

Sistem Informasi Pembelian Suku Cadang di PT Fuboru Indonesia

Spare Parts Purchase Information System at PT Fuboru Indonesia

Wiria Chandra^{1*}
Eddy Triswanto Setyoadi²
Richard Soegito³

¹Teknik Informatika, Institut Informatika Indonesia, Surabaya, Indonesia

^{2,3}Sistem Informasi, Institut Informatika Indonesia, Surabaya, Indonesia

¹wiria@ikado.ac.id, ²eddy@ikado.ac.id, ³richardsoegito99@gmail.com

*Penulis Korespondensi:

Wiria Chandra
wiria@ikado.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 22 April 2022
Direview : 24 Mei 2022
Disetujui : 19 Agustus 2022
Terbit : 14 Desember 2022

Abstrak

Pembelian suatu barang dari supplier merupakan suatu unsur penting bagi perusahaan untuk melakukan pengadaan barang. Karena dalam suatu pembelian banyak sekali yang harus diperhatikan seperti kualitas barang, kuantitas barang, harga barang, dan masih banyak atribut barang lainnya yang nantinya barang tersebut akan dijual lagi kepada pelanggan. Salah satu Perusahaan yang memiliki proses bisnis/siklus pembelian kepada supplier adalah PT. Fuboru. Namun sampai saat ini PT. Fuboru dalam proses pembelian ke supplier dan manajemen barang di Gudang masih menggunakan cara manual yaitu dengan mencatat pembelian barang dan keluar masuknya barang tidak dicatat secara sistematis hanya mencatat pembelian dari supplier pada buku buku dan nota pembelian sering terjadi kehilangan karena penyimpanan nota pembelian masih berupa arsip sehingga menyebabkan tidak adanya rekam data pembelian secara sistematis. Hal ini menyebabkan masalah pada pelayanan kepada pelanggan dikarenakan jika terjadi kesalahan dalam perhitungan stok secara manual/tidak terkomputerisasi maka jika terdapat barang yang persediaanya habis tidak segera dilakukan pengadaan barang akan memakan waktu pada proses pengadaan barang kepada supplier. Sehingga dibutuhkan sistem yang dapat memudahkan bagian Gudang dan pembelian untuk melakukan pemesanan barang dan monitoring stok barang di Gudang. Dalam penelitian ini akan dibuat sistem informasi pembelian berbasis web pada PT. Fuboru Indonesia. Sistem informasi yang dibuat dapat melakukan penyimpanan data terhadap transaksi pembelian supplier yang dilakukan dan pengelolaan barang yang ada pada gudang PT. Fuboru Indonesia. Selain itu dapat memudahkan PT Fuboru Indonesia dalam melakukan monitoring pembelian dan pengelolaan barang di Gudang. Penelitian menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor). Dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall dapat memudahkan peneliti dalam membangun sistem informasi dikarenakan sistem dikerjakan secara bertahap mulai dari pengumpulan persyaratan sampai pada implementasi. Setiap tahap dilakukan secara optimal sebelum tahap selanjutnya sehingga dapat meminimalisir kesalahan.

Kata Kunci: sistem informasi pembelian, codeigniter, bootstrap, php, waterfall

Abstract

Purchasing an item from a supplier is an important element for companies to procure goods. Because in a purchase there are so many things that must be considered such as the quality of the goods, the quantity of the goods, the prices of the goods, and many other attributes of the goods which later the goods will be resold to the customers. One company that has a business process/purchase cycle to suppliers is PT. Fuboru. But until now PT. Fuboru in the process of purchasing to suppliers and management of goods in the warehouse still uses the manual method, namely by recording purchases/procurement of goods using books and purchase notes, often loss occurs because the storage of purchase notes is still in the form of archives, causing the absence of systematic purchase data records. This causes problems in service to customers because if there is an error in calculating the stock manually / not computerized, then if there are goods that are out of stock, the procurement of goods will not be carried out immediately, it will take time in the process of procuring goods to suppliers. So that a system is needed that can facilitate the Warehouse and purchasing department to place an order for goods and monitor the stock of goods in the Warehouse. In this research will be made a web-based purchasing information system at PT. Indonesian Fuboru.

The information system created can store data on supplier purchase transactions made and management of goods in the warehouse of PT. Fuboru Indonesia. In addition, it can facilitate PT Fuboru Indonesia in monitoring the purchase and management of goods in the warehouse. The research uses the waterfall software development method and uses the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language. By using the waterfall software development method, it can facilitate researchers in building information systems because the system is carried out in stages starting from gathering requirements to implementation. Each stage is carried out optimally before the next stage so as to minimize errors

Keywords: *purchasing information system, codeigniter, bootstrap, php, waterfall*

