



Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada SMP Negeri 2 Wulla Waijilu Berbasis Website

*Design of a Website-Based Goods Inventory Information System at SMP Negeri 2 Wulla
Waijilu*

Magdalena Kariri Hara¹, Arini Aha Pekuwali², Reynaldi Thimotius Abineno³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kristen Wira
Wacana Sumba

Jl.R.Suprato No.35, Prailiu, Kec.Kota Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur

Corresponding author : elen23768@gmail.com

ABSTRACT

Developments in the fields of science and technology, especially in the field of information technology, have become something that cannot be avoided. The survey results at Wulla Waijilu 2 Public Middle School showed that when buying school supplies, shopping receipts were often scattered, the process of borrowing goods and the condition of the goods were still recorded in a large journal book by the goods treasurer. This causes many errors (human errors) in writing in the goods treasurer's journal. The aim of this research is to provide solutions that are effective, efficient and accurate in the inventory management system at SMP Negeri 2 Wulla Waijilu. The development method used is Rapid Application Development (RAD), and the data collection methods used are observation and interviews. Testing the system using Black Box Testing succeeded in showing that there were no errors, testing system user satisfaction using the SUS measurement method was also successful, with 5 people answering with an average score of 71, which is in the "good" category, and the adjective ratings model was accepted the system is "good" with a "marginal" accessibility range.

Keywords: Goods Inventory, Information System, Rapid Application Development (RAD), Website Based .

ABSTRAK

Perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama di bidang teknologi informasi, telah menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari. Hasil survei di SMP Negeri 2 Wulla Waijilu menunjukkan bahwa saat membeli barang kebutuhan sekolah, nota belanja sering tercecer, proses peminjaman barang dan kondisi barang masih dicatat dalam buku jurnal besar oleh Bendahara barang. Hal ini menyebabkan banyak kesalahan (human error) dalam penulisan dalam buku jurnal bendahara barang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan solusi yang efektivitas, efisiensi, dan akurasi dalam sistem pengelolaan inventaris barang di SMP Negeri 2 Wulla Waijilu. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)*, dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing* berhasil menunjukkan bahwa tidak ada kesalahan, pengujian kepuasan pengguna sistem menggunakan metode pengukuran *SUS* juga berhasil, dengan 5 orang yang menjawab dengan nilai rata-rata 71, yang masuk dalam kategori "baik", dan model *adjective ratings* yang diterima sistem adalah "baik" dengan *accessibility range* yang "marginal".

Kata kunci: Inventaris Barang, Sistem Informasi, *Rapid Application Development (RAD)*, Berbasis Website.

PENDAHULUAN

Perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di dalam bidang teknologi informasi, telah menjadi suatu hal yang tak bisa dihindari. Inovasi dalam teknologi informasi tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, dan belajar hal-hal baru, tetapi juga berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Teknologi Informasi menjadi alat yang tidak hanya mempermudah dan mempercepat pekerjaan, tetapi juga meningkatkan efisiensi pekerjaan. Selain itu, dengan teknologi informasi, data bisa diakses secara langsung (real-time) tanpa terbatas oleh lokasi dan waktu.

Walaupun teknologi informasi telah diadaptasi dalam pendidikan dan pengajaran namun pada saat ini sebagian besar instansi pendidikan terutama sekolah dasar sampai sekolah menengah belum memiliki sistem yang memberikan informasi inventaris barang yang dapat diakses secara luas melalui *platform*. Kondisi ini membuat tidak terstrukturinya informasi dalam bentuk data-data yang menggambarkan keadaan secara nyata sehingga keputusan manajerial oleh pihak sekolah juga menjadi kurang efektif sehingga diperlukan sistem yang dapat menangani masalah tersebut. Sistem ini dapat memanfaatkan *web* sebagai platform akses data inventaris barang.

Inventaris adalah suatu kegiatan yang mencatat barang atau menyusun barang yang ada untuk mempermudah proses pelaksanaan, pengawasan, dan pengendalian data barang. Ini membuat arsip dapat ditemukan dengan mudah dan cepat jika dibutuhkan. Untuk mengelola inventaris sekolah, sistem manajemen inventaris barang yang menggunakan platform web sangat membantu.

Pada saat ini, SMP Negeri 2 Wulla Waijilu di Palindi, Desa Latena, Kecamatan Wulla Waijilu, Kabupaten Sumba Timur, menghadapi Permasalahan yang sama. Survei awal yang dilakukan melalui wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Naomi Ndamung, S.Pd, dan Bendahara Barang, Turu Maramba Ndima, S.E menunjukkan bahwa dari pengadaan barang kebutuhan sekolah, nota-nota belanja yang sering tercecer dan proses peminjaman barang yang masih kurang optimal atau tidak terorganisir dengan baik menyebabkan proses pengelolaan inventaris barang menjadi tidak efektif, kurang efisien, dan tidak akurat. Dampak dari kondisi ini adalah lamanya waktu yang diperlukan untuk menghasilkan laporan yang akurat dan tingginya tingkat kesalahan (*human error*) dalam proses inventarisasi fasilitas membutuhkan proses yang memakan waktu lama, tidak teratur dengan baik dan terperinci.

