



PENGOLAHAN BARANG KELUAR MASUK PADA CLOTHING STORE 3 SECOND FAMILY SERANG

Hamdan¹, Basuki Rakhim Setya Permana²

^{1,2}Universitas Bina Bangsa

Email : hamdan@binabangsa.ac.id¹ basuki.rakhim.setya.permana@binabangsa.ac.id²

ABSTRAK

3 Second adalah clothing store yang bergerak di bidang pakaian, Topi, Tas, Dompot, Sepatu dll. 3 Second dalam proses persediaan barangnya masih manual yaitu menggunakan media kertas dengan cara mengisi formulir dokumen pengeluaran barang atau mengumpulkan dokumen penerimaan barang yang kemudian disimpan dalam ruang arsip, serta membuat rekap laporan persediaan barang pada kertas dengan mengecek satu persatu barang di gudang yang membuat mereka mengalami beberapa kendala, seperti dokumen banyak yang berceceran/tidak teratur dan penghitungan laporan persediaan barang membutuhkan waktu yang lama, bahkan sangat jarang dikarenakan minimnya karyawan. Dalam menunjang kelancaran sistem pengolahan barang keluar masuk pada Clothing Store 3 Second Family Serang, maka pada penelitian ini dirancang suatu Aplikasi Pengolahan Barang Keluar Masuk Berbasis Web. Pengumpulan data dilakukan melalui Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka. Rancangan Aplikasi ini dibangun berbasis Web dengan metode pengembangan Waterfall, serta MySQL sebagai database aplikasi. Berdasarkan blackbox testing, maka didapatkan ini dapat digunakan untuk melakukan pengolahan barang keluar masuk dengan lebih efektif.

Kata kunci: Barang Keluar dan Masuk, MySql, Waterfall dan blackboxtesting.

ABSTRACT

3 Second is a clothing store that specializes in clothing, hats, bags, wallets, shoes, etc. 3 Second, the inventory process is still manual, namely using paper media by filling out an expenditure document form or collecting goods receipt documents which are then stored in the archive room, as well as making a recap of the inventory report on paper by checking one by one item in the warehouse which makes them experience several obstacles, such as many documents that are organized/irregular and calculating inventory reports which take a long time, even very rarely due to the lack of employees. In supporting the goods processing system in and out of Clothing Store 3 Second Family Serang, this research designed a Web-Based Goods Processing Application. Data collection is done through Observation, Interview and Literature Study. This application design is built on a Web-based basis with the Waterfall development method, and MySQL as a database application. Based on blackbox testing, what is obtained can be used to process goods in and out more effectively.

Keywords: *Outgoing and Incoming Goods, MySql, Waterfall and blackboxtesting.*

PENDAHULUAN

Informasi merupakan unsur yang mengkaitkan fungsi-fungsi manajemen yang terdiri dari perencanaan, pengoperasian, dan pengendalian perusahaan. Tanpa informasi suatu perusahaan tidak akan bisa menjalankan kegiatan operasional perusahaan dengan baik. Oleh sebab itu untuk menunjang pelaksanaan informasi bagi perusahaan yang baik dan teratur, maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era ini semakin canggih dan modern sehingga memudahkan kita untuk melakukan pengolahan data yang dapat menghemat waktu, ruang dan biaya. Dan hasilnya akan sangat berguna bagi perusahaan yang mampu memanfaatkannya. Perusahaan fashion juga ikut memanfaatkan teknologi informasi ini salah satunya untuk menyimpan dokumen ke dalam komputer dengan basis data (database), sehingga memudahkan pencarian data, menghemat ruang arsip, dan menghemat penggunaan kertas.

Salah satu informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan yaitu informasi mengenai persediaan barang. Bagian gudang harus mencatat setiap kali terjadi transaksi, yaitu barang yang masuk, barang yang keluar, barang yang ada di gudang atau biasa disebut stok barang. Hal ini membutuhkan ketelitian dari bagian gudang, supaya dalam setiap laporan tidak terjadi kesalahan yang berakibat bahwa barang yang ada di gudang masih banyak, tapi masih tetap memesan barang atau sebaliknya barang yang sudah habis justru tidak dipesankan. Hal ini akan menjadi masalah bagi perusahaan.