1. Pendahuluan

Saat ini zaman semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Dewasa ini kegiatan usaha Sebagian besar telah beralih dari cara manual menjadi otomasi. Banyak perusahaan yang sudah memanfaatkan teknologi untuk kemudahan, efisiensi dan efektivitas proses-proses utama dalam perusahaan seperti dalam penanganan transaksi, pengiriman, dan keuangan. Sehingga teknologi informasi dapat dikatakan membawa dampak yang begitu besar bagi dunia usaha [1]. PT. Fuboru Indonesia adalah Perusahaan yang bergerak di bidang suku cadang otomotif. PT. Fuboru Indonesia telah berdiri sejak tahun 1983. Perusahaan ini melayani pembelian dan penjualan berbagai macam suku cadang otomotif. Dalam proses pembelian barang PT. Fuboru masih menggunakan cara manual yaitu dengan mencatat pembelian di buku dan nota pembelian hanya diarsip sehingga sering terjadi kehilangan nota pembelian selain itu keluar masuk barang tidak dicatat secara sistematis sehingga menyebabkan ketidakseimbangan antara jumlah pengadaan dan barang yang dikeluarkan dari Gudang. Pembelian adalah serangkaian Pembelian suatu barang dari *supplier* merupakan suatu unsur yang penting bagi perusahaan untuk melakukan pengadaan barang [2]. Karena dalam suatu pembelian banyak sekali yang harus diperhatikan seperti kualitas barang, kuantitas barang, harga barang, dll yang nantinya barang tersebut akan dijual lagi kepada pelanggan. Sehingga perusahaan harus memperhatikan suatu keseimbangan antara pengadaan barang dan pengeluaran barang agar tidak terjadi *job order* pada gudang atau kekosongan barang di gudang. Sesuai dengan permasalahan yang diuraikan sebelumnya bahwa PT Fuboru saat ini mengalami kendala dalam mengelola pengadaan barang pada tiap gudang dikarenakan tidak memiliki sistem pengelolaan persediaan dengan baik yang berakibat terjadinya kekosongan barang pada gudang atau terjadinya penumpukan barang dikarenakan perputaran barang yang lambat. Persediaan barang merupakan hal yang penting dalam kelancaran proses produksi, pembelian dan penjualan suatu perusahaan baik karena fungsi utama manajemen persediaan adalah untuk menyimpan catatan terperinci untuk setiap penyediaan barang dan barang yang meninggalkan gudang atau tempat penjualan [3].

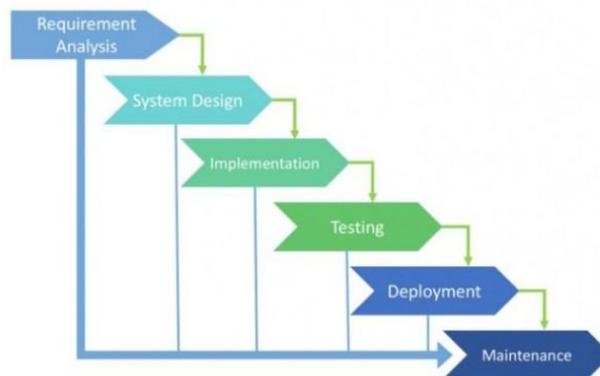
Berdasarkan masalah diatas, maka PT. Fuboru Indonesia membutuhkan aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan pada bagian pembelian untuk membantu melakukan pesanan pembelian. Sehingga dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu perusahaan khususnya bagian pembelian dan gudang dalam melakukan pengelolaan persediaan barang yang sudah mencapai stock minimal. Sehingga pemesanan barang kepada pemasok menjadi tepat waktu dan tidak sampai terjadi kekosongan persediaan barang.

2. Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode waterfall. Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [4].

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: Requirement (analisis kebutuhan), *Design System* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing*

(pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall

Proses Pengerjaan Sistem Pembelian Suku Cadang pada PT. Fuboru dengan menggunakan Metode Waterfall:

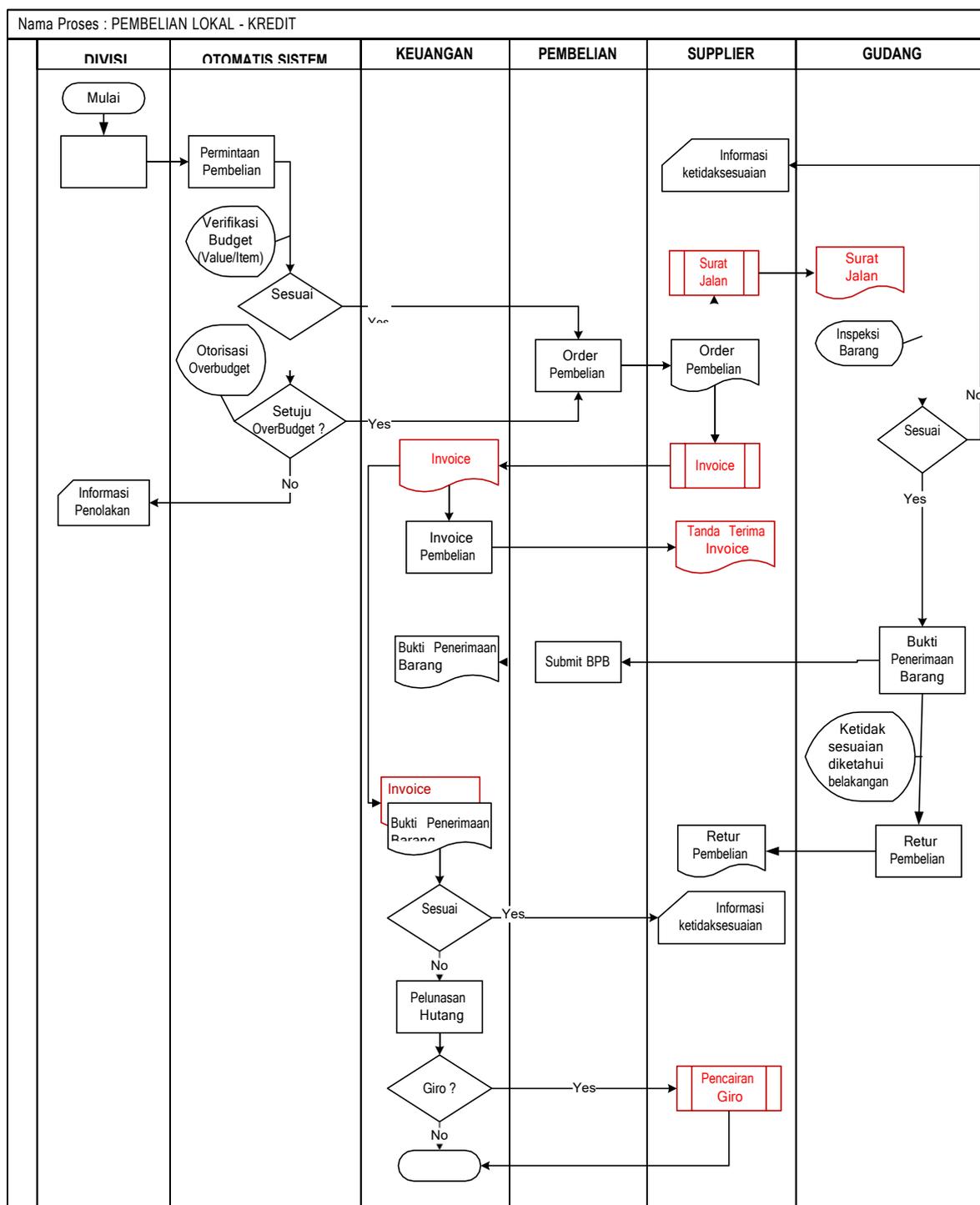
Requirement Analysis

Tahap ini pengembang sistem melakukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini dapat diperoleh melalui wawancara kepada pemilik PT. Fuboru. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada penelitian ini dilakukan komunikasi dengan manajer dan juga staf admin untuk mendapatkan informasi awal.

System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya dipelajari dalam fase desain dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras *hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Pada gambar 2-6 adalah bagian dari desain sistem yang dilakukan oleh peneliti dari sistem pembelian suku cadang pada PT. Fuboru.

Dalam pembahasan sistem kerja dari sistem pembelian suku cadang pada PT. Fuboru Indonesia maka peneliti menjelaskan konsep/sistem pembelian pada PT. Fuboru Indonesia yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall

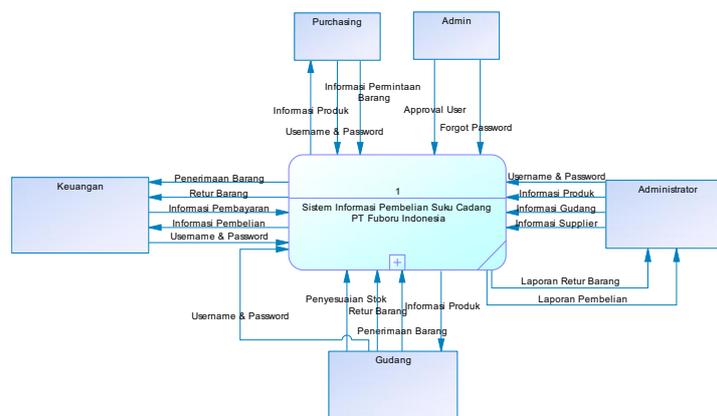
Pada gambar di atas dapat dijelaskan alur dari proses pembelian suku cadang ke supplier yang dilakukan oleh divisi pembelian. Dimulai dengan bagian divisi meminta permintaan pembelian, sistem nantinya akan memverifikasi budget harga dan barang yang ingin dibeli. Setelah sistem memverifikasi budget maka bagian divisi purchasing (pembelian) akan membuat sebuah permintaan pembelian (*purchase order*). Divisi purchasing akan membuat salinan dari permintaan pembelian untuk diserahkan pada *supplier*. Saat *supplier* menerima permintaan pembelian dari

divisi pembelian (*purchasing*), supplier akan membuat invoice pembelian dan surat jalan atas barang yang dibeli kemudian *supplier* akan memberikan salinan invoice pembelian kepada divisi keuangan dan memberikan salinan surat jalan kepada divisi gudang.

Kemudian dilanjutkan dengan proses inspeksi barang oleh divisi Gudang. Setelah mendapatkan salinan surat jalan dari supplier, divisi gudang akan menginspeksi barang apakah sudah sesuai atau belum, apabila belum maka divisi gudang akan memberikan dokumen informasi ketidaksesuaian pada supplier, apabila sudah sesuai maka divisi gudang akan membuat dokumen bukti penerimaan barang yang nantinya dokumen tersebut akan disalin dan salinan akan diberikan kembali pada divisi pembelian. Apabila terjadi ketidaksesuaian barang yang diketahui belakangan maka divisi gudang akan membuat dokumen retur barang yang nantinya akan diberikan kepada supplier.

Proses terakhir adalah proses pelunasan hutang oleh bagian divisi keuangan kepada supplier. Divisi keuangan akan mendapatkan invoice pembelian yang sebelumnya diberikan oleh supplier. Dari divisi keuangan akan membuat bukti tanda terima invoice dan diberikan kepada supplier. Divisi keuangan mendapatkan salinan bukti penerimaan barang yang asalnya dari divisi gudang dan menggabungkan invoice dan bukti penerimaan barang agar dapat dilakukan pelunasan hutang atas barang yang dibeli dalam bentuk giro. Agar supplier dapat mencairkan giro tersebut.

Sehingga dari sistem yang sudah ada sebelumnya dapat dilakukan perancangan dengan Diagram konteks atau level 0 yang merupakan diagram dengan tingkatan paling rendah, dimana menggambarkan sistem berinteraksi dengan entitas eksternal [5]. Pada diagram konteks akan diberi nomor untuk setiap proses yang berjalan, dimulai dari angka 0 terlebih dahulu. Jadi, untuk setiap aliran data akan langsung diarahkan menuju sistem. Dan ciri dari diagram level 0 terletak pada tidak adanya informasi yang terkait data yang tersimpan pada data store.

