

**APLIKASI PENGELOLAAN DATA BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS:
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA
BANDUNG)**

**WEB-BASED APPLICATION FOR THE GOODS MANAGEMENT DATA (CASE
STUDY: THE INVESTMENT AND INTEGRATED SERVICES DEPARTMENT IN
BANDUNG REGENCY)**

Fadhilah Fazrin¹, Inne Gartina Husein, S.Kom., M.T.²,

Dr. Pikir Wisnu Wijayanto, S.E., S.Pd Ing., M.Hum.³

¹²³Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom

fadhilahfazrin1@gmail.com¹, inne@tass.telkomuniversity.ac.id², pikirwisnu@tass.telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Pengelolaan barang merupakan hal yang harus benar – benar diperhatikan secara detail, baik pada saat barang masuk, pembaruan data ataupun kegiatan lainnya. Pendataan yang benar akan menghasilkan informasi yang valid. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan daerah bidang Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Dalam mengelola kegiatannya, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu mengalami beberapa kendala seperti pencatatan data yang masih dicatat di excel sering terjadi kesalahan data mengenai jumlah ketersediaan barang di gudang dan di excel. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* dimana memiliki 5 langkah berurutan yaitu: analisis

kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem. Maka jika ada kekurangan dan kelebihan dalam aplikasi ini akan terus dilaksanakan pengembangan.

Kata Kunci: Pengelolaan, Barang, Pemasukan, Pengeluaran.

Abstract

Goods management is something that must be really considered in detail, both when the goods enter, data updates or other activities. Correct data collection will produce valid information. The Investment and Integrated Service Department in Bandung Regency is an element of implementing regional government affairs in the field of experiences several obstacles such as recording data that is still recorded in Excel, there is often a data error regarding the amount of goods

available in the warehouse and in Excel. In this study, the method used is the waterfall method which has 5 sequential steps, namely: needs analysis, system design, implementation, system testing and system maintenance. So if there are weaknesses and strengths in this application, development will continue to be carried out.

Keywords: Management, Goods, Imports, Expenditures

I. PENDAHULUAN

Pengadaan barang dan jasa pada suatu pemerintah mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembangunan nasional untuk peningkatan pelayanan publik dan pengembangan perekonomian nasional dan daerah, sebagaimana disebutkan di dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2018, tentang Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah. Pada Pasal 1 disebutkan bahwa pengadaan barang dan jasa dibiayai oleh APBN atau APBD yang prosesnya sejak identifikasi kebutuhan, sampai dengan serah terima hasil pekerjaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lestari Nirmalasari SE., selaku pengurus barang di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu bahwa pada awal periode terdapat sejumlah barang masuk untuk keperluan kantor, di mana setiap data

barang masuk harus dicatat secara rinci, namun dikarenakan belum adanya pendataan secara komputerisasi maka data barang tidak detail, begitu juga dengan data barang keluar. Pencatatan dilakukan secara detail dan jumlah pada pencatatan harus sesuai dengan jumlah barang di gudang, namun pada kenyataannya data barang tidak sesuai dengan jumlah barang yang ada di gudang. Pelaporan kepada Kepala Sub Bagian terdiri dari laporan Rekapitulasi Persediaan Barang pada periode tertentu, buku penerimaan barang pada periode tertentu dan buku barang persediaan pada periode tertentu. Periode yang dimaksud adalah setiap enam bulan sekali, sehingga dalam satu tahun terdapat dua periode. Tetapi tidak semua barang terlibat pada aplikasi ini, barang yang terlibat dalam aplikasi ini yaitu barang yang tidak harus melakukan permintaan kepada supplier terlebih dulu, melainkan barang yang terdapat di gudang. Seperti alat tulis kantor, peralatan elektronik, peralatan kebersihan dan barang percetakan. Kriteria untuk penoalakan permintaan barang yaitu, jumlah permintaan barang yang tidak sesuai dengan stok tersedia dan jumlah kegiatan permintaan barang yang terlalu sering. Sementara itu kriteria penerimaan barang adalah jumlah barang yang sesuai dengan stok tersedia dan sedikit jumlah kegiatan permintaan barang.

