

Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang

Martono

Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi
Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi, Indonesia
E-mail: martono@stikom-db.ac.id

Abstract

The use of applications to facilitate human work has become unavoidable. Almost all aspects of any business sector start using applications to facilitate human work. One example is the use of applications to assist in managing the stock of goods, both new and used goods that need to be repaired. This research begins by identifying the existing problems related to the management on inventory items until finally designing the prototype of the inventory management application which is the solution to the problems that found at the problem identification stage. The modelling of the inventory management application that was built in this study will be illustrated by using the use case diagram modelling. The inventory management application made in this study is an application that utilizes electronic media as a means to process all transactions related to the management of goods, ranging from categorizing types of goods, buying and selling goods until vendor reports, stock of goods and repaired goods. The users who use this application are divided into two level, they are administrator level and operator level.

Keywords: Designing, Prototype, Application, Inventory.

Abstrak

Penggunaan aplikasi untuk mempermudah pekerjaan manusia sudah menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan. Hampir seluruh aspek dari bidang usaha apapun mulai menggunakan aplikasi untuk mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan aplikasi untuk membantu dalam pengelolaan stok barang, baik barang baru maupun bekas yang butuh untuk diperbaiki. Penelitian ini awali dengan melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada terkait dengan pengelolaan inventaris barang hingga akhirnya melakukan perancangan terhadap prototype dari aplikasi pengelolaan inventaris barang yang merupakan solusi dari permasalahan yang terdapat pada tahap identifikasi masalah. Adapun permodelan dari aplikasi pengelolaan inventaris barang yang dibangun pada penelitian ini akan digambarkan dengan menggunakan permodelan *Use Case Diagram*. Aplikasi pengelolaan inventaris barang yang dibuat pada penelitian ini merupakan aplikasi yang memanfaatkan media elektronik sebagai sarana untuk memproses seluruh transaksi yang berhubungan dengan pengelolaan barang, mulai dari pengkategorian jenis barang, pembelian dan penjualan barang hingga laporan vendor, stok barang dan barang yang diperbaiki. Adapun pengguna yang menggunakan aplikasi ini dibagi menjadi dua tingkatan yaitu level administrator dan level operator.

Kata Kunci : Perancangan, Prototype, Aplikasi, Inventory.

@2018 Jurnal MEDIA SISFO

1. Pendahuluan

Teknologi saat ini telah menjadi suatu kebutuhan, hampir seluruh kegiatan manusia selalu bersinggungan dengan teknologi. Saat ini, tidak hanya perusahaan dan organisasi besar yang memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses bisnisnya. Pemanfaatan teknologi tidak hanya terbatas pada organisasi-organisasi besar namun juga mulai merambah kepada toko-toko milik perseorangan. Persaingan yang ketat dalam bisnis menuntut setiap pengusaha untuk selalu menghadirkan inovasi terbaru agar dapat selalu meningkatkan kinerja dan kualitas usahanya sehingga pelanggan dapat selalu merasa puas.

Menurut Adelia Siti Rukoyah dalam jurnalnya menyatakan bahwa penggunaan teknologi informasi yang diterapkan melalui sistem informasi memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melaksanakan pekerjaannya. Kemudahan yang diperoleh dalam penggunaan sistem informasi yaitu memudahkan dalam mengelola data serta memudahkan pada saat melakukan evaluasi data berdasarkan kebutuhan. Secara umum persepsi pengelolaan terhadap peran sistem informasi manajemen berbasis teknologi informasi dalam pengelolaan data yang sangat penting, karena tidak jarang dengan banyaknya jumlah perusahaan disuatu lokasi sulit dikontrol sehingga ada kemungkinan terjadi pelaporan yang tidak sama.^[1]

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan teknologi yang dapat membantu proses pengelolaan inventaris barang, seluruh bidang usaha yang menjual suatu produk akan selalu berhubungan dengan pengelolaan stok. Dimana pengelolaan stok secara manual dengan media kertas akan membutuhkan waktu pencarian yang lama dan ruang yang besar untuk penyimpanan dokumen. Terlebih apabila barang yang ada memiliki jenis yang beragam dan berasal dari berbagai macam vendor yang berbeda. Hal ini menjadikan aplikasi yang dapat mengelola barang menjadi sangat dibutuhkan bagi pengusaha untuk membantu dalam mengelola barang di tempat usahanya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka jelas bahwa salah satu cara yang dapat dipergunakan untuk mempermudah proses pemeriksaan stok barang adalah dengan memanfaatkan aplikasi pengelolaan inventaris barang.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi pengelolaan inventaris barang yang memungkinkan administrator dan operator yang bertugas dibagian pengelolaan inventaris barang dapat saling terhubung melalui satu aplikasi yang sama sehingga setiap proses transaksi yang terjadi baik pada saat adanya pembelian maupun penjualan, jumlah inventaris yang tersedia akan selalu valid sehingga memudahkan pada saat pengecekan jumlah inventaris barang yang perlu ditambahkan ataupun inventaris yang perlu diperbaiki.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Landasan Teori

Desain produk adalah sebuah seni dari pembuatan spesifikasi bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sebuah produk, termasuk warna, ukuran, ergonomi, alur kerja dan hampir keseluruhan kebutuhan yang perlu untuk dideskripsikan bagaimana sebuah produk dalam penggunaannya.^[2]