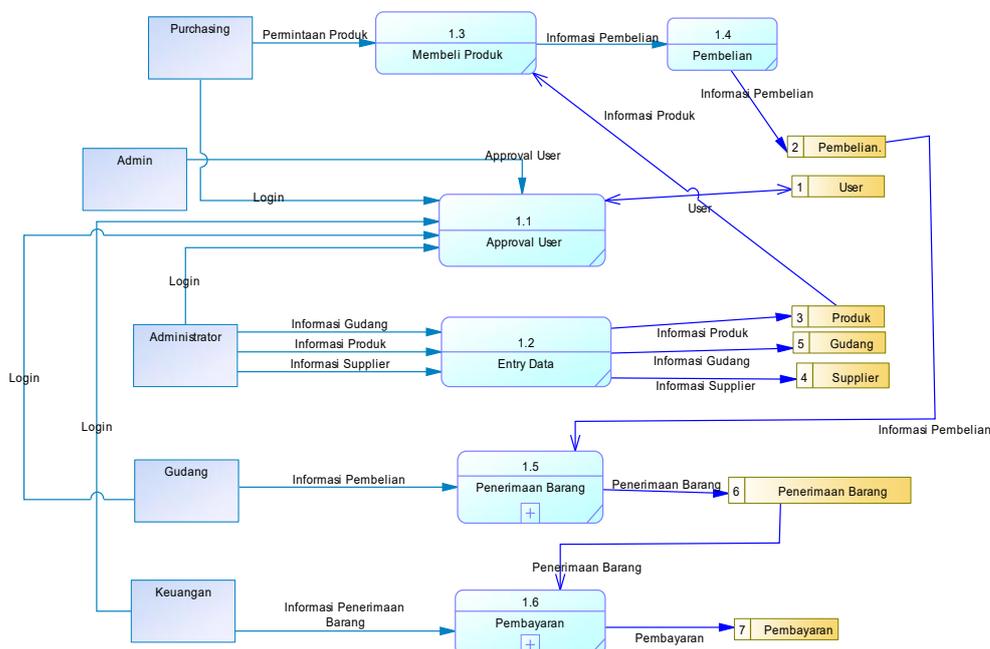


Gambar 3. Context Diagram Sistem Informasi Pembelian Suku Cadang PT Fuboru Indonesia

Seperti yang tertera pada gambar 3 diatas, dapat terlihat keseluruhan proses yang terjadi pada sistem informasi pembelian suku cadang dalam bentuk *context* diagram. Terdapat 4 entitas dalam *context* diagram yaitu administrasi, gudang, keuangan, *purchasing*, dan *admin*. Tiap entitas memiliki proses tersendiri seperti administrasi yang mengatur *entry data* terhadap produk, gudang, dan *supplier*, serta pencetakan laporan pembelian. *Admin* mengatur perizinan *user* pada sistem dan juga *update password* tiap *user*. Keuangan mengatur proses transaksi seperti transaksi pembayaran barang, penerimaan barang, dan retur barang. *Purchasing* mengatur transaksi dari *purchase order* (permintaan pembelian). Dan yang terakhir yaitu gudang yang mengatur retur barang, dan juga informasi produk yang telah dibayarkan oleh keuangan.

DFD level 1 merupakan lanjutan dari diagram konteks, dimana setiap proses yang berjalan akan diperinci pada tingkatan ini. Sehingga, proses utama akan dipecah menjadi sub – sub proses yang lebih kecil lagi. Banyak penelitian yang menggunakan *context* diagram sebagai gambaran dari proses yang berlangsung secara keseluruhan. Dari *context diagram* pun, akan bertahap ke