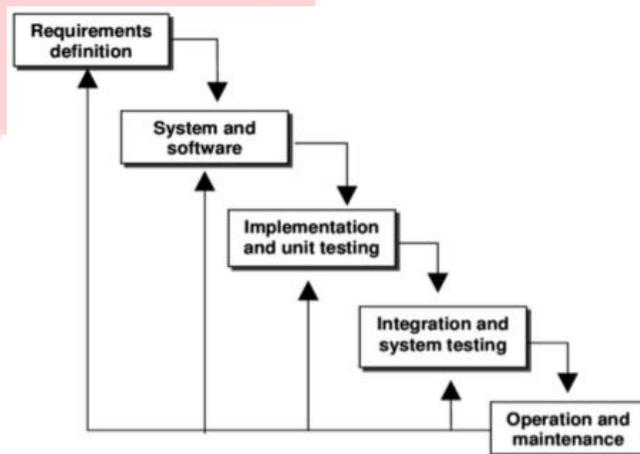
Sesuai dengan pemaparan dari pengurus barang di atas terdapat permasalahan dalam pengelolaan data stok barang yaitu:

1. Sulitnya melakukan pencatatan stok masuk dan pengeluaran barang secara rinci, dikarenakan waktu untuk pencatatan data minim dan juga banyaknya permintaan barang.
2. Sulitnya mendapatkan jumlah yang sesuai antara buku persediaan barang dengan jumlah barang di gudang, dikarenakan pencatatan yang tidak lengkap dan pencatatan secara manual sehingga sering terjadi perhitungan yang keliru.
3. Sulitnya memberikan laporan yang akurat, lengkap dan tepat waktu, dikarenakan banyaknya laporan yang harus dikumpulkan juga perhitungan yang masih manual sehingga sering terjadi kekeliruan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan suatu aplikasi pengelolaan data stok barang berbasis web yang dapat berperan untuk memecahkan suatu masalah. Melalui aplikasi ini diharapkan akan menghasilkan data yang akurat, lengkap dan tepat waktu.

Metode pengerjaan untuk membangun aplikasi pengelolaan data stok dan penjualan

pakaian ini menggunakan metode waterfall. Waterfall model merupakan model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak. Model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Tahap – tahap pengembangan metode waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Waterfall (Gusnawan, 2019)

1. Requirements Definition

Tahap *requirements definition* ini menganalisis kebutuhan perangkat lunak sesuai dengan keinginan user, dan dimengerti oleh developer. Dalam bagian ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Observasi kepada *user*.
- b. Wawancara kepada *user*.

2. System and Software

Pada tahap ini developer merancang suatu sistem berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya. Model yang akan

digunakan untuk merancang sistem dan perangkat lunak adalah:

- a. *Unified Modelling Language* (UML).
- b. *Entity Relationship Diagram* (ERD).
- c. *Mock-up*.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap *implementation* yaitu tahapan pengubahan keseluruhan desain sistem menjadi kode – kode program dan modul – modul yang nantinya akan digabungkan menjadi suatu sistem yang lengkap.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap *system testing*, sistem yang sudah dibuat akan diintegrasikan dan di test untuk menguji apakah sistem tersebut telah berfungsi dengan baik.

5. *Operation and Maintenance*

Tahap terakhir yaitu *operation and maintenance* dimana terdapat instalasi dan proses perbaikan sistem apabila ditemukan adanya kesalahan atau bug yang ditemukan pada tahap *testing*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Terkait Topik Proyek Akhir

Berikut adalah landasan teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pengelolaan data barang.

