



## PERANCANGAN APLIKASI PERSEDIAAN BAHAN KUE BERBASIS *WEBSITE* MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPE* PADA DAPUR ALLYSA

Prastiawan<sup>a</sup>, Risah Subariah<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, [praastiaawaan98@gmail.com](mailto:praastiaawaan98@gmail.com), Universitas Pamulang

<sup>b</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, [dosen02695@unpam.ac.id](mailto:dosen02695@unpam.ac.id), Universitas Pamulang

### ABSTRACT

Allysa's Kitchen is a home-based business that operates in the service sector and produces various kinds of cakes ranging from home-made cakes to traditional cakes. Currently, Allysa's Kitchen is still keeping records and reporting supplies of cake ingredients using memos. So that it is vulnerable to loss of data and ineffectiveness of the information carried out. The research based on these problems is the background for designing cake-based material inventory applications *website* which can facilitate data processing with systems that are integrated into *database* so that the recording of the flow of incoming goods, outgoing goods and reports can be operated quickly and accurately. The system development method applied is the method *prototype*. *Prototype* is a system developer's technical method for describing the system to the owner so that he has a clear picture of the system to be built by the developer. Advantages of the method *prototype* compared to other developer methods namely high time efficiency in system development and easier to implement. For designing, use *HTML*, *PHP*, and *Java Scrip* as well as *MySQL* as the database. Testing in this application uses *blackbox testing* and *whitebox testing*. The results of this study are *awebsite* which can make it easier for owners to manage cake ingredients stock and manage reports..

**Keywords:** *Planning, Preparation, Prototype, Website, Whitebox, Blackbox.*

### ABSTRAK

Dapur Allysa merupakan usaha rumahan yang bergerak pada bidang pelayanan dan memproduksi aneka macam kue dimulai dari kue rumahan hingga kue tradisioanal. Saat ini Dapur Allysa masih melakukan pencatatan dan laporan persediaan bahan kue dengan memakai memo. Sehingga rentan akan hilangnya data dan kurang efektifnya informasi yang dilakukan. Penelitian yang didasari permasalahan tersebut menjadi latar belakang perancangan aplikasi persediaan bahan kue berbasis *website* yang dapat memudahkan pengolahan data dengan sistem yang terintegrasi ke *database* supaya pendataan pada barang masuk serta keluar dan laporan bisa dioperasikan dengan cekatan, dan teliti. Metode pengembangan sistem yang diaplikasikan ialah metode *prototype*. *Prototype* merupakan metode tehnik pengembang sistem untuk menggambarkan sistem kepada pemilik agar menyimpan sketsa nyata berdasarkan prosedur yang segera ditingkatkan oleh *developer*. Kelebihan metode *prototype* dibandingkan dengan metode pengembang lainnya yakni efisiensi waktu tinggi dalam pengembangan sistem serta lebih mudah dalam penerapannya. Untuk perancangannya menggunakan *HTML*, *PHP*, dan *Java Scrip* serta *MySQL* sebagai databasenya. Pengujian dalam aplikasi ini menggunakan *blackbox testing* dan *whitebox testing*. Hasil dari penelitian ini yakni sebuah *website* yang dapat memudahkan pemilik dalam mengelola stok bahan kue dan mengelola laporan.

**Kata Kunci:** Perancangan, Persediaan, *Prototype, Website, Whitebox, Blackbox.*

## 1. PENDAHULUAN

Definisi persediaan adalah perlengkapan yang dimiliki suatu usaha yang dijual kembali atau digunakan dalam usaha tersebut. Persediaan juga dipahami sebagai bentuk yang disisihkan untuk dipergunakan atau dijual di kemudian hari. Persediaan meliputi bahan dasar, produk setengah bahan jadi, dan barang bahan jadi. Jadi, persediaan adalah perlengkapan yang tersedia dalam bentuk bahan atau peralatan yang dipakai dalam pembuatan atau pengadaan suatu jasa.

Dapur Allysa merupakan usaha rumahan yang bergerak pada bidang pelayanan. Produk yang dipasarkan berbagai macam dimulai dari kue kering, kue ulang tahun, dan bolu. Umumnya pesanan untuk keperluan acara seperti rapat, pernikahan, ulang tahun, dan acara lainnya. Pada saat pembuatan kue sesekali terjadinya kekurangan persediaan bahan kue, karena pemilik mengelola informasi persediaan bahan kue dengan sarana pendataan memakai memo sehingga mengakibatkan rusak dan hilangnya laporan. Maka dari itu pentingnya pendataan dalam persediaan bahan kue untuk mengatasi terjadinya kelalaian dalam melakukan pembuatan kue. Saat ini masalah yang terjadi di Dapur Allysa belum tersedianya pendataan dalam bentuk *database* dimana pemilik dapat lebih mudah untuk mengecek stok persediaan bahan kue yang bisa di terapkan dalam *website* tanpa harus melihat stok bahan kue melalui memo. Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa terdapat permasalahan, karena kegiatan yang dilakukan dirasa kurang efektif dan efisien [1].

Berlandaskan latar belakang diatas, penulis melakukan penelitian sebagai syarat lulus Sarjana S1 Ilmu Komputer dengan judul “**PERANCANGAN APLIKASI PERSEDIAAN BAHAN KUE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE PADA DAPUR ALLYSA**”. Tujuan penelitian ini yakni dapat membantu pemilik lebih mudah ketika memasukan stok bahan kue, mengecek, dan membuat laporan dalam mengelola informasi yang berkesinambungan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Definisi Perancangan

Perancangan yakni kegiatan merancang sistem baru yang mampu mengatasi masalah yang dihadapi oleh suatu organisasi berdasarkan keputusan penggantian sistem yang kompeten. Biasanya belum ada sistem informasi unggul berdasarkan kebutuhan baru, pertumbuhan organisasi/bisnis, perkembangan teknologi dan pengaruh eksternal yang membutuhkan kegiatan pengembangan sistem informasi baru dalam dinamika organisasi. [2].

### 2.2. Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang mengeksekusi instruksi pengguna dan dimaksudkan untuk mendapatkan hasil yang akurat dan tepat untuk keperluan pembuatan aplikasi. Oleh karena itu, aplikasi adalah perangkat lunak dalam bentuk digital yang bekerja secara independen dari sistem operasi rekayasa fungsional untuk menjalankan perintah pengguna untuk mencapai hasil yang akurat dan tepat. [3].

### 2.3. Definisi Persediaan

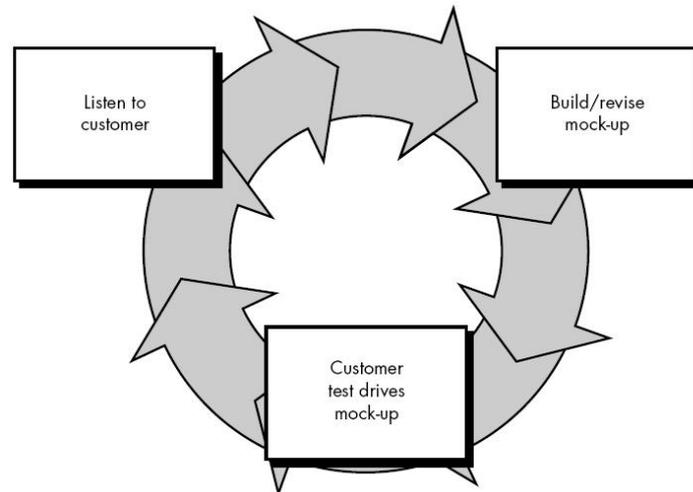
Persediaan adalah sebagai logistik dengan arti sebagai menunjang penyelenggaraan pemerintahan dan logistik dengan arti sebagai sesuatu yang diberikan sebagai bagian dari penyajian umum. Dengan demikian, persediaan merupakan kegiatan mengelola bahan atau barang agar memenuhi permintaan dan tetap stabil. [4].

### 2.4. Definisi Website

*Website* adalah satu set lembaran untuk dipakai dalam memperlihatkan gagasan seperti ungkapan bahasa, visual, ilusi gerakan, campuran bunyi, baik tidak aktif maupun aktif, membentuk urutan struktur yang saling berhubungan. Oleh karena itu, bisa dijelaskan bahwa *website* adalah sebuah aplikasi konten yang menerapkan protokol HTTP (*Hypertext Transferring*), yang membutuhkan *browser* untuk mengaksesnya. [5].

### 2.5. Metode Prototype

*Prototyping* adalah *software* pengembangan aplikasi yang peminatnya banyak digunakan. Metode *prototyping* ini menerima *developer* dan pelanggan untuk bersangkutan satu sama lain selama pengembangan itu dilakukan.