3 Second adalah clothing store yang bergerak di bidang pakaian, Topi, Tas, Dompet, Sepatu dll. 3 Second dalam proses persediaan barangnya masih manual yaitu menggunakan media kertas yaitu dengan cara mengisi formulir dokumen pengeluaran barang atau mengumpulkan dokumen penerimaan barang yang kemudian disimpan dalam ruang arsip, serta membuat rekap laporan persediaan barang pada kertas dengan mengecek satu persatu barang di gudang yang membuat mereka mengalami beberapa kendala, seperti dokumen banyak yang berceceran/tidak teratur dan penghitungan laporan persediaan barang membutuhkan waktu yang lama, bahkan sangat jarang dikarenakan minimnya karyawan. Untuk itu diperlukan suatu sistem informasi yang mampu meningkatkan kinerja sistem persediaan barang agar dapat memberikan hasil yang maksimal serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja.

Untuk itu dengan adanya permasalahan-permasalahan di atas, maka pada penelitian ini akan dirancang sistem informasi berupa aplikasi yaitu bagaimana membangun sistem yang dapat mengolah data barang masuk, barang keluar, dan persediaan barang, serta laporan-laporannya secara terkomputerisasi. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis membuat judul **“Pengolahan Barang Keluar Masuk pada Clothing Store 3 Second Family Store Serang”**.

Aplikasi merupakan penerapan, penyimpanan sesuatu hal, data, permasalahan pekerja

ke dalam suatu sarana atau media yang digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan suatu hal atau permasalahan tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa

menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan. Jadi, dalam hal ini hanya berbentuk tampilan data yang berubah, sedangkan isi yang termuat dalam data tersebut tidak mengalami perubahan. Program Aplikasi adalah sederetan kode yang digunakan untuk mengatur komputer agar dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan keinginan programmer atau user.

Persediaan adalah barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual. Persediaan barang dagang adalah elemen yang sangat penting dalam penentuan harga pokok penjualan pada perusahaan dagang eceran, maupun perusahaan dagang partai besar.

Dalam penelitian ini, menggunakan metode Waterfall. Pada metode waterfall terdapat beberapa tahap seperti :

- Analisis Kebutuhan Pembuatan Program
Saat hendak membuat program maka tentunya harus mengetahui kebutuhan apa yang dibutuhkan saat ini. Kemampuan dalam menganalisa akan diasah setajam mungkin pada tahap ini. Setelah mengetahui kebutuhan akan sebuah program tertentu. Maka tentunya perlu dipikirkan mengenai apa saja komponen atau masukan data yang diperlukan sehinggalantinya bisa menghasilkan sebuah output yang diinginkan.
- Rencana Desain Sistem
Setelah menganalisa kebutuhan akan sebuah program, maka perlu untuk mendesain proses yang menerangkan bagaimana nantinya program tersebut bisa menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan yang ada. Pada dasarnya bisa saja langsung melakukan coding dan tidak membuat rencana desain sistem namun jika terjadi kesalahan yang tidak diinginkan pada hasil program tersebut, maka harus melakukan coding ulang dari awal yang tentunya hanya akan membuang - buang waktu saja.
- Implementasi Program Atau Coding
Setelah merencanakan desain sistem dengan membuat flowchart atau algoritma maka tibalah saatnya untuk melakukan coding atau implementasi program. Pada tahap ini juga termasuk juga kegiatan untuk melakukan perbaikan pada error yang ditemukan. Karena biasanya pasti ada beberapa error yang terjadi setelah Anda melakukan coding. Sebab

proses coding merupakan proses yang rumit dan dibutuhkan ketelitian untuk melakukannya.

- Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Anda sebaiknya juga membuat semacam dokumentasi untuk mengarsipkan program-program yang pernah Anda buat. Pendataan itu sangat penting terutama jika Anda sudah membuat banyak sekali program. Mana tau kelak Anda membutuhkan catatan atau code program lama untuk Anda gunakan kembali dalam mengembangkan program yang baru. Jika Anda tidak memiliki dokumen atau catatan mengenai program-program yang sudah pernah dibuat sebelumnya maka Anda sendiri yang kelak akan kerepotan saat membutuhkan code program tertentu.

- Menguji Program

Pada tahapan ini maka Anda akan menguji program yang sudah selesai Anda buat, pada tahapan ini Anda akan menguji setiap modul yang ada, kemudian melakukan input data serta melihat bagaimana program akan menyelesaikan masalah yang ada. Jangan lupa juga untuk melakukan pengujian program pada berbagai situasi yang mungkin terjadi pada saat penggunaannya kelak.

