

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 CV. Indah Rezeki

CV. Indah Rezeki adalah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi sipil dan alat berat dan didirikan pada tahun 2015. Perusahaan ini telah menangani berbagai proyek konstruksi dari skala kecil hingga besar, baik di sektor swasta maupun pemerintah. Beralamatkan di Jalan Mahardika Blok D No. 5, Kota Pekanbaru, Riau, Indonesia, perusahaan ini terus berkembang dan menjadi pelopor dalam pengembangan infrastruktur serta proyek komersial berskala besar.



Gambar 2.1 CV. Indah Rezeki

CV. Indah Rezeki telah menyelesaikan lebih dari 100 proyek konstruksi, mencakup jasa konstruksi gedung maupun jalan raya. Dalam pelaksanaannya, perusahaan didukung oleh lebih dari 20 staf ahli yang berpengalaman dan profesional di bidangnya. Untuk memastikan operasional yang efektif, perusahaan memiliki beberapa divisi utama, yaitu *purchasing* dan *budgeting*, logistik, *maintenance*, *planner*, serta koordinasi lapangan, yang seluruhnya bekerja secara terintegrasi demi mendukung keberhasilan setiap proyek.

1) Crew Expert

Perusahaan memiliki tim profesional dengan rekam jejak yang solid, menguasai teknologi pembangunan terkini, serta menjalin kolaborasi strategis dengan vendor dan mitra kerja.

2) Teknologi Terkini

Mengadopsi pengembangan teknologi modern (*tech development*) untuk memastikan hasil kerja yang presisi, efisien, dan sesuai standar industri.

3) Integritas & Keamanan

Fokus utama perusahaan adalah pada kredibilitas, keselamatan, pembaruan, dan kepuasan klien. Setiap aktivitas dijalankan berdasarkan standar premium dalam hal mutu, keselamatan kerja (*safety*), dan keberlanjutan lingkungan (*environmental sustainability*).

4) *Work Culture*

CV. Indah Rezeki membangun budaya kerja yang inklusif dan mendukung inovasi. Perusahaan mempromosikan etika profesional yang baik, kerja sama tim, serta pola pikir yang adaptif dan berpikir ke depan (*forward-thinking mindset*) dalam menyikapi setiap tantangan proyek.

2.1.2 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri atas berbagai komponen yang saling berintegrasi, meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan sumber daya manusia (*brainware*). Ketiga komponen tersebut bekerja secara terpadu dalam mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi organisasi. Data adalah unsur utama dalam sistem informasi karena menjadi dasar dalam setiap proses pengolahan. Data yang diolah dapat berasal dari berbagai sumber, seperti prosedur kerja, Formulir, dokumen, maupun bentuk informasi lainnya yang (Evita Sulis Tyanur dkk., 2021).

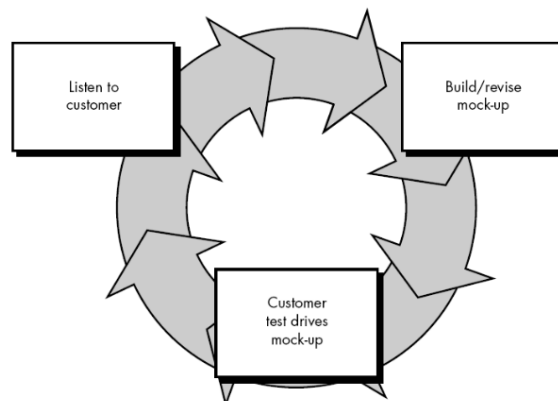
Sistem informasi adalah suatu bagian dari sistem organisasi yang menggabungkan pengguna dengan sumber daya yang ada, seperti teknologi dan media pengendalian informasi, dengan tujuan untuk memperoleh saluran komunikasi yang efektif. Sistem informasi berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data menjadi informasi yang akurat, relevan, dan tepat waktu. Informasi tersebut digunakan untuk mendukung kegiatan operasional, membantu proses pengambilan keputusan, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menjalankan aktivitas organisasi (Adebi dkk., 2022).