Dalam sistem informasi inventaris barang di sekolah, terdapat berbagai jenis barang yang harus dicatat. Jenis barang tersebut antara lain adalah peralatan kantor, peralatan ruang kelas, peralatan olahraga, peralatan Laboratorium serta gedung-gedung sekolah. Oleh karena itu, untuk mencegah kesalahan atau kehilangan aset sekolah, pengelolaan inventaris barang harus dilakukan dengan cermat. Dalam hal ini, monitoring berkala terhadap kondisi barang-barang inventaris sekolah juga sangat penting untuk dilakukan.

Penelitian pertama tentang “Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis *Web* Pada Smp Negeri 1 Buer” penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi inventaris barang berbasis program aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Sehingga penggunaan dari program aplikasi inventaris barang ini dapat diakses dengan mudah, namun kekurangan dalam program aplikasi ini adalah dalam proses peminjaman barang tidak dapat mengakses sistem.

Penelitian kedua tentang “Informasi Inventarisasi Barang Berbasis *Web* SDIT Nurul Qolbi Bekasi Dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)*” penelitian ini menghasilkan pengujian yang menunjukkan bahwa system informasi telah sesuai dengan

standar ISO 25010 pada karakteristik functional suitability memenuhi kategori layak, functional performance efficiency sebesar 3,77 detik, reability sebesar 100% dan memenuhi syarat karakteristik maintainability.

Penelitian ketiga tentang “Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Jadi Berbasis *Website* Dengan Metode *Rapid Application Development (RAD)* Studi Kasus PT.Indoris Pritingdo” penelitian ini dirancang agar dapat membantu jalannya operasi persediaan barang, yang bertujuan untuk menjamin sumber data yang tepat, kuantitas yang tepat, dan waktu yang tepat, yang dimana data hasil barang jadi ataupun keluar akan segera ter-update secara otomatis pada sistem penyimpanan, dengan adanya sistem informasi diharapkan akan mampu meningkatkan efisiensi dan efektifitas kegiatan persediaan barang.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu diatas, peneliti menggunakan jurnal dari penelitian sebelumnya sebagai panduan yaitu penelitian dari penelitian pertama yang berjudul Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis *Web* Pada Smp Negeri 1 Buer. Penelitian ini yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada SMP Negeri 2 Wulla Waijilu Berbasis *Website* adalah adaptasi dari penelitian sebelumnya. Dimana ditambahkannya *fitur* peminjaman barang yang memudahkan bendahara barang dalam melakukan transaksi peminjaman kepada peminjam. Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode *Waterfall* sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan solusi yang efektivitas, efisiensi dan akurasi didalam sistem pengelolaan inventaris barang berbasis *website* di SMP Negeri 2 Wulla Waijilu. Banyak penelitian ilmiah berkaitan dengan perancangan sistem manajemen inventaris barang untuk sekolah, salah satunya yaitu yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem manajemen inventaris barang berbasis web yang akan memudahkan bagian inventaris barang dalam proses peminjaman barang. Dengan adanya sistem ini, akan meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data dan mempercepat proses pencarian informasi mengenai inventaris barang.

MATERI DAN METODE

Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari serangkaian komponen sistem yang lebih kecil yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah tertentu. Mereka juga menggunakan komputer untuk mengolah data, yang menghasilkan nilai tambahan yang bermanfaat bagi pengguna (Setiyanto et al., 2019).

Inventaris Barang

Inventarisasi barang merupakan proses pengumpulan data mengenai perlengkapan yang dimiliki atau dikelola, baik yang diperoleh melalui pembuatan sendiri, pembelian, hadiah, atau hibah (Warisman, 2021).

Sarana Prasarana

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) mendefinisikan "sarana" sebagai suatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan. Namun, prasarana adalah fasilitas dan struktur fisik yang digunakan untuk mendukung kegiatan tertentu dalam lingkungan tertentu.

Unified Modelling Language (UML)

Karena UML menerapkan konsep dasar berupa kelas dan operasi. *UML* lebih sesuai untuk pengembangan aplikasi perangkat lunak dengan menggunakan Bahasa pemrograman berorientasi objek seperti *C++*, *java*, *c#*, atau *VB.NET*. Namun, *Unified Modelling Language* masih bisa diterapkan untuk permodelan aplikasi procedural dalam *Visual Basic* atau *C*, karena *UML* menetapkan simbol dan sintak serta makna. Dengan menggunakan *Unified Modelling Language*, dapat digunakan untuk memodelkan berbagai tipe aplikasi perangkat lunak, yang dapat dijalankan pada bahasa pemrograman sistem operasi apapun, atau perangkat keras. Untuk membangun *Unified Modelling Language (UML)* merupakan alat pemodelan berbasis objek yang dapat digunakan pada berbagai sistem operasi set standar diagram. Sulistyorini (2009) menyatakan bahwa *UML* memiliki banyak diagram, salah satunya:

Use Case Diagram

Grafik statis ini menunjukkan kombinasi pengguna dan actor merupakan tipe dari kelas tertentu. Grafik ini krusial untuk memodelkan perilaku yang diharapkan dan dibutuhkan pengguna (Sulistyorini, 2009).