- Pada tahap ini berkaitan dengan pengembangan program berupa update fitur hingga menghilangkan bug yang muncul. Jika program tersebut berhasil biasanya ke depannya pasti akan terus ada pembaruan-pembaruan pada modulnya untuk membuat program tersebut menjadi program yang lebih fungsional bagi para penggunanya.

KERANGKA BERFIKIR

3 Second dalam proses persediaan barangnya masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara mengisi formulir dokumen pengeluaran barang atau mengumpulkan dokumen penerimaan barang, serta membuat rekap laporan persediaan barang pada kertas sehingga membutuhkan waktu yang lama dan memakan banyak tenaga.

Untuk itu diperlukan bagaimana cara mengelolanya agar proses persediaan barang dapat dikelola dengan baik. Perancangan Aplikasi Pengolahan Barang Keluar Masuk pada Clothing Store 3 Second Family Store Serang berbasis web adalah solusi yang tepat, pada sistem ini semua data dikelola menggunakan komputer dan akan disimpan didalam data base.



Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Berfikir METODE

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, wawancara dan Studi Pustaka. Dalam penelitian ini penulis mengambil data kualitatif berupa daftar persediaan barang yang digunakan dalam penyediaan barang pada 3 Second Store Family Serang.

Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer meliputi data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari penelitian yang dilakukan peneliti di 3 Second Store Family Serang sedangkan data sekunder yang diperoleh dari penelitian ini adalah studi dokumenter, yaitu mengumpulkan dan mempelajari laporan yang berhubungan dengan masalah di teliti.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana proses pengolahan barang keluar dan masuk di 3 Second Family Serang? yang terjadi pada transaksi penjualan ?
2. Siapa saja yang terlibat dalam proses pengolahan barang keluar dan masuk tersebut?
3. Dokumen apa saja yang terlibat dalam proses pengolahan barang keluar dan masuk tersebut?

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara didapat data – data primer sebagai berikut :

1. Proses Barang Masuk

Barang dan Surat Jalan Masuk (SJM) dari Warehouse diterima oleh Karyawan untuk kemudian ditandatangani, lalu Salinan Surat Jalan Masuk (SSJM) dikembalikan ke Warehouse, sedangkan Surat Jalan Masuk (SJM) diarsipkan. Proses Barang Masuk warehouse memberi barang dan SJM karyawan menerima barang, SJM Tanda tangan dan mengarsip SJM.

2. Proses Barang Keluar

Karyawan Kasir menginformasikan barang yang akan dikirim pada warehouse, kemudian warehouse menyiapkan barang tersebut dan menyerahkannya ke Karyawan Kasir beserta dengan Surat Jalan Keluar (SJK). Salinan Surat Jalan Keluar (SSJK) diarsipkan oleh warehouse.