Gambar 1. Metode *Prototype*

Metode *prototype* ialah merupakan metode yang dipakai pada unit aplikasi sistem informasi untuk membantu membuat laporan melalui beberapa tahapan agar nantinya dapat memberikan hasil yang diharapkan. Kelebihan dari metode *prototype* dibandingkan metode lainnya yakni terdapat banyak efisiensi waktu dalam pengembangan sistem serta lebih mudah penerapannya. Namun satu sisi, kekurangan yang ada pada metode *prototype* sistem dapat terhambat jika komunikasi antara pengembang dengan *klien* tidak berjalan dengan efektif. Untuk mengatasi ketidaksesuaian antara *klien* dan pengembang, dibutuhkan Kerjasama antara *klien* dan *developer* tanpa menimpa aspek teknis, dan proses yang diinginkan. Oleh karena itu, *prototype* adalah sistem kemampuan yang dapat memberikan ide bagi *klien* dan *developer*, untuk membuat sistem kinerja dalam wujud yang telah selesai [6].

#### 2.6. Definisi *Flowchart*

*Flowchart* adalah gambaran diagram atau bentuk urutan proses dalam sebuah program yang terhubung antara proses dengan tampilannya, sehingga mengalir pada suatu prosedur yang sudah dirancang. *Flowchart* memerankan peran penting dalam mengacu langkah atau fitur dari rencana pemrograman yang menyertakan banyak orang pada waktu yang berbenturan. Oleh karena itu, *klien flowchart* suatu program lebih memahami dengan singkat, dan kecil kemungkinannya untuk disalahartikan. [7].

#### 2.7. Definisi *UML*

*UML* yaitu biasa dipergunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, menciptakan, dan informasi yang difungsikan sebagai mana perancangan software. Dengan begitu maka diartikan dalam *Unified Modeling Language (UML)* yaitu cara teknik pengembangan sistem dengan sistematis dalam bentuk bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan suatu sistem sebagai alat dokumen, data, dan spesifikasi sistem. [8].

#### 2.8. Definisi *ERD*

*ERD* memodelkan informasi atau skema dalam database. Fungsi *ERD* yakni untuk memperlihatkan bentuk bangun yang relatif kompleks dan jaringan antar data. Eksistensi sistem *Entity Relationship Diagram* sangat penting bagi perusahaan untuk mengelola data mereka. [9].

#### 2.9. Definisi *PHP*

*PHP* adalah interpretasi pemrograman, khususnya proses mengartikan lajur kode sumber menjadi kode mesin yang segera dipahami oleh komputer ketika lajur kode dieksekusi. Dengan demikian, dapat menyimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa scripting yang menghasilkan naskah *HTML* secara dengan cepat masuk kedalam *web server*, naskah *HTML* dapat mewujudkan dalam aplikasi bukan naskah *HTML* yang dihasilkan secara cepat mekamai *source code* juga diketahui sebagai bahasa pemrograman. [10].

### 2.10. Definisi *MySQL*

*MySQL* adalah salah satu golongan database *server* dalam aplikasi *DBMS* yang melakukan fungsi manajemen data untuk membangun aplikasi *web*. Oleh karena itu, bisa disimpulkan sebenarnya *MySQL* merupakan *DBMS* yang cocok untuk pengembangan perangkat lunak. [11].

### 2.11. Definisi *XAMPP*

*XAMPP* adalah bagian *PHP source code* yang disempurnakan oleh komunitas *source code*. Jadi dapat disimpulkan maka *xampp* yaitu alat pengembang paket perangkat lunak *source code* yang menyatukan *server web Apache, MySQL, PHP* dan banyak modul lainnya ke dalam satu bagian aplikasi. [12].

### 2.12. Definisi *Black Box Testing*

*Black box testing* adalah penelitian berbasis spesifikasi. Keaslian bentuk yang diuji hanya dapat diperiksa dari output yang diciptakan dari informasi atau konteks input yang dilakukan untuk tugas yang ada. Oleh karena itu, pengujian *black box* dapat dipahami sebagai pengujian sistem berdasarkan kebutuhan fungsional sederhana yang dilakukan untuk menguji sistem dengan memperhatikan keluaran yang timbul dari masukan yang diterapkan. [13].

### 2.13. Definisi *White Box Testing*

*White box testing* adalah penelitian berbasis aplikasi dengan memeriksa modul sehingga *source code* yang diciptakan dapat diuji dan dianalisis untuk kekeliruan apa pun. Agar modul yang dihasilkan memiliki keluaran yang tidak diinginkan, sehingga akan disusun secara teratur dan diuji ulang *source code* tersebut sampai memenuhi harapan. [14].

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data memakai sejumlah prosedur, diantaranya yaitu :

#### a. Study Literatur

Study Literatur adalah bagian dari karya ilmiah yang mengacu pada penelitian terdahulu, sebagai acuan. Mempelajari dokumen penting untuk memiliki landasan teori yang sesuai dengan topik penelitian. Tujuan dari study literatur adalah untuk menemukan dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk subjek penelitian.

#### b. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan informasi dengan mencermati, secara terus menerus pada suatu tempat pencarian, untuk mendeteksi keadaan yang terjadi atau untuk memperlihatkan eksistensi suatu langkah pencarian yang dilakukan. Penelitian ini melakukan pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap proses pengumpulan data dan pelaporan bahan kue pada Dapur Allysa.

#### c. Wawancara

Wawancara adalah aktivitas pengumpulan informasi yang dilakukan melalui dialog atau percakapan langsung antara dua pihak untuk mendapatkan hasil yang akurat. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara tatap muka dengan pemilik Dapur Allysa untuk mendapatkan data-data yang peneliti butuhkan seperti proses pendataan dan laporan persediaan makanan, bahan-bahan pembuatan kue di Dapur Allysa.

### 3.2. Metode Pengembangan sistem

Pengembangan sistem persediaan bahan kue memakai metode *prototype*, berikut tahapannya yaitu:

#### a. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan Dapur Allysa terkait permasalahan persediaan bahan kue.

#### b. Merancang Prototipe

Dalam tahapan ini peneliti membuat rancangan sementara dalam penyajian kepada Dapur Allysa seperti membuat input dan output.

#### c. Pengkodekan Sistem

Dalam tahapan ini peneliti membuat desain yang telah diartikan ke dalam bahasa pemrograman yang sudah disepakati sebelumnya.

d. Pengujian Sistem

Sebelum perangkat lunak yang dibuat digunakan harus dilakukan pengujian. Dalam pengujian ini peneliti menguji dengan black box dan white box.

e. Evaluasi Sistem

Perancang Dapur Allysa mengecek sistem yang dibuat apakah sudah memenuhi harapan.

f. Penggunaan Sistem

Aplikasi sudah diuji dan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan siap untuk digunakan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Analisa

Analisis adalah suatu bentuk pemecahan sistem informasi yang menyeluruh menjadi kepingan dalam introduksi dan penilaian masalah guna mengusulkan langkah-langkah perbaikan. Ada analisis sistem yang berjalan sebelum desain sistem dilakukan.

##### 4.1.1 Analisa Masalah

Berikut beberapa masalah yang sering terjadi pada Dapur Allysa:

- a. Informasi pendataan barang masuk dan keluar masih menggunakan memo yang dimana sering terjadinya kehilangan catatan memo.
- b. Proses pencarian jumlah dan jenis barang yang menumpuk pada catatan di memo menyebabkan kesulitan dan memakan waktu yang cukup banyak.
- c. Saat melakukan pengolahan data yang menghasilkan laporan dan informasi masih belum mendominasi dengan teratur, sehingga sering terjadinya penumpukan memo.