Prototype merupakan salah satu dari implementasi sebuah desain produk yang akan dibangun. Prototype adalah sebuah bukti fisik atau konsep dari sebuah konsep perancangan. Prototype dapat membantu untuk menentukan apakah pengembang aplikasi telah berada pada jalur yang benar selama proses pengembangan. Pelatih dan pengembang profesional menggunakan teknik prototyping untuk menghasilkan umpan balik dari pengguna akhir selama proses perancangan sebelum akhirnya mulai membuat code aplikasi. Mendapatkan umpan balik yang kritis akan membantu dalam menghasilkan desain akhir yang pada akhirnya berdampak besar pada pengguna.^[3]

Dalam buku Kathryn McElroy menjelaskan bahwa prototype berarti sebuah format yang dapat mengkomunikasikan ide kepada orang lain dan dapat dipergunakan oleh pengguna dengan adanya peningkatan ide dari waktu ke waktu.^[4]

Prototyping mengacu pada tahap awal rilis perangkat lunak dimana perubahan pengembangan dan perbaikan produk atau aplikasi dapat terjadi sebelum akhirnya mulai masuk ke dalam tahap pembuatan aplikasi.^[5]

Berikut merupakan tahap-tahap dalam pengembangan prototype:

1. Mendengarkan pelanggan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar keluhan pelanggan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.

2. Merancang dan membuat prototype

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan prototype sistem. Prototype yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

3. Uji coba

Pada tahap ini, prototype dari sistem diuji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki prototype yang ada.

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang terdiri dari fungsi-fungsi atau perintah-perintah yang dapat dipergunakan oleh pengguna dalam melakukan suatu tugas. ^[6]

Aplikasi juga dapat berarti sebagai sebuah program atau perangkat lunak yang dibangun untuk tujuan tertentu dengan menjalankan aktivitas atau perintah sesuai dengan fungsi yang dimiliki sehingga dapat menjalankan fungsinya sesuai dengan keinginan pengguna aplikasi. ^[7]

Aplikasi bisa berisi :

1. Suatu antarmuka: Menus, window dan kontrol window dimana user berinteraksi langsung dengan aplikasi.
2. Proses logika aplikasi: kejadian (*Event*) dan fungsi skrip yang dibuat sebagai logika aplikasi, validasi dan proses logika sebagai bagian dari antarmuka atau dibuat dalam modul-modul yang terpisah sebagai objek yang dibuat sendiri yang dinamakan *custom class user objects*.

Pengguna dalam aplikasi sendiri dapat dikategorikan menjadi tiga kategori, yaitu :

1. Pengguna akhir
2. Pemrogram aplikasi
3. Administrator basis data

Setiap pengusaha berkepentingan untuk mengetahui secara detail semua barang yang menjadi harta kekayaannya. Setiap adanya penambahan dan pengurangan barang, berarti penambahan dan pengurangan harta kekayaan. Oleh sebab itu, penting bagi pengusaha untuk menyelenggarakan inventarisasi barang secara terperinci, lengkap dan teratur.

Inventarisasi barang merupakan pencatatan data yang berhubungan dengan barang atau aset dalam instansi tersebut. Umumnya kegiatan dalam inventarisasi barang adalah pencatatan pengadaan barang, penempatan, mutasi dan pemeliharaan. ^[9]

Pencatatan atau inventaris barang berguna untuk mengetahui jumlah peralatan dan perlengkapan usaha. Peralatan dan perlengkapan yang sering dipakai kemungkinan akan rusak dan hilang sehingga pemilik harus melakukan pencatatan dan pemeriksaan pada perlengkapan agar dapat terus memantau jumlah dan kondisi barang usahanya. ^[10]

2.2. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah ringkasan dari beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan sistem pengelolaan inventaris barang:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adelia Siti Rukoyah, Gunawan Abidillah dan Asep Id Hadiana yang berjudul "Sistem Informasi Inventaris Barang pada RSUD Soerang" dikatakan bahwa penggunaan teknologi informasi yang diterapkan melalui sistem informasi memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melaksanakan pekerjaannya. Kemudahan yang diperoleh dalam penggunaan sistem informasi yaitu memudahkan dalam mengelola data serta memudahkan pada saat melakukan evaluasi data berdasarkan kebutuhan. Secara umum persepsi pengelolaan terhadap peran sistem informasi manajemen berbasis teknologi informasi dalam pengelolaan data yang sangat penting, karena tidak jarang dengan banyaknya jumlah perusahaan disuatu suatu lokasi sulit dikontrol sehingga ada kemungkinan terjadi pelaporan yang tidak sama. ^[11]

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Adita Ayu Prawiyanti dan Rahmadhian Agus Triyono yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Program Studi Teknik Informatika Universitas Surakarta” dikatakan bahwa komputer dapat digunakan untuk mengolah data yang menghasilkan sebuah informasi. Sebagian besar instansi membutuhkan komputer untuk mengolah data. Salah satu kegiatan di instansi pendidikan yang membutuhkan komputer untuk mengolah data adalah kegiatan inventarisasi barang.^[7]

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas, maka perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada penambahan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi pengelolaan inventaris barang dan juga penambahan fitur keamanan berupa halaman login untuk menjaga keamanan data inventaris barang dari orang yang tidak memiliki otoritas.

