

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG DI SMP NEGERI 1 TANASITOLO KABUPATEN WAJO

Ihsanulfu'ad Suwandi^{1*}, Zul Rachmat², Wahyuddin S³

¹ Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo,

^{2,3}Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Amika Soppeng

E-mail: ihsanulfu'ad@ung.ac.id^{1*}, zulrachmat@amiklps.ac.id², wahyu@amiklps.ac.id³

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel

Received: 07/01/2023

Revised: 17/02/2023

Accepted: 02/03/2023

Keywords: Goods Inventory;
Information System; Visual Basic.

Kata Kunci: Inventaris Barang;
Sistem Informasi; Visual Basic.

ABSTRACT

SMP N 1 Tanasitolo uses inventory data processing which is still manual, where the recording of goods is still done on paper and data storage media is stored in archives. Supporting employee performance and goods inventory activities requires the application of an inventory information system as a means for the needs of employees within the scope of SMP N 1 Tanasitolo in their activities by looking at the development of information technology and the increasingly complex demands of employees, the development and utilization of information technology is very important. This study aims to design an inventory information system based on Visual Basic 6.0. The system is designed in several parts: recording incoming and outgoing goods, recording inventory data, transferring goods and preparing inventory reports. Using the Visual Basic programming language and MySQL as the database. The system development method uses the waterfall method. Data collection was obtained through observation, interviews and literature studies. The result of the implementation of this inventory information system is that recording inventory data and making inventory reports are easier to do. With this inventory information system, inventory data collection work at SMP Negeri 1 Tanasitolo can be done more quickly and accurately.

ABSTRAK

SMP N 1 Tanasitolo menggunakan pengolahan data inventaris barang yang masih bersifat manual, dimana pencatatan barang masih dilakukan pada kertas dan media penyimpanan data disimpan pada arsip. Menunjang kinerja pegawai dan kegiatan inventarisasi barang memerlukan aplikasi sistem informasi inventaris barang sebagai sarana untuk keperluan pegawai dilingkup SMP N 1 Tanasitolo dalam aktifitasnya dengan melihat perkembangan teknologi informasi dan tuntutan pegawai yang semakin kompleks, maka pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi sangat penting. Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi inventaris barang berbasis *visual basic 6.0*. Sistem dirancang beberapa bagian: pencatatan barang

masuk dan keluar, pencatatan data tempat inventaris, mutasi barang serta pembuatan laporan barang inventaris. Menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic* dan *MySQL* sebagai *database*. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Pengumpulan data diperoleh melalui metode observasi, wawancara dan studi literatur. Hasil implementasi dari sistem informasi inventaris ini adalah pencatatan data inventaris serta pembuatan laporan inventaris lebih mudah untuk dilakukan. Adanya sistem informasi inventaris barang ini, pekerjaan pendataan inventaris barang pada SMP Negeri 1 Tanasitolo sudah dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh suatu instansi pendidikan sekolah negeri maupun sekolah swasta, maka manusia dituntut dapat berpikir dan bertindak lebih cepat dan tepat namun tentu saja hal tersebut dapat dicapai apabila ditunjang dengan alat yang dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Salah satu bidang yang berkembang pada hal ini adalah pemanfaatan sistem informasi.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanasitolo merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di Kabupaten Wajo, tepatnya di Jalan Andi Pawellangi No. 124 Baru Tancung Kecamatan Tanasitolo. Sekolah didirikan pada tahun 1965 oleh pemerintah setempat. Sejak tahun 1965 sampai sekarang sistem inventaris barang dilakukan secara manual. Salah satu kendala dalam hal pengolahan data inventaris barang adalah kesulitan dalam hal proses pencatatan barang yang dilakukan secara manual sehingga memerlukan waktu yang lama untuk proses penulisan dengan tangan pada buku inventaris barang.

Persediaan barang pada SMP Negeri 1 Tanasitolo sangat memerlukan adanya aplikasi komputer yang bertujuan memperlancar kegiatan-kegiatan administrasi dalam pengolahan data barang pada bagian staf inventaris barang. Akibat dari kemajuan teknologi terutama pada dunia informatika dan semakin banyaknya bermunculan perangkat-perangkat lunak diciptakan guna mengatasi permasalahan informasi. Dari penjelasan diatas dapat diambil suatu masalah "Bagaimana Merancang Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Visual Basic 6.0 Pada SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo?". Tujuan dari penulisan ini adalah merancang sistem informasi inventaris barang di SMP Negeri 1 Tanasitolo, yang mempermudah pihak sekolah dalam proses inventarisasi barang.

TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan merupakan tahapan awal dalam merancang suatu sistem dimana pada tahap ini berisi perencanaan, penggambaran dan pembuatan sketsa (Handayani et al., 2022). Perancangan adalah penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Singgri & Alparizi, 2022). Lebih detail dari pernyataan tersebut sistem merupakan seperangkat elemen yang saling bergantung yang bersama-sama mencapai tujuan tertentu dalam proses yang teratur yang dapat mendukung sistem yang lebih besar dan saling memiliki ketergantungan untuk mencapai tujuan tertentu serta informasi adalah data yang telah diproses dengan suatu cara untuk memberikan arti dan memperbaiki pengambilan keputusan.

Pengembangan sistem informasi biasanya diawali dengan proses analisis untuk menemukan kebutuhan dalam pengembangan sistem. Namun, proses pengumpulan persyaratan sistem tidak selalu menjadi bagian dari proses analisis, karena permasalahan dalam pengembangan sistem sering ditemukan setelah proses analisis dilakukan. Dibutuhkan cara yang lebih cepat dan fleksibel dalam menanggapi kebutuhan yang berubah (Firdaus et al., 2023).

Secara umum ada empat sistem dasar yang dikenal dalam pengarsipan sebagai berikut: (1) Sistem alfabetis yaitu sistem pengarsipan berdasarkan alfabet atau abjad. (2) Sistem subjek yaitu sistem pengarsipan berdasarkan pokok permasalahan. (3) Sistem penomoran yaitu sistem pengarsipan berdasarkan nomor dan angka. (4) Sistem geografis yaitu sistem pengarsipan berdasarkan pada wilayah geografis (Suprayitno, 2022). Standar sarana dan

prasarana pendidikan tinggi merupakan salah satu dari delapan standar pendidikan yang harus disiapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) berdasarkan amanat yang dituangkan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Standar sarana dan prasarana ini disusun untuk lingkup pendidikan vokasi yang diselenggarakan oleh akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Dalam pengembangan aplikasi, *Visual Basic* menggunakan pendekatan *Visual* untuk merancang user interface dalam bentuk form, sedangkan untuk kodingnya menggunakan dialek bahasa *Basic* yang cenderung mudah dipelajari. *Visual Basic* telah menjadi tools yang terkenal bagi para pemula maupun para *developer*.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Beberapa paket yang telah disediakan adalah (1) Apache (2) MySQL (3) Hypertext Preprocessor (PHP) (4) Filezilla, dan PHP MyAdmin (Rachmat, 2022).

MySQL merupakan *database* yang digunakan oleh situs-situs terkemuka di Indonesia untuk menyimpan data. Software database MySQL kini dilepas sebagai manajemen database yang open source sebelumnya merupakan software database yang shareware. Shareware ini merupakan suatu software yang dapat didistribusikan secara bebas untuk keperluan/penggunaan secara pribadi, tetapi jika digunakan secara komersial maka pemakai harus mempunyai lisensi dari pembuatnya. (Khair, 2022)

Black Box digunakan sebagai sistem pengujian. Pengujian *Black Box* bertujuan untuk menguji perangkat terhadap spesifikasi fungsional tanpa menguji desain kode program. Tujuan dari pengujian ini juga adalah untuk memverifikasi bahwa fungsionalitas dan keluaran dapat berfungsi sebagaimana mestinya (Safitri et al., 2022). Metode *Blackbox Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan, Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini yaitu menentukan kebutuhan data apa saja yang diperlukan dengan melakukan pengumpulan data pada tempat penelitian yaitu :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan staf bagian inventaris dan kepala sekolah yang berada ditempat untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan.

2. Observasi (Pengamatan)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di SMP Negeri 1 Tanasitolo, sehingga penulis bisa mendapatkan informasi yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan penyusunan Tugas Akhir.

3. Studi Literatur

Pengambilan data-data dan mengkaji buku, artikel atau jurnal berupa bahan referensi serta informasi-informasi dari situs internet yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak waterfall. Dasar pertimbangan penulis memilih metode ini adalah pembangunan sistem informasi dapat dikerjakan secara teratur karena semua tahap harus diselesaikan terlebih dahulu, setelah itu mengecek kesalahan dan memperbaikinya.