##### 4.1.2 Analisa Sistem Saat Ini

Analisa prosedur yang dipakai berisi representasi dari skema untuk mengolah informasi persediaan bahan baku. Analisis ini dimaksudkan memastikan bahwa perangkat lunak yang ditingkatkan tidak melampaui ruang lingkup sistem manajemen persediaan bahan baku. Berlandaskan observasi yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa prosiding yang sedang berjalan sebagai berikut :

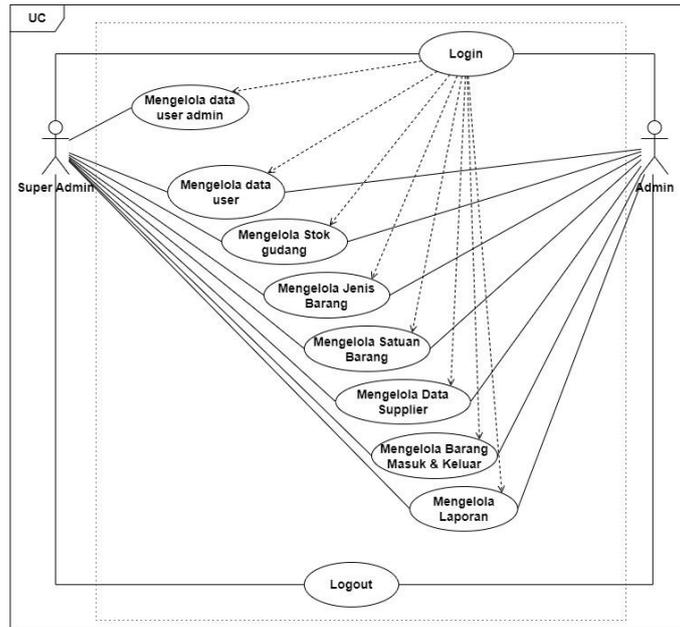
- a. Pemilik mencari supplier bahan baku pembuatan kue.
- b. Pemilik mengecek dan mencatat ke memo barang masuk.
- c. Pemilik mengambil bahan baku yang dibutuhkan saat proses pembuatan kue.
- d. Pemilik memulai proses pembuatan kue.

##### 4.2 Perancangan UML (*Unified Modeling Language*)

Perencanaan UML bertujuan untuk membuat aplikasi persediaan bahan kue yang akan dilakukan. Berikut adalah rencana UML untuk menyiapkan aplikasi bahan kue di bawah ini:

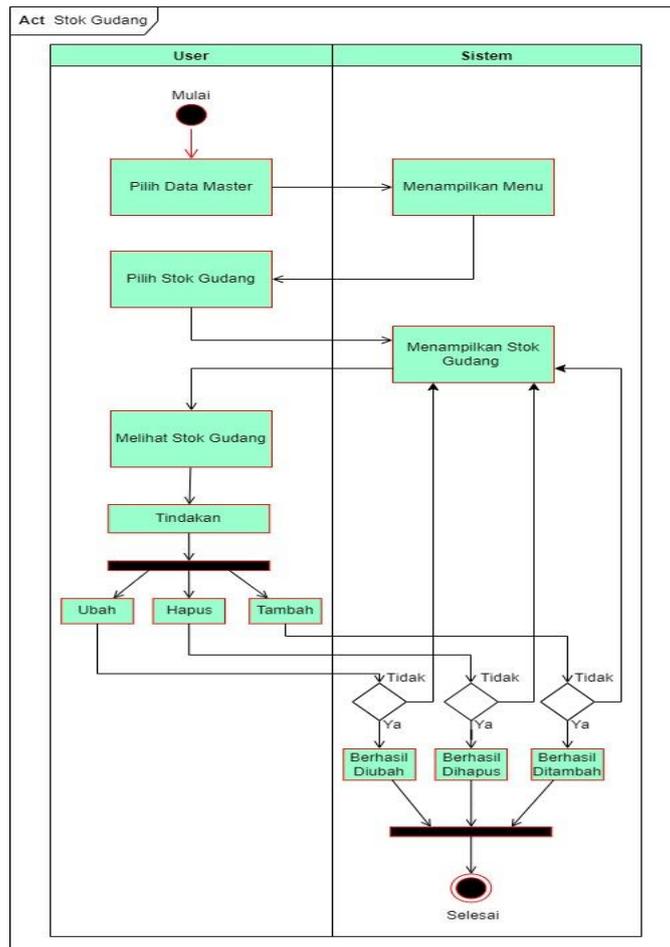
##### 4.2.1 *Use Case Diagram*

Selanjutnya *Use Case Diagram* pada bentuk dibawah berisikan *use case*, aktor dan relasi yang digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja dalam aplikasi persediaan bahan kue.

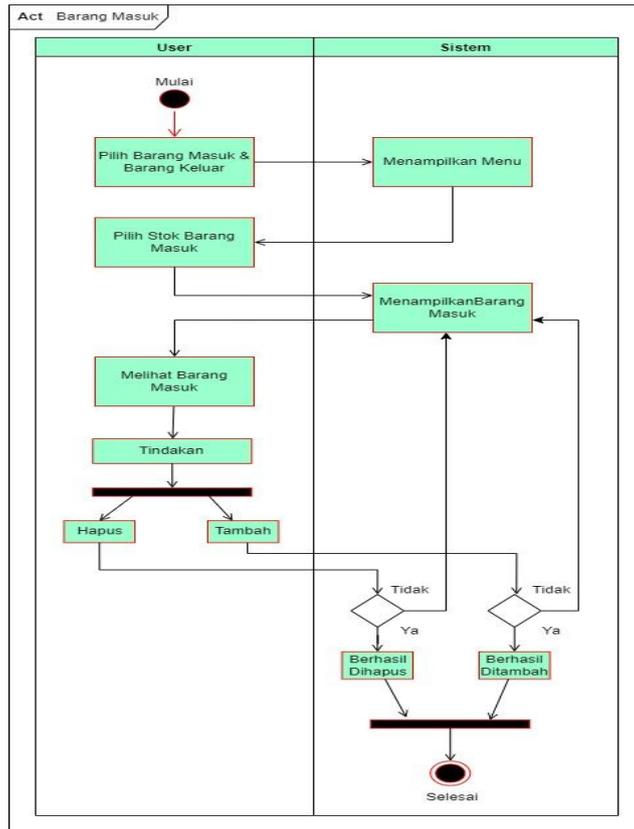


Gambar 2. Use Case Diagram

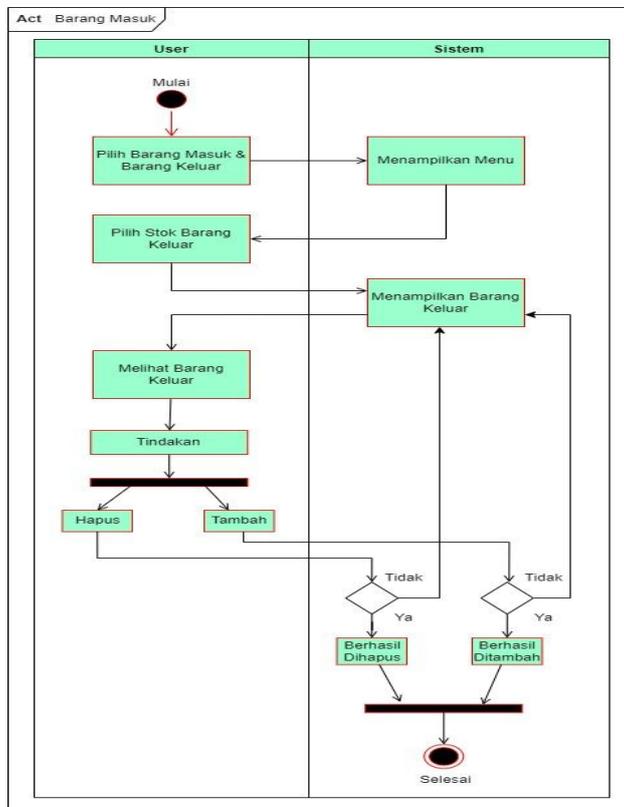
4.2.2 Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Stok Gudang