1. Pengadaan Barang

Dalam pengadaan barang digudang melibatkan banyak transaksi – transaksi meliputi banyak proses diantaranya: (Wahyono, 2006) (Yulianto & Siswanto, 2014)

a. Kontrol stok gudang

Stok barang dalam gudang akan senantiasa terkontrol karena program ini dilengkapi fasilitas untuk melihat adanya barang – barang yang mendekati habis, dari form ini dapat diketahui jenis barang yang akan habis sehingga segera dapat dilaksanakan order pembelian baru. Berbagai informasi yang dapat diambil adalah:

- 1) Informasi mengenai jumlah barang yang telah keluar dari gudang.
- 2) Jumlah barang yang telah dibeli dari supplier.
- 3) Keadaan stok yang terakhir dalam gudang untuk semua barang.

b. Data barang masuk

Proses ini meliputi pencatatan data barang yang masuk atau dibeli oleh perusahaan kedalam database dan akan menambahkan stok persediaan digudang.

c. Data barang keluar

Proses ini meliputi pencatatan data barang yang keluar atau dijual oleh perusahaan

kedalam database dan akan mengurangi stok persediaan digudang.

Sebagai salah satu implementasinya adalah dikeluarkannya Perpes No.4 Tahun 2015 tentang pengadaan barang dan jasa Pemerintah. Perpes tersebut seharusnya dilaksanakan sesuai dengan sejalan dengan amanat pasal 33 UUD 1945. Prinsip PBJP yang diatur berlandaskan pada prinsip demokrasi ekonomi, dalam rangka untuk mewujudkan kemandirian bangsa, efisiensi keuangan Negara, menjaga keseimbangan dan kesatuan ekonomi nasional. (Faisal, 2017)

2. Penerimaan dan Pengeluaran Barang

Penerimaan barang adalah proses pemeriksaan barang terdiri dari jenis barang yang dipesan, kwitansinya, harganya maupun kualitasnya. Apakah barang yang diterimanya telah sesuai dengan apa yang dipesan oleh bagian pemesanan barang dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Setiap pembelian barang dari pemasok akan di catat oleh perusahaan dengan cara mendebet akun persediaan barang dan mengkredit akun kas atau utang usaha. Demikian juga, pada setiap transaksi penjualan barang.

Pengeluaran barang adalah proses mengeluarkan barang dari gudang yang seharusnya dilengkapi atau didukung dengan

formulir permintaan barang, yang telah diotorisasi sebagaimana mestinya. Pencatatan perpetual juga memberikan pengendalian yang efektif atas persediaan. Informasi mengenai jumlah atas masing – masing jenis barang agar dapat segera tersedia dalam buku besar pembantu untuk masing – masing persediaan. (Hery, 2015)

B. Tools Pemodelan yang Digunakan

Berikut adalah definisi dari alat atau *tools* yang digunakan dalam pembuatan pemodelan aplikasi pengelolaan data barang.

1. Business Process Modelling Notations (BPMN)

BPMN merupakan teknik yang memungkinkan semua pihak yang terlibat dalam proses berkomunikasi secara jelas, benar dan efisien. Dengan cara ini, BPMN mendefinisikan notasi dan semantik Diagram Proses Bisnis (BPD). BPMN menyediakan kemampuan memahami prosedur internal bisnis dalam notasi grafis. BPMN mengikuti tradisi *flowcharting* notasi untuk dibaca dan fleksibilitas. (Hamidin, 2017)

2. Use Case Diagram

Use case diagram yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor. Diagram ini hanya menggambarkan secara global. Karena

use diagram hanya menggambarkan sistem secara global, maka elemen – elemen yang digunakan pun sangat sedikit. (Mulyani, 2016)

3. Skenario Use Case

Skenario use case dibuat per use case terkecil, misalkan generalisasi maka skenario yang dibuat adalah use case yang lebih khusus. Skenario alternatif adalah skenario bila sistem tidak berjalan normal atau mengalami *error*. Sedangkan skenario normal adalah skenario bila sistem berjalan normal tanpa terjadi kesalahan atau *error*. (Linggasari, 2018)

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. (Gusnawan, 2019)

C. Tools Pembangunan Aplikasi

1. Web dan HTML

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari

sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semua yaitu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (*hyperlink*).

Sementara itu, Budi Rahajoet, dkk (2011:286) didalam buku Modul Pemrograman Web (HTML, PHP, & MySQL) menjelaskan bahwa HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. HTML merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan – aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke user melalui suatu aplikasi *web browser*. Dapat disimpulkan bahwa *HyperText Markup Language* (HTML) ialah bahasa pemrograman untuk membuat desain *body* atau *layout* (tampilan) dari sebuah *website*. Bahasa pemrograman HTML inilah yang akan dieksekusi oleh *browser* dan ditampilkan di jendela *browser*. (Ali & Ambarita, 2016)

2. Database dan MySQL

Database (Basis Data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya.