3. Metode Penelitian

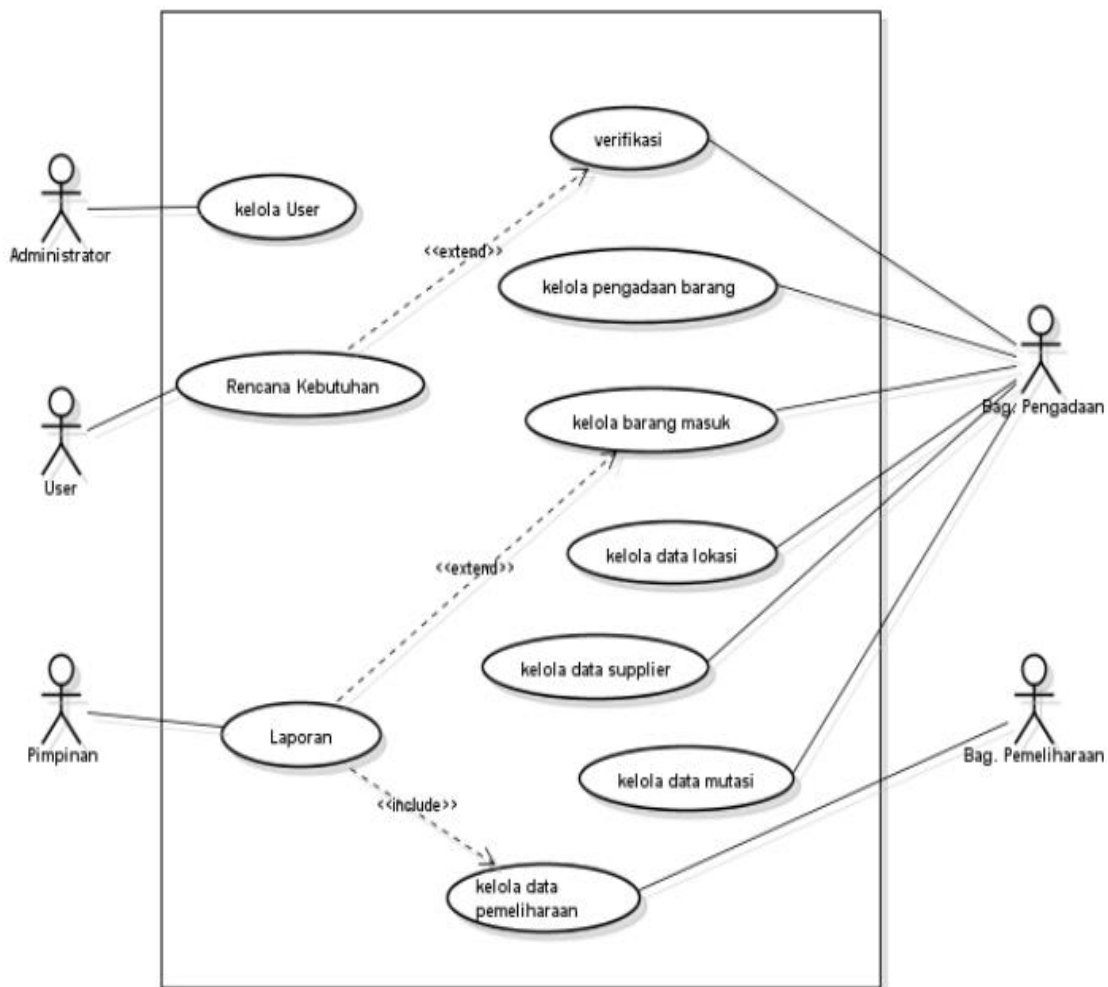
Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan kegiatan penelitian dengan rincian sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah
Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ada dan mempelajari penyebab serta dampak yang ditimbulkan. Hasil identifikasi akan penulis jadikan sebagai acuan selama melakukan penelitian.
2. Studi Literatur
Pada tahap ini dilakukan proses untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh mengenai topik yang dibahas dalam penelitian. Tahap studi literatur ini dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan tambahan informasi yang dibutuhkan oleh penulis dalam merancang prototype aplikasi inventaris barang agar sesuai dengan kaidah keilmuan.
3. Pengumpulan Data
Pada tahap pengumpulan data, penulis melakukan proses pengumpulan data yang diperoleh melalui riset terhadap beberapa aplikasi inventaris barang yang telah ada.
4. Analisis Sistem
Penulis melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem dimulai dari analisis terhadap solusi dari permasalahan pengelolaan inventaris barang hingga analisis terhadap sistem yang telah ada, sehingga penulis dapat merancang prototype aplikasi pengelolaan inventaris barang yang lebih baik dari sistem yang telah ada.
5. Perancangan Permodelan Sistem
Penulis merancang sistem dengan menggunakan permodelan *Use Case Diagram* yang merupakan kelanjutan dari tahap analisis sistem.
6. Perancangan Prototype Sistem
Pada tahap perancangan prototype sistem, penulis merancang prototype dari aplikasi pengelolaan inventaris barang.

