



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian *Internet*

Menurut Mohammad Yusuf, dkk (2019:248), “*Internet* merupakan singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan”.

Menurut Kaban dan Sembiring (2021:4), “*Internet* merupakan jaringan global yang menghubungkan jaringan dengan jaringan lainnya di seluruh dunia”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Internet* merupakan singkatan dari *Interconnected Networking* yang artinya rangkaian komputer yang terhubung dalam beberapa rangkaian jaringan dan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan dengan jaringan lainnya di seluruh dunia.

2.1.2 Pengertian *World Wide Web (WWW)*

Menurut Limbong dan Sriadhi (2021:2), “*World Wide Web (WWW)* adalah layanan internet yang paling populer saat ini internet dan dikenal juga sebagai halaman-halaman *Website* yang dapat saling terkoneksi satu dengan lainnya (hypelink) yang membentuk samudra belantara informasi”.

Menurut Zein dan Eriana (2022:5), “*World Wide Web* adalah sebuah nama *Website*, layanan pencarian data terkenal dari internet”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *World Wide Web (WWW)* merupakan salah satu layanan pencarian data internet yang terpopuler dan sebagai halaman *Website* yang dapat terkoneksi satu dengan yang lainnya untuk membentuk suatu Informasi.



2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Rianto (2021:5), “perangkat lunak merupakan suatu data yang diprogram sedemikian rupa dan disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer”.

Sedangkan menurut Prehanto (2020:55), “perangkat lunak adalah kerangka berpikir dan logika, tidak seperti elemen yang dapat dilihat oleh fisik”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak merupakan program komputer yang disimpan dalam bentuk digital yang tidak terlihat oleh fisik tetapi tersimpan dalam media penyimpanan komputer.

2.1.4 Pengertian Perangkat Keras

Menurut Leon A Abdillah, dkk (2020:107), “perangkat keras adalah suatu elemen fisik yang dipergunakan untuk mengaktifkan instruksi dalam komputer.

Sedangkan menurut Rianto (2021:4), perangkat keras merupakan kumpulan segala piranti atau komponen dari sebuah komputer yang sifatnya bisa dilihat secara kasat mata dan bisa diraba secara langsung”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat keras merupakan elemen atau komponen komputer yang dapat diraba, disentuh, dan dilihat disebut dengan perangkat keras.

2.1.5 Pengertian Data

Menurut Werdiningsih, dkk (2020:1), “data adalah kumpulan objek dan atributnya. Melalui sejumlah atribut yang menunjukkan karakteristik dari objek, suatu objek dapat digambarkan”.

Sedangkan menurut Jauhari, dkk (2020:1), “data merupakan fakta tentang orang, kejadian-kejadian serta subjek lainnya yang dimanipulasi dan diproses untuk menghasilkan informasi”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa data merupakan kumpulan objek dan atribut yang mana itu merupakan suatu bentuk yang menggambarkan kejadian dan kesatuan nyata yang nantinya akan dikelompokkan dan diproses untuk menghasilkan informasi.



2.1.6 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Prehanto (2020:43), “*database* adalah pengaturan data yang tujuan utamanya berupa fleksibilitas dan pengambilan data yang cepat”.

Sedangkan menurut Rachmadi (2020:1) “*database* adalah himpunan kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *database* merupakan himpunan dan pengaturan data yang saling terhubung supaya pengambilan datanya cepat dan mudah.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Habibi, dkk (2020:4), “aplikasi adalah suatu program komputer yang bertujuan untuk mengerjakan tugas dari *user*”.

Sedangkan menurut Indrajani (2018:3), “Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer”.

Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan aplikasi merupakan suatu program komputer yang bertujuan untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dari pemakai (*user*).

2.2.2 Pengertian Bahan Baku

Menurut Asman (2021:57), “bahan baku dapat diartikan sebagai bahan pokok atau bahan dasar yang digunakan untuk menghasilkan produk jadi. Dengan kata lain, bahan baku merupakan bahan mentah (*raw material*) yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk jadi (*finished good*)”.

Sedangkan menurut Musfar (2021:119), “Bahan baku adalah bahan utama penyusun produk. Bahan baku dapat berupa material apapun yang diolah sehingga menjadi produk baru”.



