

SISTEM INFORMASI INVENTARIS BERBASIS WEB PADA KANTOR UPTD PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

Aris Wijayanti*, Siti Muyasaroh*, fitroh amaludin*,

* Teknik Informatika Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*

Author: ariswjy@yahoo.com

Info Artikel :	ABSTRACT (in English)
Sejarah Artikel :	<p><i>The information system inventory of goods at the office still uses a manual system. In its activities generate an inventory report items, Inventory clerk has not been optimally implement a computerized system, so prone to error, Often occurs during the process of borrowing constraints. Similarly, the provision of data, for example data items, which are often not up to date. of the constraints above, then made an application inventory items. Expected goods inventory information system will greatly assist government agencies in collecting data items within the scope of an Office UPTD.</i></p> <p><i>The end result of this research is a web-based inventory of information systems that simplify and accelerate the process of inventory and procurement. This information system serving a large selection of inventory items, procurement, transfer of goods, borrowing and reporting. This system is designed with grooves and simple interface design, that can be easily operated. With these goods inventory information system to provide convenience in conducting inventory and procurement at the Office UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko.</i></p>
Menerima :	
Revisi :	
Diterima :	
Online :	
Keyword : Information Systems, Inventory, goods, UPTD	
	INTISARI (in Indonesia)
Kata Kunci : Sistem informasi, inventaris, barang, UPTD	<p><i>Sistem informasi inventaris barang pada Kantor masih menggunakan sistem yang manual. Dalam aktifitasnya membuat laporan inventaris barang, Petugas Inventaris belum menerapkan sistem komputerisasi secara optimal, sehingga rawan terjadinya kesalahan, Sering pula terjadi kendala pada saat proses peminjaman. Demikian pula halnya dengan penyediaan data, misalnya data barang, yang sering tidak up to date. Dari kendala-kendala di atas, maka dibuatlah aplikasi inventaris barang. Diharapkan sistem informasi inventaris barang ini akan sangat membantu instansi pemerintah dalam melakukan pendataan barang dalam ruang lingkup sebuah Kantor UPTD.</i></p>

	<p><i>Hasil akhir dari penelitian ini adalah suatu sistem informasi inventaris berbasis web yang mempermudah dan mempercepat proses inventaris dan pengadaan barang. Sistem informasi ini menyajikan pilihan inventaris barang, pengadaan barang, mutasi barang, peminjaman dan pelaporan. Sistem yang dibangun ini dirancang dengan alur dan rancangan antar muka yang sederhana, agar dapat dengan mudah dioperasikan. Dengan sistem informasi inventaris barang ini dapat memberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan inventaris dan pengadaan barang di Kantor UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko.</i></p>
--	---

1. PENDAHULUAN

Penerapan sistem informasi pada suatu instansi pemerintah maupun swasta sangat dibutuhkan karena perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut suatu instansi untuk memperoleh informasi yang lebih cepat dan akurat. Sistem informasi yang mendukung membuat kinerja suatu instansi akan terlaksana dengan baik dan dapat menangani berbagai pengolahan data yang menggunakan teknologi informasi.

Sistem informasi dibuat untuk mempermudah dalam pengelolaan dan penyimpanan data maka dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat. Adanya sistem informasi yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan, sehingga dapat meningkatkan kinerja yang lebih efisien dan kecepatan operasional instansi.

Kantor UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko merupakan instansi Pemerintah yang bergerak dalam bidang pelayanan masyarakat, pemilahan, penataan, pengumpulan dan penyimpanan segala macam bentuk dokumen penting yang akan dijadikan sebagai arsip. Perkembangan Kantor UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko sudah mulai menggunakan sistem informasi berbasis komputer untuk menunjang kinerjanya. Meskipun masih banyak pengelolaan yang masih dilakukan secara manual salah satunya pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang.

