

Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Pada Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara Bandar Lampung

Desi Wulandari
Sistem Informasi Akuntansi
*) desiwulandari@gmail.com

Abstrak

Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) Bandar Lampung merupakan instansi vertikal Direktorat Jenderal Perbendaharaan yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Direktorat Jenderal Perbendaharaan Provinsi Lampung (DJPB). Saat ini pencatatan permintaan persediaan barang dimulai dari karyawan dengan meminta form melalui petugas. Karyawan mengisi form permintaan persediaan barang secara tertulis sesuai barang yang akan diminta kemudian diserahkan kepada masing-masing kepala bagian(seksi) setelah permintaan barang sesuai kepala bagian(seksi) menyetujui lalu diserahkan kembali form permintaan tersebut kepada admin(sub bagian umum) yang mengurus persediaan, admin menyetujui permintaan barang jika stok barang tersedia. Tulisan karyawan yang kurang jelas menyebabkan Admin sulit membaca barang yang diminta sehingga sering terjadi kesalahan barang yang diminta. Selain itu, kurang adanya peningkatan pengecekan stok persediaan sehingga sering terjadi barang yang slip atau hilang. Dampaknya adalah ketidakterseidannya laporan atau informasi instansi yang tepat waktu dan akhirnya proses permintaan barang dan pencatatan riwayat permintaan persediaan barang menjadi sulit. Diperlukan sebuah solusi dengan membuat rancangan aplikasi permintaan persediaan barang. Aplikasi tersebut dirancang untuk memudahkan proses permintaan persediaan barang pada KPPN Bandar Lampung karena sudah terkomputerisasi, Aplikasi permintaan persediaan barang nantinya akan memberikan informasi barang yang tersedia. Hasil yang diharapkan dari aplikasi permintaan persediaan barang yaitu agar mempersingkat waktu dalam proses permintaan barang yang masih manual dan dapat membuat laporan permintaan barang tersimpan dengan baik serta transparan untuk karyawan KPPN Bandar Lampung

Kata Kunci: *Arsitektur C4 Model, Container dan System Context*

PENDAHULUAN

Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) Bandar Lampung merupakan instansi vertikal Direktorat Jenderal Perbendaharaan yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Perbendaharaan Provinsi Lampung (DJPB). KPPN Bandar Lampung bergerak dibidang perbendaharaan dengan memberikan pelayanan kepada masyarakat atau satuan kerja (satker) secara cepat dan akurat. KPPN Bandar Lampung mempunyai tugas melaksanakan kewenangan perbendaharaan dan bendahara umum, penyaluran pembiayaan atas beban anggaran, serta penatausahaan penerimaan dan pengeluaran anggaran melalui dana dari kas negara berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan Nomor: 262/PMK.01/2017. Wilayah kerja KPPN Bandar Lampung meliputi 1 (satu) provinsi, 1 (kota) dan 4 (empat) kabupaten yaitu Provinsi Lampung, Kota Bandar Lampung, Kabupaten Lampung Selatan, Kabupaten Tanggamus, Kabupaten Pringsewu dan Kabupaten Pesawaran.

Kegiatan KPPN Bandar Lampung tidak terlepas dari penyediaan informasi dan pelayanan kepada masyarakat serta instansi yang berhubungan langsung dengan instansi itu sendiri. Dalam melaksanakan kegiatannya KPPN Bandar Lampung didukung oleh 40 orang

pelaksana. Masing-masing seksi mempunyai tugas dan kewajibannya. Salah satu seksi atau unit kerja di KPPN Bandar Lampung ialah Sub Bagian Umum. Sub Bagian Umum yang didukung 10 (Sepuluh) orang pelaksana mempunyai tugas: i) Melaksanakan urusan kepegawaian; ii) Melaksanakan urusan keuangan; iii) Melaksanakan urusan tata usaha dan rumah tangga; dan iv) Melaksanakan penyusunan rencana kerja dan laporan kegiatan.

Salah satu tugas Sub Bagian Umum yang penting adalah melaksanakan urusan tata usaha dan rumah tangga, mengurus persediaan perlengkapan dan kebutuhan kantor yang dibutuhkan oleh pegawai di tiap Bagian lainnya di KPPN Bandar Lampung. Pegawai KPPN Bandar Lampung selama ini dalam mengajukan permintaan barang masih harus memanggil pengurus persediaan yang dikelola oleh sub bagian umum. Oleh karena itu, dalam menjalankan tugasnya sub bagian umum membutuhkan sistem yang baik dalam mengurus segala urusan tata usaha dan rumah tangga.