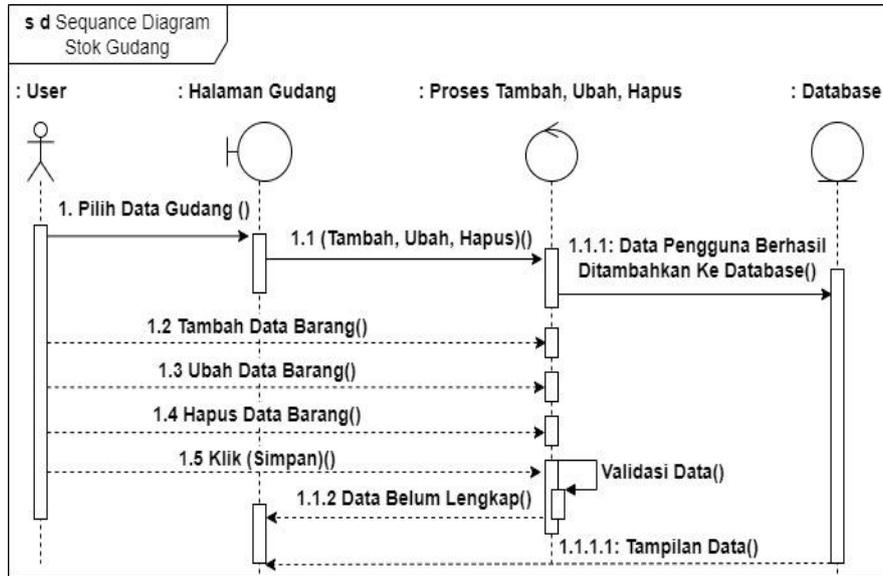


Gambar 4. Activity Diagram Barang Masuk



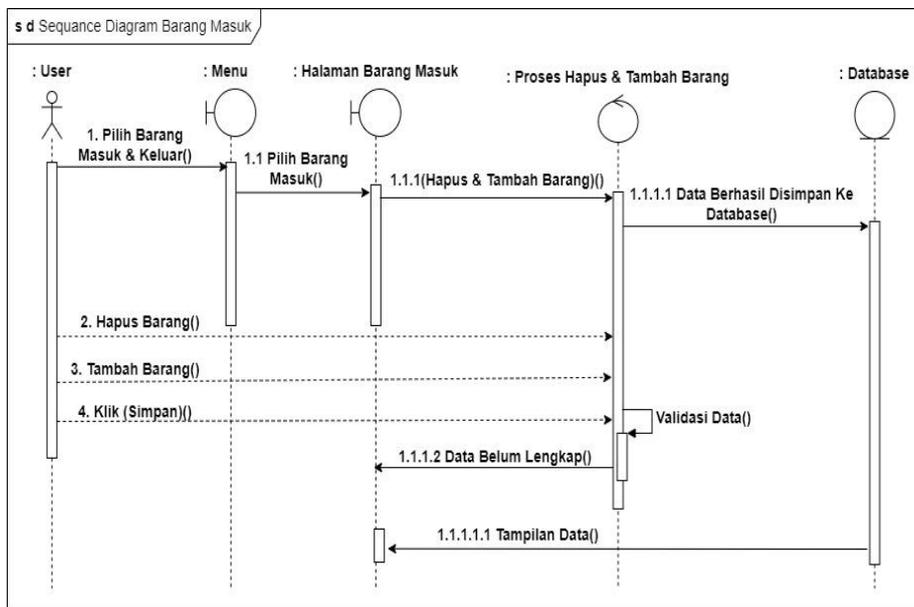
Gambar 5. Activity Diagram Barang Keluar

4.2.3 Sequence Diagram



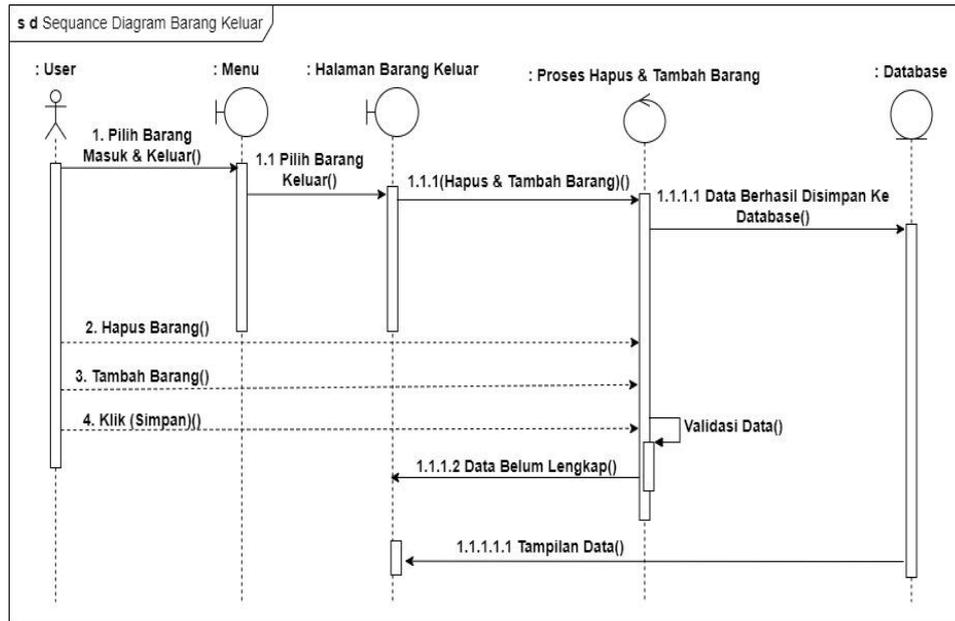
Gambar 6. Sequence Diagram Stok Gudang

Gambar sequence diagram diatas, user ke halaman gudang. Pada halaman gudang, user dapat melakukan tambah, ubah & hapus, jika data berhasil ditambah, ubah & hapus maka sistem akan menampilkan pada halaman gudang, akan tetapi jika data tidak lengkap maka kembali ke form halaman gudang untuk mengisi kembali form yang sudah tersedia.



Gambar 7. Sequence Diagram Barang Masuk

Gambar Sequence Diagram diatas, user ke halaman barang masuk & keluar. Berdasarkan halaman menu berisi dari beberapa halaman diantaranya halaman barang masuk & halaman barang keluar yang dimana user dapat melakukan tambah & hapus data pada masing-masing halaman. Jika data berhasil ditambah & hapus maka sistem akan menampilkan pada masing-masing halaman yang dituju user, namun jika data belum lengkap maka kembali ke form halaman masing-masing yang user tuju untuk mengisi kembali form yang sudah tersedia.

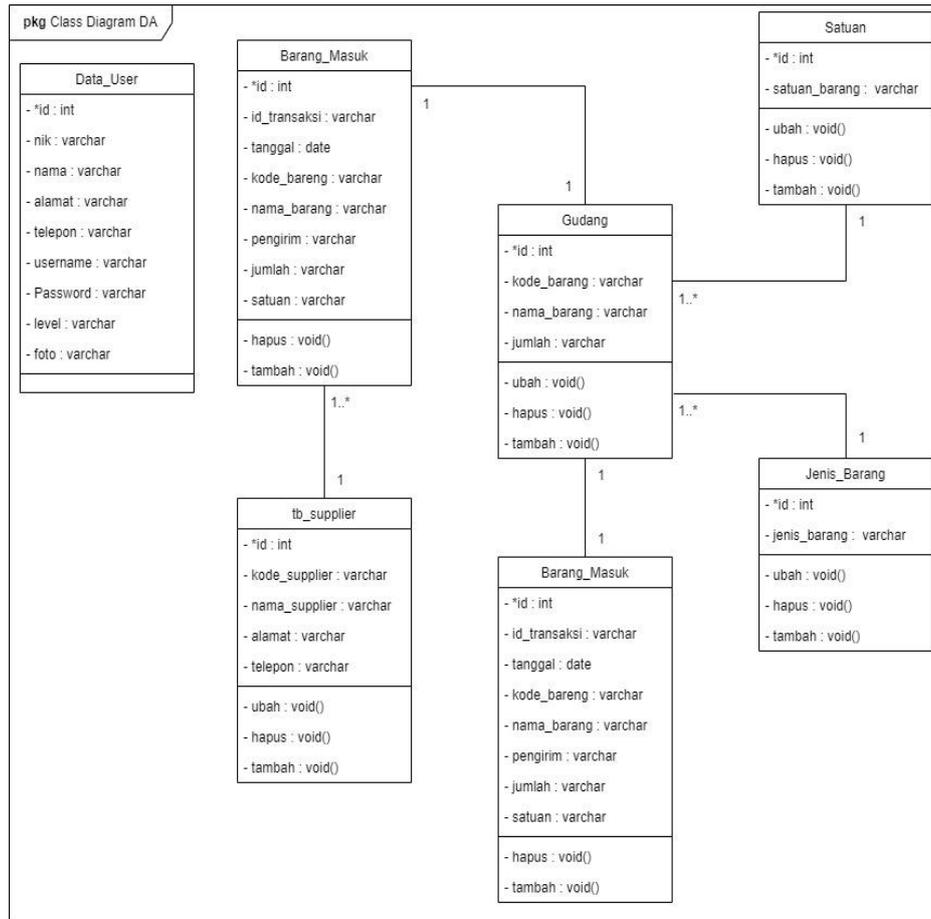


Gambar 8. *Sequence Diagram* Barang Keluar

Gambar Sequence Diagram diatas, user ke halaman barang masuk & keluar. Berlandaskan halaman menu berisi dari beberapa halaman diantaranya halaman barang masuk & halaman barang keluar yang dimana user dapat melakukan tambah & hapus data pada masing-masing halaman. Jika data berhasil ditambah & hapus maka sistem akan menampilkan pada masing-masing halaman yang dituju user, namun jika data belum lengkap maka kembali ke form halaman masing-masing yang user tuju untuk mengisi kembali form yang sudah tersedia.