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; *Structured Query Language* (SQL). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. (Ali & Ambarita, 2016)

3. PHP, CSS dan XAMPP

PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP *Hypertext Preprocessor* merupakan suatu

bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis. PHP berjalan pada sisi *server* sehingga PHP disebut juga sebagai bahasa *Server Side Scripting*. Artinya bahwa dalam setiap atau untuk menjalankan PHP wajib adanya *server*.

Sementara itu, dalam buku yang berjudul desain web praktis dengan CSS menjelaskan bahwa CSS atau *Cascading Style Sheets* adalah sebuah dokumen yang berisi aturan yang digunakan untuk memisahkan isi dengan *layout* dalam halaman – halaman web yang dibuat. CSS memperkenalkan “*template*” yang berupa *style* untuk dibuat dalam mengizinkan penulisan kode yang lebih mudah dari halaman – halaman web yang dirancang.

Sedangkan, mengatakan bahwa XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis *Open Source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan XAMPP tidak perlu lagi bingung untuk melakukan peginstalan program – program yang lain, karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. (Ali & Ambarita, 2016)

4. Codeigniter

Codeigniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat

developer dalam pengembangan aplikasi berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal. *Framework* merupakan kumpulan potongan – potongan program yang disusun atau diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi untuk tanpa harus membuat kodenya dari awal. Model ini bertujuan untuk memisahkan proses bisnis dari pertimbangan antarmuka pengguna agar para pengembang bisa lebih mudah mengubah setiap bagian tanpa memengaruhi yang lain. Dalam MVC, model menggambarkan informasi (data) dan proses bisnis, *view* (tampilan) berisi elemen antarmuka pengguna seperti teks, formulir masukan, sementara *controller* mengatur komunikasi antar model dan *view*. (Gusnawan, 2019)

D. Pengujian

Berikut adalah pendefinisian dari metode pengujian aplikasi, dimana pada aplikasi pengelolaan data barang metode pengujian yang digunakan yaitu *User Accepting Testing*.

1. User Accepting Testing

Menurut Perry (2006:70), *User Accepting Testing* merupakan pengujian yang dilakukan oleh *end-user* dimana *user* tersebut adalah staff karyawan perusahaan yang langsung

berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya.

Menurut Black (2002:7), *acceptance testing* biasanya berusaha menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu. Pada pengembangan *software* dan *hardware* komersil, *acceptance test* biasanya disebut juga “*alpha test*” (yang dilakukan oleh pengguna *in-house*) dan “*beta-test*” (yang dilakukan oleh pengguna yang sedang menggunakan atau akan menggunakan sistem tersebut). *Alpha* dan *Beta Test* biasanya juga menunjukkan bahwa produk sudah siap untuk dijual atau dipasarkan. *Acceptance testing* mencakup data, *environment* dan skenario yang sama atau hampir sama pada saat *live* yang biasanya berfokus pada skenario pengguna produk tertentu.

Dari definisi di atas, *User Acceptance Testing* adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna dari sistem tersebut untuk memastikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem tersebut untuk memastikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem tersebut telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (L. Binus, 2017). (Agustina & Suprianto, 2018)

Berikut adalah rumus menghitung skor pengujian *User Acceptance Testing* (UAT), yaitu: [10]

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

$$\text{Penilaian Bobot} = \text{Jumlah jawaban} \times \text{Bobot jawaban}$$

$$\text{Hasil Analisa} = \frac{\text{Total bobot tiap pertanyaan}}{\text{Jumlah responden}}$$

$$\text{Persentase Analisa} = \frac{\text{Hasil analisa}}{\text{Jumlah pilihan jawaban}} \times 100\%$$

Keterangan:

- a) Jumlah jawaban: jumlah jawaban responden ya/tidak
- b) Jumlah responden: jumlah responden yang mengisi kuesioner
- c) Bobot jawaban: skor pada setiap pilihan jawaban
- d) Total bobot tiap pertanyaan: total penilaian bobot pada setiap pertanyaan
- e) Jumlah pilihan jawaban: pilihan jawaban pada kuesioner

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden memiliki aspek-aspek dalam *usability* testing ini mencakup lima hal, yaitu: (Agustina & Suprianto, 2018)

- a. Learnability, menjelaskan tingkat kemudahan pengguna atau user untuk menyelesaikan task-task dasar ketika pertama kali mereka melihat atau berhadapan dengan sistem yang ada.