Class Diagram

Menurut Sulistyorini (2009), grafik kelas tidak bergerak dan menampilkan himpunan relasi, kolaborasi, kelas-kelas, dan antarmuka.

Activity Diagram

Dalam proses pemodelan fungsi-fungsi sistem dan menekankan aliran kontrol yang menghubungkan objek-objek grafik state dinamis ini sangat penting. Ini menggambarkan aliran dari satu aktifitas ke aktifitas lain ke dalam sistem (Sulistyorini, 2009).

Sequence Diagram

Grafik ini memiliki karakter bersifat dinamis. grafik *sequence* adalah grafik interaksi yang focus pada pertukaran pesan pada periode tertentu, grafik ini selalu berubah (Sulistyorini, 2009).

Website

Website dapat menampilkan teks dan gambar, suara, animasi, serta data *multimedia* lainnya karena strukturnya yang *hypertextual* (Sucipto et al., 2022).

PHP

PHP, juga dikenal sebagai *Preprocessor Hypertext*, adalah salah satu bahasa pemrograman yang dapat dijalankan pada *server* yang mengelola *situs web* dan akan berperan untuk pemrosesan data. Data yang diterima dari klien diproses dan disimpan dalam *server basis data web*, dan kemudian dapat dilihat kembali pada waktu diambil oleh klien. Menurut Mubarak (2019), agar kode PHP dapat dijalankan, *file* perlu di unggah ke *server*. Unggah merupakan langkah mengirimkan informasi atau berkas yang berasal dari komputer klien ke *server web*.

XAMPP

XAMPP merupakan program terbuka, mendukung berbagai sistem manajemen dan dikompilasi dari berbagai aplikasi seperti Apache, MySQL dan PHP. XAMPP menyediakan Apache sebagai *server web* serta MySQL (*basis data*), PHP (*scripting sisi server*), Perl, *server FTP*, *PhpMyAdmin*, serta berbagai pustaka pendukung lainnya (Novendri, 2019).

MySQL

MySQL bisa digunakan dalam pengelolaan *database* berkapasitas kecil hingga besar karena bersifat relasional, yang berarti data di dalam basis data akan disusun dalam sejumlah table yang berbeda untuk itu proses pengolahan data menjadi jauh lebih cepat (Novendri, 2019).

Metode (RAD) Rapid Application Development

software yang berfokus pada waktu memungkinkan pengembangan aplikasi cepat (RAD) dilakukan lebih cepat (Aryanti et al., 2021).



Gambar 1 Metode RAD

Metode (RAD) *Rapid Application Development* terdapat tiga langkah yang saling tersusun di antaranya :

- Pada tahap ini, perencanaan kebutuhan (*Requirement Planning*) dilakukan antara *user* serta analis dalam menentukan sasaran aplikasi, batasan, dan obyektifikasi sistem untuk memecahkan masalah bisnis.
- Tahap awal perancangan sistem yang melibatkan pengguna dikenal sebagai *Design Workshop RAD*. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah untuk menyusun seluruh aktivitas struktur sistem secara komprehensif dan memperdalam pengetahuan pengguna tentang masalah berlandaskan analisis yang dikerjakan.

- c. Setelah *desainer* sistem menyelesaikan tinjauan pemrograman, *programmer* harus melanjutkan *implementasi* dengan *coding*.

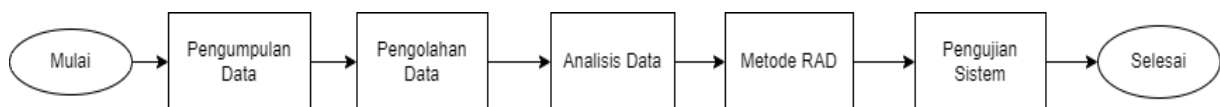
Pengujian Blackbox

Menurut Novrian *et all* (2022), Pada tahap ini, peneliti menerapkan metode pengujian *blackbox* untuk mengevaluasi apakah semua fitur yang sudah dirancang sesuai dengan apa yang diinginkan. Pengujian *blackbox* digunakan untuk menentukan apakah sistem mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale adalah daftar pertanyaan yang memudahkan untuk menilai fungsionalitas sistem informasi bimbingan konseling berdasarkan perspektif individu pengguna.

Alur penelitian



Gambar 2 Alur Penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data terkait masalah yang akan di selesaikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi langsung kepada objek penelitian yaitu kepada Kepala Sekolah dan Bendahara Barang di SMP Negeri 2 Wulla Wajjilu.

Setelah melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi langsung ke kepada Kepala Sekolah dan Bendahara Barang di SMP Negeri 2 Wulla Wajjilu, peneliti melakukan pengolahan data dan menyaring apa saja kebutuhan-kebutuhan yang nanti dibutuhkan oleh system.