Prosedur sistem persediaan barang yang berjalan pada KPPN Bandar Lampung sudah memiliki aplikasi khusus tetapi tidak ada aplikasi yang mempermudah untuk proses permintaan persediaan barang, kurang adanya peningkatan pengecekan stok persediaan sehingga sering terjadi barang yang slip atau hilang dan tulisan karyawan yang kurang jelas menyebabkan admin sulit membaca barang yang diminta sehingga sering terjadi kesalahan barang yang diminta. Dampaknya adalah ketidakterseediaannya laporan atau informasi instansi yang tepat waktu dan akhirnya proses permintaan barang dan pencatatan riwayat permintaan persediaan barang yang membuat proses permintaan menjadi sulit.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk membangun “Sistem Aplikasi Permintaan Persediaan Barang”. Aplikasi dirancang untuk mencatat data permintaan barang yang diminta oleh pegawai KPPN Bandar Lampung. Aplikasi tersebut memberikan informasi terkait laporan permintaan dan laporan persediaan barang setiap hari secara rinci.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi merupakan bagian terbesar dari sistem informasi manajemen yang mengolah data keuangan atau yang berkaitan dengan masalah keuangan menjadi informasi keuangan (Septilia et al., 2020). Pada dasarnya sistem informasi akuntansi merupakan integrasi dari berbagai sistem atau siklus pengolahan transaksi (Dewi et al., 2021).

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi didefinisikan sebagai kumpulan atau group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik fisik atau non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mengolah data transaksi yang berkaitan dengan masalah keuangan menjadi informasi keuangan (Megawaty et al., 2021).

Dengan demikian, dilihat dari definisi tersebut di atas sistem informasi akuntansi mempunyai pengertian yaitu serangkaian kegiatan administratif instansi dalam melaksanakan berbagai aktivitas sehari-hari (Febrina & Megawaty, 2021).

Fungsi Sistem Informasi Akuntansi

Bagi suatu perusahaan, SIA dibangun dengan tujuan utama untuk mengolah data akuntansi yang berasal dari berbagai sumber menjadi informasi akuntansi yang diperlukan oleh berbagai macam pemakai untuk mengurangi resiko saat mengambil keputusan. Ada tiga fungsi sistem informasi akuntansi yaitu sebagai berikut (Fakhrurozi & Adrian, 2021):

1. Mendukung Aktivitas Perusahaan Sehari-hari

Suatu agar dapat tetap eksis perusahaan tersebut harus terus beroperasi dengan melakukan sejumlah aktivitas bisnis yang peristiwanya disebut sebagai transaksi seperti melakukan pembelian, penyimpanan, proses produksi dan penjualan (Neneng, Puspaningrum, & Aldino, 2021).

2. Mendukung Proses Pengambilan Keputusan

Tujuan yang sama pentingnya dari sistem informasi akuntansi adalah untuk memberi informasi yang diperlukan dalam proses pengambilan keputusan (Pamungkas et al., 2020). Keputusan harus dibuat dalam kaitannya dengan perencanaan dan pengendalian aktivitas perusahaan. Informasi yang tidak dapat diperoleh dari sistem informasi akuntansi tapi diperlukan dalam proses pengambilan keputusan biasanya berupa informasi kuantitatif yang tidak bersifat uang dan data kualitatif (Saputra et al., 2020). Informasi ini dapat diperoleh jika perusahaan menerapkan Sistem Informasi Manajemen (SIM), karena SIM merupakan sistem informasi perusahaan keseluruhan sedangkan SIA merupakan bagian terbesar dari SIM tersebut dan informasi akuntansi yang dihasilkannya bersifat detail (Bahrudin et al., 2020).

3. Membantu Pengelola Perusahaan Dalam Memenuhi Tanggung Jawabnya Kepada Pihak Eksternal (Styawati et al., 2020).

Setiap perusahaan harus memenuhi tanggung jawab hukum (Ramadona et al., 2021). Salah satu tanggung jawab penting adalah keharusannya memberi informasi kepada pemakai yang berada diluar perusahaan atau *stakeholder* yang meliputi pemasok, pelanggan, pemegang saham, kreditor, investor besar, serikat kerja, analis keuangan, assosiasi industri, atau bahkan publik secara umum (Kurniawati & Ahmad, 2021).