- b. Efficiency, menjelaskan seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas yang ada saat mereka pertama kali mempelajari sistem tersebut.
- c. Memorability, menjelaskan tentang tingkat kemudahan pengguna atau user dalam menggunakan sistem dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
- d. Errors, menjelaskan kemungkinan terjadinya error atau kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dan seberapa mudah mereka dapat mengatasinya.
- e. Satisfaction, menjelaskan tentang tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem yang telah dibuat.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Use Case Diagram

Berikut use case diagram aplikasi pengelolaan data stok barang. Pada *usecase* terdapat empat aktor yaitu admin, asisten pengurus, staf divisi dan kasubag.



Pada gambar, terdapat 4 aktor yaitu admin, staf gudang, staf divisi dan kasubag dimana terdapat 13 usecase.

1. Pendefinisian Aktor

Berikut deskripsi aktor pada aplikasi pengelolaan stok barang.

No.	Nama Aktor	Deskripsi Aktor
1.	Staf Divisi	Aktor yang bertugas menginputkan permintaan barang, melihat riwayat permintaan barang dan melihat riwayat pengeluaran barang yang telah dilakukan.
2.	Admin	Aktor yang bertugas melihat semua kegiatan yang dilakukan di dalam aplikasi dan berperan sebagai admin.
3.	Asisten Pengurus	Aktor yang bertugas membantu admin dalam hal menginputkan barang masuk, input permintaan

		pengeluaran barang dan menyetujui pengeluaran barang.
4.	Kepala Sub Bagian	Aktor yang bertugas melihat semua bentuk laporan di dalam aplikasi.

2. Pendefinisian Use Case

Berikut deskripsi use case pada aplikasi pengelolaan stok barang.

No.	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1.	Kelola data divisi	Aktor dapat menambah, mengubah, melihat dan menghapus data divisi
2.	Kelola data pengguna	Aktor dapat menambah, mengubah, melihat dan menghapus data akun pengguna
3.	Kelola data kategori	Aktor dapat menambah, mengubah, melihat, dan menghapus data kategori barang
4.	Kelola data barang	Aktor dapat menambah, mengubah, melihat, dan menghapus data barang
5.	Input pemasukan barang	Aktor dapat menambahkan data pemasukan barang
6.	Lihat Stok Barang	Aktor dapat melihat jumlah stok barang yang tersedia di gudang
7.	Input pengeluaran barang	Aktor dapat menambahkan data permintaan pengeluaran barang
8.	Persetujuan pengeluaran	Aktor dapat menyetujui atau menolak pengeluaran barang
9.	Lihat status pengeluaran	Aktor dapat melihat status pengeluaran barang yang dilakukan

10.	Lihat laporan barang	Aktor dapat melihat laporan data dan stok barang
11.	Lihat laporan pemasukan	Aktor dapat melihat laporan data pemasukan barang
12.	Lihat laporan pengeluaran	Aktor dapat melihat laporan data pengeluaran barang
13.	Cetak Laporan	Aktor dapat mencetak laporan barang, laporan pemasukan atau laporan pengeluaran

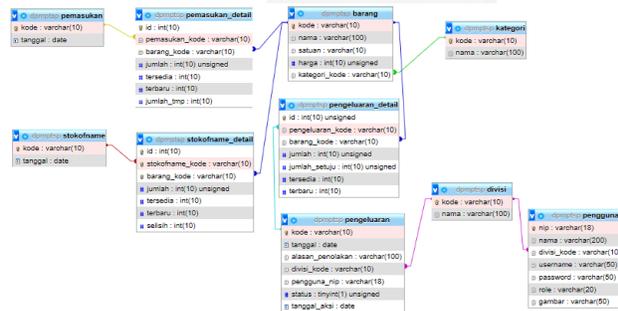
Berikut merupakan implementasi dari halaman login pada aplikasi pengelolaan data barang:



Pada Gambar 4-1, terdapat inputan untuk username dan password, selain itu juga terdapat *checkbox* untuk mengingat akun dan tombol login.