4. Hasil dan Pembahasan

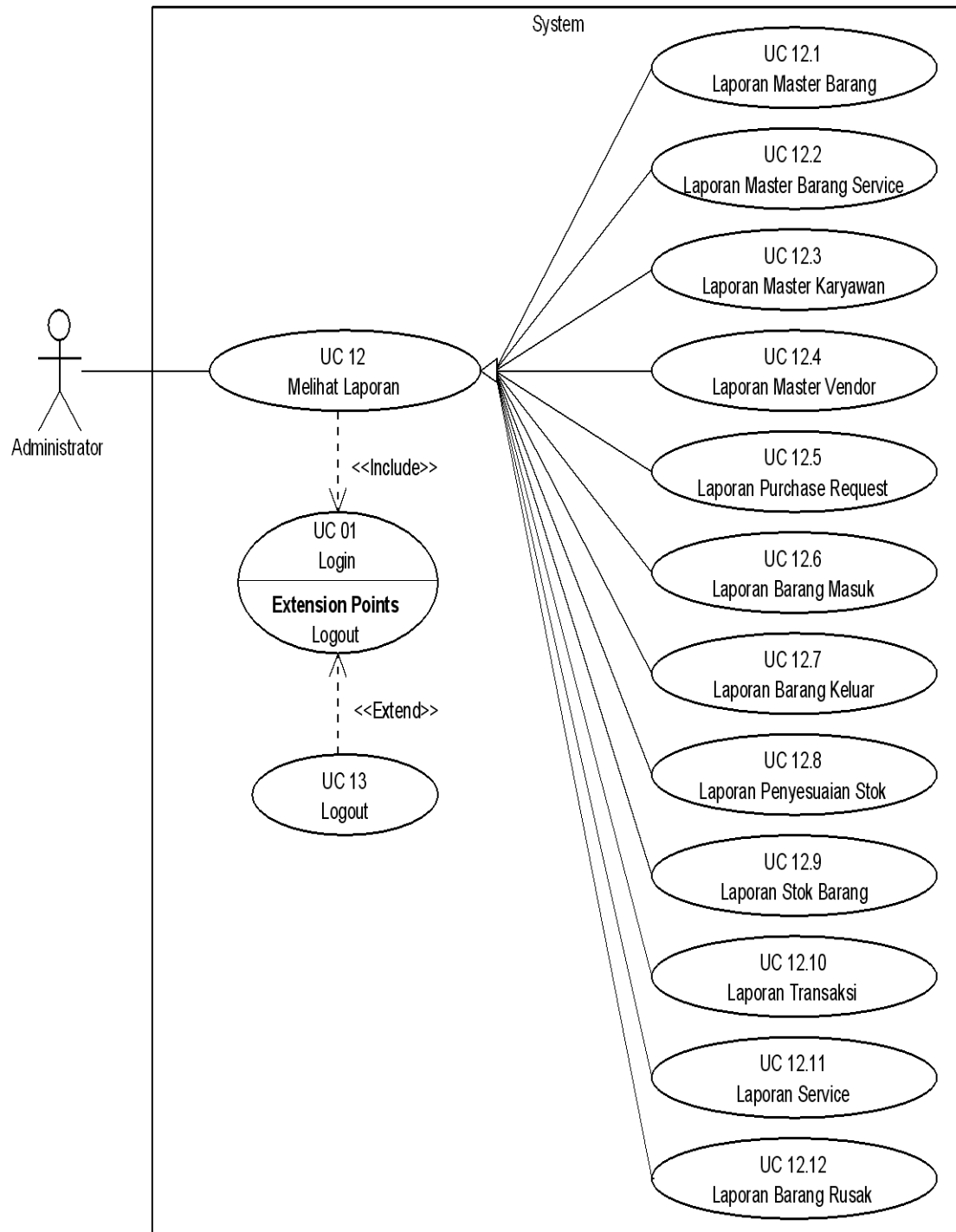
4.1. Analisis Sistem Berjalan

Pada tahap analisis sistem ini dilakukan analisis terhadap kekurangan dari sistem sejenis yang telah terlebih dahulu dibangun secara lebih detail mulai dari proses pengolahan data, prosedur, fungsi dan tahapan-tahapan dalam penggunaan aplikasi yang akan dirancang sehingga nantinya dapat dimodifikasi menjadi sebuah rancangan prototype aplikasi baru yang lebih baik. Berikut merupakan use case dari sistem inventaris barang yang telah dibangun pada penelitian yang dilakukan oleh Adelia Siti Rukoyah, Gunawan Abidillah dan Asep Id Hadiana:

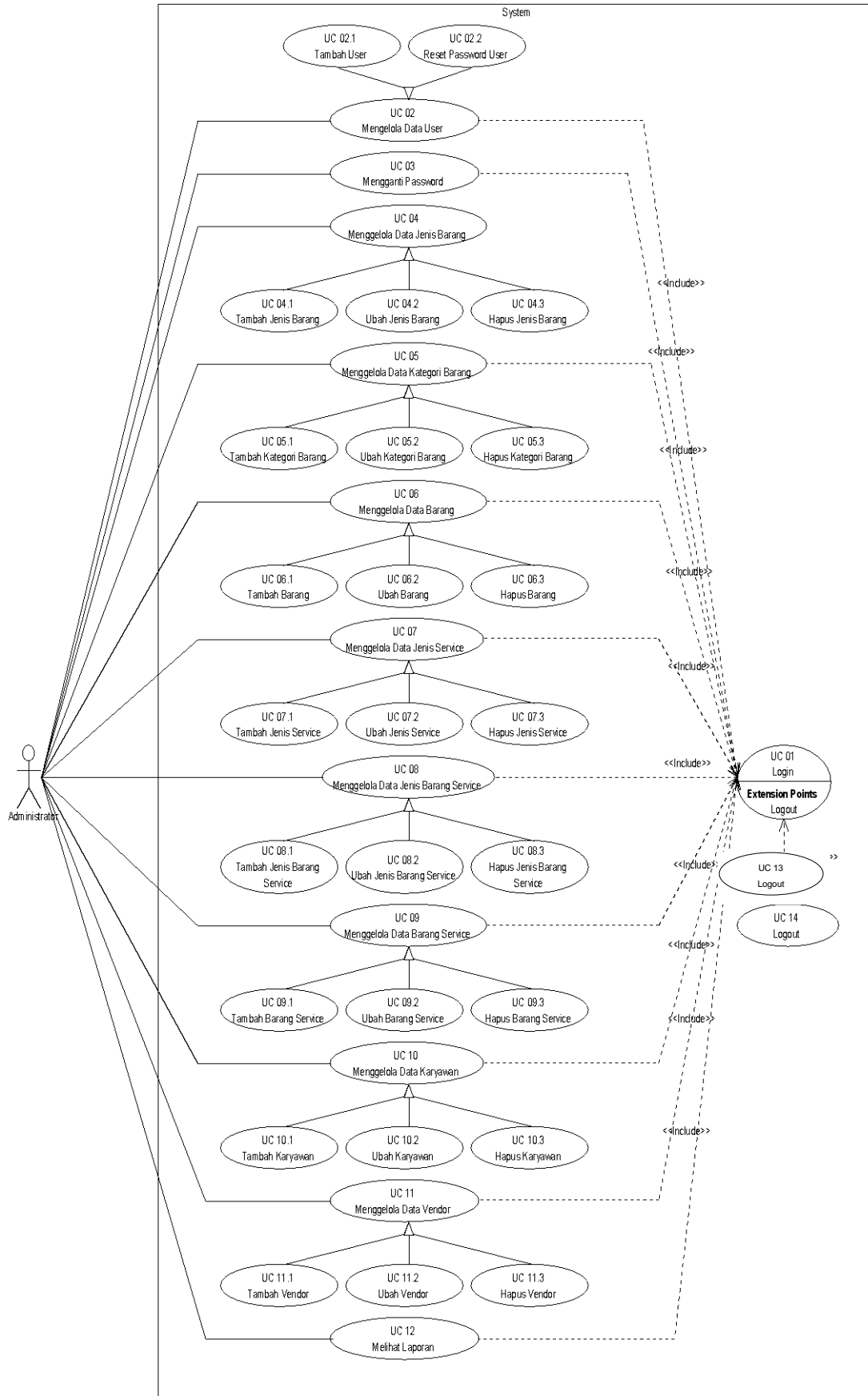


Gambar 1. Use Case Sistem Informasi Inventaris Barang

Berdasarkan Use Case Diagram pada Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi inventaris barang yang telah dibangun hanya terbatas pada pengelolaan barang, lokasi, supplier, mutasi dan data pemeliharaan yang dipergunakan dengan 5 jenis *level* pengguna. Berdasarkan use case diagram diatas, terlihat bahwa sistem pengelolaan inventaris yang telah dibangun masih belum dilengkapi dengan fasilitas pengelolaan dan laporan dari data transaksi dan data barang yang di sedang service. Dengan banyaknya level pengguna, banyak pengusaha kecil yang kesulitan untuk menggunakan aplikasi pengelolaan inventaris barang dikarenakan tidak adanya divisi khusus. Oleh karena itu penulis mengembangkan aplikasi pengelolaan inventaris barang yang dapat dipergunakan oleh 2 jenis *level* pengguna yaitu administrator dan operator. Adapun use case diagram dari aplikasi pengelolaan inventaris barang yang selanjutnya dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang dengan User Administrator 1

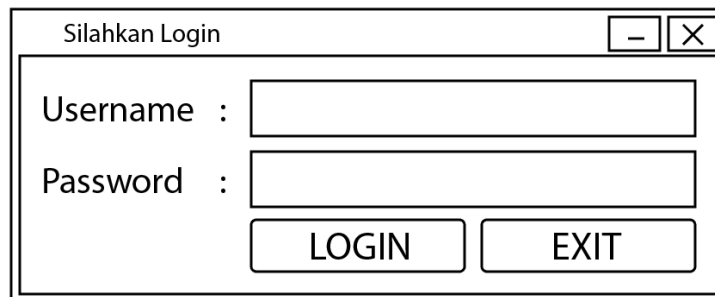


Gambar 3. Use Case Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang dengan User Administrator 2