Pengertian Persediaan

Persediaan adalah sumber daya yang menganggur (*idle resources*) yang keberadaannya menunggu proses lebih lanjut, misalnya berupa kegiatan produksi seperti dijumpai pada sistem manufaktur, kegiatan pemasaran seperti yang dijumpai pada sistem distribusi, ataupun kegiatan konsumsi seperti dijumpai pada sistem rumah tangga, perkantoran, dan sebagainya (Darwis et al., 2020).

Metode Pencatatan Persediaan

Metode pencatatan persediaan terbagi menjadi 2 metode yaitu:

1. **Metode Pencatatan fisik**

Penggunaan metode fisik mengharuskan adanya barang yang masih tersisa pada tanggal penyusunan laporan keuangan (Damayanti et al., 2020). Perhitungan persediaan (Stock Opname) ini diperlukan untuk mengetahui berapa jumlah barang yang masih ada dan kemudian dihitung harga pokoknya (Ahdan & Susanto, 2021). Metode ini mutasi persediaan tidak diikuti dalam buku-buku, karena tidak adanya catatan mutasi persediaan maka harga pokok penjualan tidak diketahui sewaktu-waktu (Syafei et al., 2020). Harga pokok penjualan baru dapat diperhitungkan apabila persediaan akhir dihitung (Surahman, Aditama, et al., 2021).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pencatatan fisik hanya menunjukkan nilai persediaan awal dan persediaan akhir periode yang bersangkutan atau pada tanggal neraca (Sarasvananda et al., 2021).

2. Metode Buku (perpetual)

Metode pencatatan secara perpetual, setiap jenis persediaan dibuat rekening sendiri-sendiri yang merupakan buku pembantu bisa diawasi dari rekening contoh persediaan dalam buku besar (Riskiono et al., 2020). Rekening yang digunakan untuk mencatat persediaan ini terdiri dari beberapa kolom yang dapat dipakai untuk mencatat pembelian, penjualan dan saldo persediaan (Nabila et al., 2021). Setiap perubahan dalam persediaan diikuti dengan pencatatan dalam rekening persediaan, sehingga jumlah persediaan sewaktu-waktu dapat diketahui dengan melihat kolom saldo dalam rekening persediaan (Akbar & Rahmanto, 2020). Masing-masing kolom dirinci lagi untuk kuantitatif dan harga perolehan (Sucipto et al., 2019).

Berdasarkan pengertian dan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada metode pencatatan persediaan secara perpetual persediaan dicatat setiap penambahan atau pengurangan persediaan, sehingga jika suatu saat membutuhkan informasi jumlah persediaan dapat langsung melihat di kolom saldo persediaan (Fernando et al., 2021).

Arsitektur C4 Model

Arsitektur "Model C4" adalah cara hierarkis untuk memikirkan struktur statis (Novitasari et al., 2021). Dari sistem perangkat lunak dalam hal kontainer, komponen dan kelas (atau kode) (Borman et al., 2020). Sebuah sistem perangkat lunak terdiri dari satu atau lebih Kontainer (Aplikasi web, aplikasi seluler, aplikasi desktop, database, file sistem, dll), masing-masing berisi satu atau lebih komponen, yang pada gilirannya di implementasikan oleh satu atau lebih kelas (atau kode) (Putra et al., 2022).

Visualisasi hierarki ini dengan membuat koleksi *System Context*, *Container*, *Component* Dan (opsional) diagram kelas UML (Permata & Abidin, 2020). Pikirkan diagram ini sebagai peta perangkat lunak anda, menunjukkan di tingkatan detail yang berbeda (Satria et al., 2020).

System Context

Diagram konteks Sistem adalah titik awal yang baik untuk membuat diagram dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak, yang memungkinkan dalam melangkah mundur dan melihat gambaran besarnya (Fakhrurozi et al., 2021). Buat diagram yang menunjukkan sistem sebagai kotak di tengahnya, dikelilingi oleh penggunaanya dan sistem lain yang berinteraksi dengannya (Surahman et al., 2020). Detail tidak penting disini karena ini adalah tampilan yang diperbesar yang menunjukkan gambaran besar tentang sistem (Alita et al., 2021). Fokusnya harus pada orang (aktor, peran, persona, dll) dan sistem perangkat lunak dari pada teknologi, protokol dan rincian tingkat rendah lainnya (Aldino et al., 2021).