B. Entity Relationship Diagram

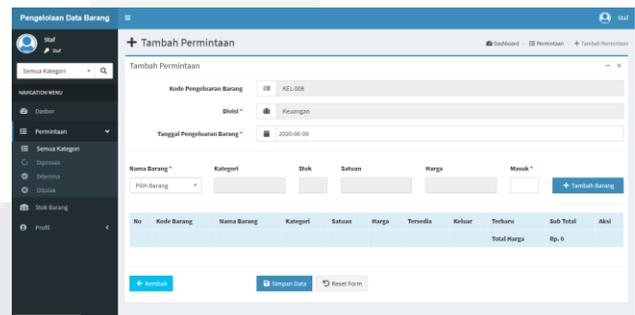
Berikut skema relasi antar tabel pada aplikasi pencatatan stok barang di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.



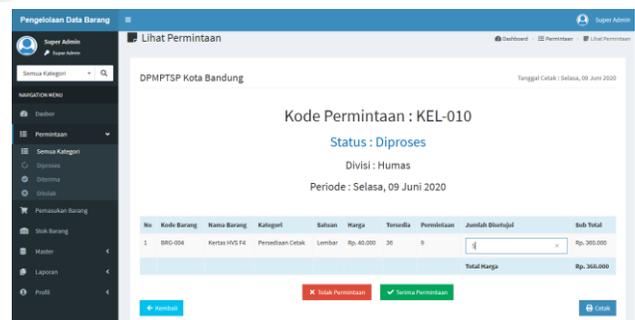
Pada gambar, terdapat 10 tabel dimana tabel tersebut menampung data barang, data pegawai, data divisi, pemasukan dan pengeluaran barang.

2. Implementasi Staf Gudang

a. Implementasi Halaman Permintaan Pengeluaran Barang



b. Implementasi Halaman Persetujuan Barang

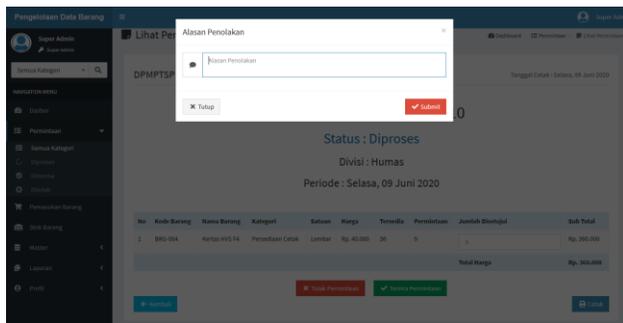


IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

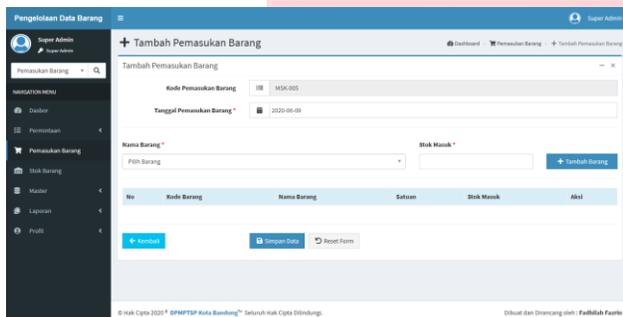
A. Implementasi

1. Implementasi Login

c. Implementasi Halaman Penolakan Barang



d. Implementasi Halaman Pemasukan Barang



B. Pengujian

1. Skenario Pengujian

Pengujian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner setelah menggunakan aplikasi yang sedang di bangun. Jumlah responden karyawan ada 5 orang untuk menjawab 9 pertanyaan.

