

Sistem Informasi Inventory Penjahit di Kecamatan Rambah

Khairul Sabri¹, Afrijal², Ria Karno³

¹Sistem Informasi, Universitas Pasir Pengaraian

²Akuntansi, Universitas Pasir Pengaraian

³Pendidikan Biologi, Universitas Pasir Pengaraian

Email: ¹khairulsabri.tch@gmail.com, ²afrijalmm@gmail.com, ³ria_karno@ymail.com

Abstrak: Penjahit merupakan salah satu jenis usaha yang banyak diminati oleh masyarakat khususnya di kota pasir pengaraian, kecamatan rambah, kabupaten rokan hulu. Usaha penjahit ini merupakan usaha informal yang berkembang dan berusaha memperoleh pendapatan dari hasil jahitan, semakin banyak jahitan yang diterima maka semakin banyak perolehan upah sehingga pendapatan penjahit meningkat dan sebaliknya pendapatan menurun bila permintaan jahitan sedikit. Namun pengusaha penjahit ini memiliki beberapa kendala dalam pengelolaan bisnisnya dimana tidak adanya pencatatan modal yang dimiliki serta transaksi bisnis yang dilakukan oleh penjahit. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi *inventory* dimana nantinya dapat mempermudah penjahit dalam melakukan pengelolaan barang dan transaksi penjualan sehingga para pengusaha penjahit di kecamatan rambah dapat mengetahui secara rinci proses bisnis yang mereka jalani.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Inventory, Penjahit, Kecamatan Rambah*

Abstract: *Tailoring is one type of business that is in great demand by the community, especially in the city of Pasir Pengaraian, Rambah District, Rokan Hulu Regency. This tailoring business is an informal business that develops and tries to earn income from sewing, the more stitches received, the more wages will be earned so that the income of tailors increases and vice versa if the demand for sewing decreases, the income decreases. However, this tailor entrepreneur has several obstacles in managing his business where there is no recording of capital owned and business transactions carried out by tailors. Therefore, an inventory information system is needed which will make it easier for tailors to manage goods and sales transactions so that tailor entrepreneurs in Rambah sub-district can find out in detail the business processes they live.*

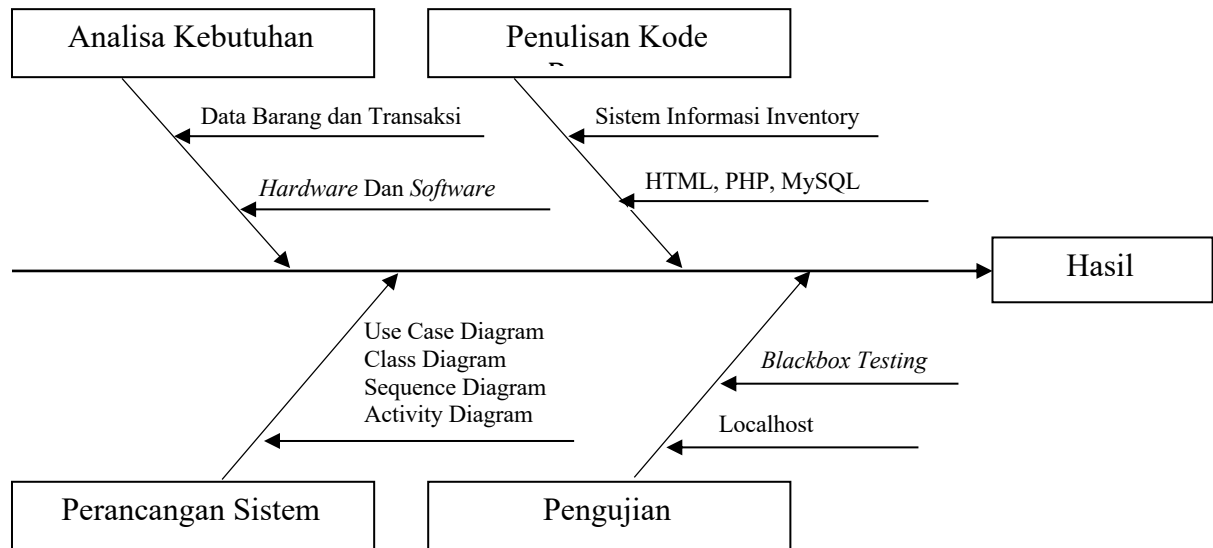
Keywords: *Information System, Inventory, Tailor, Rambah District.*