Pada tahapan analisis data ini peneliti menggunakan dua metode yaitu analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis sistem yang diusulkan. Pada analisis sistem yang berjalan, saat ini SMP N 2 dalam pengelolaan inventaris barang masih dilakukan secara konvensional yaitu mencatat barang di buku besar. Sedangkan sistem yang diusulkan yaitu mendigitalisasi pengelolaan barang yang awalnya di buku besar ke sistem yang sudah terkomputerisasi berbasis website.

Tahap selanjutnya Penjelasan masing-masing dalam tahapan metode Rad yaitu Perencanaan kebutuhan, Desain, dan Implementasi.

Tahap terakhir adalah pengujian sistem Dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam metode RAD, pengujian sistem dilakukan secara terus-menerus selama proses pengembangan. Pengujian sistem dalam metode RAD dilakukan dengan cara menguji setiap fitur yang telah dibangun pada prototipe sistem.

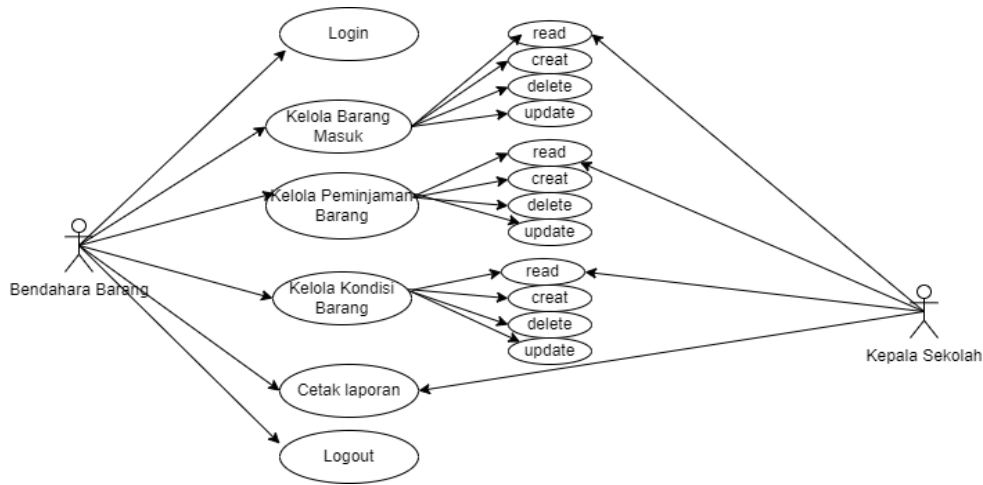
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

a. Use Case Diagram

Di dalam *use case* ada 1 aktor yaitu bendahara barang. Pertama, admin yaitu yang bertugas sebagai bendahara barang akan *login* di sebuah *web* yang sudah rancang oleh peneliti, bendahara barang akan masuk dengan memasukan nama pengguna serta kata sandi.

jika berhasil maka admin sudah bisa mengakses aplikasi lalu akan muncul tampilan data barang masuk, peminjaman barang, laporan inventaris barang, dan *log out*.



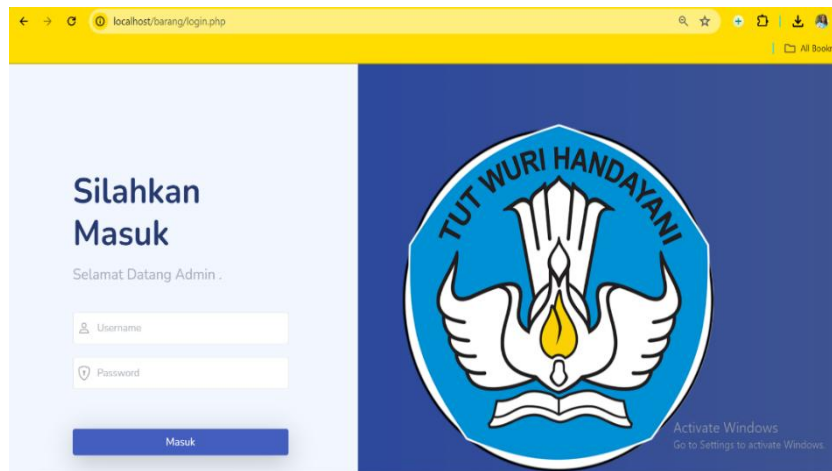
Gambar 3 Tampilan *Use Case Diagram*

Interface Sistem Informasi Inventaris Barang

Interface atau tampilan akhir dari sistem manajemen inventaris barang yang sudah selesai dibangun dengan sistem berbasis *website*. Berikut adalah hasil akhir untuk *interface* sistem informasi inventaris barang:

a. Tampilan Login

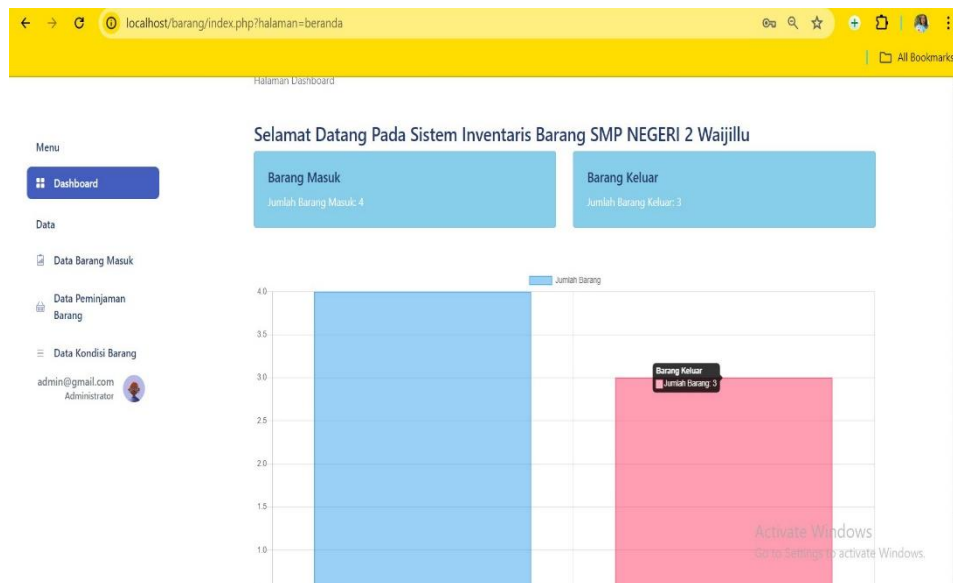
Untuk mengakses halaman ini, admin atau bendahara barang harus mengisi *username* dan *password* mereka untuk dapat mengakses fasilitas admin.



Gambar 4 Tampilan *Login*

b. Tampilan Dashboard

Tampilan utama ini dimiliki oleh admin dan dapat digunakan untuk semua fungsi yang tersedia. Ini berisi halaman informasi tentang barang masuk, peminjaman barang dan pengembaliannya, serta informasi mengenai status barang. Jumlah Data barang yang dikumpulkan saat pengumpulan data antara lain data kondisi barang dengan jumlah 87 dengan tingkat kerusakan ringan 47%, sedang 11,5%, berat 23% dengan total 81,5%. Dengan jenis-jenis barang antara lain peralatan kantor dan ruang guru, peralatan ruang kelas, peralatan

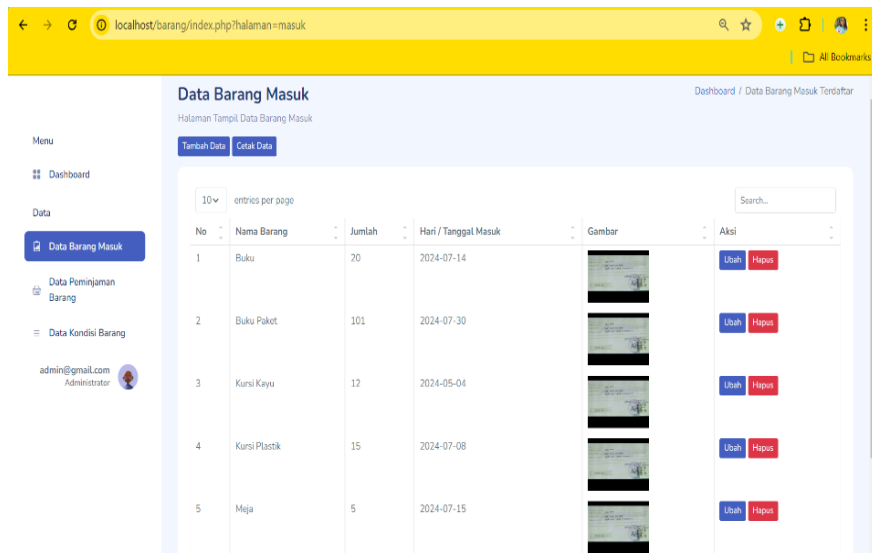


olahraga/kesenian, peralatan laboratorium dan gedung-gedung sekolah.