#### 4.2.4 Class Diagram

Dari penelitian perancangan aplikasi persediaan bahan kue yang sudah dirancang maka dibentuklah class diagram seperti gambar dibawah ini.

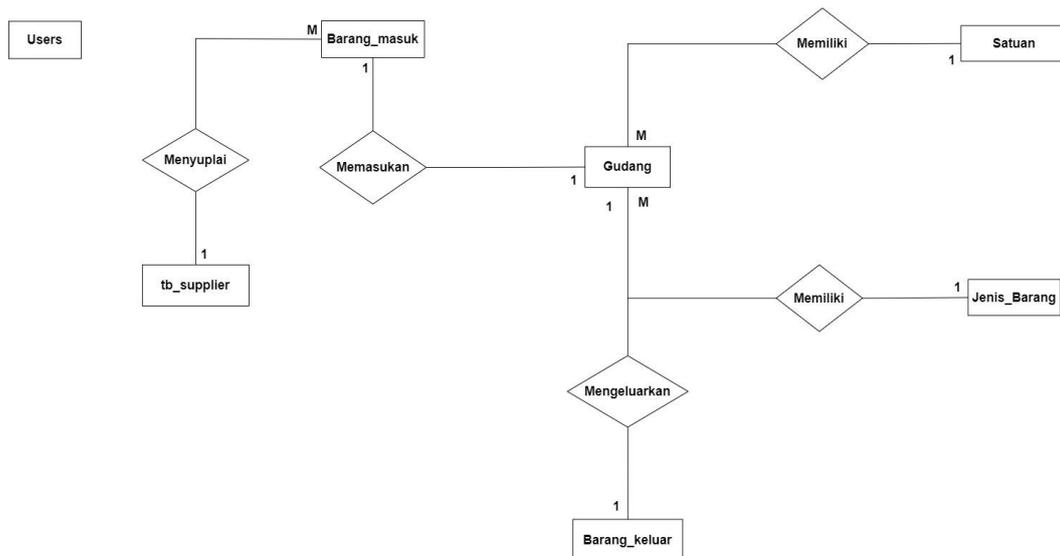


Gambar 9. Class Diagram

4.3 Perancangan Basis Data

4.2.5 Entity Relationship Diagram

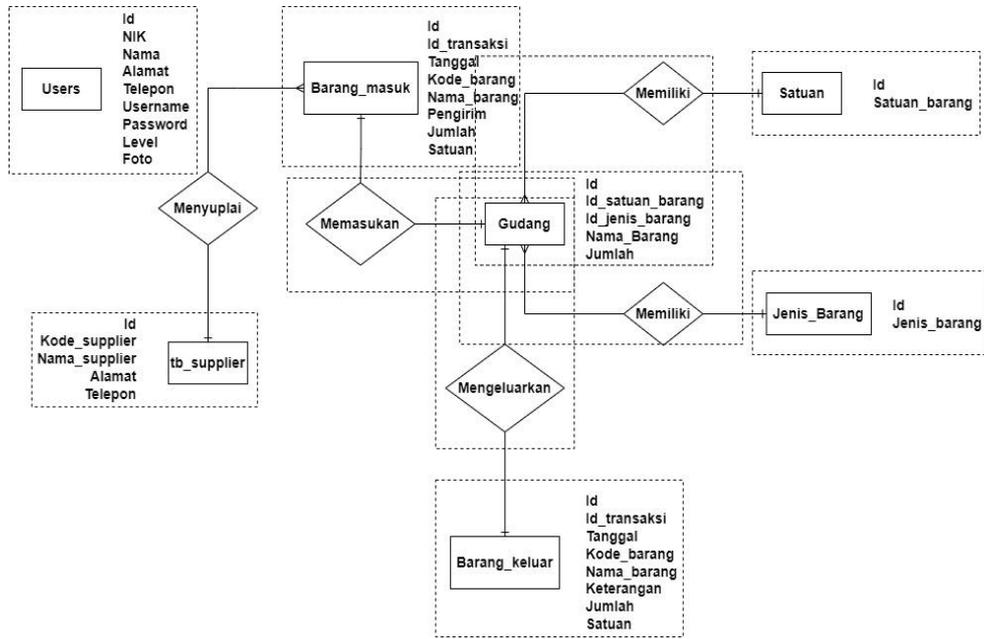
Entity Relationship Diagram pada gambar dibawah akan dijelaskan dalam perancangan basis data dari sistem persediaan bahan kue yang akan dibuat:



Gambar 10. Entity Relationship Diagram

4.2.6 Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)

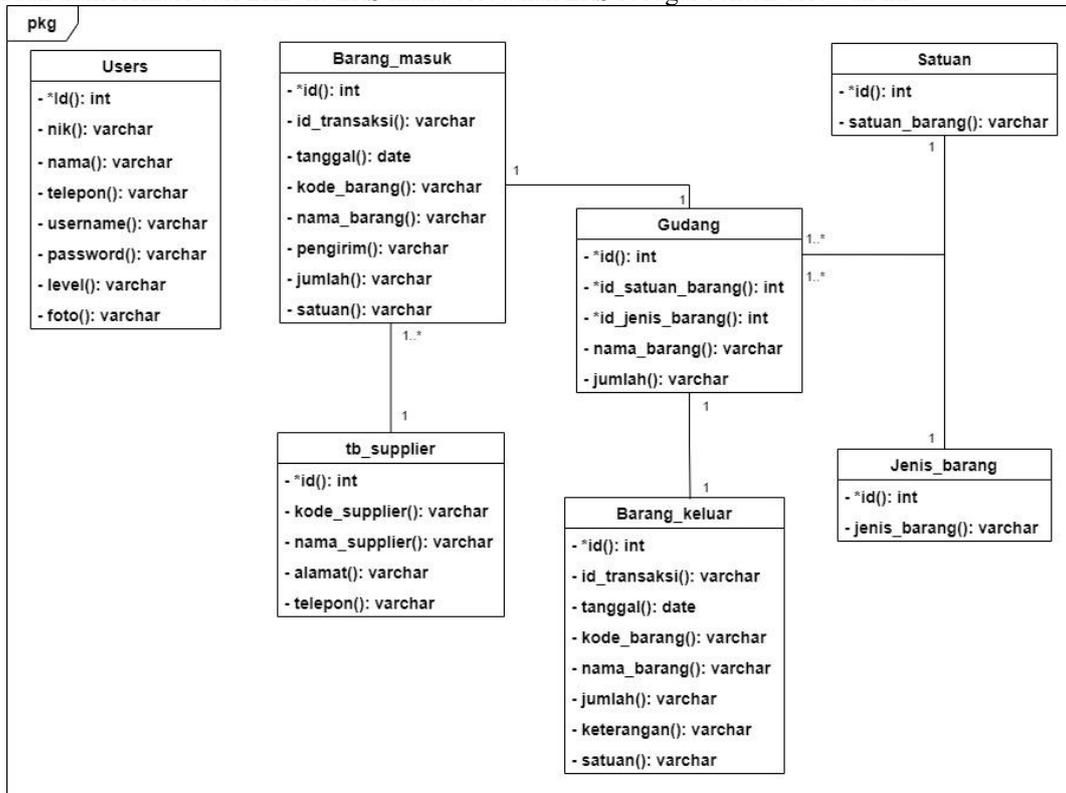
Gambar dibawah ini adalah operasi unuk membentuk informasi awal diagram ERD ke dalam LRS.



Gambar 11. Transformasi ERD ke LRS

4.2.7 Logical Record Structure (LRS)

Sesudah transformasi dari ERD ke LRS maka dibuatkan LRS sebagai bentuk dibawah ini.

