

**TUGAS AKHIR**  
**RANCANG BANGUN APLIKASI *INVENTORY* UNTUK**  
**GUDANG CV. PACIFIC COMPUTER**



Disusun oleh:

Kurniawan Kokanda

2019133011

**PROGRAM STUDI TEKNIK PERANGKAT LUNAK**  
**FAKULTAS KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS UNIVERSAL**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Kurniawan Kokanda

NIM : 2019133011

Program Studi : Teknik Perangkat Lunak

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi *Inventory* Untuk Gudang CV.

Pacific Computer

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Teknik Perangkat Lunak Universitas Universal.

Batam, 12 Juli 2023

Pembimbing

Ilwan Syafrinal, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0427019401

Mengetahui:

Koordinator Program Studi

Teknik Perangkat Lunak

Akhmad Rezki Purnajaya, S.Kom, M.kom

NIDN. 1013119103

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**Rancang Bangun Aplikasi *Inventory* Untuk Gudang CV. Pacific  
Computer**

Disusun oleh:

Kurniawan Kokanda

2019133011

Pembimbing

Ilwan Syafrinal, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0427019401

Batam, 12 Juli 2023

Program Studi Teknik Perangkat Lunak

Universitas Universal

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Akhmad Rezki Purnajaya, S.Kom, M.kom

NIDN. 1013119103

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniawan Kokanda

NIM : 2019133011

Program Studi : Teknik Perangkat Lunak

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi *Inventory* Untuk Gudang CV.

Pacific Computer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 12 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Kurniawan Kokanda

2019133011

## ABSTRAK

Sistem *Inventory* merupakan suatu sistem untuk mengetahui persediaan stok barang pada suatu lokasi. Sistem *Inventory* sudah banyak dimanfaatkan atau dikembangkan pada suatu tempat dalam berbagai macam teknologi dan sistem. Permasalahan pada CV. Pacific Computer ini adalah belum tersedianya sistem *Inventory* barang sehingga belum dapat mengontrol stok barang yang tersedia, *database* yang tidak terintegrasi dan kurangnya tanggung jawab dalam proses transaksi barang. Oleh karena itu, pada skripsi ini akan merancang aplikasi *Inventory* dalam bentuk berbasis *web*, sehingga informasi mengenai stok barang dapat diketahui secara jelas dan terperinci. Aplikasi *Inventory* ini akan diterapkan menggunakan *system localhost* berbasis *web*, yang memungkinkan sistem informasi *Inventory* ini dapat diakses dalam ruang lingkup kerja saja. Sehingga tidak terjadi manipulasi data diluar jam kerja. Metode pengembangan sistem pada aplikasi ini menggunakan metode *prototyping* yang terdiri dari lima tahapan. Adapun tahapan tersebut yaitu komunikasi, Perencanaan secara cepat, Pemodelan perancangan secara cepat, pembentukan *prototype* dan penyerahan sistem perangkat lunak kepada pengguna. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *Database phpMySQL*. Berdasarkan konsep dan perancangan, dapat disimpulkan telah dibangun “RANCANG BANGUN APLIKASI *INVENTORY* UNTUK GUDANG CV. PACIFIC COMPUTER” untuk membantu admin dan *Storeman* dalam sistem *Inventory*. Dalam aplikasi ini admin dapat mengetahui dan mengelola data barang, data barang masuk, data barang keluar data kategori, data *supplier* dan data ajuan. Sedangkan *storeman* dapat menginput data barang masuk dan data ajuan pengeluaran barang. Admin dan *storeman* dapat berinteraksi dengan aplikasi ini sesuai dengan informasi yang dibutuhkan melalui menu yang tersedia.

**Kata kunci:** *Inventory*, Aplikasi *Inventory*, *Website*.

## **ABSTRACT**

*The Inventory system is a system to find items stocked at a specific location. Inventory systems have been widely used or have been developed with a variety of technologies and techniques. CV. Pacific Computer's problem is the unavailability of a items Inventory system so that it cannot control the available stock of items, databases that are not integrated, and lack of responsibility in the process of items transactions. Therefore, this thesis will design an Inventory application in a web-based form, so that information about stock items can be known clearly and in detail. This Inventory application will be implemented using a web-based localhost system, which allows this Inventory information system to be used only during working hours, so there is no manipulation of data outside working hours. The system development method for this application uses the prototyping method which consists of five stages. The stages are communication, fast planning, fast design modelling, prototype formation, and delivery of the software system to users. This application is designed using the PHP programming language and the phpMySQL database. Based on the concept and design, it can be concluded that "RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY UNTUK GUDANG CV. PACIFIC COMPUTER" has been built to assist the admin and storeman in the Inventory system. This application allows admins to manage items data, incoming items data, outgoing items data category data, supplier data, and items expenditure requests. While the storeman can input incoming items data and items expenditure requests. With the available menus, admins, and storemen can interact with this application according to their needs.*