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap lanjut dari analisis sistem. Perancangan prototype bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai rangka dari aplikasi yang akan dibangun. Pada penelitian ini, penulis memodifikasi dan memperbaharui aplikasi pengelolaan inventaris barang yang telah ada dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas dari pemanfaatan aplikasi pengelolaan inventaris barang pada berbagai bidang usaha. Berikut merupakan beberapa prototype dari aplikasi pengelolaan inventaris barang yang dirancang pada penelitian ini, yaitu:

1. Halaman *Login*



Silahkan Login

Username :

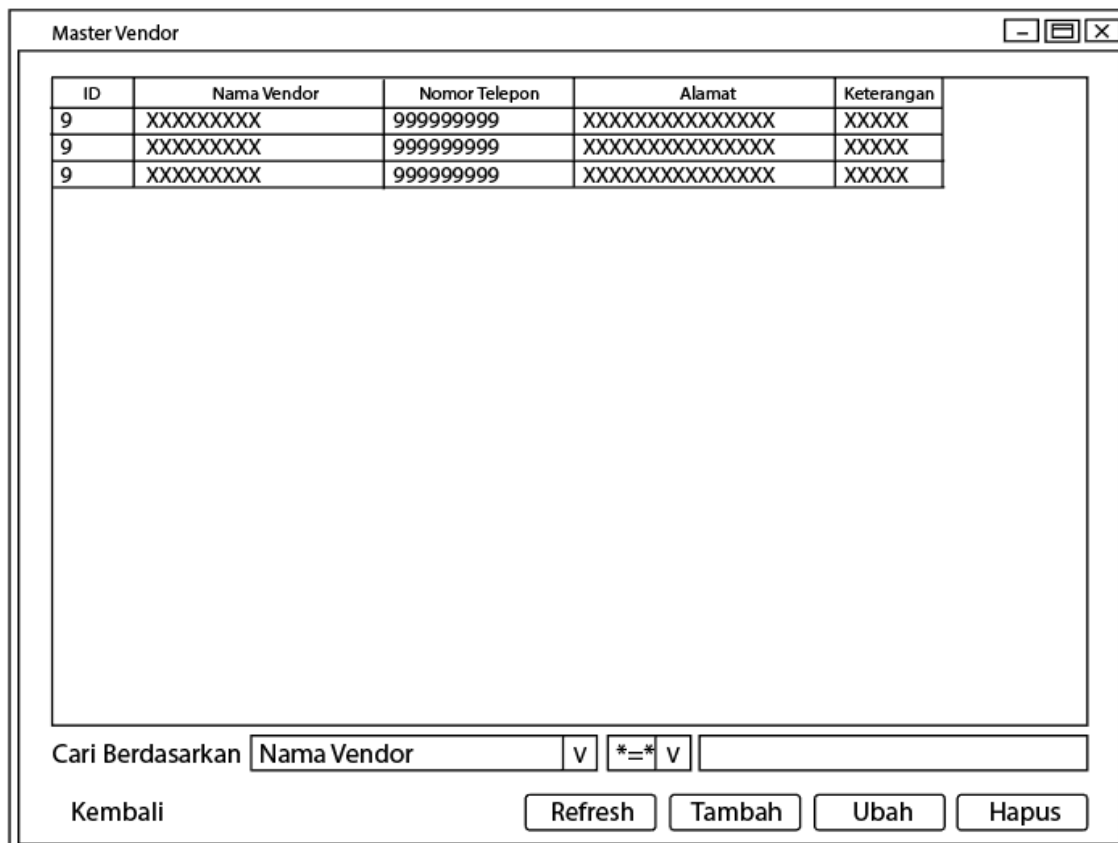
Password :

LOGIN EXIT

Gambar 4. Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman pertama yang tampil ketika pengguna aplikasi (Administrator dan Operator) menjalankan aplikasi pengelolaan inventaris barang. Halaman ini berfungsi untuk menjaga agar data dalam aplikasi tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak memiliki otoritas untuk mengakses dan mengubah data.

2. Halaman Master Vendor



Master Vendor

ID	Nama Vendor	Nomor Telepon	Alamat	Keterangan
9	XXXXXXXXXX	999999999	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX
9	XXXXXXXXXX	999999999	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX
9	XXXXXXXXXX	999999999	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXX

Cari Berdasarkan Nama Vendor

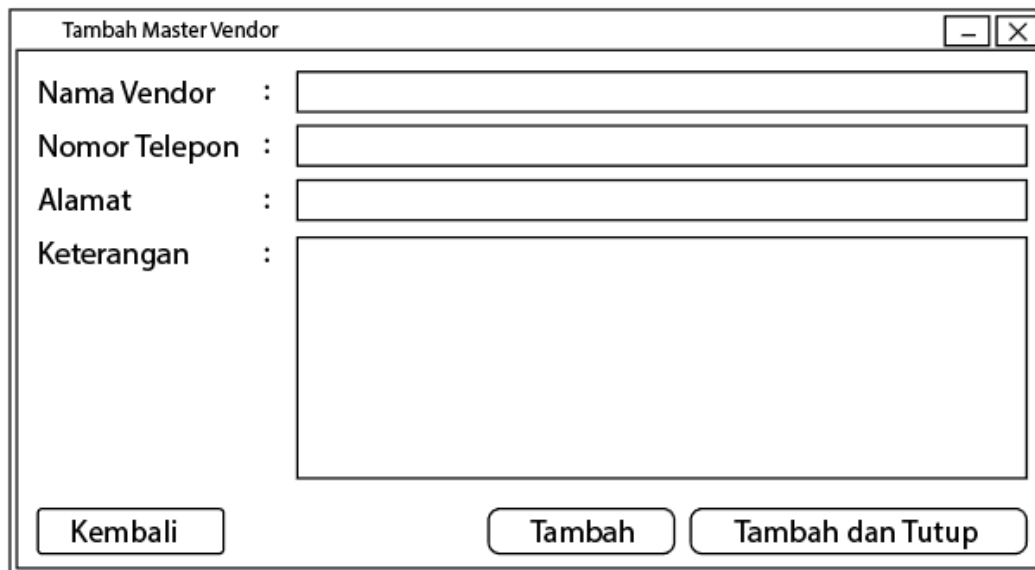
Kembali

Gambar 5. Halaman Master Vendor

Halaman master vendor merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengguna aplikasi dengan *level* Administrator maupun Operator. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data-data vendor yang terdiri dari nama vendor, nomor telepon vendor, alamat dan keterangan. Untuk mengakses halaman ini, pengguna aplikasi harus mengklik tombol master vendor terlebih dahulu.

Melalui halaman master vendor, pengguna dapat mengelola data vendor dengan mengklik tombol tambah untuk menambah data vendor, tombol ubah untuk mengubah data vendor, tombol hapus untuk menghapus data vendor, tombol *refresh* untuk me-*refresh* halaman master vendor dan tombol kembali untuk kembali ke halaman utama aplikasi pengelolaan inventaris barang

3. Halaman Tambah Vendor



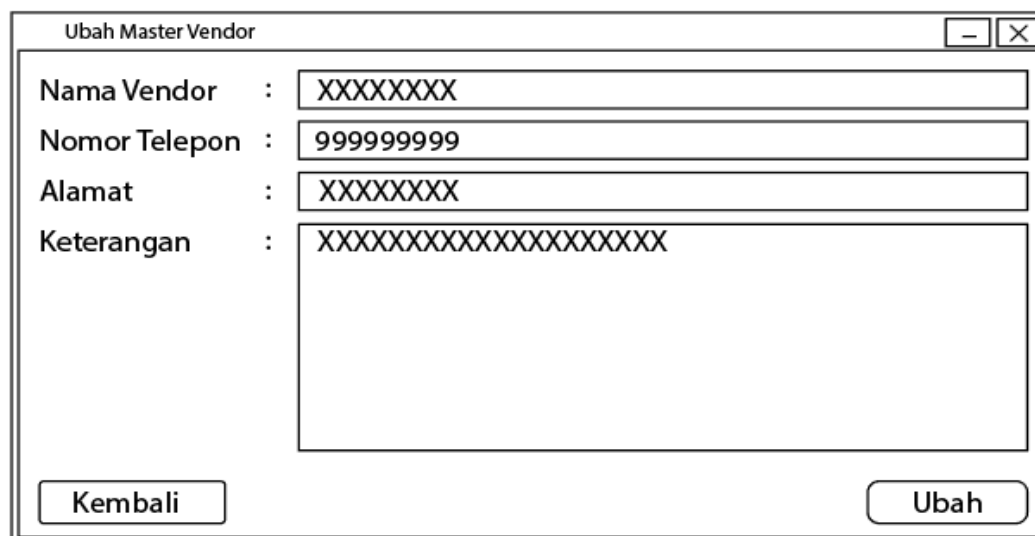
The screenshot shows a window titled "Tambah Master Vendor". It contains the following fields and buttons:

- Nama Vendor** : [Text Input Field]
- Nomor Telepon** : [Text Input Field]
- Alamat** : [Text Input Field]
- Keterangan** : [Text Area]
- Kembali** : [Button]
- Tambah** : [Button]
- Tambah dan Tutup** : [Button]

Gambar 6. Halaman Tambah Vendor

Halaman tambah vendor merupakan halaman yang memungkinkan pengguna aplikasi (Administrator dan Operator) untuk melakukan penambahan data vendor ke dalam aplikasi. Halaman tambah data vendor dapat diakses melalui tombol tambah yang ada pada halaman master vendor.

4. Halaman Ubah Vendor



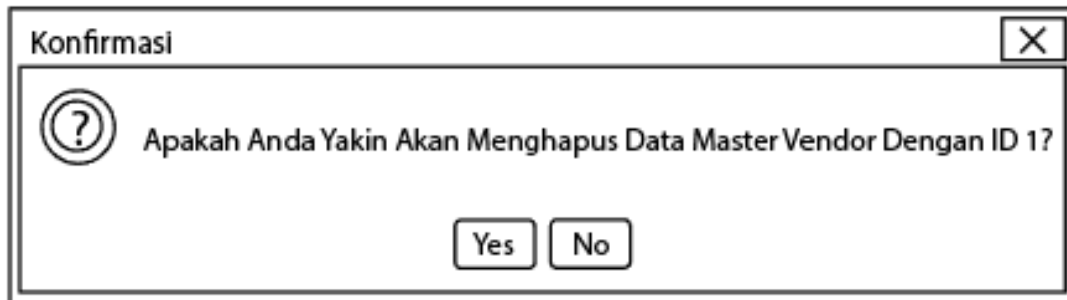
The screenshot shows a window titled "Ubah Master Vendor". It contains the following fields and buttons:

- Nama Vendor** : [Text Input Field with placeholder text XXXXXXXX]
- Nomor Telepon** : [Text Input Field with placeholder text 99999999]
- Alamat** : [Text Input Field with placeholder text XXXXXXXX]
- Keterangan** : [Text Area with placeholder text XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX]
- Kembali** : [Button]
- Ubah** : [Button]

Gambar 7. Halaman Ubah Vendor

Halaman ubah vendor merupakan halaman yang memungkinkan pengguna aplikasi (Administrator dan Operator) untuk melakukan perubahan terhadap data vendor yang telah ada dalam aplikasi. Halaman ubah data vendor dapat diakses dengan cara memilih data vendor yang ingin di ubah dan kemudian mengklik tombol ubah yang ada pada halaman master vendor.

5. Halaman Hapus Vendor



Gambar 8. Halaman Hapus Vendor

Halaman hapus vendor merupakan halaman yang memungkinkan pengguna aplikasi (Administrator dan Operator) untuk melakukan penghapusan pada data vendor yang telah ada dalam aplikasi. Halaman hapus data vendor dapat diakses dengan cara memilih data vendor yang ingin dihapus dan kemudian mengklik tombol hapus yang ada pada halaman master vendor.

6. Laporan Master Barang

Laporan Master Barang							
Jenis Barang : XXXXXX Kategori Barang : XXXXXX Garansi : XXX							
No	Jenis Barang	Kategori Barang	Nama Barang	Stok	Satuan	Garansi	Keterangan
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX
9	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	99	XXX	YES/NO	XXXXX

Gambar 9. Laporan Master Barang

Laporan master barang merupakan laporan yang berisikan data-data barang yang ada dalam aplikasi yang kemudian disusun dalam bentuk tabel untuk kemudian dicetak sebagai laporan. Laporan master barang dapat diakses oleh pengguna (Administrator dan Operator) melalui menu laporan master barang yang ada pada halaman utama aplikasi pengelolaan inventaris barang.

7. Laporan Purchase Request

Laporan Purchase Request								
Tanggal Purchase Request : XXXXXX Jenis Barang : XXXXXX Kategori Barang : XXXXXX Nama Barang : XXXXXX								
No	Tanggal	No Purchase Request	Jenis Barang	Kategori Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Keterangan
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX
9	999999	9999999999999999	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	9999	9999	XXXXXXXXXX

Gambar 10. Laporan Purchase Request

Laporan *purchase request* merupakan laporan yang berisikan daftar barang yang ingin dibeli (menunggu persetujuan pembelian) yang disusun dalam bentuk tabel untuk kemudian dicetak sebagai laporan. Laporan *purchase request* dapat diakses oleh pengguna (Administrator dan Operator) melalui menu laporan *purchase request* yang ada pada halaman utama aplikasi pengelolaan inventaris barang.

5. Kesimpulan

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai perancangan prototype aplikasi pengelolaan inventaris barang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan juga kepuasan pembeli salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dan mempercepat transaksi.
2. Aplikasi pengelolaan inventaris barang ini dapat dipergunakan oleh 2 *level* pengguna, yaitu administrator dan operator.
3. Sebelum pengguna masuk ke dalam aplikasi, seluruh pengguna diwajibkan untuk melakukan *login* terlebih dahulu untuk menjaga keamanan dan akurasi data inventaris barang pada aplikasi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai perancangan prototype aplikasi pengelolaan inventaris barang, maka dapat diberikan saran untuk peneliti berikutnya agar dapat memperluas ruang lingkup dan melengkapi fitur-fitur yang ada pada aplikasi dalam penelitian ini.

6. Daftar Rujukan

- [1] Adelia Siti Rukoyah., Gunawan Abidillah., Asep Id Hadiana. 2017. Sistem Informasi Inventaris Barang pada RSUD Soerang. Prosiding Snatif ke 4 Tahun 2017. 869-874.
- [2] Alan Cohen. Prototype to Product : A Practical Guide for Getting to Market. USA : O'Reilly Media. 2015.
- [3] Sean Putman. Using Prototyping in Instructional Design. USA : Learning Technologies. 2014.

-
- [4] Kamran Sharifabadi, dkk. Design, Control, and Application of Modular Multilevel Converters for HVDC Transmission Systems. United Kingdom : Wiley. 2016.
 - [5] Jeremy Gibson Bond. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development : From Concept to Playable Game with Unity and C#. USA : Pearson Education. 2015.
 - [6] Nadia Firly. Create Your Own Android Application. Jakarta : Elex Media Komputindo. 2018.
 - [7] Adita Ayu Prawiyanti., Ramadhian Agus Triyono. 2013. Perancangan Sisten Informasi Inventaris. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA. Vol 2 No 1. 43-53.
 - [8] Wulan Ayogya. Cara Jitu Hitung Modal Usaha. Jakarta : Elex Media Komputindo. 2010.
 - [9] Stuart G Mccrady. Designing Scada Application Software : A Practical Approach. Canada : Elsevier. 2013.
 - [10] Kathryn McElroy. Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. USA : Oreilly Media.2017.