Bahan baku dapat berupa hasil pertanian, peternakan, bahan sintetis, hasil proses kimiawi dan lain-lain. Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih bahan baku (*raw material*) antara lain:

- a) Spesifikasi dan beberapa sifat dari bahan baku yaitu kualitas bahan baku akan mempengaruhi produk itu sendiri, bila memenuhi syarat yang telah ditetapkan.
- b) Ketetapan jumlah, pabrik yg telah jalan sudah tahu berapa produksi tiap hari, berdasar pasar atau pesanan. Untuk persediaan tergantung kondisi bahan baku.

2.2.3 Pengertian Produk

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), “produk ialah barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi itu”.

2.2.4 Pengertian Website

Menurut Nurhidayah, dkk (2020:1), “*Website* merupakan kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan yang berada pada sebuah domain internet yang disediakan oleh perorangan, kelompok maupun organisasi dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada banyak orang”.

Terdapat 3 unsur yang sangat penting dalam sebuah *website*. Ketiga unsur tersebut yaitu:

1. Domain: Nama yang dipakai dalam sebuah *website*
2. Hosting: Tempat untuk menyimpan semua *database*, script, gambar dll
3. Konten: Isi dari dalam *website* yang dibuat.

Sedangkan menurut Widia dan Asriningtias (2021:3), *website* adalah kumpulan dokumen berupa halaman web yang berisi teks dalam format HTML.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan *website* merupakan kumpulan halaman yang saling berhubungan dan berisi informasi, dokumen, teks dan dapat diakses oleh banyak orang di *internet*.



2.2.5 Pengertian Warehouse

Menurut Tegar (2019:45), “*Warehouse* adalah bagian dari suatu sistem logistik sebuah perusahaan dan sering disebut gudang, yang berfungsi untuk menyimpan produk menyediakan informasi mengenai status dan kondisi *raw material* atau persediaan yang disimpan di gudang”.

Sedangkan menurut Syariffudin (2021:253), “*Warehouse* adalah tempat penyimpanan barang, dalam perspektif *supply chain* fungsi *warehouse* juga untuk konsolidasi dan transit barang”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan *Warehouse* adalah tempat (gudang) untuk penyimpanan bahan baku maupun produk yang akan dikirimkan dan juga sebagai konsolidasi dan tempat transit barang.

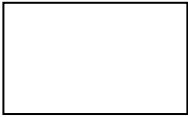
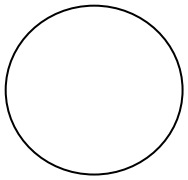
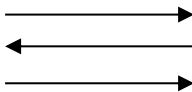
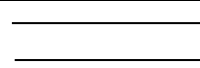
2.3 Teori Khusus

2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kristanto (2018:61), “*Data Flow Diagram* merupakan model atau proses logika data yang digunakan untuk menggambarkan dari mana data itu berasal, dari mana data tersebut disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang disimpan dengan proses yang diterapkan pada data tersebut”



Tabel 2. 1 Simbol - Simbol *Data Flow Diagram*.



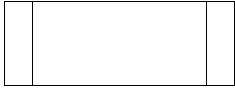


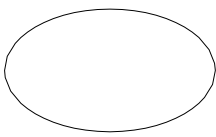
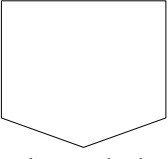
No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Entitas Luar (<i>External Entity</i>)	Entitas Luar atau masukan atau keluaran atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
2.		Proses	Proses atau fungsi pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang seharusnya menjadi fungsi prosedur di dalam kode program.
3.		Aliran Data	Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).
4.		<i>File</i> atau basis data	Pada pemodelan perangkat lunak (<i>software</i>) yang akan diimplementasikan dalam pemrograman terstruktur, pemodelan notasi ini harus dilakukan pada tabel <i>database</i> yang diperlukan

Sumber : Kristanto (2018:64-65).


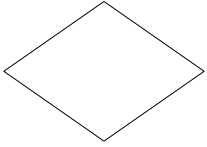
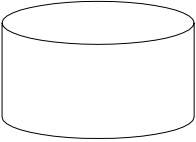

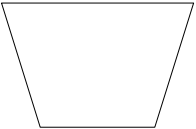

2.3.2 Flowchart

Menurut Rusmawan (2019:48) menyatakan, "Flowchart (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut". simbol-simbol Flowchart sebagai berikut:

**Tabel 2. 2** Simbol-simbol *Flowchart*.


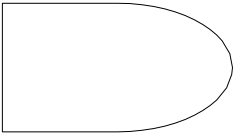
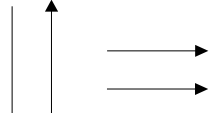
No	Simbol	Fungsi
1.	 (simbol titik terminal)	Terminal menyatakan awal dan akhir dari suatu algoritme
2.	 (simbol proses)	Menyatakan proses dari operasi program komputer.
3.	 (simbol proses terdefinisi)	Proses yang terdefinisi atau subprogram
4.	 (simbol persiapan)	Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran
5.	 (simbol input atau output)	Menyatakan masukan dan keluaran (input/output)
6.	 (simbol penghubung)	Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman
7.	 (simbol penghubung)	Menyatakan penyambung ke halaman lainnya

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol *Flowchart*.

