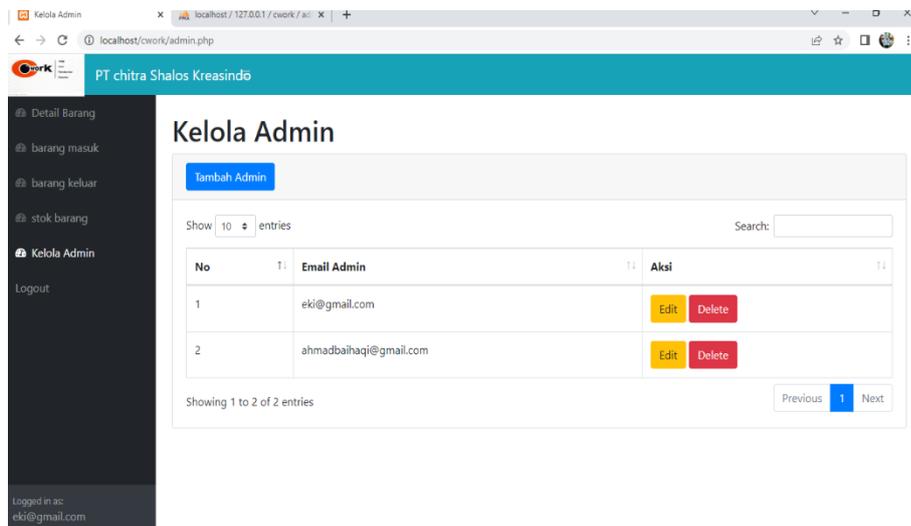
Halaman stok barang adalah salah satu menu yang berfungsi untuk menampilkan hasil barang masuk di kurangi dengan barang keluar yang akan masuk ke pendataan



. Gambar 8 Halaman Stok Barang

6. Kelola Admin

Halaman Kelola Admin adalah salah satu menu yang berfungsi untuk menampilkan pengaturan admin yang akan masuk ke pendataan



Gambar 9 Halaman Stok Barang

5 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta hasil analisa yang dilakukan mengenai sistem Informasi Pendataan barang produksi pameran berbasis web ini maka dapat diberikan beberapa kesimpulan bahwa sistem yang di terapkan ini di buat untuk mempermudah pendataan barang produksi secara terperinci dan terdata baik itu barang masuk dan keluar serta stok yang tersistem sehingga lebih mudah untuk pencarian data . Untuk pendataan barang di PT Citra Shalos Kreasindo sudah bisa di lakukan menggunakan komputer berbasis Web walau masih server lokal sehingga degan adanya sistem ini dapat mengurangi penumpukan kertas . Dengan adanya sistem Informasi ini pendataan barang lebih tepat dan akurat karena terdata dengan cetak laporan pada data barang, barang masuk dan keluar serta stok barang yang bisa memberikan informasi setiap harinya



REFERENCES

- Ardiansyah, M. F., & Aziz, O. A. T. (2022). PENERAPAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT UNTUK SELEKSI PENERIMAAN KARYAWAN BARU: PENERAPAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT UNTUK SELEKSI PENERIMAAN KARYAWAN BARU. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(01), 1-7.
- Hijriani, A. A., Safitri, J. A., Pribadi, R. I. A., & Andrian, R. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Supplier dan Barang dengan Extreme Programming. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(1).
- Herayono, A., & Adri, M. (2021). PENGEMBANGAN STUDENT MARKETPLACE BAGI MAHASISWA WIRAUSAHA UNP. *Jurnal Vokasi Informatika*, 38-46.
- Herlambang, S., & Tanuwijaya, H. (2005). Sistem Informasi: konsep, teknologi, dan manajemen. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Husna, M. A., & Rosyani, P. (2021). Implementasi Sistem Monitoring Jaringan dan Server Menggunakan Zabbix yang Terintegrasi dengan Grafana dan Telegram. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 247-255.
- Wijaya, A., Sisca, S., Silitonga, H. P., Candra, V., Butarbutar, M., Sinaga, O. S., ... & Rikki, A. (2020). *Manajemen Operasi Produksi*. Yayasan Kita Menulis.
- Pratama, L. M. (2019). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PAMERAN PADA DINAS KOPERASI DAN UKM KOTA PALEMBANG DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)* (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Julianti, M. R., Dzulhaq, M. I., & Subroto, A. (2019). Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).
- Permana, A. Y., & Romadlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada PT. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa Vol. 10 No. 2*, 153-167.
- Kosasi, S. (2013). Analisis Penerapan Enterprise Architecture Dalam Investasi Pengelolaan Teknologi Informasi. *SISFOTENIKA*, 3(1), 1-10.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra-Tech Volume 3, No. 2*, 11-25.
- Siswanto, B. F., & Rosyani, P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Tb Blitar Berbasis User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(1), 7-17.