**Keywords:** *Inventory, Inventory Application, Website.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat karunianya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu. Adapun penelitian tugas akhir ini adalah salah satu syarat menyelesaikan jenjang strata 1 jurusan Teknik Perangkat Lunak di Universitas Universal Batam. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi segala pihak yang terlibat. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Techn. Aswandy, MT. selaku Rektor Universitas Universal yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan tugas akhir.
2. Bapak Ihsan Verdian, S. Kom., M.Kom. (ACA) selaku Dekan Fakultas Komputer Universitas Universal yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan tugas akhir.
3. Bapak Akhmad Rezki Purnajaya, S.Kom, M.Kom. selaku kepala program studi Teknik perangkat lunak atas kesempatan dan dukungan yang diberikan
4. Bapak Ilwan Syafrinal, S.Kom, M.Kom. Selaku pembimbing yang membantu dalam penelitian dan jalannya tugas akhir ini
5. Pimpinan dan rekan-rekan CV. Pacific Computer yang sudah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian tugas akhir yang ditulis dari awal hingga akhir.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Perangkat Lunak yang telah mengajar dan membimbing peneliti selama ini sehingga dapat memiliki kemampuan untuk menyelesaikan studi ini.
7. Orang tua saya yang telah banyak memberikan dukungan dan masukan kepada peneliti.
8. Semua teman-teman yang telah ikut membantu dan memberikan semangat selama pengerjaan tugas akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa hasil karya peneliti ini masih belum sempurna, sehingga semua saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan agar dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti.

Batam, 12 Juli 2023

Kurniawan Kokanda



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Permasalahan .....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Landasan Teori.....	19
2.2.1 Aplikasi .....	19

2.2.2	<i>Inventory</i> .....	20
2.2.3	Gudang .....	22
2.2.4	<i>Warehouse Management System (WMS)</i> .....	23
2.2.5	<i>Unifed Modelling Language (UML)</i> .....	23
2.2.6	<i>Website</i> .....	31
2.2.7	Bahasa Pemograman .....	31
2.2.8	<i>Design User Interface (UI) / User Experience (UX)</i> .....	32
2.2.9	<i>phpMyAdmin</i> .....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	33
3.2	Metode Penelitian.....	34
3.2.1	Komunikasi .....	35
3.2.2	Perencanaan Secara Cepat.....	36
3.2.3	Pemodelan Perancangan Secara Cepat.....	36
3.2.4	Pembentukan <i>Prototype</i> .....	38
3.2.5	Penyerahan Sistem Perangkat Lunak Kepada Pengguna, Pengiriman Dan Umpan Balik .....	39
3.3	Pengujian Perangkat Lunak.....	39
3.4	Jadwal Penelitian.....	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	41
4.1 Identifikasi Masalah .....	41
4.2 Perencanaan.....	43
4.3 Pemodelan .....	43
4.3.1 Usecase Diagram.....	43
4.3.2 Class Diagram .....	46
4.3.3 Activity Diagram.....	47
4.3.4 Sequence Diagram .....	58
4.4 Pembentukan Prototype .....	68
4.4.1 Perancangan Sketsa UI Aplikasi <i>Web Inventory</i> .....	68
4.4.2 Perancangan Aplikasi <i>Web Inventory</i> .....	70
4.5 Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan <i>Black Box</i> .....	96
4.5.1 Pengujian Halaman <i>Login</i> .....	96
4.5.2 Pengujian Halaman Data Admin.....	96
4.5.3 Pengujian Halaman Data Petugas .....	97
4.5.4 Pengujian Halaman Data <i>Customer</i> .....	98
4.5.5 Pengujian Halaman Data <i>Supplier</i> .....	98
4.5.6 Pengujian Halaman Data Kategori.....	99
4.5.7 Pengujian Halaman Data Rak .....	100

4.5.8	Pengujian Halaman Data Barang .....	100
4.5.9	Pengujian Halaman Data Barang Masuk .....	101
4.5.10	Pengujian Halaman Data Ajuan .....	102
4.5.11	Pengujian Halaman Data Barang Keluar .....	103
4.5.12	Pengujian <i>Logout</i> .....	104
4.5.13	Pengujian Halaman <i>Login</i> Petugas.....	104
4.5.14	Pengujian Halaman Data Barang Masuk Petugas .....	105
4.5.15	Pengujian Halaman Data Ajuan Petugas .....	105
4.6	Implementasi Perangkat Lunak.....	106
BAB V PENUTUP.....		108
5.1	Kesimpulan .....	108
5.2	Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA .....		109
LAMPIRAN.....		113