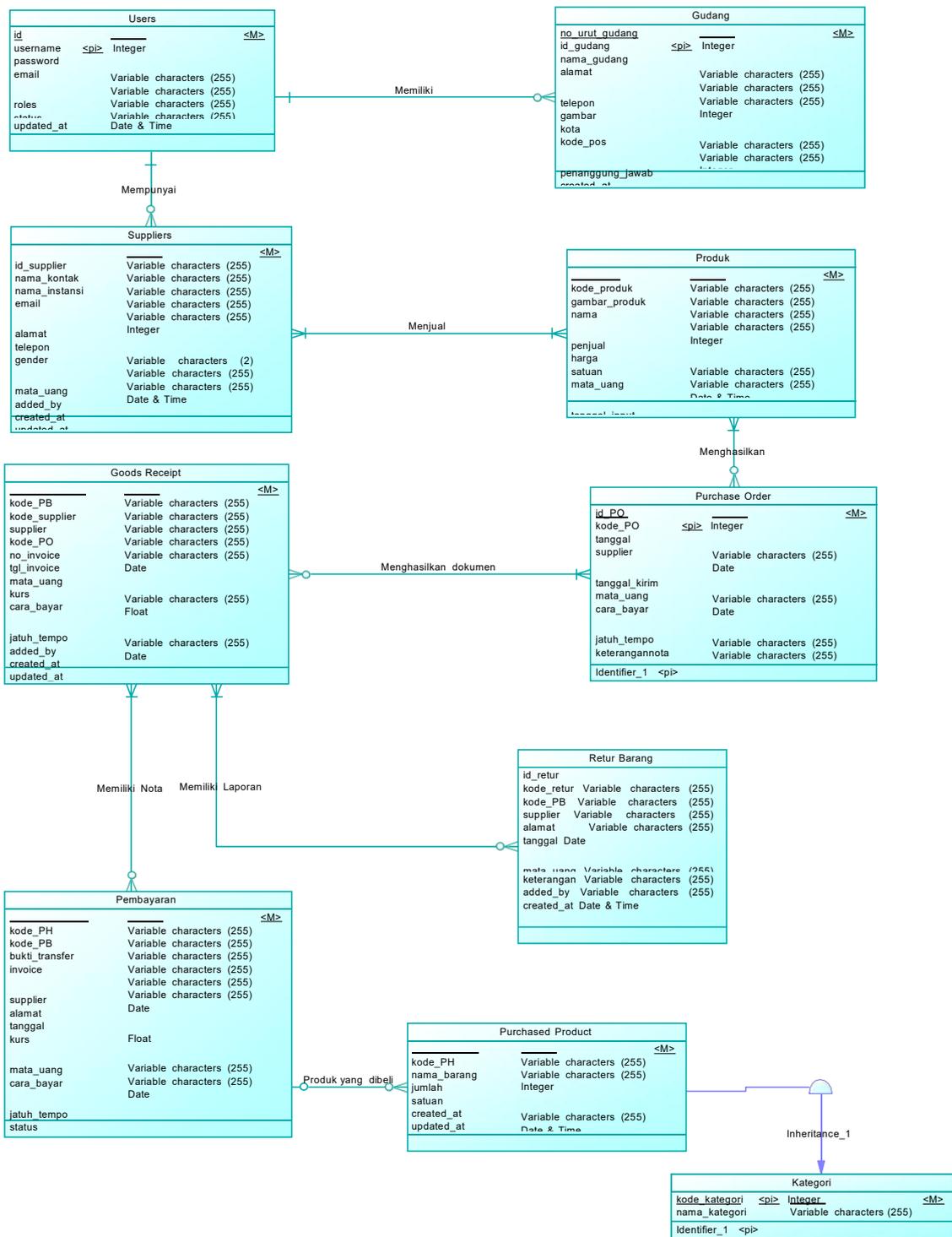
selanjutnya yaitu *data flow diagram level 1* yang dimana proses pada *context diagram* menjadi lebih mendetail daripada proses yang ada pada *context diagram*. DFD level 1 dari sistem ini dapat dilihat pada gambar 4.



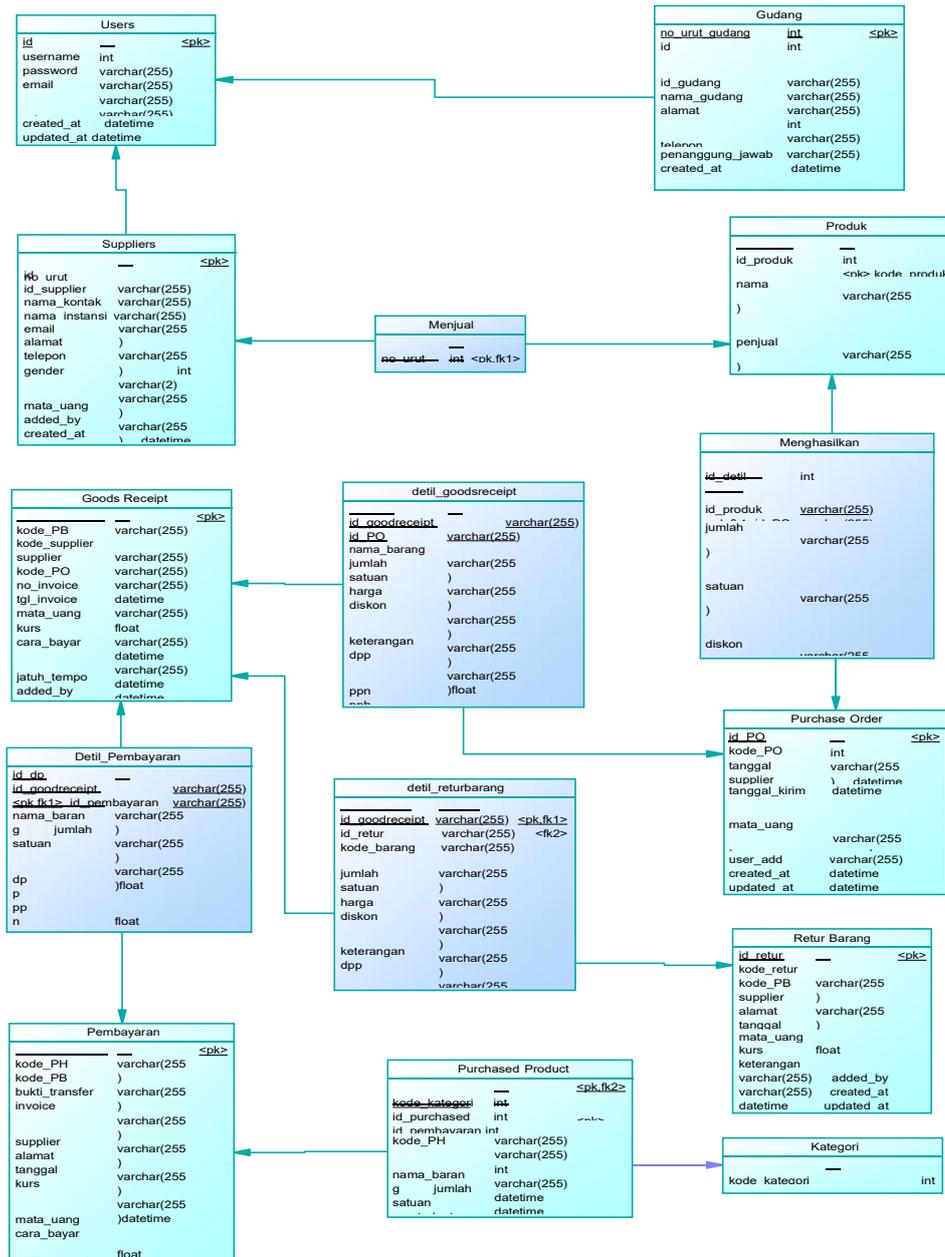
Gambar 4. Data Flow Diagram Level 1 Sistem Informasi Pembelian Suku Cadang PT. Fuboru Indonesia