Container

Langkah selanjutnya adalah mengilustrasikan teknologi tingkat tinggi pilihan dengan diagram *Container*. Sebuah "wadah" seperti aplikasi web, aplikasi seluler, desktop Aplikasi, database, Fi Sistem, dll (Wantoro et al., 2021). Intinya, Wadah adalah *unit deployable* terpisah yang dijalankan kode atau data toko Diagram *Container* menunjukkan bentuk tinggi dari arsitektur perangkat lunak dan bagaimana tanggung jawab

didistribusikan di atasnya. Ini juga menunjukkan pilihan teknologi utama dan bagaimana kontainernya berkomunikasi satu sama lain (Surahman, Wahyudi, et al., 2021).

Domain Model

Domain Model adalah suatu peta konsep sistem secara keseluruhan yang menggambarkan hubungan antar setiap entitas terkait (Neneng, Puspaningrum, Lestari, et al., 2021). *Domain model* diperoleh dengan menggambarkan skenario kasus penggunaan yang berbeda (Nurkholis et al., 2021).

Sistem Basis Data

Basis Data

Basis data (database) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya (Yulianti et al., 2021).

Komponen Sistem Basis Data

Terdapat empat komponen sistem basis data, yaitu (Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, 2014):

1. Data

Data di dalam sebuah basis data dapat disimpan secara integrasi (*integrated*) dan data dapat dipakai secara bersama-sama (*Shared*).

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Terdiri dari semua peralatan komputer yang digunakan untuk pengelolaan sistem basis data berupa peralatan untuk menyimpan basis data yaitu *secondary storage (disk, drum, dll)*.

3. Perangkat Lunak (*Software*)

Berfungsi sebagai perantara (*Interface*) antar pemakai dengan data fisik pada basis data.

4. Pemakai (*User*)

Pemakai basis data dibagi tiga klasifikasi, yaitu :

- a. *Database Administrator (DBA)*, yaitu orang atau tim yang bertugas mengelola sistem basis data secara keseluruhan.
- b. *Programmer*, yaitu orang atau tim yang bertugas membuat program aplikasi, misalnya untuk perbankan, administrasi, dan lain-lain.
- c. *End User*, yaitu orang yang mengakses basis data melalui terminal dengan menggunakan *query language* atau program aplikasi yang dibuat oleh *programmer*.

Pemrograman Java

Java adalah bahasa pemrograman yang terkenal. Java banyak digunakan untuk membangun program, dirilis pertama kali pada tahun 1995 oleh Sun Microsystems. Penciptanya adalah James Gosling. Java berorientasi pada objek. Pemrograman berorientasi objek (*object oriented programming* atau OOP) adalah suatu pendekatan yang memungkinkan suatu kode yang digunakan untuk menyusun program lebih handal, dan lebih mudah dipahami. Salah satu fitur dalam OOP adalah pewarisan yang merupakan suatu mekanisme untuk membuat suatu kelas dengan didasarkan pada kelas yang sudah ada sehingga mewarisi semua method dan atributenya.

Dalam terminologi OOP kelas adalah suatu cetakan untuk membentuk objek. Sebagai contoh, Java menyediakan kelas bernama *String*. Dengan menggunakan kelas tersebut, objek (atau terkadang disebut instan kelas) yang berisi nama orang serta objek yang berisi alamat orang bisa dibentuk (Budiman et al., 2021).