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	5
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram .....	24
Tabel 2. 3 Simbol Usecase Diagram .....	25
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram .....	27
Tabel 2. 5 Simbol Sequence Diagram.....	29
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara .....	41
Tabel 4. 2 Definisi Aktor .....	45
Tabel 4. 3 Definisi Usecase Diagram.....	45
Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Login.....	96
Tabel 4. 5 Pengujian Halaman Data Admin.....	96
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Data Petugas .....	97
Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Data Customer .....	98
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Data Supplier .....	99
Tabel 4. 9 Pengujian Halaman Data Kategori.....	99
Tabel 4. 10 Pengujian Halaman Data Rak .....	100
Tabel 4. 11 Pengujian Halaman Data Barang .....	101
Tabel 4. 12 Pengujian Halaman Data Barang Masuk .....	102
Tabel 4. 13 Pengujian Halaman Data Ajuan.....	103
Tabel 4. 14 Pengujian Halaman Data Barang Keluar .....	103
Tabel 4. 15 Pengujian Halaman Logout.....	104
Tabel 4. 16 Pengujian Halaman Login Petugas .....	104

Tabel 4. 17 Pengujian Halaman Data Barang Masuk Petugas.....	105
Tabel 4. 18 Pengujian Halaman Data Ajuan Petugas .....	105
Tabel 4. 19 Hasil Implementai Perangkat Lunak.....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi CV. Pacific Computer .....	34
Gambar 3. 2 Metode Prototype .....	35
Gambar 4. 1 <i>UseCase Diagram</i> .....	44
Gambar 4. 2 <i>Class Diagram</i> .....	47
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login .....	48
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang .....	49
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Data Customer .....	50
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Data Kategori.....	51
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Data Supplier .....	52
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Barang Masuk .....	53
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Barang Keluar .....	54
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Admin .....	55
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Petugas.....	56
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Rak .....	57
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Ajuan.....	58
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	59
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Barang .....	60
Gambar 4. 16 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Customer .....	61
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Kategori.....	62
Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Supplier.....	63
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang masuk .....	64

Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang keluar.....	64
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Admin.....	65
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data <i>Petugas</i> .....	66
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Rak .....	67
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Ajuan.....	67
Gambar 4. 25 Sketsa Halaman <i>Login</i> .....	68
Gambar 4. 26 Sketsa Halaman <i>Dashboard</i> .....	69
Gambar 4. 27 Sketsa Halaman Mengelola Data .....	69
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman <i>Homepage</i> .....	70
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	71
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> .....	71
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Mengelola Data Admin .....	72
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Admin.....	73
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data Admin .....	74
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Mengelola Data <i>Petugas</i> .....	74
Gambar 4. 35 <i>Tampilan Form</i> Tambah Data <i>Petugas</i> .....	75
Gambar 4. 36 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data <i>Petugas</i> .....	76
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman Mengelola Data <i>Customer</i> .....	76
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data <i>Customer</i> .....	77
Gambar 4. 39 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data <i>Customer</i> .....	78
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Mengelola Data <i>Supplier</i> .....	78
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data <i>Supplier</i> .....	79



Gambar 4. 42 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data <i>Supplier</i> .....	80
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Mengelola Data Kategori .....	80
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Kategori .....	81
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Mengelola Data Rak .....	81
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Rak.....	82
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Mengelola Data Barang .....	82
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Barang .....	83
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data Barang .....	84
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Mengelola Data Barang Masuk .....	85
Gambar 4. 51 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Barang Masuk.....	85
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Form</i> Mencetak Barang Masuk .....	86
Gambar 4. 53 Tampilan Mencetak Barang Masuk .....	87
Gambar 4. 54 Tampilan Hasil Cetak Barang Masuk .....	87
Gambar 4. 55 Tampilan Halaman Mengelola Data Ajuan.....	88
Gambar 4. 56 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Ajuan .....	88
Gambar 4. 57 Tampilan Halaman Mengelola Data Barang Keluar .....	89
Gambar 4. 58 Tampilan <i>Form</i> Mengeluarkan Barang .....	90
Gambar 4. 59 Tampilan <i>Form</i> Cetak Data Barang Keluar .....	91
Gambar 4. 60 Tampilan Hasil Cetak Barang Keluar .....	92
Gambar 4. 61 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Petugas.....	92
Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Mengelola Data Barang Masuk .....	93
Gambar 4. 63 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data Barang Masuk .....	93

Gambar 4. 64 Tampilan Halaman Mengelola Data Ajuan.....	94
Gambar 4. 65 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data Ajuan.....	95

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi belakangan ini cukup memberikan beberapa dampak yang dirasakan oleh kita. Salah satu dampak positifnya adalah kemunculan berbagai aplikasi ataupun sistem yang bagi kita mempermudah dan meringankan pekerjaan manusia. Salah satu contoh aplikasinya adalah Sistem Manajemen Pergudangan atau *Warehouse Management System* (WMS).