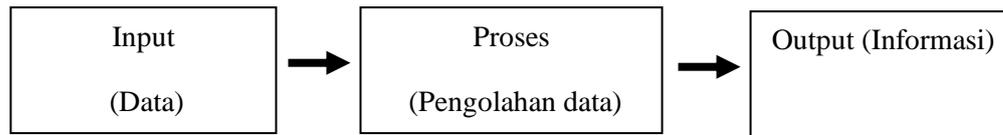
Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara langsung di Kantor UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko, disimpulkan pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang masih dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan Ms.Office excel yang digunakan untuk mencatat barang-barang yang ada. Semua keterangan mengenai barang inventaris kantor dicatat dalam Ms. Office excel, sehingga rawan terjadi human error atau kesalahan pada admin sendiri yang dikarenakan banyaknya suatu data. Berkenaan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka pada penelitian ini akan dirancang “ Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Pada Kantor UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko”

2. TINJAUAN PUSTAKA

Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan Sedangkan sistem yang baik dapat tercapai bila terdapat pengawasan yang berguna untuk mengawasi pelaksanaan pencapaian tujuan yang terdiri atas pengawasan data masukan (input), pengawasan data keluaran (output), serta pengawasan terhadap operasi sistem. Agar lebih mudah memahami apa dan bagaimana sistem digunakan dua pendekatan, yakni pendekatan prosedur dan pendekatan komponen/elemen (Al-Bahra, 2005).

Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidak pastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu kejadian. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut (Jogiyanto,2005).

Hubungan antara data dengan informasi dapat dilihat pada gambar berikut:.



1 Transformasi data menjadi informasi (Al-Bahra, 2005)

Dari gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa data yang di input dapat berupa simbol-simbol, yang dapat berupa huruf atau angka yang diproses dan menjadi suatu output (informasi) sesuai yang dibutuhkan pemakai melalui tampilan pada monitor atau cetakan.

PHP: Hypertext Preprocessor adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMC. Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (situs Personal). PHP pertamakali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI). Yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

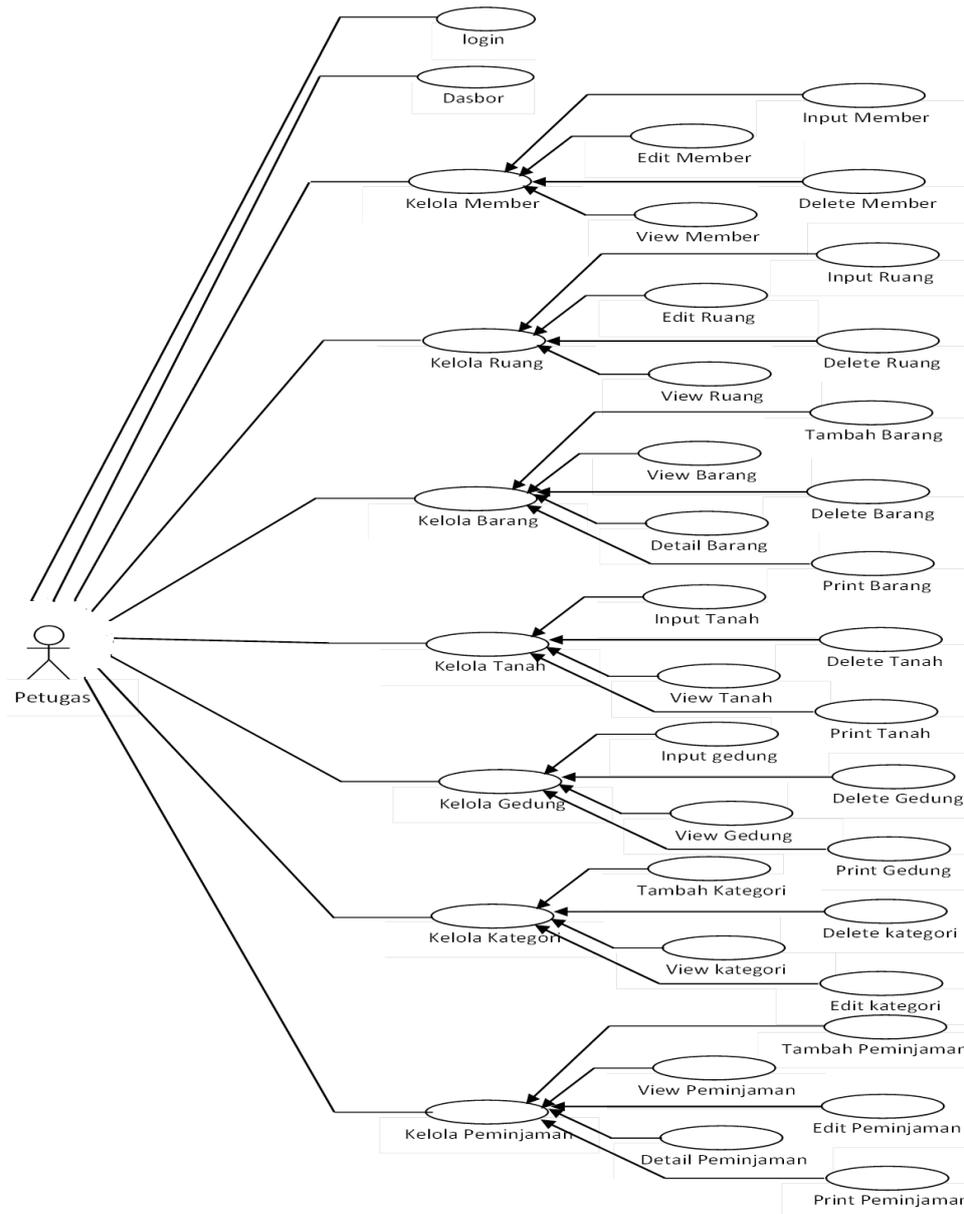
3. METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Sistem