Dari gambar 4 diatas dapat terlihat proses yang terjadi dalam proses sistem informasi pembelian suku cadang yang akan dibuat dimana admin akan melakukan approval user agar tiap user dapat melakukan login ke dalam sistem. Dimulai dari peng-inputan data oleh administrator seperti data produk lalu administrator akan menanggapi permintaan pembeli dari divisi. Pihak purchasing akan menerima tanggapan dari administrator untuk dibuatkan order pembelian kepada supplier. Setelah itu barang akan dikirimkan yang nantinya akan diterima oleh divisi gudang, apabila divisi gudang sudah menerima barang tersebut maka divisi gudang akan membuat bukti penerimaan barang yang nantinya diberikan kepada divisi keuangan. Pihak keuangan melakukan pembayaran yang sesuai dengan penerimaan barang dari divisi gudang. Setelah semuanya selesai, sistem akan menyimpan riwayat transaksi yang nantinya dapat diakses kembali oleh administrator untuk dibuatkan laporan pembelian.

Untuk mempermudah proses pembuatan *database*, peneliti menggunakan desain Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM) sebagai diagram awal untuk menyusun tabel fisik yang dibutuhkan pada penyusunan *database*. Physical Data Model (PDM) merupakan model yang merepresentasikan tabel yang terstruktur, termasuk nama kolom, tipe data kolom, primary key, foreign key dan relationships yang menghubungkan satu tabel dengan table lainnya [6]. Diagram CDM dan PDM dapat dilihat pada gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Conceptual Data Model Sistem Informasi Pembelian Suku Cadang



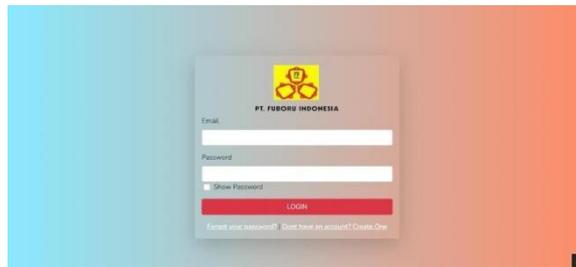
Gambar 6. Physical Data Model Sistem Informasi Pembelian Suku Cadang PT Fuboru Indonesia

Dari gambar 5 desain CDM di atas dapat dilihat bahwa terdapat 8 entitas diantaranya *user*, *supplier*, *produk*, *good receipt*, *Gudang*, *purchase order*, *retur barang*, *pembayaran*, *purchased product* dan *kategori*. *Gudang* dan *Supplier* memiliki relasi ke entitas *user*, kemudian *supplier* menjual *produk* dan menghasilkan *purchase order* serta dokumen *good receipt*. Dari aktivitas ini akan menghasilkan *nota pembayaran* dan *laporan retur barang* serta dari *nota pembayaran* tersebut berisi *produk* dan masing-masing *produk* memiliki *kategori*.

3. Hasil dan Pembahasan

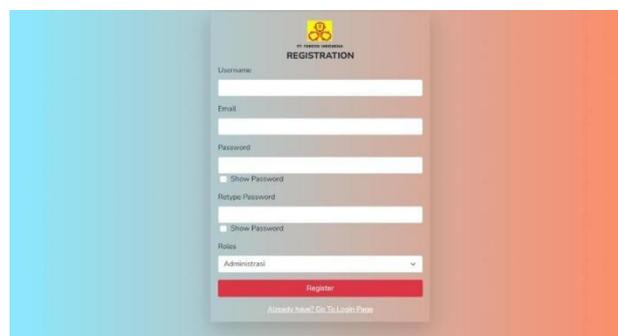
Sistem informasi berbasis web dikembangkan dengan menggunakan bahasa scripting Hypertext Markup Language (HTML), Hypertext Pre-Processor (PHP) versi 7, Bootstrap CSS Framework, dan Codeigniter Framework. Codeigniter merupakan sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa PHP, yang dapat digunakan untuk pengembangan web secara cepat [7]. Pada

bagian ini akan menunjukkan tampilan antarmuka dari sistem pembelian suku cadang PT. Fuboru Indonesia.



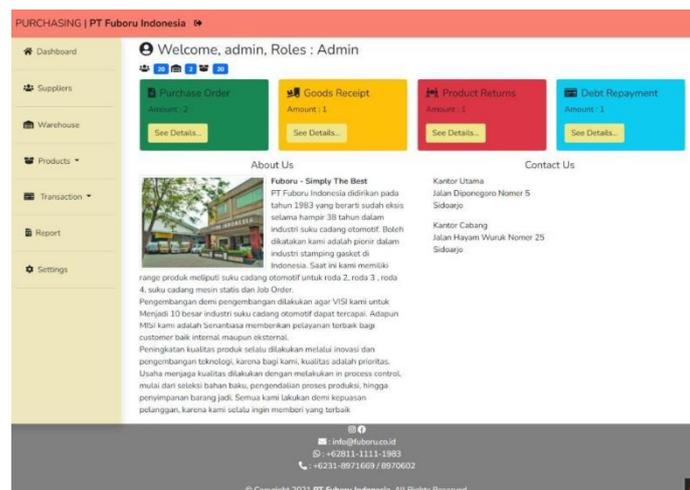
Gambar 7. Halaman Halaman Login

Pada gambar 7 ditunjukkan halaman login dimana pengguna melakukan login dengan cara menginputkan email dan password yang sudah terdaftar sebelumnya dalam sistem dan juga akun yang sudah di lakukan konfirmasi oleh admin.