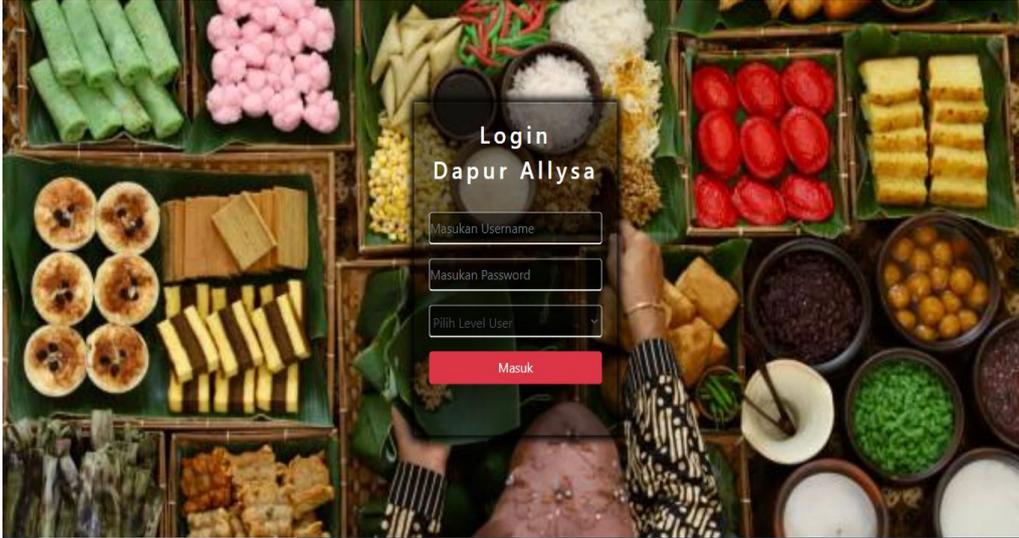


Gambar 12. Logical Record Structure

#### 4.4 Implementasi Antarmuka *Interface*

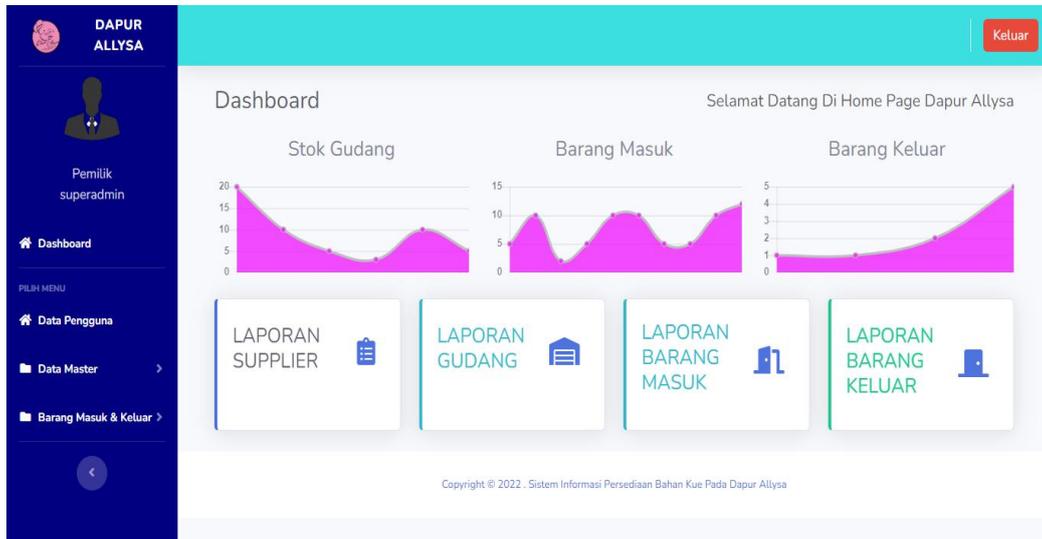
Implementasi Antarmuka Interface ini berisi tampilan perancangan aplikasi persediaan bahan kue pada Dapur Allysa yang sudah dirancang sebelumnya.

##### 4.4.1 Halaman Login



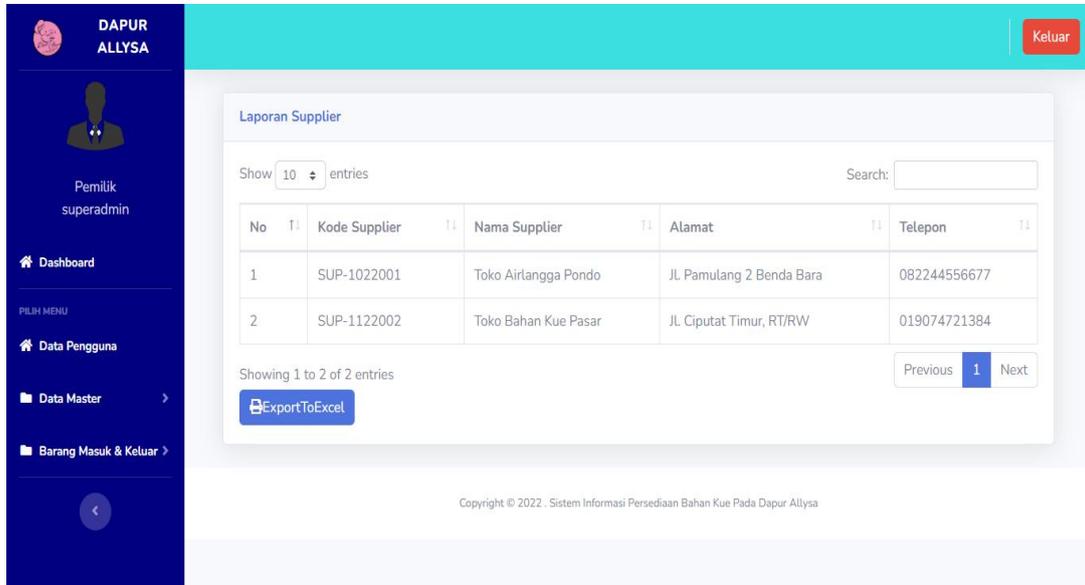
Gambar 13. Tampilan Halaman Login

##### 4.4.2 Halaman Dashboard



Gambar 14. Tampilan *Dashboard*

#### 4.4.3 Halaman Laporan Supplier



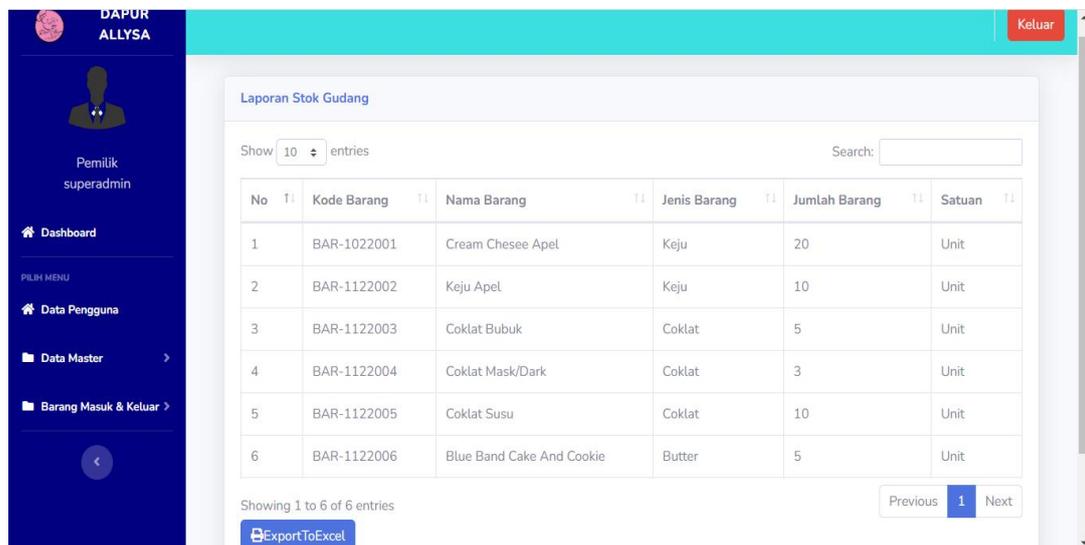
The screenshot displays the 'Laporan Supplier' page. The sidebar on the left contains the user profile 'Pemilik superadmin' and navigation options: Dashboard, Data Pengguna, Data Master, and Barang Masuk & Keluar. The main content area features a table with the following data:

No	Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Telepon
1	SUP-1022001	Toko Airlangga Pondo	Jl. Pamulang 2 Benda Bara	082244556677
2	SUP-1122002	Toko Bahan Kue Pasar	Jl. Ciputat Timur, RT/RW	019074721384

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 2 of 2 entries' and provides an 'ExportToExcel' button. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2022. Sistem Informasi Persediaan Bahan Kue Pada Dapur Allysa'.