Berikut penjelasan tahap-tahap metode *waterfall* dalam penelitian ini:

1. Analisis

Pada langkah ini penulis melakukan analisa terhadap kebutuhan sistem, diawali dengan menganalisa kebutuhan pengguna dari staf bagian inventaris barang, setelah itu menganalisa kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan untuk tahap pembuatan sistem informasi inventaris barang di SMP Negeri 1 Tanasitolo dan perangkat keras. Hasil analisa yang baik akan didapatkan jika melakukan pengumpulan data terlebih dahulu. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa dilakukan dengan cara observasi dan wawancara.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan selanjutnya melanjutkan ke tahapan *design*, *design* yang dilakukan dengan mendesain database, mendesain tampilan antarmuka pengguna, dan desain alur dari yang akan dirancang. *Tools* yang digunakan pada tahap ini adalah StarUML dan MySQL Database.

3. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan penerjemahan desain yang sudah dibuat kedalam sebuah kode-kode program dengan menggunakan bahasa

pemrograman. Tools yang digunakan yaitu Visual Basic dan XAMPP.

4. Testing

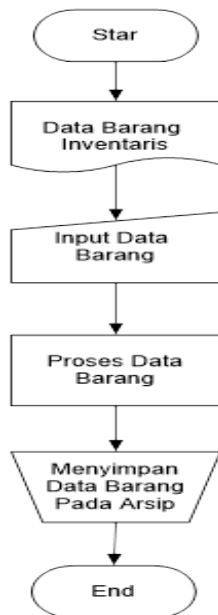
Setelah penulisan kode program selesai, maka penulis akan melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Pada langkah pengujian program ini, penulis akan melakukan pengujian dengan menggunakan metode pengujian Black Box. Dengan pengujian Black-box memungkinkan pengujian perangkat lunak untuk melakukan serangkaian pengujian berdasarkan masukan (input) sesuai dengan kondisi tertentu yang akan mengerjakan tugas-tugas dari keseluruhan kebutuhan fungsi sebuah program.

5. Maintenance

Pada langkah ini dilakukan perawatan terhadap sistem agar dapat terus digunakan. Namun pada tahap ini tidak dilakukan.

C. Sistem yang Berjalan

SMP Negeri 1 Tanasitolo masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi. Mulai pengelolaan data inventaris barang dan proses penyimpanan yang masih disimpan pada arsip. Adapun gambaran sistem yang berjalan dapat dilihat pada Gambar di bawah :

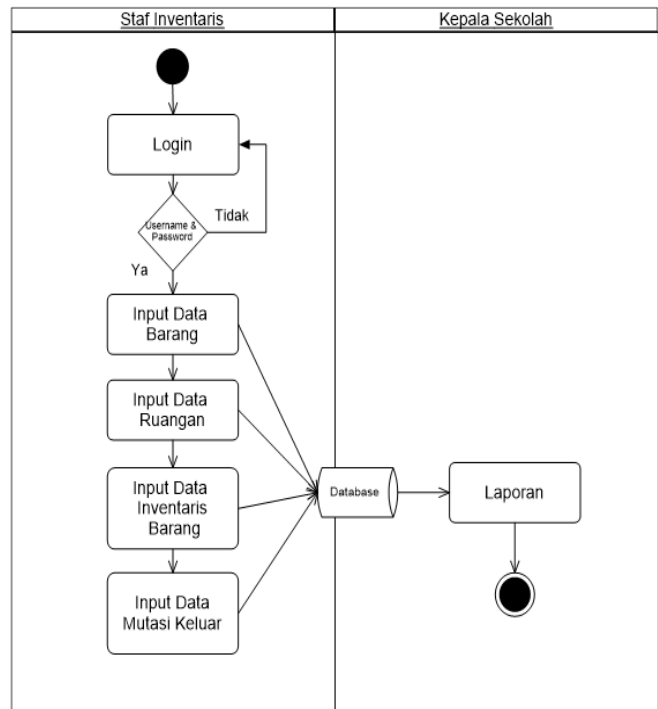


Gambar 1. Sistem yang Berjalan

D. Sistem yang Diusulkan

Adapun sistem yang diusulkan penulis adalah staf inventaris barang *login* ke aplikasi menggunakan *Username & Password* yang telah dibuat kemudian menginput data barang, data ruangan, data inventaris barang dan mutasi keluar yang akan tersimpan di *database* dan membuat laporan data inventaris barang untuk di laporkan di Kepala Sekolah. Adapun