1. PENDAHULUAN

Penjahit merupakan salah satu jenis usaha yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Usaha penjahit ini merupakan usaha informal yang berkembang dan berusaha memperoleh pendapatan dari hasil jahitan [1]. Pengusaha penjahit biasanya memproduksi berbagai jenis pakaian sesuai dengan permintaan konsumen. Penjahit yang ada di kecamatan rambah bergantung dari jumlah pemesanan pelanggan setiap harinya. Pengusaha penjahit ini harus dapat menentukan persediaan bahan baku yang digunakan agar pemesanan bahan baku tidak berlebih. Persediaan atau *Inventory* merupakan serangkaian kebijaksanaan dan pengendalian yang memonitor tingkat persediaan dan menentukan tingkat persediaan yang harus dijaga, kapan persediaan harus diisi dan berapa persen pesanan yang harus dilakukan [2][3]. Jika pemesanan pelanggan melebihi persediaan, hal ini akan menjadi masalah kekurangan barang dan jika persediaan melebihi pemesanan pelanggan terjadi penumpukan persediaan barang. Kemudian penjahit yang ada di kecamatan rambah masih menggunakan cara tradisional dalam transaksi, dimana konsumen yang menggunakan jasa jahitan membayar transaksi secara tunai tanpa ada bukti pembayaran dan penjahit tidak mencatat transaksi yang dilakukan sehingga penjahit tidak mengetahui secara pasti pendapatan yang mereka peroleh berdasarkan periode tertentu. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang nantinya dapat membantu penjahit di kecamatan rambah dalam mengelola barang serta transaksi penjualan. Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang terintegrasi dengan beberapa modul yang menyediakan informasi [4] dan pengolahan data yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pengguna [5][6]. diharapkan dengan adanya sistem informasi ini penjahit dapat mengetahui secara pasti bahan baku yang digunakan serta transaksi yang mereka peroleh berdasarkan periode tertentu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun Metodologi penelitian yang peneliti gunakan dalam menyelesaikan permasalahan penelitian yakni model *fish bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Fish Bone Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisa Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan untuk penelitian yaitu data barang dan transaksi, bahan bacaan, hardware dan software yang digunakan untuk penelitian ini.

Berikut adalah data-data yang dibutuhkan mendapatkan kebutuhan sistem :

- a. Data Barang dan Transaksi Penjualan
- b. Data Hasil Wawancara

Berikut adalah bahan bacaan yang digunakan untuk teori :

- a. Buku
- b. Jurnal

Berikut adalah spesifikasi hardware yaitu laptop yang digunakan :

- a. Hardisk minimal 80Gb
- b. RAM minimal 2Gb
- c. Support VGA

Berikut adalah spesifikasi software yang digunakan :

- a. Laragon
- b. Visual Studio Code
- c. Web Browser

2. Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML) dalam perancangan aplikasi. *Unified Modelling Language* (UML) merupakan suatu model perancangan aplikasi berorientasi objek[7]. Pada proses ini dilakukan perancangan Use case diagram, Class diagram, Activity Diagram dan Sequence diagram sebagai berikut :

a. Use case diagram

Dengan menggunakan *use case diagram* maka peneliti dapat menggambarkan cara kerja aktor yang berkaitan dengan sistem sehingga dapat membentuk *class* dan *attribute*. *Use Case Diagram* merupakan rincian dari gambaran sistem yang terjadi[8].

b. Class diagram

Dengan menggunakan *class diagram* maka peneliti dapat membuat struktur basis data yang akan digunakan. *Class Diagram* merupakan gambaran hubungan antar kelas dan deskripsi rinci dari masing-masing kelas yang terdiri dari *class*, *attribute* dan *operation*[9].

c. Activity diagram

Dengan menggunakan *activity diagram* maka peneliti dapat menggambarkan aktifitas dari aktor pada sistem. *Activity Diagram* merupakan suatu model yang menggambarkan aktivitas pengguna terhadap sistem[10].

d.*Sequence diagram*.