Gambar 5 Halaman *Dashboard*

c. Tampilan Informasi Barang Masuk

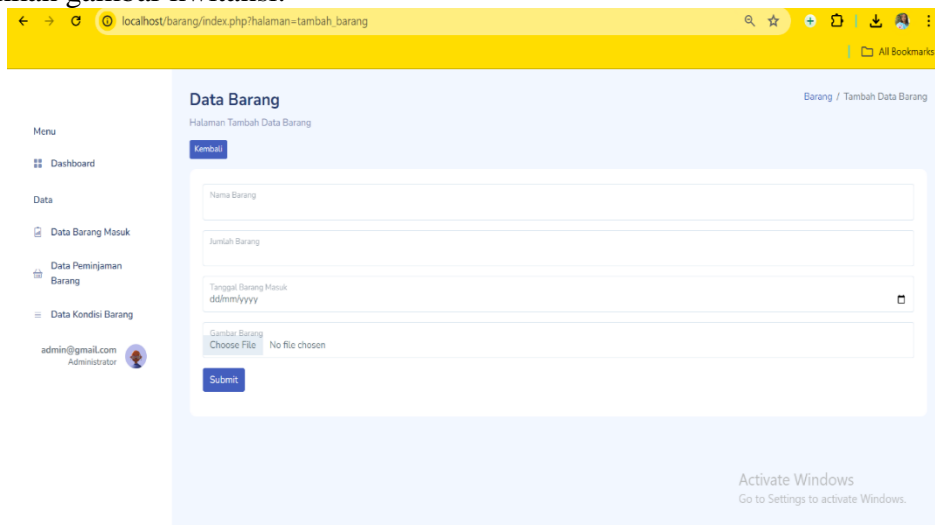
Tampilan Informasi barang masuk berfungsi melihat informasi mengenai barang yang akan diterima di Sekolah SMP Negeri 2 Wulla Waijillu. Fungsi-fungsi yang ada di halaman data barang masuk yaitu fungsi tambah data dan cetak data. Lalu di dalam table ada No, Nama barang, Jumlah, Hari/Tanggal Masuk, Gambar Kwitansi, dan Aksi yang mana Ubah Data dan Hapus Data.



Gambar 6 Tampilan Data Barang Masuk

d. Tampilan Tambah Data Barang Masuk

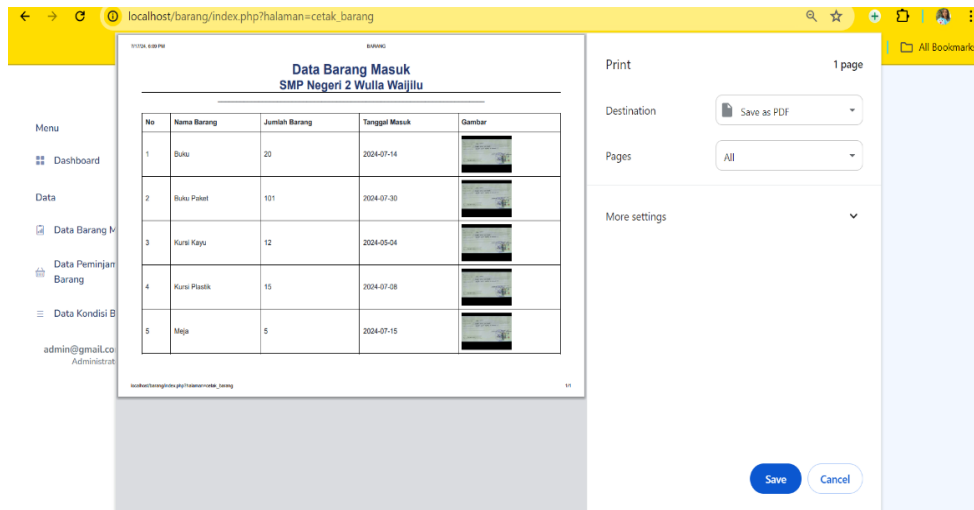
Tampilan tambah data barang masuk memiliki fungsi untuk menambahkan data barang yang masuk di Sekolah SMP Negeri 2 Wulla Wajijilu. Didalam halaman tambah data barang ada fungsi kembali dan submit dimana jika mengklik kembali maka akan kembali ke halaman data barang masuk dan jika submit maka harus mengisi nama barang, jumlah barang, tanggal barang masuk dan *choose file* untuk menambahkan gambar yang mana untuk menambahkan gambar kwitansi.



Gambar 7 Halaman Tambah Data Barang Masuk

e. Tampilan Cetak Data Barang Masuk

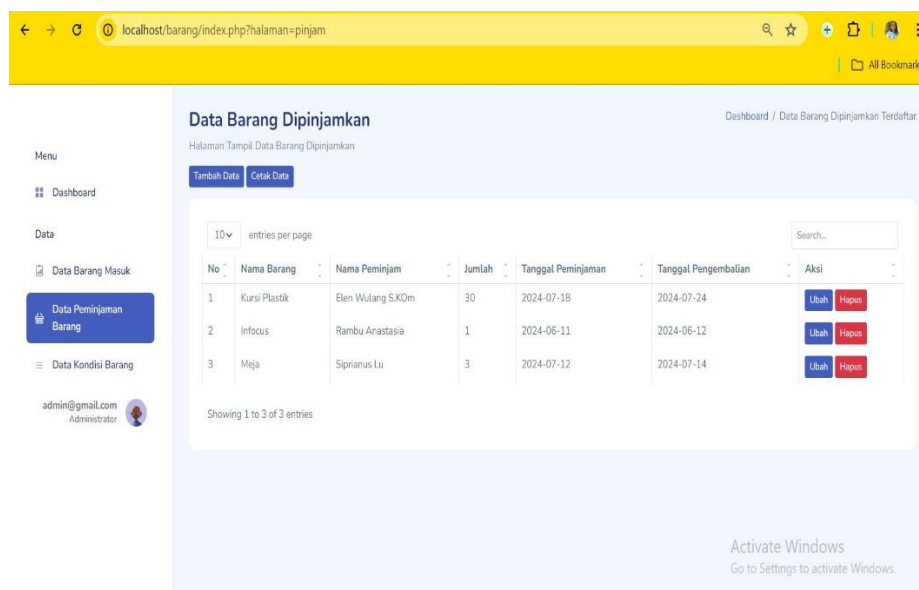
Tampilan cetak data barang masuk berfungsi untuk mencetak data barang yang masuk di Sekolah SMP Negeri 2 Wulla Wajijilu. Didalam halaman cetak data barang ada fungsi destination dimana ada pilihan *save as PDF* untuk simpan *file* dalam bentuk *PDF* dan ada pilihan *Microsoft print to PDF* untuk memprint hasil cetakan dan *save* untuk menyimpan hasil pilihan.