Gambar 15. Tampilan Halaman Laporan Supplier

#### 4.4.4 Halaman Laporan Stok gudang



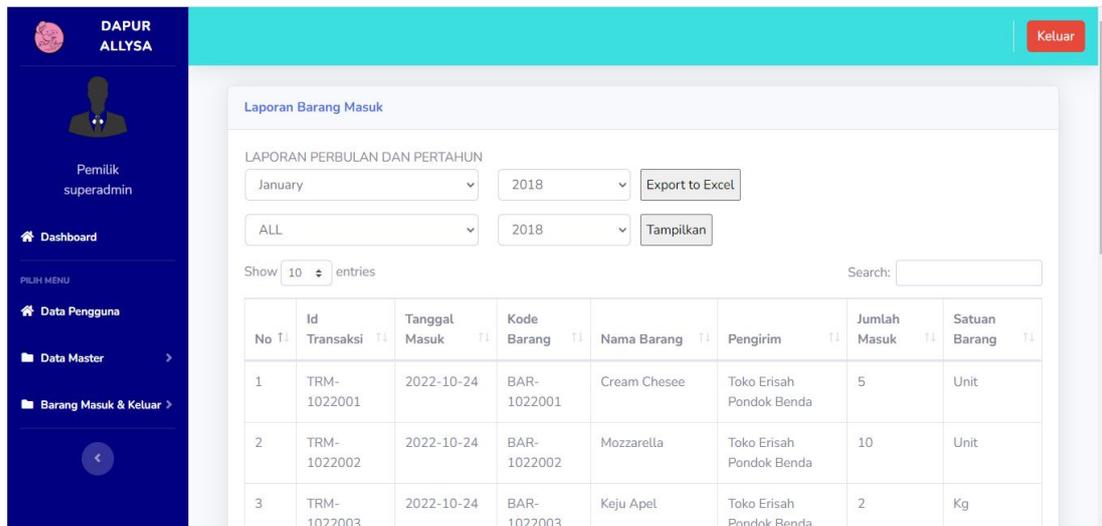
The screenshot displays the 'Laporan Stok Gudang' page. The sidebar on the left is identical to the previous page. The main content area features a table with the following data:

No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Jumlah Barang	Satuan
1	BAR-1022001	Cream Cheseee Apel	Keju	20	Unit
2	BAR-1122002	Keju Apel	Keju	10	Unit
3	BAR-1122003	Coklat Bubuk	Coklat	5	Unit
4	BAR-1122004	Coklat Mask/Dark	Coklat	3	Unit
5	BAR-1122005	Coklat Susu	Coklat	10	Unit
6	BAR-1122006	Blue Band Cake And Cookie	Butter	5	Unit

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 6 of 6 entries' and provides an 'ExportToExcel' button. The footer contains the copyright notice: 'Copyright © 2022. Sistem Informasi Persediaan Bahan Kue Pada Dapur Allysa'.

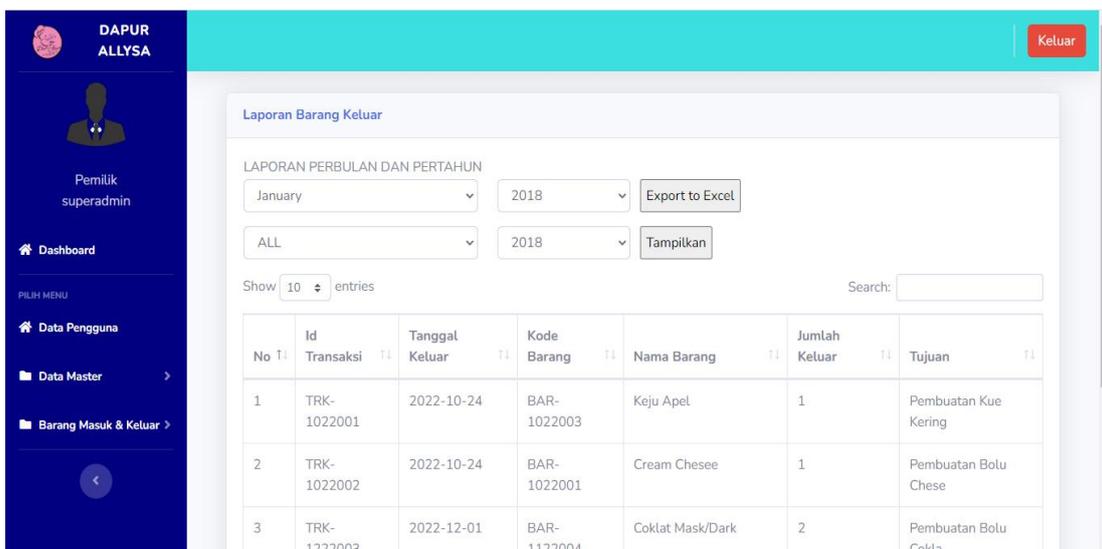
Gambar 16. Tampilan Halaman Laporan Stok Gudang

4.4.5 Halaman Laporan Barang Masuk



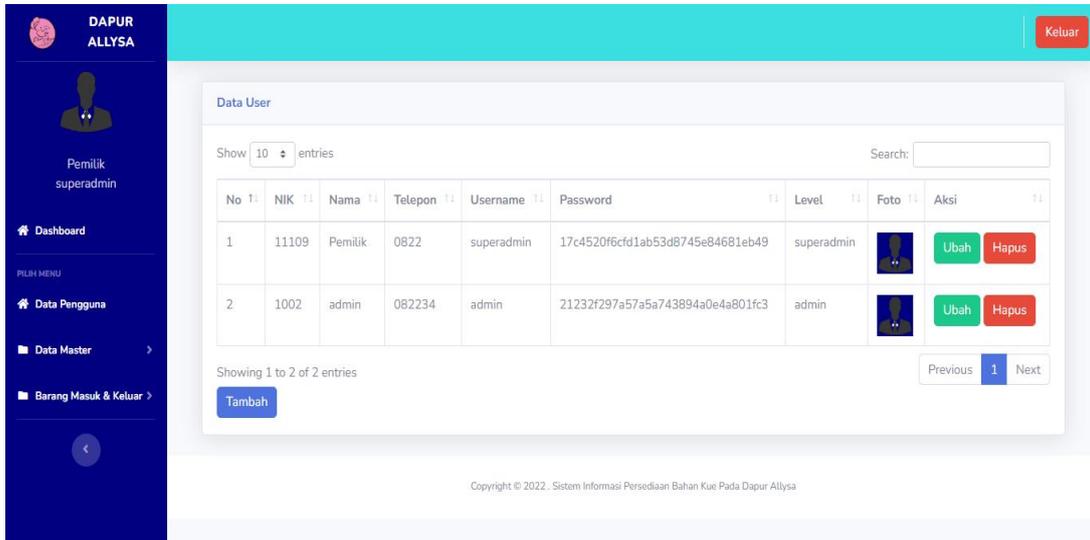
Gambar 17. Tampilan Halaman Laporan Barang Masuk

4.4.6 Halaman Laporan Barang Keluar



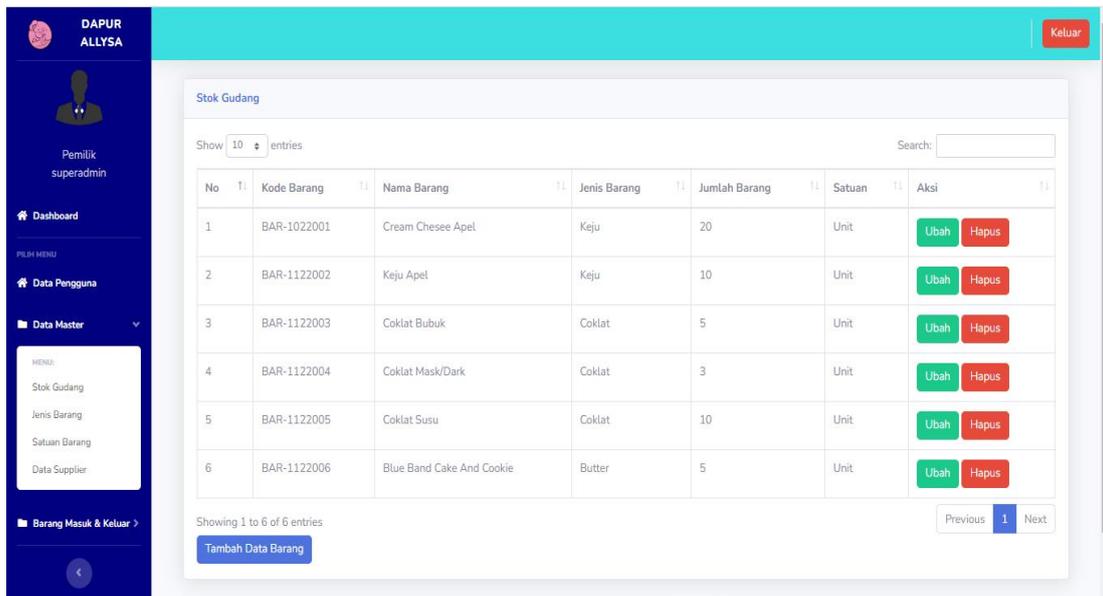
Gambar 18. Tampilan Halamn Laporan Barang Keluar

#### 4.4.7 Menu Data Pengguna



Gambar 19. Tampilan Menu Data Pengguna

#### 4.4.8 Halaman Stok Gudang



Gambar 20. Tampilan Halaman Stok Gudang

#### 4.4.9 Halaman Jenis Barang

The screenshot displays the 'Jenis Barang' management interface. It features a sidebar menu on the left with options like 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Data Master', and 'Barang Masuk & Keluar'. The main content area shows a table with the following data:

No	Jenis Barang	Aksi
1	Keju	Ubah Hapus
2	Coklat	Ubah Hapus
3	Butter	Ubah Hapus

Below the table, there is a 'Tambah Jenis Barang' button and pagination controls showing 'Showing 1 to 3 of 3 entries'.