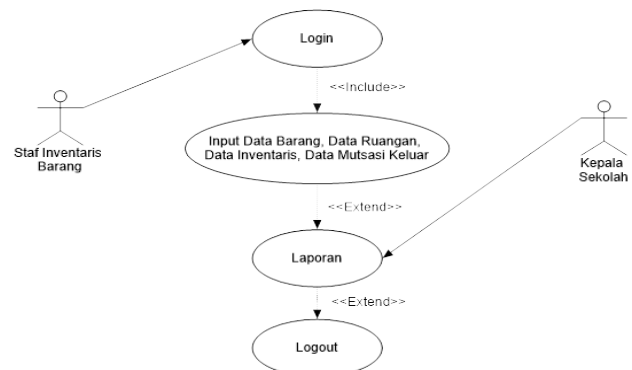
gambaran yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar di bawah :



Gambar 2. Sistem yang Diusulkan

E. Rancangan Sistem Secara Umum

Adapun rancangan sistem secara umum digambarkan dengan use case diagram yang bertujuan menggambarkan perancangan sistem informasi inventaris barang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Rancangan Sistem Secara Umum

Diagram use case pada gambar 3.5, menjelaskan bahwa Staf bagian inventaris barang harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat mengelola pendataan inventaris barang. Sedangkan Kepala Sekolah hanya menerima laporan inventaris barang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

1. Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi secara umum digambarkan dengan *Use Case Diagram* yang dapat dilihat pada gambar 3.5.

a. Deskripsi Aktor

Berikut adalah deskripsi Aktor dalam aplikasi yang akan dirancang :

Tabel 1. Deskripsi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Staf Inventaris Barang	Aktor ini berfungsi untuk mengelola data barang, data barang ruangan, data mutasi barang dan melaporkan data inventaris barang.
2.	Kepala Sekolah	Aktor ini hanya dapat menerima hasil laporan inventaris barang.

b. Deskripsi Use Case

Berikut adalah deskripsi *Use Case* dalam aplikasi yang akan dirancang :

Tabel 2. Deskripsi Use Case

No.	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Merupakan proses masuk admin dengan memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
2.	Input	Merupakan proses penginputan data barang baik data barang ruangan, kondisi barang dan data mutasi barang.
3.	Laporan	Merupakan <i>Output</i> / keluaran dari aplikasi sistem informasi inventaris barang.
4.	Logout	Merupakan proses keluar dari sistem.

c. Rancangan Database

Proses awal untuk menentukan dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung rancangan suatu sistem, agar terciptanya pemrosesan data yang lebih efisien. Adapun rancangan database sistem informasi inventaris barang sebagai berikut :

1. Tabel Barang

Tabel barang terdiri dari sembilan *field* yaitu Kode Barang, Nama Barang, Jenis Barang, Merek, Tahun, Jumlah, Keterangan, Sumber Dana, dan Tanggal Terima. Tabel barang ini dapat dilihat pada gambar 4.

Name	Type	N...	Default	Extras	C..
Keys (1)					
Primary Key	KodeBarang			unique	
Fields (9)					
KodeBarang	int(11)	No	<auto_increment>		
NamaBarang	varchar(255)	Yes	<NULL>		
JenisBarang	varchar(11)	Yes	<NULL>		
Merek	varchar(255)	Yes	<NULL>		
Tahun	varchar(255)	Yes	<NULL>		
Jumlah	int(11)	Yes	<NULL>		
Keterangan	varchar(255)	Yes	<NULL>		
SumberDana	varchar(255)	Yes	<NULL>		
TanggalTerima	varchar(255)	Yes	<NULL>		

Gambar 4. Tabel Barang

2. Tabel Ruangan

Tabel ruangan terdiri dari tiga *field* yaitu Kode Ruangan, Nama Ruangan dan Keterangan. Tabel ruangan ini dapat dilihat pada gambar 5.