No	Simbol	Fungsi
8.	 (simbol pita kontrol)	Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas
9.	 (simbol keputusan)	Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10.	 (simbol <i>hard disk</i>) atau (simbol penyimpanan)	Menyatakan media penyimpanan drum magnetic atau <i>hard disk</i> .
11.	(simbol <i>diskette</i>) 	Menyatakan input/output menggunakan disket
12.	 (simbol manual)	Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual
13.	 (simbol punched card)	Menyatakan input/output dari kartu plong



Lanjutan Tabel 2.2 Flowchart.

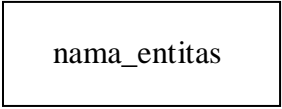
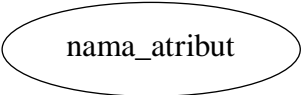
No	Simbol	Fungsi
14.	 (simbol dokumen)	Menunjukkan dokumen input untuk proses manual, mekanik atau komputer.
15.	 (simbol delay)	<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan)
16.	 (simbol garis alir)	Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)

Sumber : Rusmawan (2019:49)

2.3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

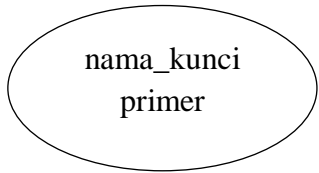
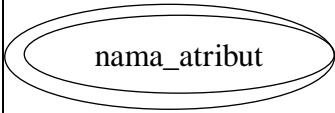
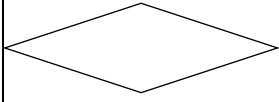
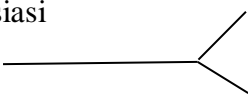
Menurut Rosa dan Salahuddin (2018: 50), “ERD merupakan pemodelan awal basis data teori himpunan di bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional”.

Tabel 2. 3 Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram* (ERD).

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas / <i>Entity</i>  nama_entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan.
2.	Atribut  nama_atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

No.	Simbol	Deskripsi
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id
4.	Atribut multivali 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5.	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas biasanya diawali dengan kata kerja.
6.	Asosiasi 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber : Rosa, Salahuddin (2018:50).

2.3.5 Kamus Data

Menurut Kristanto (2018:72), “kamus data adalah kumpulan simbol-simbol yang digunakan untuk penggambaran setiap *field* di dalam sistem”.

Tabel 2. 4 Simbol-simbol pada Kamus Data.

No.	Simbol	Keterangan
1.	=	Terdiri atas
2.	+	Dan
3.	()	Opsional
4.	[]	Memilih salah satu alternatif
5.	**	Komentar
6.	@	Identifikasi atribut kunci
7.		Pemisah <i>alternative symbol</i> []

Sumber: Kristanto (2018:72).



2.4 Teori Program

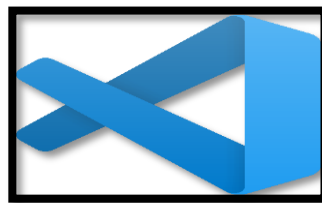
2.4.1 Pengertian Microsoft Visual Studio Code

Menurut Salamah (2021:1), “Microsoft visual studio code merupakan sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multi platform, untuk versi Linux, Mac, dan Windows”.

Sedangkan menurut Ferdiana (2021:49), “Microsoft visual studio code merupakan aplikasi editor gratis yang dapat digunakan bagi pengguna yang tidak membutuhkan dukungan *drag and drop*. *Visual Studio Code* mendukung beberapa jenis pemrograman, seperti C++, C#, Java, Python, PHP”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Microsoft visual code studio merupakan aplikasi multiplatform dan fungsinya untuk mendukung penulisan kode dari beberapa jenis bahasa pemrograman.

2.4.1.1 Logo Microsoft Visual Studio Code



Gambar 3. 1 Logo Microsoft Visual Studio Code.

Sumber: *logotype.us*

2.4.2 Pengertian HTML

Menurut Enterprise (2018:1), “HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat struktur pada halaman website”.