Kuesioner dibuat dalam bentuk skor lima point dengan model skala *likert*, untuk pengukuran tingkat persetujuan user terhadap *statement* hasil pengukuran kemudian diolah dengan metode statistik deskriptif dan dilakukan analisis baik terhadap masing – masing parameter atau terhadap keseluruhan parameter. [10]

Kategori penilaian yang digunakan untuk kuesioner antara lain:

- a) Sangat Setuju = 5
- b) Setuju = 4
- c) Netral = 3
- d) Tidak Setuju = 2
- e) Sangat Tidak Setuju = 1

2. Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil dari pengolahan data kuesioner terdapat hasil analisa pemanfaat aplikasi sebagai berikut:

- a. Analisa Pertanyaan Pertama, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 22. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,4 dengan persentase 88%.
- b. Analisa Pertanyaan Kedua, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 16. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 3,2 dengan persentase 64%.
- c. Analisa Pertanyaan Ketiga, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 24. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,8 dengan persentase 96%.
- d. Analisa Pertanyaan Keempat, jumlah nilai dari 5 responden terhadap

- pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 23. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,6 dengan persentase 92%.
- e. Analisa Pertanyaan Kelima, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 24. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,8 dengan persentase 96%.
- f. Analisa Pertanyaan Keenam, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 21. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,2 dengan persentase 84%.
- g. Analisa Pertanyaan Ketujuh, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 24. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,8 dengan persentase 96%.
- h. Analisa Pertanyaan Kedelapan, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 23. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,6 dengan persentase 92%.

- i. Analisa Pertanyaan Kesembilan, jumlah nilai dari 5 responden terhadap pertanyaan pertama memperoleh nilai sebesar 24. Nilai rata-rata untuk pertanyaan pertama adalah 4,8 dengan persentase 96%.

V. KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan analisis kebutuhan, desain, perancangan kode program dan pengujian terhadap Aplikasi Pengelolaan Data Barang di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, ada beberapa kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi berbasis web ini dapat mempermudah proses pencatatan data barang yang ada di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Bandung.
- b. Aplikasi berbasis web ini dapat mempermudah pengelolaan stok barang sehingga tidak terjadi kesenjangan antara data barang dan barang yang ada di gudang di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Bandung.
- c. Aplikasi berbasis web ini dapat mempermudah pengelolaan laporan data barang di Dinas Penanaman Modal dan

Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Bandung, sehingga mendapatkan laporan dengan cepat, akurat dan lengkap.

- d. Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan, terdapat 82% pada aspek sistem, dimana responden setuju bahwa tampilan dan alur proses pada aplikasi telah sesuai dengan yang diharapkan, sementara itu terdapat 90% pada aspek pengguna, dimana responden setuju bahwa aplikasi ini mudah untuk dipahami ketika akan melakukan permintaan barang dan juga terdapat 94% pada aspek interaksi, dimana responden yang setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan serta semua fungsi berjalan normal.

VI. REFERENSI

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika dengan User Acceptance Test(UAT). *SMATIKA Jurnal* , 08, 68-73.
- Ali, S., & Ambarita, A. (2016). Sistem Informasi Data Barang Inventaris Berbasis Web pada Kejaksaan Negeri Ternate. *Indonesian Journal in Information System*, 33-34.
- Faisal, N. I. (2017). Analisis Sistem Pengadaan Barang dan Jasa (Penunjang Langsung) pada di Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kota Manado. *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 3.
- Gusnawan, R. (2019). Aplikasi Pengelolaan Kelompok Informasi Masyarakat di Kabupaten Bandung . *Proyek Akhir*, 23.
- Hamidin, D. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hery. (2015). *Pengantar Akuntansi Comprehensive Edition*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Lingasari, Z. D. (2018). Aplikasi pengelolaan barang dan aset di kantor BPKA menggunakan metode Just In Time. *Proyek Akhir*, 27.
- Mulyani, S. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*. Bandung: Abdi Sistematika.

UIN Suska Riau. (2017). *Karya Ilmiah*, 14-15.

Yulianto, T. A., & Siswanto. (2014). Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang dengan Metode Berorientasi Objek pada Bengkel Kuda Mas Auto Service Semarang. *Jurnal Mahasiswa STEKOM Semarang*, 3.