Gambar 21. Tampilan Halaman Jenis Barang

#### 4.4.10 Halaman Satuan Barang

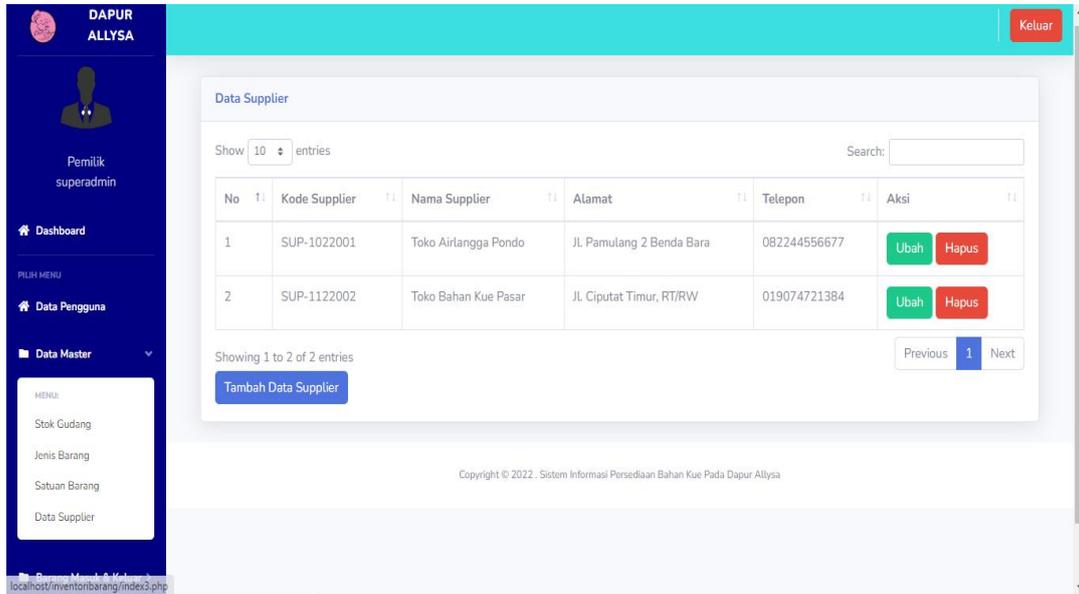
The screenshot displays the 'Satuan Barang' management interface. It features a sidebar menu on the left with options like 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Data Master', and 'Barang Masuk & Keluar'. The main content area shows a table with the following data:

No	Satuan Barang	Aksi
1	Unit	Ubah Hapus
2	PCS	Ubah Hapus
3	Pack	Ubah Hapus
4	Butir	Ubah Hapus

Below the table, there is a 'Tambah Satuan Barang' button and pagination controls showing 'Showing 1 to 4 of 4 entries'.

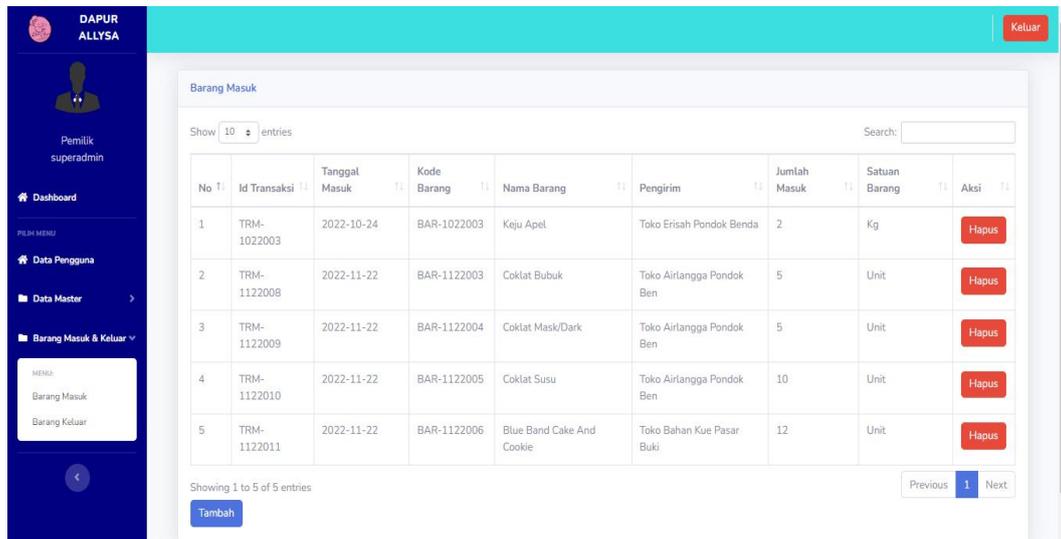
Gambar 22. Tampilan Halaman Satuan Barang

#### 4.4.11 Halaman Data Supplier



Gambar 22. Tampilan Halaman Data Supplier

#### 4.4.12 Halaman Barang Masuk



Gambar 22. Tampilan Halaman Barang Masuk

#### 4.4.13 Halaman Barang Keluar

No	Id Transaksi	Tanggal Keluar	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Keluar	Satuan	Keterangan	Aksi
1	TRK-1022001	2022-10-24	BAR-1022003	Keju Apel	1	Kg	Pembuatan Kue Kering	Hapus
2	TRK-1022002	2022-10-24	BAR-1022001	Cream Chesee	1	Unit	Pembuatan Bolu Chese	Hapus
3	TRK-1222003	2022-12-01	BAR-1122004	Coklat Mask/Dark	2	Unit	Pembuatan Bolu Cokla	Hapus
4	TRK-1222004	2022-12-01	BAR-1122006	Blue Band Cake And Cookie	5	Unit	Pembuatan Donat	Hapus

Gambar 22. Tampilan Halaman Barang Keluar

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berlandaskan hasil observasi, penulis mengemukakan pendapat seperti :

- Perancangan prosedur dari fitur yang tersedia, pemilik bisa memperoleh data yang akurat sesuai kebutuhan.
- Perancangan sistem ini dibangun dengan metode prototype dengan langkah pengembangan dalam perancangan.
- Tujuan dibangun aplikasi ini untuk mengolah data yang menghasilkan laporan dan informasi.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisa, penulis aplikasi persediaan bahan kue masih banyak kekurangan. berikut ini saran dalam pengembangan aplikasi persediaan bahan kue kedepannya:

- Perlu penambahan fitur penjualan, sehingga aplikasi Dapur Allysa dapat melakukan transaksi penjualan produk.
- Perlu adanya interaksi user interface antara admin dengan pelanggan melalui chat saat proses pemesanan produk.
- Perlu menambahkan laporan penjualan dalam bentuk periode waktu bulan atau tahunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mustakim, B., Setiawati, D., & Fariyono. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Stok Data Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus Rani Call). *Journal Informatc Technology And Communication*, 43 - 51.
- [2] Nurkasi, P., & Suparman, P. (2022). Implementasi Metode Prototype Pada Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Website. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 617 - 629.
- [3] Firmansyah, R., & Rachman, R. (2021). Pengembangan Program Aplikasi Inventory Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus PT. Indowira Putra Paint). *Journal Cakrawala Ilmiah*, 461 - 471.
- [4] Kurnia, J. S., & Risyda, F. (2021). Rancang Bangun Penerapan Model Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 223 - 230.

- [5] Yusup, M., Sari, M. M., & Saepudin, A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Laporan Penjualan Heart Snack Pada PT. Flavors Internasional. CERITA, 163 - 171.
- [6] Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. Jurnal SISFOTEK GLOBAL, 137 - 142.
- [7] Sonata, F. & Sari, V.W., (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To Customer (Vol. 8 No. 1). Jurnal Komunika.
- [8] Listiani, A., & Wahyuningsih, S. D. (2019). Analisis Pengelolaan Persediaan Barang Dagang Untuk Mengoptimalkan Laba. Jurnal PETA, 95 - 103.