METODE

Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan perincian yang merupakan representasi logika dari data suatu organisasi atau area bisnis tertentu (Prastowo et al., 2020). Adapun simbol ERD terdapat pada Gambar 1:

Table 12-1. Cardinality Symbols

Relationship	Symbol
Zero or one	
Exactly one	
Zero or many	
One or many	

Gambar 1 Metode Notasi diagram E-R

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Aplikasi

a. Antarmuka Form Login

Tampilan *Antarmuka Form Login* ini, berfungsi untuk kepentingan keamanan data dimana pengguna diminta untuk memasukan *Username* dan *Password* yang telah ditentukan sebelumnya. Tampilan Antarmuka Form Login dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar 2 Tampilan Antarmuka Form Login

b. Antarmuka Form Pengajuan Permintaan Karyawan

Tampilan *Antarmuka Form Pengajuan Permintaan Karyawan* merupakan antarmuka halaman utama yang login melalui *username* dan *password* milik karyawan yang berisikan tentang kode barang, volume, keterangan dan tanggal. Tampilan Antarmuka Form Pengajuan Permintaan Karyawan dapat dilihat pada Gambar 3:



Gambar 3 Tampilan Antarmuka Form Pengajuan Permintaan Karyawan

Fungsi dari tombol yang terdapat pada antarmuka form pengajuan permintaan:

1. Tambah berfungsi untuk menambahkan data permintaan barang.
2. Simpan berfungsi untuk menyimpan data permintaan barang yang telah diisi dan terhubung ke dalam *database*.
3. Hapus berfungsi untuk menghapus data permintaan barang yang tidak sesuai.
4. Selesai berfungsi untuk menyelesaikan form pengajuan permintaan yang telah diisi.

c. Antarmuka Menu Utama Kepala Bagian (Seksi)

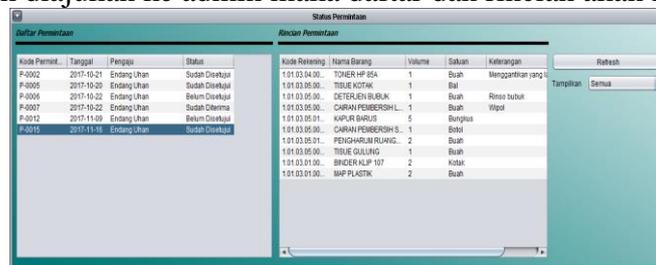
Tampilan *Antarmuka Menu Utama Kepala Bagian(Seksi)* merupakan halaman utama dari kepala bagian(seksi).



Gambar 4 Tampilan Antarmuka Menu Utama Kepala Bagian(Seksi)

d. Antarmuka View Status Permintaan Kepala Bagian(Seksi)

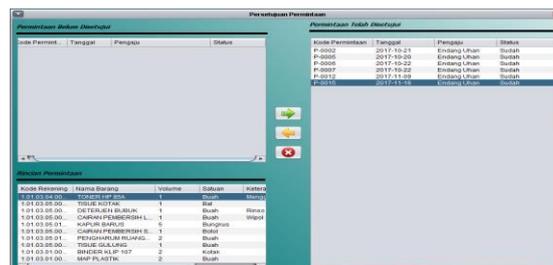
Antarmuka View Status Permintaan Kepala Bagian(Seksi) merupakan antarmuka yang digunakan untuk melihat hasil daftar dan rincian permintaan yang diajukan, jika permintaan sudah diajukan ke admin maka daftar dan rincian akan muncul.



Gambar 5 Tampilan Antarmuka Status Permintaan Kepala Bagian(Seksi)

e. Antarmuka Persetujuan Kepala Bagian(Seksi)

Tampilan *Antarmuka Persetujuan Kepala Bagian(Seksi)* merupakan antarmuka yang digunakan untuk menginputkan data persetujuan permintaan barang dari karyawan.



Gambar 6 Tampilan Antarmuka Persetujuan Kepala Bagian(Seksi)

f. Antarmuka Menu Utama Admin

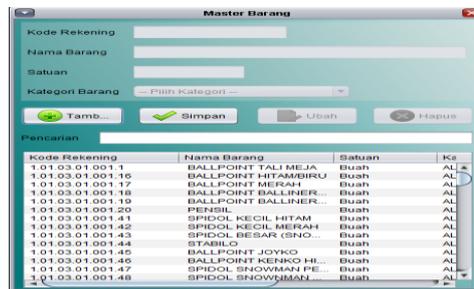
Tampilan *Antarmuka Menu Utama Admin* merupakan halaman utama yang login melalui akun admin.



Gambar 7 Tampilan Antarmuka Menu Utama Admin

g. Antarmuka Form Master Barang

Pada submenu master, ketika memilih master barang maka akan muncul antarmuka master barang.