Gambar 8 Halaman Cetak Laporan Data Barang Masuk

f. Tampilan Data Peminjaman Barang

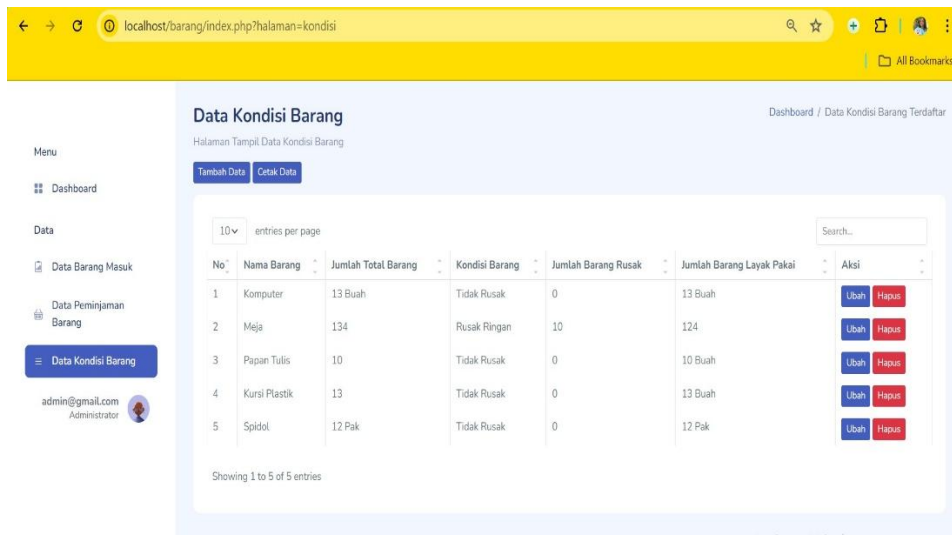
Tampilan data peminjaman barang memiliki fungsi untuk melakukan proses peminjaman barang dan pengembalian agar barang terinventaris dengan baik dan tidak terjadi kehilangan suatu barang milik sekolah. Didalam halaman data peminjaman barang ada No, Nama barang, Nama peminjam, Jumlah, Tanggal peminjaman, Tanggal pengembalian.



Gambar 9 Tampilan Data Peminjaman Barang

g. Halaman Data Kondisi Barang

Tampilan data kondisi barang memiliki fungsi untuk melakukan proses pengecekan secara berkala dan melakukan proses pengadaan barang dengan melihat data kondisi barang agar barang-barang terinventaris dengan baik. Didalam halaman data kondisi barang ada No, Nama barang, Jumlah, Kondisi Barang.



Gambar 10 Halaman Data Kondisi Barang Masuk

Pengujian Sistem

Metode yang diterapkan untuk menguji sistem informasi inventaris barang adalah pengujian metode *Black Box* serta *SUS*, metode pengujian *black box* dilakukan dengan pengujian fungsi pada sistem, dan pengujian *SUS* dilakukan untuk menguji kelayakan sistem.

1. Pengujian *Black Box*
 - a. Pengujian Halaman *Login*

Komponen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Berhasil	Tidak
Tombol <i>Login</i>	Ketika pengguna mengisi informasi login dengan benar dan mengklik tombol masuk, sistem akan menampilkan halaman dashboard.	Ya	-
Tombol <i>Logout</i>	Sistem akan keluar dari halaman sistem.	Ya	-

Tabel 1 Pengujian Halaman Login

- b. Pengujian Halaman *Dashboard*

Komponen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Berhasil	Tidak
---------------------	-----------------------	----------	-------

Data Barang Masuk	Sistem akan menunjukkan data barang yang telah yangmasuk	Ya	-
Data Peminjaman Barang	Sistem akan menampilkan data peminjaman barang	Ya	-
Data Kondisi Barang	Sistem akan menampilkan data kondisi barang	Ya	-