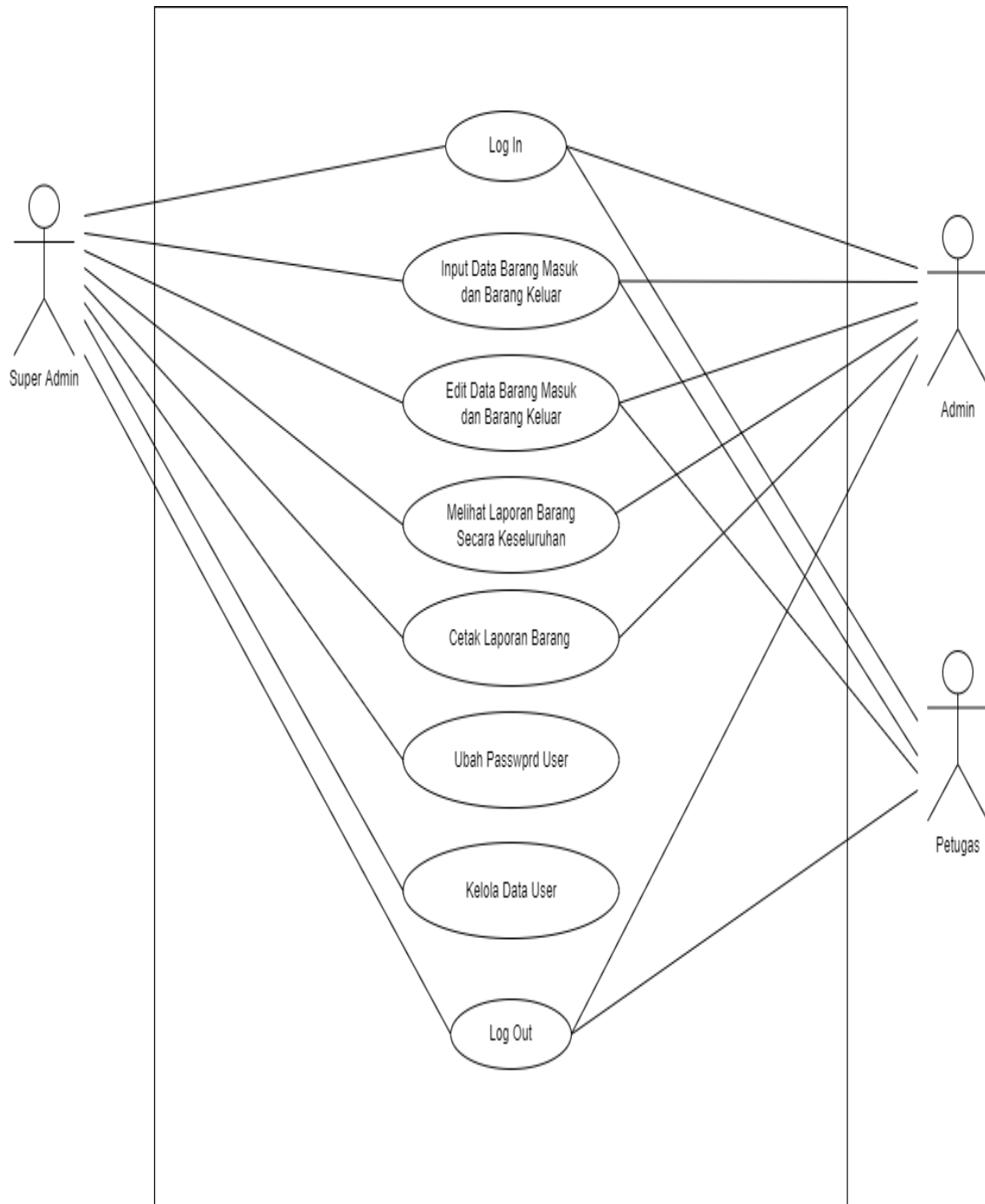
3. Proses Pelaporan

warehouse memberikan Arsip Surat Jalan Masuk (SJM) dan Salinan Surat.

Setelah dilakukan identifikasi, kemudian dilakukan pemodelan proses pengolahan barang keluar masuk dan keluar pada 3 Second Family Serang. Peneliti menggunakan metode UML. Berikut merupakan diagram UML yang digunakan :