*Warehouse Management System* (WMS) merupakan sistem aplikasi komputer yang berbasis *database*, yang biasanya digunakan untuk meningkatkan efisiensi di gudang dalam menjaga keakuratan data persediaan gudang. *Warehouse Management System* (WMS) juga berperan sebagai sistem yang mengatur atau mengarahkan kegiatan pergudangan dalam *supply chain* secara sistematis dan teratur, seperti menerima stok, menyimpan stok dan mengatur keluar dan masuknya stok (Putri & Nurcaya, 2019).

Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah CV. Pacific Computer, CV. Pacific Computer merupakan sebuah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan dan perbaikan perangkat komputer. Pada CV. Pacific Computer, *Warehouse Management System* ini sendiri sudah diimplementasikan seperti pencatatan masuk dan keluarnya stok yang menggunakan *Spreadsheet*. Setelah dilakukannya observasi dan wawancara oleh peneliti dengan *Storeman* dan Admin Gudang untuk mengetahui gambaran serta kondisi pengelolaan gudang saat ini, masih ada ditemukan masalah dan kesulitan selama pendataan melalui *Spreadsheet*.

Beberapa contoh kendala yang ditemukan yaitu rentan terjadinya *human error* pada *spreadsheet*, seperti yang pertama tidak ada rincian *history* mengenai *user* yang melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan data. Adapun permasalahan seperti tidak adanya pengontrolan pada hak akses setiap *user* dalam *spreadsheet*. Kemudian, selama ini tidak terintegrasinya data *spreadsheet* oleh para *user* sehingga data menjadi tidak berhubungan satu sama lainnya, kasus yang biasa terjadi adalah terdapat 3 *user* yang masing – masing memiliki *spreadsheet* data stok tetapi pencatatan keluar masuknya stok kepada 3 *user* tersebut tidak sama sehingga menyebabkan perbedaan data pada stok barang dari 3 *user* tersebut. Selain itu, sulit untuk mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas keluar dan masuknya stok barang pada waktu tertentu karena pada *spreadsheet* tidak terdapat fitur pengendalian *internal*.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, Peneliti merancang sebuah aplikasi *Inventory* agar dapat mempermudah pekerjaan gudang hanya dalam genggam tangan. Penerapan sistem *warehousing* dengan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh bagian pergudangan salah satunya diantaranya yaitu lokasi penempatan barang, *database* yang terintegrasi dan informasi yang detail terkait transaksi keluar dan masuknya barang.

## **1.2 Identifikasi Permasalahan**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sering terjadinya selisih antara jumlah barang fisik dengan jumlah yang ada di sistem *spreadsheet*.
2. Data tidak terintegrasi dengan baik.

3. Sulit untuk mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas penginputan data keluar dan masuknya stok barang pada waktu tertentu.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi untuk meminimalisir terjadinya selisih antara stok fisik dengan sistem?
2. Bagaimana cara membangun aplikasi *Inventory* dengan *integrated database*?
3. Bagaimana menerapkan pengendalian terhadap aplikasi *Inventory* untuk mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas transaksi keluar dan masuknya barang?

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di CV. Pacific Computer.
2. Penelitian ini dilakukan dengan metode *prototype*.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Visual Studio Code* dan *Xampp*.
4. Aplikasi ini menggunakan *database phpMyAdmin*.
5. Sistem *Inventory* yang dirancang membahas mengenai input data masuk, input data keluar hingga laporan penjualan.

### **1.5 Tujuan Permasalahan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi untuk meminimalisir terjadinya selisih antara stok fisik dengan sistem dengan cara membatasi akses penghapusan barang.
2. Membangun aplikasi *Inventory* dengan memanfaatkan *phpMyAdmin* sebagai *databasenya*.
3. Mengimplementasikan aplikasi *Inventory* dengan memanfaatkan fitur *time and date* pada setiap transaksi keluar masuknya barang yang dilakukan oleh *user*

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah CV. Pacific Computer dalam meningkatkan efisiensi kinerja gudang.
2. Dapat mengelola data stok dengan mudah dan praktis.
3. Memberikan kemudahan kepada *Storeman* dan Admin Gudang.
4. Meningkatkan kecepatan dalam pencarian barang.