Dari hasil analisis sistem yang berjalan maka akan diperoleh gambaran sistem dan arus data dalam sistem yang sangat berguna untuk mempermudah pengerjaan pembuatan sistem. Perancangan sistem baru sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam perancangan sistem baru ini, hendaklah memperhatikan segala bentuk masalah yang timbul untuk mencari solusi yang tepat agar dalam pengkodean sistem tidak mendapatkan masalah yang berarti.

3.1.1 Use Case Diagram Petugas

Use Case Diagram Petugas sistem informasi inventaris barang di Kantor UPTD Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kecamatan Soko dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.6 Tampilan Use Case Diagram Petugas

4. HASIL DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil Implementasi Program

Didalam implementasi program ini dijelaskan tentang alur kegunaan program yang dibuat beserta tampilan desain. Berikut ini tampilan-tampilan halaman yang ada dalam program yang dibuat :

Pada tampilan gambar dibawah ini adalah tampilan *interface* ketika pertama kali program diakses. Pengguna diharuskan memasukkan *username* dan *password* yang sesuai untuk masuk ke sistem program aplikasi.

penting untuk dilakukan, pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin kualitas sistem sebelum sistem diimplementasikan.

4.3.1 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian ini adalah meneliti dan menjabarkan program untuk dijadikan acuan ketika terjadi kesalahan dan memperbaiki di dalam pembuatan koding.

1. Pengujian Pengisian Data

Pengujian pengisian data merupakan pengujian untuk memastikan bahwa data yang dimasukkan adalah data yang benar. Berikut merupakan tabel pengujian

pengisian data :

a. Pengujian pengisian data barang

Tabel 4.2 Pengujian pengisian data barang

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimasukkan benar	Menampilkan pesan "Data Telah Disimpan"	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimasukkan salah	Menampilkan "Data Belum Lengkap"	Muncul kotak pesan "Data Belum Lengkap"	[X] Diterima [] Ditolak

b. Pengujian pengisian data tanah

Tabel 4.3 Pengujian pengisian data tanah

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimasukkan benar	Menampilkan pesan "Data Telah Disimpan"	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimasukkan salah	Menampilkan "Data Belum Lengkap"	Muncul kotak pesan "Data Belum Lengkap"	[X] Diterima [] Ditolak

c. Pengujian pengisian data gedung

Tabel 4.3 Pengujian pengisian data gedung

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimasukkan benar	Menampilkan pesan "Data Telah Disimpan"	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimasukkan salah	Menampilkan "Data Belum Lengkap"	Muncul kotak pesan "Data Belum Lengkap"	[X] Diterima [] Ditolak

d. Pengujian pengisian data ruang

Tabel 4.4 Pengujian pengisian data ruang

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimasukkan benar	Menampilkan pesan “Data Telah Disimpan”	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimasukkan salah	Menampilkan “Data Belum Lengkap”	Muncul kotak pesan “Data Belum Lengkap”	[X] Diterima [] Ditolak

e. Pengujian pengisian data katagori

Tabel 4.5 Pengujian pengisian data kategori

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimasukkan benar	Menampilkan pesan “Data Telah Disimpan”	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimasukkan salah	Menampilkan “Data Belum Lengkap”	Muncul kotak pesan “Data Belum Lengkap”	[X] Diterima [] Ditolak

f. Pengujian pengisian data member

Tabel 4.6 Pengujian pengisian data member

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimasukkan benar	Menampilkan pesan “Data Telah Disimpan”	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimasukkan salah	Menampilkan “Data Belum Lengkap”	Muncul kotak pesan “Data Belum Lengkap”	[X] Diterima [] Ditolak