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling terintegrasi dan bekerja sama untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, mengolah, serta menyajikan informasi yang dibutuhkan dalam mendukung kegiatan operasional dan pengambilan keputusan di dalam suatu organisasi atau entitas. Sistem ini memanfaatkan berbagai sumber daya agar informasi yang dihasilkan akurat, relevan, dan tepat waktu. Salah satu komponen utama dalam sistem informasi adalah penggunaan teknologi yang terdiri atas perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), yang berperan dalam mendukung proses pengolahan data menjadi informasi yang bermanfaat.

2.1.3 Prototyping

Pada penelitian ini, proses pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping*. Metode *Prototyping* merupakan pendekatan dalam pengembangan sistem yang menerapkan hasil analisis secara langsung ke dalam bentuk model atau *prototype* tanpa harus menunggu keseluruhan sistem selesai dikembangkan. *Prototype* tersebut berfungsi sebagai media interaksi antara pengembang dan pengguna untuk memperoleh umpan balik sehingga sistem dapat disempurnakan sesuai kebutuhan (Alda, 2023).

Berikut siklus pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping* menurut Pressman (2002), yaitu:



Gambar 2.2 Tahapan *Prototyping*

1) Mendengarkan Pengguna (*Listen to Customer*)

Pada tahap ini, proses pengumpulan kebutuhan pengguna dilakukan melalui wawancara untuk mendengarkan keluhan dan masalah yang dihadapi. Hasil

wawancara digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan dan untuk merancang kebutuhan pengguna terhadap sistem yang baru. Pada tahap ini, interaksi antara pengguna dan pengembang sangat penting untuk membahas permasalahan yang ada.

2) Membangun dan Merevisi *Mock-up (Build / Revise Mock-up)*

Pada tahap ini dilakukan perancangan *prototype* atau *mock-up* sebagai representasi awal dari sistem yang akan dikembangkan. *Prototype* tersebut disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Rancangan *mock-up* dibuat sedemikian rupa sehingga telah menggambarkan sebagian besar fungsi utama sistem, sehingga pengguna dapat melakukan uji coba awal terhadap alur dan fitur yang tersedia sebelum proses pengembangan dilanjutkan. Tampilan serta fungsionalitas yang dimuat dalam *prototype* disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang telah diidentifikasi dari hasil pengumpulan informasi pengguna.

3) Pengguna Melakukan Pengujian (*Customer Test Drives Mock-up*)

Pada tahap ini, pengguna diberikan kesempatan untuk mencoba *prototype* yang telah dikembangkan. Proses uji coba dilakukan guna memperoleh umpan balik mengenai kesesuaian *prototype* dengan kebutuhan pengguna serta untuk menemukan kekurangan atau kendala yang masih terdapat pada sistem. Hasil evaluasi dari pengguna kemudian dianalisis sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap *prototype* agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

2.1.4 Nota Pembelian Barang

Nota adalah dokumen resmi yang menjadi bukti sah atas transaksi tunai antara penjual dan pembeli. Dalam praktiknya, nota dibuat dalam dua salinan, di mana satu diberikan kepada pembeli dan satu lagi disimpan oleh penjual sebagai arsip. Adanya nota bertujuan untuk memastikan kedua pihak memiliki bukti transaksi yang dapat digunakan apabila terjadi kekeliruan atau sengketa di kemudian hari. Selain sebagai bukti transaksi, nota juga berfungsi sebagai dokumen pencatatan yang berisi berbagai informasi penting, seperti rincian barang, jumlah barang, total harga, potongan harga, ketentuan pengembalian, dan data lainnya. Informasi yang tercantum dalam nota akan direkapitulasi dan digunakan

untuk keperluan evaluasi penjualan, pengelolaan stok barang, serta sebagai dasar dalam pengambilan keputusan bisnis di masa yang akan datang (Nurlela & Siahaan, 2022).