Dengan *sequence diagram* maka peneliti dapat menggambarkan urutan penggunaan sistem untuk mengelola data. *Sequence Diagram* merupakan suatu model alur logika dan interaksi dari satu objek ke objek lainnya.[11]

3. Penulisan Kode Program

Peneliti menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript, PHP dan SQL dalam pembuatan sistem.

4. Pengujian

Pengujian program menggunakan localhost dan pengujian teori menggunakan blackbox testing.

5. Hasil

Pada tahapan ini peneliti telah menyelesaikan aplikasi sistem informasi inventory penjahit di kecamatan rambah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

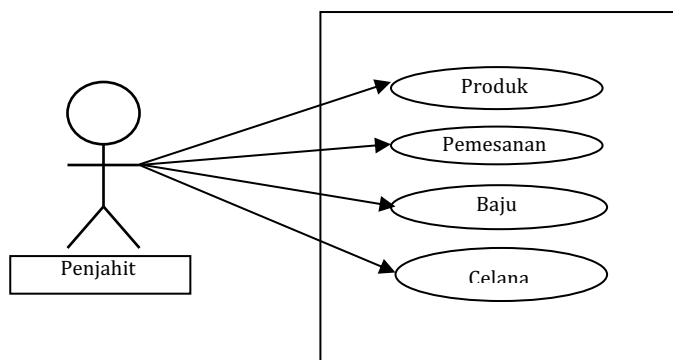
Berdasarkan hasil analisa mengenai permasalahan di atas maka peneliti melakukan tahapan analisis perancangan dan implementasi sistem untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Berikut hasil penyelesaian yang dilakukan:

3.1. Analisis Perancangan

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis perancangan terkait pengembangan aplikasi yang akan peneliti buat sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Adapun pemodelan yang peneliti gunakan yakni pemodelan unified modelling language (UML). Berikut hasil analisis perancangan sistem informasi inventory penjahit di kabupaten rokan hulu.

1. Use Case Diagram

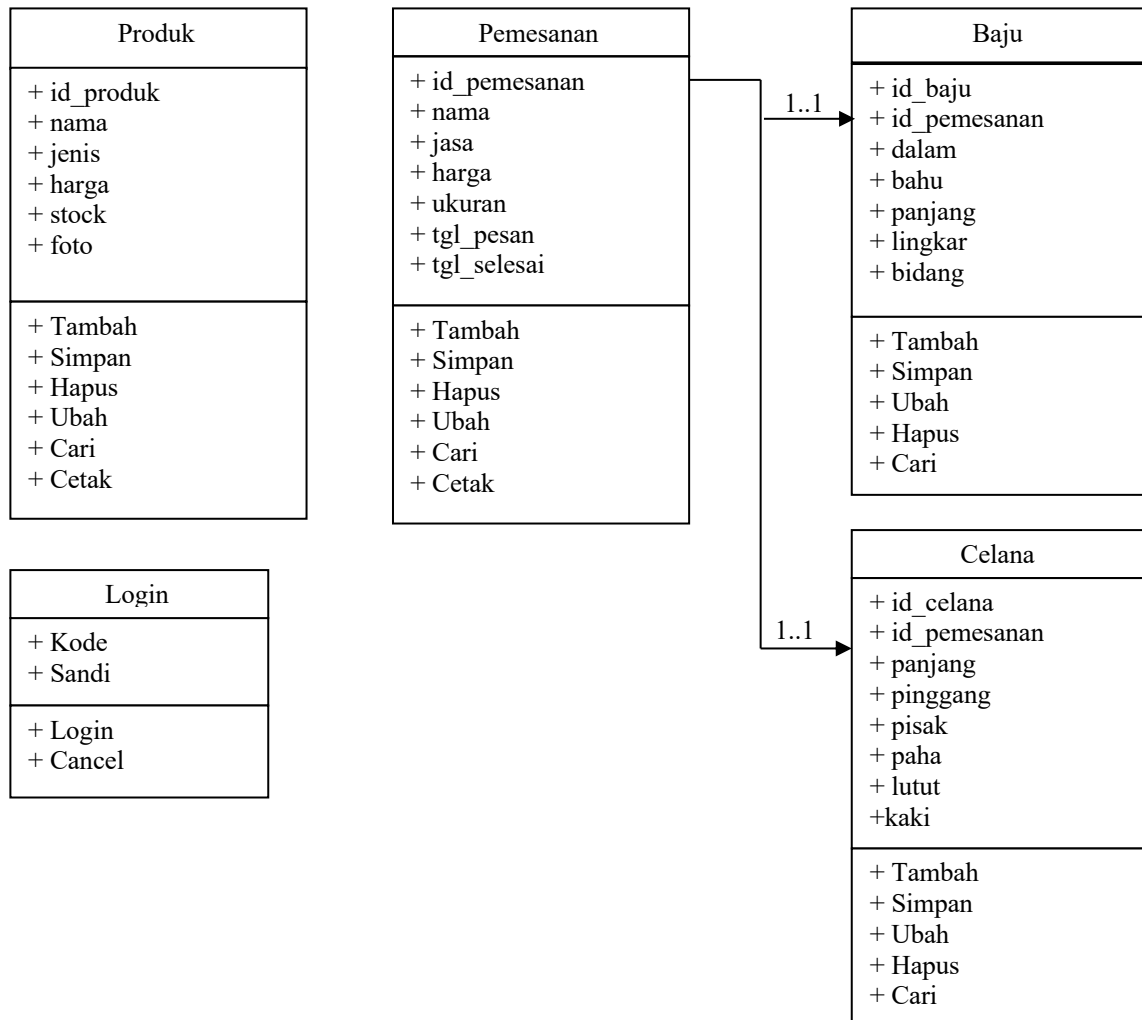
Berikut merupakan Use Case diagram dari aplikasi sistem informasi inventory penjahit di kecamatan rambah. Adapun use case digram dapat dilihat pada gambar 2:



Gambar 2. Use Case Sistem Informasi Inventory Penjahit

2. Class Diagram

Berikut merupakan Class diagram dari aplikasi sistem informasi inventory penjahit yang menggambarkan relasi antar objek dari setiap class pada aplikasi ini. Adapun class diagram dapat dilihat pada gambar 3.



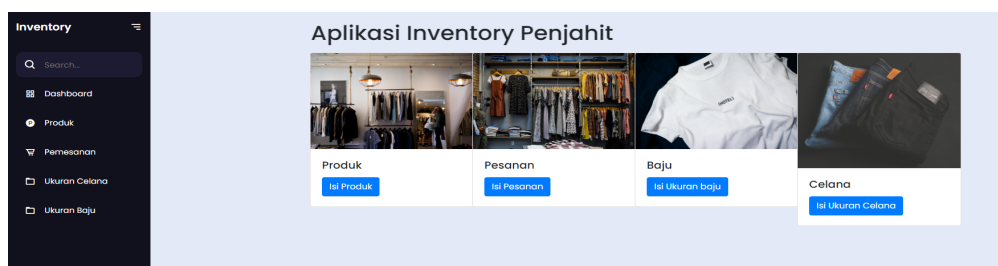
Gambar 3. Class Diagram Sistem Informasi Inventory Penjahit

3.2. Implementasi Sistem

Pada tahapan ini peneliti membuat aplikasi berdasarkan hasil analisis perancangan. Adapun hasil aplikasi dapat dilihat sebagai berikut.

a. Tampilan Dashboard

Tampilan dashboard ini merupakan tampilan pertama saat penjahit mengakses aplikasi. Tampilan ini menyajikan *form* menu utama yang terdapat dalam aplikasi. Berikut tampilan dashboard dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Dashboard

b. Tampilan Produk

Tampilan produk ini merupakan tampilan yang akan digunakan penjahit untuk menampilkan dan memasukkan produk-produk yang terdapat di usaha penjahit. Berikut tampilan produk dapat dilihat pada gambar 5.

No	Nama Produk	Jenis Produk	Harga	Stock	Foto	Aksi
1	batik pekalongan	Batik	100000	20		
2	Kaos Jadi	Kain	120000	10		
3	Kemeja Biasa	Kain	50000	20		
4	Batik Jogja	Batik	80000	20		
5	batik solo	Batik	300000	5		

Gambar 5. Tampilan Form Produk

c. Tampilan Pemesanan

Tampilan pemesanan ini digunakan penjahit untuk memasukkan data pesanan konsumen dan transaksi jasa pesanan. Berikut tampilan pemesanan dapat dilihat pada gambar 6.