Menurut Rohi (2018:7), “HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language* yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunanya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag- tag yang menyusun setiap elemen dari website”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman untuk merancang website.



2.4.2.1 Struktur HTML

Struktur HTML dijelaskan oleh *tag*, ditulis dalam tanda kurung siku. *Tag* seperti `` dan `<input />` akan segera memperkenalkan konten ke halaman.

Struktur HTML terdiri dari:

- 1) Diawali atau dibuka dengan tag `<HTML>` dan diakhiri dengan `</HTML>`
- 2) Tag `<HEAD>`, yang berfungsi sebagai header atau kepala dari dokumen HTML yang fungsinya sebagai pemberi informasi mengenai dokumen HTML yang dibuat dan diakhiri dengan tag `</HEAD>`
- 3) Tag `TITLE`, yang berfungsi sebagai judul yang akan tampil di halaman web yang kita desain atau buat, diakhiri dengan tag `</TITLE>`
- 4) Tag `BODY`, yang berfungsi untuk mendefinisikan awal dari isi *website* dan diakhiri dengan `</BODY>`.

Berikut ini adalah contoh tampilan awal dari pembuatan halaman *website* sesuai dengan struktur kode yang ada di atas:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <title>PT INDOFOOD CBP SUKSES MAKMUR </title>
</head>
<body> TBK PALEMBANG
</body>
</html>
```

2.4.3 Pengertian CSS

Menurut Rohi (2018:45), “CSS adalah singkatan dari cascading style sheet yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai bahan yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan”. Sebagian orang menganggap bahwa CSS bukan termasuk salah satu bahasa



pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa dari kumpulan – kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen HTML.

Sedangkan menurut Salamah (2021:7), “CSS merupakan pemrograman yang digunakan untuk *website*, CSS menggunakan penanda yang sering disebut dengan istilah Id dan Class”.

Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain halaman website. CSS dapat mengatur warna teks, jenis *font*, garis antar paragraf, ukuran kolom, jenis latar belakang, mendesain *layout*, menampilkan perubahan pada perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang digunakan pada *website*.

2.4.4 Pengertian JavaScript

Menurut Azis, dkk (2019:10), “*Javascript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak hanya indah saja”.

JavaScript dikembangkan pertama kali oleh *Netscape*, kemudian diadopsi juga oleh *Microsoft* sebagai bahasa *script* untuk *browser* di Internet Explorer, dengan nama “*Jscript*”.

JavaScript dibuat agar dapat digunakan juga oleh pemrogram web yang bukan berlatar pemrogram komputer, pemrogram komputer yang tidak berlatar belakang pemrogram yang terdidik dengan pemrogram berorientasi objek.

Sedangkan menurut Rohi (2018:193), *Javascript* merupakan Bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi client. *Javascript* dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser.

Berdasarkan dua pendapat yang di atas, dapat disimpulkan bahwa *javascript* adalah bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi client dan ditampilkan didalam browser agar terlihat lebih interaktif.



2.4.5 Pengertian PHP

Menurut Enterprise (2018:1), “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif. Dinamis artinya, *website* tersebut bisa berubah-ubah tampilan dan kontennya sesuai kondisi tertentu”.

Sedangkan menurut Madcoms (2016:2), ”PHP adalah bahasa pemrograman *scripting server-side* yang didesain untuk pengembangan *website*, disebut bahasa pemrograman *server-side* karena PHP diproses pada komputer server”.

Berdasarkan dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat *website* lebih dinamis dan interaktif.

2.4.5.1 Kelebihan PHP

Menurut Madcoms (2016:2), PHP memiliki banyak kelebihan, berikut ini adalah beberapa kelebihan dari PHP :

- 1) Bisa membuat *web* menjadi dinamis.
- 2) PHP bersifat Open Source artinya dapat digunakan oleh siapa saja secara gratis.
- 3) Program yang dibuat dengan PHP bisa dijalankan oleh semua artinya semua sistem operasi (OS) karena PHP berjalan secara *web base* yang tinjauan pustaka artinya semua sistem operasi bahkan handphone yang mempunyai *web browser* dapat menggunakan program PHP.
- 4) Aplikasi PHP lebih cepat dibandingkan dengan ASP maupun Java.
- 5) Mendukung banyak paket database seperti MYSQL, Oracle, PostgreSQL, dll.
- 6) Bahasa pemrograman PHP tidak memerlukan kompilasi (compiler) dalam penggunaannya.
- 7) Banyak web server yang mendukung PHP seperti Apache, Lighttpd, IIS, dll.
- 8) Pengembangan Aplikasi PHP mudah karena banyak dokumentasi, referensi dan developer yang membantu dalam pengembangannya.
- 9) Banyak bertebaran Aplikasi dan program PHP yang Gratis dan siap pakai seperti Wordpress, Prestashop, dan lain-lain.



2.4.5.2 Script PHP

Script sintaks dasar PHP adalah sebagai berikut:

PHP Opening dan Closing Tag