Pembelian barang adalah aktivitas memperoleh barang dagangan dari pihak eksternal, seperti toko maupun instansi lainnya, yang diawali dengan tahap perencanaan kebutuhan hingga barang diperoleh. Proses pembelian ini memiliki peran penting dalam menunjang kelancaran operasional perusahaan. Pembelian adalah upaya perusahaan dalam menyediakan barang yang dibutuhkan. Aktivitas ini menjadi salah satu fungsi utama dalam sebuah perusahaan, karena tanpa sistem pembelian yang terkelola dengan baik dan sesuai prosedur, operasional perusahaan tidak dapat berjalan secara optimal (Utami & Herawati, 2024).

Pembelian adalah proses untuk memperoleh sumber daya dan kebutuhan perusahaan dengan harga yang wajar dan sesuai. Kegiatan pembelian memiliki peran yang sangat penting dalam kesuksesan suatu perusahaan karena langsung terkait dengan pengelolaan dana perusahaan (Ratu Atika dkk., 2022).

2.1.5 Website

Website atau web adalah sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet untuk menyajikan berbagai jenis informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengembangan dan penyusunan *website* mengacu pada standar yang ditetapkan oleh *World Wide Web Consortium* (W3C) sehingga struktur dan fungsinya dapat berjalan secara konsisten pada berbagai platform. Dengan tujuan meningkatkan kompatibilitas web terhadap berbagai perangkat dan kebutuhan yang terus berkembang. Secara umum, desain web terdiri atas beberapa lapisan, yaitu lapisan struktural, lapisan presentasi, dan lapisan perilaku (Sohaludin, 2021).

Sebuah *website* dikembangkan menggunakan berbagai bahasa pemrograman yang masing-masing memiliki fungsi dan peran tertentu. Untuk membangun struktur dasar konten seperti paragraf, judul, gambar, dan tautan, digunakan HTML (*HyperText Markup Language*). CSS (*Cascading Style Sheets*) digunakan untuk mengatur tampilan visual, meliputi warna, tata letak, dan ukuran

teks. *JavaScript* berperan dalam menambahkan elemen interaktif dan dinamis pada halaman web. Pada bagian *backend*, terdapat bahasa pemrograman lain yang juga berperan penting, seperti PHP (*HyperText Preprocessor*) dan Python, yang digunakan untuk mengelola data serta berkomunikasi dengan basis data.

2.1.6 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data (*Database Management System* atau DBMS) yang bersifat *open source* dan dapat digunakan melalui lisensi perangkat lunak bebas maupun lisensi komersial sesuai kebutuhan pengguna. *MySQL* termasuk ke dalam kategori *Relational Database Management System* (RDBMS), yaitu sistem yang mengelola data dalam bentuk tabel yang terdiri atas kolom dan baris. Melalui pendekatan tersebut, data dapat disusun dan dikelola secara terstruktur. Dalam sebuah basis data *MySQL*, pengguna dapat membuat serta mengelola satu atau lebih tabel yang saling berhubungan sesuai dengan kebutuhan sistem (Sohaludin, 2021).

MySQL adalah perangkat lunak *Relational Database Management System* (RDBMS) yang dirancang untuk mengelola basis data secara efisien. Sistem ini mampu menangani penyimpanan data dalam jumlah besar serta mendukung akses secara bersamaan oleh banyak pengguna (*multi-user*). Selain itu, *MySQL* bersifat *open source*, sehingga banyak dimanfaatkan dalam pengembangan aplikasi untuk membuat, menyimpan, dan mengelola basis data sesuai dengan kebutuhan sistem (Trimarsiah & Arafat, 2022).

2.1.7 Black Box Testing

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pemeriksaan fungsi dan keluaran sistem berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan, tanpa memperhatikan struktur internal maupun kode program yang digunakan. Dalam pelaksanaannya, penguji hanya berinteraksi dengan sistem melalui masukan (*input*) dan mengamati hasil yang dihasilkan (*output*) untuk memastikan setiap fungsi bekerja sesuai dengan spesifikasi. Oleh karena itu, pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna, sehingga berfokus pada kesesuaian fungsionalitas sistem terhadap kebutuhan pengguna akhir (Rini & Putri, 2023). *Black Box Testing* mencakup berbagai jenis pengujian, termasuk pengujian

fungsional, non-fungsional, dan regresi. Keuntungan utama dari metode ini adalah fokusnya yang berpusat pada pengguna, sehingga hasil pengujian lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