2. Pengujian Proses Mutasi Barang

Tabel 4.3 Pengujian proses mutasi barang

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang dimutasi benar	Menampilkan pesan “Data berhasil dimutasi”	Data Tersimpan	[X] Diterima [] Ditolak
Data yang dimutasi salah	Menampilkan “Belum Pilih Ruang Mutasi Barang”	Muncul kotak pesan “Silahkan Pilih Ruang”	[X] Diterima [] Ditolak

4.4 Perhitungan Manual dan Analisa Hasil Kuesioner Menggunakan Skala Likert

Nilai (Score) untuk tiap pilihan jawabannya adalah sebagai berikut :

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

Dari kuisioner yang dilakukan kepada 3 responden yang ditugaskan untuk melakukan input data inventaris menggunakan aplikasi tersebut, maka diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
Sangat Setuju	0	0%
Setuju	3	100%
Kurang Setuju	0	0%
Tidak Setuju	0	0%
Total	3	100%

Perhitungan atas hasil kuisioner diatas dapat dilakukan secara manual. Berikut cara menghitung hasil pengamatan secara manual menggunakan penskoran Skala LIKERT :

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab **Sangat Setuju** (4) : $0 \times 4 = 0$

Jumlah skor untuk 3 orang yang menjawab **Setuju** (3) : $3 \times 3 = 9$

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab **Kurang Setuju** (2) : $0 \times 2 = 0$

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab **Tidak Setuju** (1) : $0 \times 1 = 0$

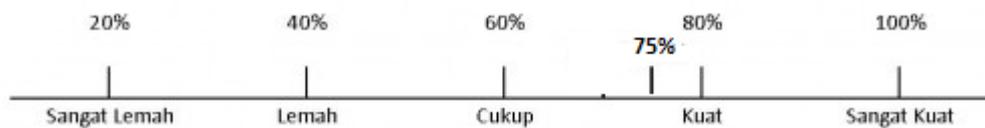
J U M L A H := 9

Jumlah skor ideal untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden :

a) Skor tertinggi : $4 \times 3 = 12$ (**Sangat Setuju**)

b) Skor terendah : $1 \times 3 = 3$ (**Sangat Tidak Setuju**)

Interpretasi skor hasil pengamatan : $(9/12) \times 100\% = 75\%$



Berdasarkan perhitungan yang dilakukan maka ditemukan hasil dengan nilai 75% setuju.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan peneliti terhadap pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan menurut hasil analisis dan pengembangan terhadap proses penelitian sesuai implementasi pada Sistem Informasi Inventaris Pengadaan Barang sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi sistem informasi inventaris pengadaan barang yang telah dikembangkan, dapat membantu dan mempermudah kegiatan Petugas Aset dalam proses pendataan inventaris barang, permintaan-permintaan barang, serta pengajuan pengadaan barang kepada pimpinan.
2. Dengan aplikasi sistem informasi inventaris pengadaan barang yang telah dikembangkan, dapat mempermudah dan mempercepat proses pelaporan data dari Petugas Aset kepada pimpinan.
3. Dengan aplikasi sistem informasi inventaris pengadaan barang yang telah dikembangkan setiap Petugas Aset dapat mengetahui aset apa saja yang dimilikinya, sehingga akan muncul rasa tanggung jawab untuk merawatnya.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2005 “*Analisis dan Desain Sistem Informasi*” Graha Ilmu. Yogyakarta.

HM, Jogyanto. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.

Paud Dikmas Kemdikbud. 2014 “*Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria Penatausahaan BMN*”
[http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/files/ebook/20140206212940/
NSPK/Penatausahaan/BMN.pdf](http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/files/ebook/20140206212940/NSPK/Penatausahaan/BMN.pdf). Diakses 26 Maret 2016.