Tabel 2 Halaman *Dashboard*

c. Pengujian form input informasi barang masuk

Komponen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Berhasil	Tidak
Tombol Tambah Data	Data barang masuk akan ditampilkan di sistem.	Ya	-
Tombol Cetak Data	Laporan data barang yang masuk akan ditampilkan di sistem.	Ya	-
Tombol Ubah	Data barang masuk yang diubah akan ditampilkan di sistem.	Ya	-
Tombol Hapus	Hapus data barang masuk akan ditampilkan di sistem.	Ya	-

Tabel 3 Halaman Informasi Barang Masuk

d. Pengujian form input data peminjaman barang

Komponen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Berhasil	Tidak
Tombol Tambah Data	Sistem akan menampilkan input data peminjaman barang	Ya	-
Tombol Ubah	Data yang diubah tentang peminjaman barang akan ditampilkan dalam sistem.	Ya	-
Tombol Hapus	Hapus data barang akan ditunjukkan oleh sistem.	Ya	-

Tabel 4 Halaman Data Peminjaman Barang

e. Pengujian form input data kondisi barang

Komponen yang diuji	Hasil yang diharapkan	Berhasil	Tidak
Tombol Tambah Data	Sistem akan menampilkan input data kondisi barang	Ya	-
Tombol Ubah	Data yang diubah tentang kondisi barang akan ditampilkan dalam sistem.	Ya	-
Tombol Hapus	Sistem akan menunjukan hapus data kondisi barang	Ya	-

Tabel 5 Halaman Data Kondisi Barang

2. Pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*

Hasil perhitungan skor *system usability scale* dengan setiap responden ditunjukkan pada tabel dibawah :

Tabel 6 Skor Asli Responden

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Naomi Ndamung S.Pd	53	Perempuan	5	2	5	4	4	2	4	2	4	4
2	Amon Dolmo S.Pd	57	Laki-laki	4	2	3	2	4	4	3	3	4	5
3	Habita Meha S.Pd	40	Laki-laki	5	2	5	2	4	2	4	2	4	1
4	Turu Maramba Ndimas S.E	33	Laki-laki	4	1	4	2	3	3	2	2	3	5
5	Siprianus Lu S.Pd	34	Laki-laki	5	2	5	4	4	2	4	2	4	4

Tabel 7 Skor Hasil Hitung

Skor Hasil Hitung										Nilai	
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	(Jumlah x 2.5)
4	3	4	1	3	3	3	3	2	4	30	75
3	3	2	3	3	1	2	2	3	0	22	55
4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	34	85
3	3	2	3	4	1	2	3	3	2	26	65
4	3	4	1	3	4	3	3	3	2	30	75
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)										71	

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis *Website* di SMP Negeri 2 Wulla Waijilu yang telah rancang dengan menggunakan *Sublime Text*, *XAMPP*, *Bootstrap*, *JavaScript*, dan bahasa pemrograman *PHP*. Metode pengembangan yang digunakan yaitu Metode *Rapid Application Development* dan metode pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Oleh karena itu, diharapkan sistem informasi ini akan membantu SMP Negeri 2 Wulla Waijilu dalam mengelola inventaris barang, mencegah kesalahan dan kehilangan. Ini akan membuat administrasi inventaris barang lebih mudah mencatat data barang masuk, mengurangi kehilangan bukti kwitansi, mempermudah proses peminjaman dan pengembalian barang sekolah, dan mencatat kondisi barang.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, perlu dilakukan pengembangan dari peneliti yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya yaitu perlu dikembangkan beberapa fitur di dalam sistem inventaris barang seperti proses pengadaan barang dalam mendukung proses pengolahan inventaris yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, R., Fitriani, E., Ardiansyah, D., & Saepudin, A. (2021). Penerapan Metode Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Paradigma*, 23(2).
- Ayu, F., Sholeha, W., & Informatika, M. (2019). Rancang bangun sistem informasi penjadwalan mata pelajaran berbasis web pada smart center pekanbaru. *Intra-Tech*, 3(1).
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Novendri. (2019). Pengertian Web. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Oktaviani, N., Widiarta, I. M., Informatika, P. S., Teknik, F., & Sumbawa, U. T. (2019). *SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 1 BUER*. 1(2), 160–168.
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 2088–1762. <https://core.ac.uk/download/pdf/288089183.pdf>
- Sucipto, A., Jupriyadi, J., Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Firmansyah, G., & Sangha, Z. K. (2022). Penerapan Sistem Informasi Profil Berbasis Web Di Desa Bandarsari. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1512>
- Sulistiyorini, P. (2009). *Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*. XIV(1), 23–29.
- Supriatna, A. D., Rahayu, S., & Rozi, A. F. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development*. 228–238.
- Warisman, W. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventarisasi Barang Berbasis Web Pada Sdit Nurul Qolbi Bekasi Dengan Metode Rapid Application *Jurnal Teknosain*, 13, 99–105. <http://www.journal.bina-tunggal.ac.id/index.php/teknosain/article/view/69%0Ahttp://www.journal.bina-tunggal.ac.id/index.php/teknosain/article/download/69/58>