Gambar 8. Halaman Registrasi User

Kemudian pada gambar 8 adalah halaman registrasi user. Pengguna dapat melakukan registrasi dengan memasukkan data registrasi yang dibutuhkan oleh sistem, pengguna juga diberi bantuan oleh sistem untuk melihat password pengguna dalam melakukan registrasi dan juga memberikan pengecekan dua kali terhadap password.



Gambar 9. Halaman Menu Dashboard

Pada gambar 9 merupakan menu dashboard. Pengguna akan memasuki halaman utama dari sistem informasi pembelian setelah berhasil melakukan login. Pada gambar 10 adalah tampilan halaman utama yang menyajikan informasi tentang berbagai transaksi yang berjalan.

PURCHASING | PT Fuboru Indonesia

List Suppliers
Total Suppliers : 20

Masukkan keyword...

No.	Instance's Name	Name	Address	Telepon	Email
1	MORA TELEMATIKA INDONESIA, PT	PuEnBir	Jln.Margomulyo2	0838610562	kenzomama@gmail.com
2	CV. RAJAWALI Cipta NUSANTARA		JL. DUKUH MENANGGAL 29, SURABAYA		
3	CV. BERSATU JAYA	IBU MITHA	JL. BUBUTAN NO 79, SURABAYA	82333267972	
4	PT. GAEL VADA INDONESIA		JL. HAJI JAMAD GG NO 82 BUARAN SERPONG, TANGERANG	082111454546	
5	PT. SMOOT MOTOR INDONESIA		JL. PANJANG NO 28, RW 11, KB. JERUK, JAKARTA	082297891050	

1 2 3 Next Last

Gambar 10. Halaman Suppliers Index

Untuk melihat data *supplier* pengguna dapat melihat list *supplier* pada halaman *supplier index* seperti yang ditunjukkan pada gambar 10. Pengguna dapat melihat daftar *supplier* yang sudah dimasukkan ke dalam sistem oleh pengguna seperti nama *supplier*, nama instansi *supplier*, alamat, nomor telpon.

PURCHASING | PT Fuboru Indonesia

Warehouse List
Add New Warehouse

Gudang Surabaya
Address : Jln.Margomulyo2
Phone Number : 0838610562

[Details](#) [List Produk](#) [Delete](#)

Gudang Jember
Address : Jalan Darmo Indah Timur IX Blok P no.4, Surabaya, 60187
Phone Number : 08515505313

[Details](#) [List Produk](#) [Delete](#)

Gambar 11. Halaman List Gudang

Pengguna juga dapat melihat data Gudang serta dapat menambahkan data Gudang seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.

PURCHASING | PT Fuboru Indonesia

Product List
Add New Product

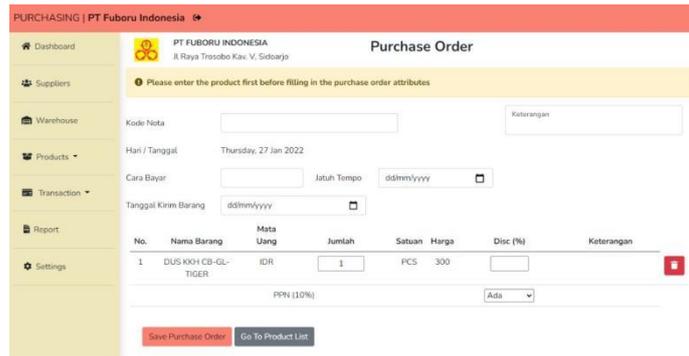
Masukkan keyword...

No.	Nama	Penjual	Mata Uang	Harga	Satuan	Details	Delete	Buy
1	ATK - KANTOR	PT. UNITED MOTORS CENTRE	IDR	1.140.00	PCS	Details	Delete	Buy
2	DUS KKH CB-GL-TIGER	SERO CREATIVE	IDR	300.00	PCS	Details	Delete	Buy
3	DUS KKH YAMAHA VXRION	VOYAGE LOGISTIC INDONESIA, PT.	IDR	300.00	PCS	Details	Delete	Buy
4	IT - SUPPLIES	PT. TIRTO AGUNG MOJO MOTOR	IDR	25.000.00	PCS	Details	Delete	Buy
5	LB GASKET SET SHRINK FI+Q SEAL	PT. UNITED MOTORS CENTRE	IDR	630.00	PCS	Details	Delete	Buy

1 2 3 Next Last

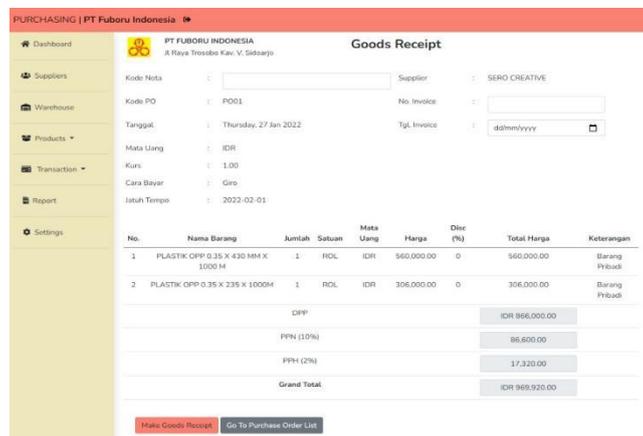
Gambar 12. Halaman List Produk

Pengguna dapat menambah produk baru, melihat produk baru, dan membeli produk baru pada halaman list produk pada halaman list produk seperti pada gambar 12.