Gambar 8 Tampilan Antarmuka Master Barang

h. Antarmuka Form Master User

Pada submenu master, ketika memilih master user maka akan muncul antarmuka master user.



Gambar 9 Tampilan Antarmuka Form Master User

i. Antarmuka Form Input Stok

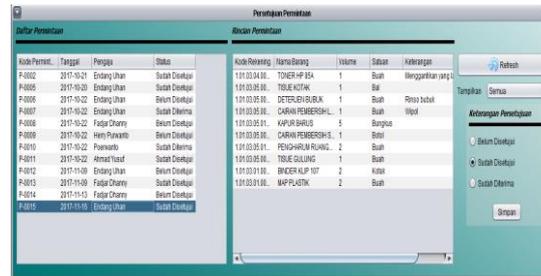
Tampilan *Antarmuka Form Input Stok* merupakan antarmuka yang digunakan untuk menginputkan data stok persediaan barang yang tersedia digudang ketika barang yang dibeli petugas wajib mengecek ke dalam gudang untuk di-*input*-kan ke dalam aplikasi permintaan persediaan barang.



Gambar 10 Tampilan Antarmuka Antarmuka Form Input Stok

j. Antarmuka Persetujuan Admin

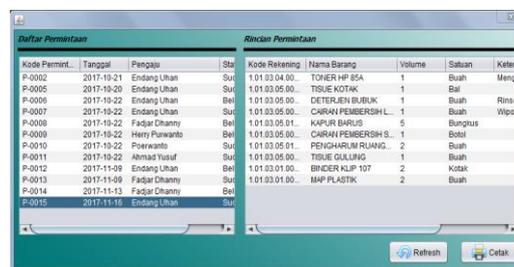
Tampilan *Antarmuka Persetujuan Admin* merupakan antarmuka yang digunakan untuk menentukan hasil dari permintaan barang dari tiap-tiap kepala yang mengajukan permintaan, sebelum admin menyetujui permintaan admin mengecek stok barang yang tersedia dalam sistem.



Gambar 11 Tampilan Antarmuka Persetujuan Admin

k. Antarmuka Cetak Laporan Permintaan

Tampilan *Antarmuka Cetak Laporan* merupakan antarmuka yang digunakan untuk mencetak laporan permintaan barang yang telah disetujui yang akan diberikan kepada kepala bagian(seksi) yang meminta untuk di *fotocopy*.



Gambar 12 Tampilan Antarmuka Cetak Laporan Permintaan

l. Antarmuka Laporan Permintaan

Berikut tampilan laporan permintaan persediaan barang ketika sudah dicetak. Tampilan Antarmuka Laporan Permintaan dapat dilihat pada Gambar 13



Gambar 13 Tampilan Antarmuka Laporan Permintaan

m. Antarmuka Laporan Persediaan Barang

Berikut tampilan persediaan barang ketika sudah dicetak. Tampilan Antarmuka Laporan Persediaan Barang dapat dilihat pada Gambar 14

No.	Kode Barang	Nama Barang	Subjenis Barang	Sisa	Status
1	101.08.01.001	BALFOKOT TALI MELAN	ALAT TULIS	10	Bulan
2	101.08.01.001	BALFOKOT	ALAT TULIS	0	Bulan
3	101.08.01.001	BALFOKOT MERAH	ALAT TULIS	36	Bulan
4	101.08.01.001	BALFOKOT BALLPEN	ALAT TULIS	243	Bulan
5	101.08.01.001	BALFOKOT BALLPEN	ALAT TULIS	10	Bulan
6	101.08.01.001	PENSIL	ALAT TULIS	207	Bulan
7	101.08.01.001	SPROCK HECIL HITAM	ALAT TULIS	149	Bulan
8	101.08.01.001	SPROCK HECIL MERAH	ALAT TULIS	140	Bulan
9	101.08.01.001	SPROCK BESAR	ALAT TULIS	14	Bulan
10	101.08.01.001	STAMPING	ALAT TULIS	61	Bulan
11	101.08.01.001	BALFOKOT ZINNO	ALAT TULIS	0	Bulan
12	101.08.01.001	BALFOKOT BERSIB	ALAT TULIS	0	Bulan
13	101.08.01.001	SPROCK BUKUMANN	ALAT TULIS	21	Bulan