Name	Type	N...	Default	Extras	C..
Keys (1)					
Primary Key	KodeRuangan			unique	
Fields (3)					
KodeRuangan	varchar(11)	No			
NamaRuangan	varchar(255)	Yes	<NULL>		
Keterangan	varchar(255)	Yes	<NULL>		

Gambar 5. Tabel Ruangan

3. Tabel Inventori

Tabel inventori terdiri dari empat *field* yaitu Kode Inventaris, Kode Barang, Kode Ruangan dan Keterangan. Tabel inventori merupakan tabel transaksi dengan tabel barang dan tabel ruangan. Tabel inventori ini dapat dilihat pada gambar 6.

Name	Type	N...	Default	Extras	C..
Keys (1)					
Primary Key	KodeInventaris			unique	
Fields (4)					
KodeInventaris	int(11)	No	<auto_increment>		
KodeBarang	int(11)	Yes	<NULL>		
KodeRuangan	int(11)	Yes	<NULL>		
Keterangan	varchar(255)	Yes	<NULL>		

Gambar 6. Tabel Inventori

4. Tabel Mutasi Keluar

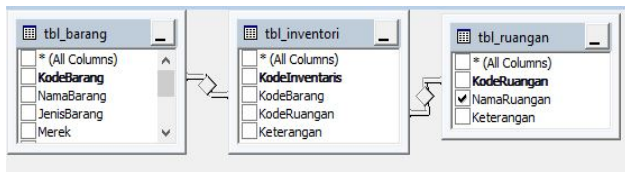
Tabel mutasi keluar terdiri dari empat *field* yaitu Kode Mutasi, Nama Tanggal, Kode Inventaris, Jumlah dan Keterangan. Tabel mutasi keluar ini dapat dilihat pada gambar 7.

Name	Type	N...	Default	Extras	C..
Keys (1)					
Primary Key	KodeMutasi			unique	
Fields (5)					
KodeMutasi	int(11)	No	0		
Tanggal	varchar(255)	Yes	<NULL>		
KodeInventaris	varchar(255)	Yes	<NULL>		
Jumlah	int(11)	Yes	<NULL>		
Keterangan	varchar(255)	Yes	<NULL>		

Gambar 7. Tabel Mutasi keluar

5. Relasi Tabel

Relasi pada tabel merupakan relasi atau hubungan antar tabel yang satu dengan yang lain pada database. Pada sebuah *database*, relasi dihubungkan melalui kolom *foreign key* pada tabel pertama dengan *primary key* tabel kedua. Tabel relasi perancangan *database* sistem informasi inventaris barang dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Relasi Tabel

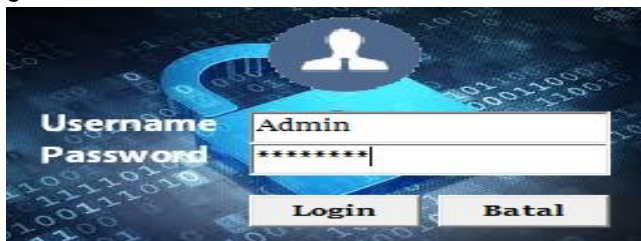
B. Hasil

1. Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi merupakan tampilan yang ada di dalam Sistem Informasi Inventaris Barang SMP Negeri 1 Tanasitolo. Adapun tampilan sistem adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman Login

User melakukan *Login* dengan *Username* dan *Password*. Apabila *Username* dan *Password* yang dimasukkan benar maka akan muncul tampilan menu utama, jika salah maka akan muncul pesan “*Username/Password Salah !!!*”. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 9. Tampilan Halaman Login

b. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama yang terdapat pada program, terdapat beberapa menu yang memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing. Klik menu barang untuk menginput data barang. Klik menu ruangan untuk menginput data ruangan. Klik menu inventaris untuk melakukan transaksi inventarisasi barang. Klik menu mutasi barang untuk menginput data barang yang keluar. Klik menu laporan untuk menampilkan laporan data inventaris barang. Klik menu logout untuk jika ingin keluar dari aplikasi. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 10. Halaman Awal

c. Tampilan Menu Barang

Setelah mengklik menu barang akan tampil form input data barang sebagai berikut:

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	MERK
5	PROYEKTOR	ELEKTRONIK	CANON
4	CANGKUL	PERKAKAS	COOK BRAND
5	LAPTOP	ELEKTRONIK	ACER