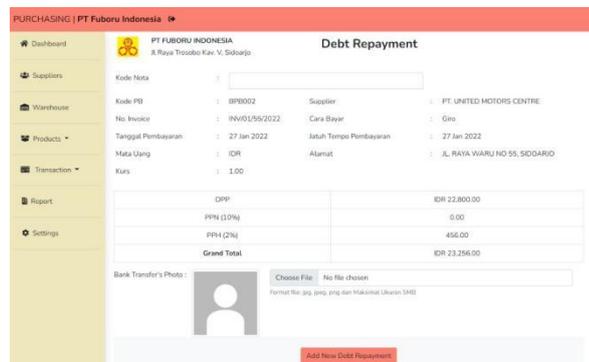
Gambar 13. Halaman Transaksi Purchase Order

Pengguna akan melakukan transaksi yaitu *purchase order* setelah melakukan pembelian barang pada halaman produk list seperti ditunjukkan pada gambar 13. Pengguna langsung diarahkan ke halaman pembuatan laporan *purchase order*, pengguna cukup menginputkan data yang dibutuhkan dalam *form purchase order*.



Gambar 14. Halaman Tambah Penerimaan Barang

Pengguna dapat membuat form penerimaan barang dengan mengakses melalui halaman purchase order seperti pada gambar 14. Pengguna dapat menambah form penerimaan barang melalui kode purchase order sehingga dapat mengambil data purchase order yang dituju.



Gambar 15. Halaman Tambah Pelunasan Hutang

Transaksi selanjutnya yaitu pelunasan hutang, yang dapat diakses melalui halaman daftar penerimaan barang seperti ditunjukkan pada gambar 15. Aktivitas ini dilakukan setelah pembayaran terhadap barang yang sudah diterima.

PURCHASING | PT Fuboru Indonesia

Returning Product

Kode Nota : Supplier : PT UNITED MOTORS CENTRE
 Kode PB : BPB002 Alamat : JL. RAYA WARU NO 55, SIDOARJO
 Tanggal : Thursday, 27 Jan 2022
 Mata Uang : IDR
 Kurs : 1.00
 Keterangan :

No.	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Mata Uang	Harga	Disc (%)	Total Harga	Keterangan
1	ATK - KANTOR	20	PCS	IDR	1.140.00	0	22.800.00	Barang Pribadi
DPP							IDR 22.800.00	
PPN (10%)							0.00	
PPH (2%)							456.00	
Grand Total							IDR 23.256.00	

Make Returning Product

Gambar 16. Halaman Tambah Retur Barang

Transaksi terakhir adalah retur barang, pengguna akan memilih barang yang diterima ingin dibayarkan atau dikembalikan. Retur barang akan digunakan apabila barang yang dibeli ingin dikembalikan. Pada gambar 16. terlihat *form* tambah retur barang, pengguna cukup mengisikan data tambahan seperti kode retur dan juga keterangan nota.

4. Penutup

Setelah dilakukan penelitian tentang sistem informasi pembelian suku cadang PT Fuboru Indonesia, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut. Dengan memanfaatkan metode waterfall sebagai metode perangkat lunak sistem informasi di PT Fuboru Indonesia, dapat dihasilkan sebuah sistem informasi pembelian suku cadang yang dipakai oleh perusahaan untuk mengelola persediaan barang gudang secara efektif dan efisien. Dengan adanya sistem informasi ini, penyimpanan dan pembelian suku cadang kepada supplier PT Fuboru Indonesia menjadi lebih baik dan lebih terorganisir, serta penyajian laporan menjadi lebih mudah. Dengan adanya sistem informasi ini, sistem pembelian / purchasing PT Fuboru Indonesia menjadi lebih mudah dalam memonitoring pengelolaan barang yang ada di gudang.

6. Referensi

- [1] A. Andoyo, A. Sujarwadi, "Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran", *J. TAM (Technology Accept. Model)*, 3(1), 1-9, 2015.
- [2] A. Heri, Wahyuni. "Tinjauan Prosedur Pembelian Barang di Bagian Purchasing Pada PT", *Jurnal Akuntansi dan Manajemen*, 16(2), 225-238, 2019.
- [3] G. Muhammad Muntasir, Maryam, "Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah", *Jurnal Teknik Informatika*, 1(2), 79-86, 2020.
- [4] H. Larasati and S. Masripah. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall. None, vol. 13, no. 2, pp. 193-198. [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/227570-analisa-dan-perancangan-sistem-informasi-1801dff1.pdf>
- [5] Dana, Nastari Permata, Linda, Lambey, & Steven, Tangkuman, "Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Suku Cadang Pada PT. Hasjrat Abadi Sudirman Manado", *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 12(2), 905-916, 2017. doi: <https://doi.org/10.33508/jako.v11i1.2074>
- [6] S. Dwi Oktafiyah, G. R.V. Hari, A. Rizky Januar, "Perancangan dan Implementasi Basis Data Aplikasi Web Fotokita", *Jurnal Teknis ITS*, 5(2), A552-A555, 2016.
- [7] W. Monikka Nur, Y. Ita, R. Ami, Penerapan Framework Codeigniter Pada Pengembangan Website E-Commerce Batik Tulis HR Ambar, *Jurnal Swabumi*, 9(1), 1-8, 2021.