2.1.8 Usability Testing

Usability Testing merupakan salah satu metode evaluasi *usability* yang digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam proses pengujian. Melalui metode ini, pengguna diminta untuk menjalankan beberapa tugas yang telah ditentukan sehingga pengembang dapat mengidentifikasi kendala atau permasalahan yang muncul selama penggunaan sistem. Selain mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, *Usability Testing* juga bertujuan untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan (*learnability*), efektivitas, efisiensi, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem. Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam melakukan evaluasi dan penyempurnaan sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam penelitian oleh (Pitri & Abdillah, 2022), pengujian *usability* dilakukan dengan menyusun kuesioner berdasarkan lima aspek. Setiap pertanyaan diberikan bobot nilai untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Pendekatan ini terbukti memberikan hasil evaluasi yang mudah dianalisis, serta sangat membantu dalam meningkatkan desain dan fungsional sistem.

Usability adalah ukuran kualitas yang digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem, aplikasi, atau antarmuka oleh pengguna berdasarkan kriteria tertentu. Dengan demikian, *usability* dapat diartikan sebagai proses pengukuran yang dilakukan untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efektif suatu sistem atau aplikasi digunakan melalui penilaian pengguna yang telah berinteraksi dengan sistem tersebut berdasarkan sejumlah kriteria yang telah ditetapkan (Ningtiyas dkk., 2021).

Pengujian *usability* pada sistem ini dilakukan menggunakan skala Likert 5 poin yang dijabarkan pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Nilai Bobot Pengujian

Penjelasan	Bobot
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Nilai yang diperoleh dari kuesioner setiap responden dijumlahkan untuk mendapatkan total skor. Total skor tersebut dibandingkan dengan skor maksimal yang mungkin dicapai, kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus (Karista Kafka & Badrul, 2024).

$$UT(\%) = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad 2-1$$

Pada Tabel 2.2 merupakan hasil perhitungan yang kemudian dianalisis dengan mengacu pada interval skor interpretasi berikut:

Tabel 2.2 Interval Skor

Interval	Skor Interpretasi
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

2.2 Penelitian Terdahulu

Pada proyek akhir ini, terdapat beberapa referensi dari penelitian terdahulu yang menjadi pedoman dalam penulisan proyek akhir yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh (Ratu Atika dkk., 2022) dengan judul ”Rancang Bangun Aplikasi *Purchasing* Berbasis Web”. Pada penelitian tersebut terdapat permasalahan dalam proses *purchasing* di PT. Multitrend Indonesia, dimana sering terjadi kehilangan *form* permintaan barang yang menyebabkan

keterlambatan dalam proses pembelian barang. Selain itu, pembelian barang ke *supplier* juga mengalami keterlambatan karena setiap *purchase order* harus menunggu persetujuan langsung dari direktur. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Unified Modeling Language (UML)* dengan dua user, yaitu admin dan direktur. Untuk bagian admin terdapat beberapa fitur seperti, *login*, *dashboard*, input permintaan barang, pembuatan *purchase order*, *request supplier*, dan manajemen pembayaran. Sedangkan untuk direktur terdapat fitur persetujuan *purchase order* yang dapat dilakukan dari mana saja. Hasil dari penelitian tersebut kemudian diuji dengan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk membuktikan bahwa sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan dan dapat mempercepat serta mengefisienkan proses *purchasing*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Suyanto dkk., 2023) dengan judul “Sistem Informasi Pembelian Berbasis Web (Studi Kasus pada PT. Asia Collect Indonesia)”. Pada penelitian tersebut terdapat permasalahan dalam proses pembelian barang dan jasa di PT. Asia Collect Indonesia yang masih menggunakan formulir *Microsoft excel* serta aplikasi berbasis *desktop* yang hanya dapat diakses melalui jaringan lokal. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengajuan pembelian tidak dapat dilakukan secara bersamaan oleh beberapa karyawan, data belum terintegrasi dengan baik, serta pimpinan perusahaan mengalami kesulitan dalam mengakses informasi pembelian secara cepat dari luar kantor. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Structured Analysis and Structured Design (SASD)* dengan pendekatan *Yourdon Structured Method (YSM)*. Sistem dikembangkan menggunakan *HTML*, *PHP*, *JavaScript*, dan *MySQL* sebagai *database*. Fitur yang disediakan meliputi pengelolaan data pemasok, data barang, transaksi pembelian, serta penyajian laporan pembelian yang dapat diakses secara *online*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi pembelian berbasis *web* mampu mempermudah proses pengelolaan data pembelian, memungkinkan manajemen mengakses informasi kapan saja dan di mana saja melalui jaringan internet, serta meningkatkan efektivitas dalam pengawasan proses pembelian.