Gambar 11. Tampilan Data Barang

Silahkan *input* data pada setiap objek yang ada *form* kemudian klik tombol simpan. Jika untuk mengedit data silahkan isi objek yang ingin dikoreksi kemudian lakukan pengeditan dengan cara klik pada tombol ubah. Untuk menghapus data barang silahkan klik tombol hapus, untuk menghapus data dari database. Selanjutnya membatalkan penginputan data silahkan klik tombol batal. Untuk pencarian data silahkan isi *textbox* pencarian kemudian tekan tombol OK. Dan untuk keluar dari *form* ini klik tombol keluar.

d. Tampilan Menu Data Ruangan

Setelah mengklik menu ruangan akan tampil form input data ruangan sebagai berikut:

KODE RUANGAN	NAMA RUANGAN	KETERANGAN
R-001	RUANG KEPALA SEKOLAH	BAIK
R-002	TATA USAHA	BAIK
R-003	KELAS VII A	BAIK
R-004	LAB. KOMPUTER	BAIK
R-005	RUANG GURU	BAIK

Gambar 12. Menu Data Ruangan

Silahkan *input* data pada setiap objek yang ada *form* kemudian klik tombol simpan. Jika untuk mengedit data silahkan isi objek yang ingin dikoreksi kemudian lakukan pengeditan dengan cara klik pada tombol ubah. Untuk menghapus data ruangan silahkan klik tombol hapus, untuk menghapus data dari database. Selanjutnya membatalkan penginputan data silahkan klik tombol batal. Untuk pencarian data silahkan isi *textbox* pencarian kemudian tekan tombol OK. Dan untuk keluar dari *form* ini klik tombol keluar.

e. Tampilan Menu Inventaris

Setelah mengklik menu inventaris akan tampil form input data inventaris sebagai berikut:

Gambar 13. Tampilan Menu Inventaris

Silahkan *input* data pada setiap objek yang ada form kemudian klik tombol simpan. Jika untuk mengedit data silahkan isi objek yang ingin dikoreksi kemudian lakukan pengeditan dengan cara klik pada tombol ubah. Untuk menghapus data inventaris silahkan klik tombol hapus, untuk menghapus data dari database. Selanjutnya membatalkan penginputan data silahkan klik tombol batal.

Untuk pencarian data silahkan isi *textbox* pencarian kemudian tekan tombol OK. Dan untuk keluar dari form ini klik tombol keluar.

f. Tampilan Menu Mutasi Barang

Pada form mutasi Keluar operator dapat menambah, menghapus, membatalkan data ruangan yang di input dan mencari data. Tampilan data ruangan dapat dilihat pada Gambar 4.10.

Gambar 14. Tampilan Menu Mutasi Barang

Silahkan input data pada setiap objek yang ada form kemudian klik tombol simpan. Untuk menghapus data mutasi barang keluar silahkan klik tombol hapus, untuk menghapus data dari database. Selanjutnya membatalkan penginputan data silahkan klik tombol batal. Untuk pencarian data silahkan isi *textbox* pencarian kemudian tekan tombol OK. Dan untuk keluar dari form ini klik tombol keluar.

g. Output Sistem

Menu laporan pada dasarnya berisi tentang detail informasi yang dibutuhkan oleh staf sebagai bahan pelaporan dan evaluasi. Informasi maupun data di dalamnya dapat dilihat dan dicetak sebagai alat bukti yang sah dan pelaporan yang valid sesuai pada Gambar di bawah ini :

Gambar 15. Output Sistem (Laporan)

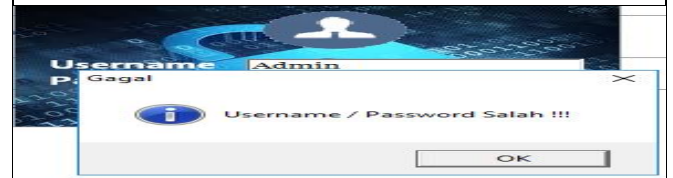
2. Pengujian

Dalam pengujian ini penulis menggunakan metode blackbox yaitu tahap pengujian program terhadap kesesuaian dengan kebutuhan sistem diantaranya:

Tabel 3. Tidak dapat login jika salah satu inputan tidak sesuai

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Login	Tidak dapat login jika salah satu inputannya tidak sesuai	Login Gagal Masukkan username dan password yang sesuai	Sesuai

Screen Shoot



Tabel 4. Login menggunakan username dan password sesuai

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Halaman Utama	Dapat mengakses menu-menu pada halaman utama sesuai	Setelah memasukkan username dan password sebagai admin dengan benar dan melakukan login halaman utama dengan menyanya bisa diakses	Sesuai



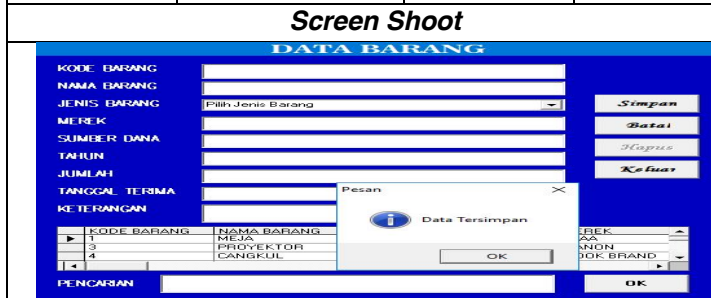
Tabel 5. Pengujian dengan tidak mengisi salah satu inputan di form

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Simpan pada form data barang	Tidak dapat menyimpan data jika salah satu inputan tidak terisi	Keterangan Belum diisi	Sesuai



Tabel 6. Pengujian Berhasil Menyimpan Data

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol simpan pada form data barang	Dapat menyimpan database apabila form inputan terisi dengan lengkap	Data Berhasil disimpan	Sesuai



Tabel 7. Pengujian menghapus data dari database

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
------------	-----------------	------------	------------

Tombol hapus pada form data ruangan	Dapat menghapus data database apabila data tampil pada form inputan setelah mengklik data grid view	Data terhapus	Sesuai
-------------------------------------	---	---------------	--------



Tabel 8. Pengujian Fungsi Tombol OK

Data Masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol OK pada form data ruangan	Melakukan pencarian data dengan memasukkan kode ruangan	Menampilkan data sesuai kriteria yang di cari	Sesuai



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat disimpulkan:

1. Pendataan barang inventaris sebelum adanya aplikasi staf bagian inventaris barang memiliki kendala pada saat pencarian data barang prosesnya memerlukan waktu yang lama dikarenakan staf harus mencari disetiap lembaran buku inventaris barang.
2. Dengan adanya perancangan sistem informasi inventaris barang berbasis Visual Basic 6.0 ini dapat memudahkan staf bagian inventaris dalam pendataan barang, pencarian barang dan pelaporan inventaris barang lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kinerja pegawai dalam hal pengelolaan barang.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka diberikan saran:

1. Dalam pembangunan aplikasi diperlukan pembaharuan yang bertujuan agar suatu aplikasi dapat berkembang dan mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat membuat aplikasi pengelolaan data inventaris barang dengan fungsionalitas dan fitur yang lebih maksimal.
2. Penambahan data user misalkan kepala sekolah untuk memberikan hak akses untuk mengontrol data barang inventaris, dengan demikian pelaporan barang tidak di *print out*.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, T. A., Putra, R. H., Arifandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2023). IMPLEMENTASI SISTEM RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER BERBASIS WEB UNTUK MEMPERMUDAH PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 156–169.
- Handayani, R., Rachmat, Z., & Wahyuddin, S. (2022). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Website Pada SMP Negeri 3 Watansoppeng. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 43–54.
- Khair, A. M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Bengkel Aktif Berbasis Google Maps Api di Wilayah Kota Makassar. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 32–42.
- Rachmat, Z. (2022). Legal Service Post Application at the Soppeng District Attorney Office. *Formosa Journal of Science and Technology*, 1(7), 787–804.
<https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjst/article/view/1630/1434>
- Safitri, S., Sari, D. M., Insani, C. N., & Rachmini, S. A. (2022). Sistem Kontrol dan Monitoring Pemberi Pakan Ikan Otomatis Berbasis IOT. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 74–82.
- Singgrit, P., & Alparizi, M. I. (2022). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja Zachman. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 66–73.
- Suprayitno, N. F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pada Kantor Kejaksaan Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 21–31.