No	Nama Lengkap	Jenis Jasa	Harga	Ukuran	Tanggal Pemesanan	Tanggal Selesai	Aksi
1	riko kurniawan	Kemeja	240000	M	2021-10-10	2021-10-20	
2	ria karno	Seragam Kantor	320000	Manual	2021-10-10	2021-10-22	
3	hasyudi	Seragam Kantor	220000	Manual	2021-10-10	2021-10-20	
4	hendry	Permak Jeans	20000	Manual	2021-10-10	2021-10-12	
5	kurnia	Kemeja	180000	XL	2021-10-10	2021-10-20	

Gambar 6. Tampilan Form Pemesanan

d. Tampilan Ukuran Baju

Tampilan ukuran baju ini digunakan penjahit untuk memasukkan data pesanan konsumen yang memesan ukuran baju tempahan atau manual. Berikut tampilan ukuran baju dapat dilihat pada gambar 7.

No	Nama Pemesan	Dalaman	Bidang Bahu	Panjang Tangan	Lingkar Tangan	Bidang Badan	Aksi
1	ria karno	70	47	58	36	58	
2	hasyudi	68	48	56	36	56	
3	hendry	72	48	58	38	58	

Gambar 7. Tampilan Form Ukuran Baju

e. Tampilan Ukuran Celana

Tampilan ukuran celana ini digunakan penjahit untuk memasukkan data pesanan konsumen yang memesan ukuran celana tempahan atau manual. Berikut tampilan ukuran celana dapat dilihat pada gambar 8.

No	Nama Pemesan	Panjang Celana	Lingkar Pinggang	Pisak	Lingkar Paha	Lingkar Lutut	Lingkar Ujung Kaki	Aksi
1	ria karno	100	94	69	68	58	44	
2	hasyudi	102	94	68	68	56	46	
3	hendry	102	90	66	64	54	44	

Gambar 8. Tampilan Form Ukuran Celana

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang peneliti uraikan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan sistem informasi inventory penjahit maka pengusaha penjahit di kecamatan rambah dapat dengan mudah mengelola pendataan barang, transaksi dan pesanan konsumen.
2. Dengan menggunakan pemrograman web dan menggunakan MySQL maka dapat menghasilkan aplikasi sistem informasi Inventory Penjahit di Kecamatan Rambah.
3. Dengan adanya sistem informasi inventory penjahit ini diharapkan dapat membantu pengusaha penjahit di kecamatan rambah dalam mengelola bisnis dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A, P. S. Ramadhan, and S. Yakub, "Sistem Pendukung Keputusan dalam Menentukan Calon (Tailor) Penjahit di Ranhouse Medan dengan Menggunakan Metode AggregatedSum Product Assesment," *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 3, no. 2, p. 12, 2020, doi: 10.53513/jsk.v3i2.2029.
- [2] D. N. Azizah and N. Nurgiyatna, "Pengembangan Sistem Inventory Barang Perusahaan Dagang berbasis Website (Studi Kasus: CV. Agung Nugraha)," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 21, no. 1, pp. 42–48, 2021, doi: 10.23917/emitor.v21i1.13418.
- [3] H. H. Muflihini, H. Dhika, and S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Rosadah," *Bianglala Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 91–99, 2020, doi: 10.31294/bi.v8i2.8712.
- [4] B. Yanto and A. S. Putra, "Sistem Informasi Buku Tamu Front End Berbasis Android Pada Badan Pusat Statistik Rokan Hulu," *J. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, 2017.
- [5] A. F. Sallaby and I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48–53, 2020, doi: 10.37676/jmi.v16i1.1121.
- [6] N. A. Rahmawati and A. C. Bachtiar, "Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem," *Berk. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 14, no. 1, p. 76, 2018, doi: 10.22146/bip.28943.
- [7] M Teguh Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [8] G. F. Fitriana, "Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan menggunakan Model Behaviour Use case," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 200–213, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v7i2.390.
- [9] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020.
- [10] R. Sari and F. Hamidy, "Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–73, 2021.
- [11] F. Amazon, W. Widiatry, and V. H. Pranatawijaya, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Website," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2021, doi: 10.47111/jointcoms.v1i1.2511.