Penelitian yang dilakukan oleh (Evita Sulis Tyanur dkk., 2021) dengan judul “Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku Sockliner pada PT Sinar Utama Jaya Abadi”. Pada penelitian tersebut terdapat permasalahan dalam proses pembelian

bahan baku yang masih dilakukan secara konvensional, dimana pembuatan *Purchase order* (PO) menggunakan *Microsoft excel* kemudian dicetak dan dikirim ke *supplier* melalui email atau fax. Hal ini sering menimbulkan kesalahan input data, penyimpanan data yang belum terintegrasi, serta kesulitan dalam pencarian data. Pengembangan sistem ini menggunakan metode SDLC model *waterfall* dengan pemodelan UML dan ERD, dibangun berbasis desktop menggunakan VB.Net dan *MySQL*. Fitur sistem meliputi manajemen data barang, *supplier*, request order, *purchase order*, penerimaan barang, dan laporan. Hasil penelitian diuji dengan metode *Black Box Testing* dan terbukti sistem dapat berjalan sesuai fungsi yang diharapkan serta mempermudah, mempercepat, dan mengurangi kesalahan dalam proses pembelian.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitri dkk., 2022) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian, Penggunaan dan Pengelolaan Persediaan Barang Berbasis Web pada CV. Bali Harmoni (*Bali Zoo Park*)”. Pada penelitian tersebut terdapat permasalahan dalam proses pembelian, penggunaan, dan pengelolaan persediaan barang sehingga menyebabkan pencatatan data kurang efektif, proses pencarian data membutuhkan waktu yang lama, serta penyusunan laporan kurang efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sistem informasi berbasis *web* yang mampu mengintegrasikan proses pembelian, penggunaan barang, dan pengelolaan persediaan dalam satu sistem. Pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall* dengan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)* serta dibangun menggunakan PHP dan *MySQL* sebagai *database*. Fitur yang tersedia meliputi pengelolaan data barang, *supplier*, transaksi pembelian, penggunaan barang, stok persediaan, dan penyajian laporan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu mempermudah proses pengelolaan pembelian dan persediaan barang, meningkatkan kecepatan pencarian data, mengurangi kesalahan pencatatan, serta menghasilkan laporan yang lebih cepat, akurat, dan terintegrasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ari Puspita dkk., 2021) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Barang pada PT Bangun Prestasi Bersama Jakarta”. Pada penelitian tersebut permasalahan utama adalah pencatatan transaksi pembelian masih dilakukan menggunakan *Microsoft Word* dan

Microsoft Excel, sehingga sering terjadi kesalahan perhitungan, kehilangan dokumen, serta keterlambatan dalam penyusunan laporan bulanan. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan sistem informasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan IDE *NetBeans* serta *database MySQL*. Metode pengembangan yang digunakan adalah SDLC model *Waterfall*, dengan pemodelan *UML* (*ERD*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan lainnya). Fitur sistem meliputi manajemen data *supplier*, data barang, pemesanan, pembelian, serta pembuatan laporan. Sistem diuji menggunakan metode *Black Box Testing* dan hasilnya valid, terbukti dapat mengurangi kesalahan input, meningkatkan efisiensi, serta menjamin keamanan data dalam proses pembelian barang