Bandar Lampung, 23 XI 2017

Gambar 14 Tampilan Antarmuka Laporan Persediaan Barang

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa dirasakan perlu diterapkan dan dilaksanakan sistem komputer dengan menggunakan suatu aplikasi komputer. Yang mana nantinya dapat menggantikan prosedur lama yang ditangani dengan memakai sistem manual seperti kertas. Maka berdasarkan uraian-uraian diatas dan perancangan sistem yang dimaksud tersebut didalam tugas akhir ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Dari hasil pembuatan tugas akhir Rancangan Aplikasi Sistem Permintaan Persediaan Barang pada KPPN Bandar Lampung, suatu proses permintaan barang dibutuhkan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi hal tersebut agar dapat mempermudah dan mempercepat dalam peng-*input*-an permintaan barang .
2. Setelah dilakukan analisis dan perancangan aplikasi sistem permintaan persediaan barang, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem yang baru dengan membuat analisis sistem yang berjalan terlebih dahulu yang kemudian dikembangkan dengan membuat rancangan arsitektur menggunakan C4 antarlain *System Contex* dan *Container*. Kemudian membuat *Spesifikasi File* yang akan dibuat untuk merancang program dan juga membuat aplikasi permintaan persediaan barang ini menggunakan bahasa pemrograman *Java,tools* yang dipakai Netbeans IDE 8.0.2 dan penyimpanan data menggunakan *MYSQL*.
3. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan akan mempersingkat waktu dalam proses permintaan barang yang masih manual. Harapan lain dari rancangan aplikasi permintaan persediaan barang ini, diharapkan dapat membuat laporan permintaan barang tersimpan dengan baik serta transparan untuk karyawan KPPN Bandar Lampung.

REFERENSI

- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.

- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17–23.
- Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 25–30.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Febrina, C. A., & Megawaty, D. A. (2021). APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 15–22.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Usaha Mikro Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Profile Matching Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 74–79.
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi. 2(2), 121–127.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-occurrence Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). *SMATIKA JURNAL*, 11(01), 48–52.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Pamungkas, N. B., Darwis, D., Nurjayanti, D., & Prastowo, A. T. (2020). Perbandingan Algoritma Pixel Value Differencing dan Modulus Function pada Steganografi untuk Mengukur Kualitas Citra dan Kapasitas Penyimpanan. *Jurnal Informatika*, 20(1), 67–77.
- Permata, P., & Abidin, Z. (2020). Statistical Machine Translation Pada Bahasa Lampung Dialek Api Ke Bahasa Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 519–528.
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- Putra, S. D., Borman, R. I., & Arifin, G. H. (2022). Assessment of Teacher Performance in SMK Informatika Bina Generasi using Electronic-Based Rating Scale and Weighted Product Methods to Determine the Best Teacher Performance. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.52362/ijiem.v1i1.693>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21–26.
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE JECKSON NETWORK QUEUE PADA PEMODELAN SISTEM ANTRIAN BOOKING PELAYANAN CAR WASH (STUDI KASUS: AUTOSHINE CAR WASH LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Pasha, D., & Styawati, S. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.

- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). PEMBELAJARAN TRADISIONAL MENUJU MILENIAL: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MAN 1 PESAWARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Sucipto, A., Fernando, Y., Borman, R. I., & Mahmuda, N. (2019). *Penerapan Metode Certainty Factor Pada Diagnosa Penyakit Saraf Tulang Belakang*.
- Surahman, A., Aditama, B., Bakri, M., & Rasna, R. (2021). Sistem Pakan Ayam Otomatis Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 13–20.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2, 296–301.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- Syafei, A. D., Surahman, U., Sembiring, A. C., Pradana, A. W., Ciptaningayu, T. N., Ahmad, I. S., Assomadi, A. F., Boedisantoso, R., Slamet, A., & Hermana, J. (2020). Factors affecting the indoor air quality of middle-class apartments in major cities in Indonesia: A case study in Surabaya city. *AIP Conference Proceedings*, 2296(1), 20008.
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., & Wantoro, A. (2021). *Model sistem pendukung keputusan menggunakan FIS Mamdani untuk penentuan tekanan udara ban Decision support system model using FIS Mamdani for determining tire*. 9(November 2020), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13776>
- Yulianti, T., Samsugi, S., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor Gerak. *JTST*, 2(1), 21–27.