a. Use Case Diagram

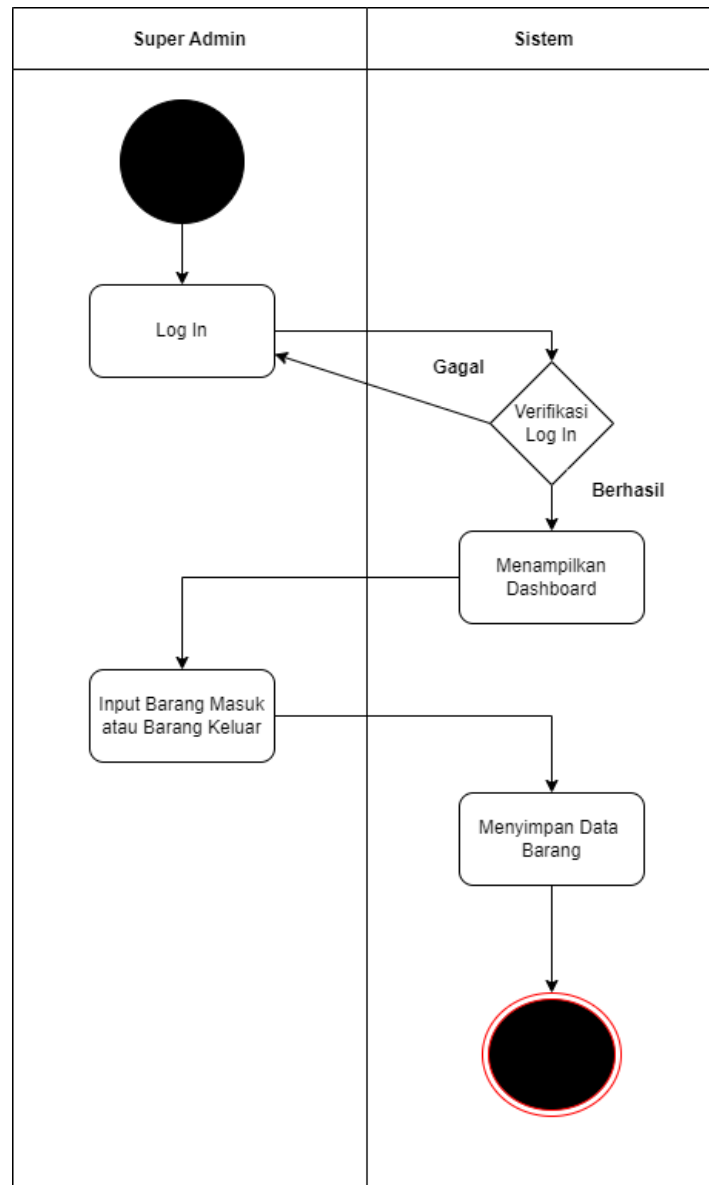
Use Case Diagram merupakan gambaran graphical dari beberapa atau semua aktor, use case dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Definisi dari *use case diagram* sendiri adalah proses penggambaran yang dilakukan untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang. Hasil representasi dari skema tersebut dibuat secara sederhana dan bertujuan untuk memudahkan *user* dalam membaca informasi yang diberikan. Berikut adalah *Use Case Diagram* yang diusulkan :



Gambar 2. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Aliran ini menunjukkan jalannya aplikasi atau akses mana saja yang kita lalui. Berikut adalah Activity Diagram yang diusulkan :



Gambar 3. Activity Diagram

KESIMPULAN

Adapun hasil penelitian dan uraian yang dibahas pada bab-bab sebelumnya tentang Aplikasi Pengolahan Barang Keluar dan Masuk Berbasis Web Pada Clothing Store 3 Second Family Serang, maka peneliti mengambil kesimpulan diantaranya :

- Aplikasi ini dirancang menggunakan Bahasa pemrograman php, sublime text sebagai text editor dan mysql sebagai database.
- Aplikasi ini dibuat menggunakan metode penelitian waterfall. Serta pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dan studi pustka.

- c. Aplikasi ini di Implementasikan di 3 Second Family Store Serang yang akan digunakan oleh Super admin, admin serta kasir. Berdasarkan pengujian blackbox aplikasi pengolahan barang keluar masuk ini dapat digunakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto.(2005). Analisa dan Desain Sistem Informasi.Yogyakarta : Andi.
- Al Fatta, Hanif, (2007), Analisa & Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Sutanta Edhy. (2009). Sistem Informasi Manajemen, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- O'Brien, James. 2016, Pengantar Sistem Informasi, Edisi 12. Jakarta: Salemba Empat
- Kadir Abdul.(2018). Tuntunan Praktis Belajar Database Mnegggunakan Mysql. Yogyakarta CV. Andi Offset.
- Baridwan Zaki. Sistem Informasi Akuntansi edisi kedua, hal 149. Yogyakarta, BEFE.
- Jusup Haryono. (2010). Euditing Buku Dua, hal 99. Yogyakarta : STIE YKPN.
- Rudianto. (2009). Pengantar Akuntansi, hal 236. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Lolyta, Pengendalian Persediaan, NTT : Forum Pemuda Azwaja,2021.
- Lolyta, Pengendalian Persediaan, NTT : Forum Pemuda Azwaja,2021.
- Manurung Elvy Maria. (2011). Akuntansi Dasar Untuk Pemula, hal 53. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama.
- Satriawan Raja Adri. (2012). Akuntansi Keuangan versi IFRS, hal 112. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- M. R. Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan *PHP dan Mysql*. Yogyakarta: Andi 2011.
- Azis, Sholehul. 2013. Gampang dan gratis membuat website untuk pemula. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Kadir. (2008). Tuntutan Praktis Belajar Database menggunakan Mysql, hal 3. Yogyakarta : CV. Andi Ofsset.