Penelitian saat ini berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Barang Proyek menggunakan Metode *Prototyping* (Studi Kasus CV. Indah Rezeki)". Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sering terjadinya *human error* dalam proses penginputan nota pembelian yang masih menggunakan menggunakan *Microsoft excel*, hal ini menyebabkan risiko kesalahan input, duplikasi data, serta kekeliruan dalam pengelompokan nota berdasarkan proyek. Selain itu, proses pengelolaan data proyek yang saat ini berjalan dinilai kurang efektif dikarenakan membutuhkan proses *copy-past* dari *workbook supplier* ke *workbook* proyek yang memakan waktu cukup lama dan menyebabkan pekerjaan menjadi berulang. Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *prototyping* dan bahasa pemrograman *PHP* serta menggunakan *MySQL* sebagai *database*. Melalui *website* ini, pengguna yaitu *Head Finance* dapat menginputkan nota dengan cepat dan sistem akan mengelompokkan nota berdasarkan *supplier* dan proyek. Hasil dari penelitian ini kemudian akan diuji menggunakan pengujian *Black Box* untuk mengevaluasi apakah seluruh fungsi sistem berjalan dengan benar sesuai kebutuhan, dan juga dilakukan pengujian *Usability Testing* untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan serta kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibangun.

Tabel 2.3 Perbandingan variabel penelitian

Kategori	Caesar Ratu Atika dkk. (2022)	Suyanto dkk. (2023)	Evita Sulis Tyanur dkk. (2021)	Ni Putu Ayu Yuli Fitri dkk. (2022)	Ari Puspita dkk. (2021)	Penelitian Saat Ini
Judul	Rancang Bangun Aplikasi <i>Purchasing</i> Berbasis Web	Sistem Informasi Pembelian Berbasis Web (Studi Kasus pada PT. Asia Collect Indonesia)	Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku Sockliner pada PT Sinar Utama Jaya Abadi	Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian, Penggunaan dan Pengelolaan Persediaan Barang Berbasis Web pada CV. Bali Harmoni (Bali Zoo Park)	Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Barang pada PT Bangun Prestasi Bersama Jakarta	Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Barang Proyek menggunakan Metode <i>Prototyping</i> (Studi Kasus CV. Indah Rezeki)
Metodologi	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	<i>Structured Analysis and Structured Design (SASD)</i> dengan pendekatan Yourdon <i>Structured Method (YSM)</i>	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> model <i>Waterfall</i> , UML, ERD	<i>Waterfall</i> , <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	<i>SDLC model Waterfall</i>	<i>Prototyping</i>
Studi Kasus	PT. Multitrend Indonesia	PT. Asia Collect Indonesia	PT. Sinar Utama Jaya Abadi	CV. Bali Harmoni (Bali Zoo Park)	PT. Bangun Prestasi Bersama Jakarta	CV. Indah Rezeki
Hasil	<i>Form</i> Permintaan Barang, Pembuatan <i>Purchase order (PO)</i> , Persetujuan PO secara Online oleh Direktur, Manajemen Data <i>Supplier</i> , Pencatatan dan <i>Monitoring</i> Proses <i>Purchasing</i>	Pengelolaan data pemasok, data barang, transaksi pembelian, laporan pembelian berbasis <i>web</i> , serta memudahkan pimpinan mengakses informasi secara <i>online</i> .	Manajemen Data Barang dan <i>Supplier</i> , Pembuatan <i>Purchase order (PO)</i> , Pencatatan Permintaan Barang (<i>Request Order</i>), Penerimaan Barang, Laporan Pembelian, Penerimaan, dan Permintaan Barang	Pengelolaan data barang, <i>supplier</i> , transaksi pembelian, penggunaan barang, persediaan, serta laporan yang terintegrasi sehingga mempercepat pencarian data dan mengurangi kesalahan pencatatan.	Manajemen Data <i>Supplier</i> dan Barang, Pemesanan dan Pembelian, Laporan Pembelian	<i>Form</i> input nota pembelian, Notifikasi <i>over budget</i> , Data pembelian per proyek, per <i>supplier</i> dan per aset, Laporan proyek, aset dan <i>supplier</i>