```
<?php /* PHP tag pembuka */
    PT INDOFOOD CBP
/* PHP tag penutup */
?>
```

2.4.6 Pengertian MySQL

Menurut Enterprise (2018: 2), “MySQL adalah server yang melayani basis data. Kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL untuk membuat dan mengelola basis data”.

Sedangkan menurut Madcoms (2016:17), ”MySQL merupakan sistem manajemen database SQL yang bersifat open source dan paling populer saat ini. Sistem database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user, dan SQL database management system (DBMS)”.

MySQL termasuk dalam RDBMS (*Relational Database Management System*) yang menggunakan tabel, kolom, dan baris dalam struktur basis data serta dalam proses pengumpulan datanya menggunakan metode basis data relasional dan juga menjadi penghubung antara perangkat lunak dan server basis data.

2.4.6.1 Logo MySQL



Gambar 3. 2 Logo MySQL.

Sumber: *logotype.us*



2.4.7 Pengertian XAMPP

Menurut Enterprise (2018:3), “XAMPP merupakan server yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi *programer* pemula”.

Menurut Aryanto (2016:4), “*Xampp* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti *Apache, HTTP, MySQL, PHP* dan *Perl*”.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP digunakan untuk membuat server web lokal di komputer kita

2.4.7.1 Logo XAMPP



Gambar 3. 3 Logo XAMPP.

Sumber: *logotype.us*

2.4.8 Pengertian Judul Secara Keseluruhan

Judul pada laporan ini adalah “Aplikasi Pencatatan bahan baku dan Produk di bagian Warehouse berbasis Website pada PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk Palembang”. Yang pengertiannya yaitu pembangunan aplikasi *website* untuk pencatatan sebuah bahan baku dan produk yang masuk dan keluar di bagian *warehouse* pada PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk Palembang.



2.4.9 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang mungkin memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu juga menjadi bahan pertimbangan dalam menulis ataupun mengkaji penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang terkait disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu.

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Rancang Bangun Aplikasi Inventory Bahan Baku Berbasis Website Pada CV. Deny Alumunium Dengan Framework Laravel. (Abu Hanif Rahmatullah, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika 2021).	<ul style="list-style-type: none">- Membangun <i>website</i> untuk mencatat inventory bahan baku- Pada Penelitian ini variabelnya hanya terpaku pada bahan baku saja.- Pembangunan <i>website</i> ini menggunakan framework Laravel.- <i>website</i> ini berisi data supplier, data bahan baku, bahan baku masuk dan keluar yang bisa diinput, diubah, dan dihapus untuk dimasukkan kedalam laporan
2.	Sistem Informasi Inventory Bahan Baku pada PT Hanil Jaya Steel. (Ryan GustiErlangga, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya,2017)	<ul style="list-style-type: none">- Pada penelitian ini menggunakan metode <i>waterfall</i>- Pada Penelitian ini variabelnya hanya terpaku pada bahan baku PT Hanil Jaya Steel.



Lanjutan Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu.

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Rancang Bangun Aplikasi Inventory Gudang Pada CV Lintas Nusa Berbasis Website. (Reza Apriliawan Putra, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika 2021).	<p>- Pembangunan <i>website</i> ini menggunakan metode <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC)</p> <p>- Pada Penelitian ini variabelnya tidak hanya terpaku pada bahan baku saja tetapi barang yang disimpan di dalam gudang juga.</p>
4.	Aplikasi Dashboard Management System Of Inventory Management Pada PT. Semen Indonesia Persero Tbk (Marina Kusuma Wardani, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.)	-Pada penelitian ini, program <i>inventory management system</i> ini berisi proses-proses input data dan pembuatan dokumen pengadaan dan pengeluaran barang, contohnya pembuatan dokumen perencanaan pemesanan (<i>Planned Order</i>), pembuatan dokumen permintaan (<i>purchase requisition</i>), pencatatan barang masuk, dan barang keluar yang digunakan untuk proses produksi.