

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah struktur kerja yang menghubungkan sumber daya manusia dan komputer sehingga dapat mengelola masukan menjadi keluaran atau informasi dengan maksud memenuhi tujuan perusahaan. Pada penelitian yang meneliti tentang sistem informasi manajemen asset menggunakan teori sistem informasi menurut Abdul Kadir. Kemudian menurut Robert A Leitch dan K. Roscoe Davis Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang menghubungkan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari sebuah organisasi dan memberikan kepada pihak luar tertentu sebuah laporan- laporan yang diperlukan dalam (Ariska et al., 2016). Sedangkan menurut Leman dalam (Meilani & Putri, 2015) Sistem adalah beberapa komponen yang saling terhubung dan saling bekerja sama untuk mencapai maksud dan tujuan. Sedangkan informasi adalah data mentah yang diolah sedemikian rupa menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

Jadi menurut penulis sistem informasi adalah suatu entitas ataupun komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain dan terjadinya pengolahan dengan tujuan yang sama sehingga memberikan keluaran atau informasi yang berguna bagi penerima nya.

2.1.2. Website

Menurut Agus Hariyanto, web dapat diartikan sebagai kumpulan dari halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink)”. Kemudian menurut Rohi Abdullah web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet dalam penelitian oleh (Destiningrum & Adrian, 2017)

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, penulis dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa web adalah sebuah sistem yang berfungsi untuk menampilkan data yang sudah diolah menjadi informasi utuh pada suatu halaman digital yang dapat menggabungkan data text, gambar, video, animasi maupun audio yang bersifat saling terhubung. Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan suatu jaringan yang bisa mempermudah serta mempercepat pemberian informasi secara luas, dan dapat menyampaikan dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet.

Website dibagi menjadi dua tipe oleh Onno W Purbo dalam (Irfan Fahrizal, 2016) yaitu:

2.1.2.1. *Website* Dinamis

Website dinamis termasuk kedalam *website* yang dapat membuat komunikasi antara pengguna dengan server. Contoh dari bahasa pemrograman yang digunakan beberapa diantaranya adalah *PHP*, *ASP*, *.NET* yang dapat memanfaatkan *database MySQL* ataupun *MS SQL*.

2.1.2.2. *Website* Statis

Website statis merupakan *website* yang kontennya atau isinya sangat jarang diubah karena lebih menyerupai sebuah pengumuman. Bahasa pemrograman yang digunakan biasanya adalah *HTML* dan belum menggunakan *database*.

2.1.3. Web Server

Pada umumnya web server berperan sebagai server ataupun pusat yang memberikan layanan kepada bagian yang meminta informasi berkaitan dengan web, dan web tersebut biasanya telah dirancang dan dikoneksikan dalam internet. Menurut Onno W Purbo dalam (Irfan Fahrizal, 2016) webserver merupakan suatu perangkat lunak yang berfungsi mengelola permintaan user dari browser dan hasilnya akan dikembalikan kembali ke browser. Contoh webserver adalah *IIS (Internet Information Services)* produk dari *Microsoft Corp*.

Dari penjelasan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa web server merupakan *software* yang digunakan sebagai pusat informasi website yang dapat

mengelola dan memberikannya kepada pihak ataupun bagian yang membutuhkan informasi tersebut.

2.1.4. Basis Data

Dalam pengembangan perangkat lunak pasti ada yang namanya basis data mempunyai peranan penting untuk menyimpan suatu data. Dengan adanya basis data pengguna dapat mengakses data dengan mudah dan cepat serta dapat mengambilnya kembali. Menurut Jogiyato Basis data atau disebut juga dengan *database* merupakan suatu kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di luar simpanan komputer dan dipakai perangkat lunak tertentu untuk mengelolanya. Basis data merupakan suatu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena bermanfaat sebagai basis penyedia informasi bagi para user-nya.

Sedangkan menurut McLeod *Database* adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan dan disimpan dengan suatu cara yang memudahkan pengambilan kembali untuk digunakan, dalam penelitian (Meilani & Putri, 2015). Maka penulis dapat berkesimpulan basis data adalah kumpulan dari semua data yang dapat dikelola, disajikan jika dibutuhkan dan dapat menyimpan data secara terintegrasi.

2.1.5. Internet

Internet merupakan jaringan terbesar sebagai sumber informasi yang telah menjadi kebutuhan banyak orang. Internet menyimpan berbagai jenis informasi yang sangat luas. Internet berperan sebagai media pertukaran data baik yang sudah diolah menjadi informasi maupun masih berbentuk data. Menurut

Oneto dan Sugiarto dalam penelitian (Agus Prayitno, 2015) internet adalah jaringan komputer, yang disimulasikan seperti sebuah jalan raya, internet dapat dilalui berbagai alat transportasi, seperti sepeda motor, bus maupun mobil yang memiliki peran tersendiri.

Sedangkan menurut Sibero dalam penelitian pembuatan website promosi wisata desa oleh (Supriyanta & Nisa, 2015) internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas. Jadi penulis mengartikan internet merupakan suatu jaringan yang memiliki aturan tertentu dan dapat menghubungkan seluruh perangkat komputer yang menjalankan aturan yang sama di dunia sehingga melahirkan proses saling tukar informasi.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Sistem Informasi Manajemen

Manajemen persediaan merupakan salah satu dari proses rantai pasokan yang bertujuan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengatur efisiensi dan efektivitas aliran serta penyimpanan dari barang, pelayanan dan informasi terkait dari titik permulaan (*point of origin*) hingga ke titik konsumsi (*point of consumption*) dengan maksud untuk memenuhi permintaan para pelanggan, menurut Fredy Rangkuti dalam penelitian (Irfan Fahrizal, 2016).

Perencanaan dan proses koordinasi dan kegiatan di rantai pasokan suku cadang *SPSC* (*Statistical Process Control*) memerlukan suatu perkiraan permintaan *spare part* atau disebut juga suku cadang yang memadai seluruh *SPSC* untuk menyediakan suku cadang di waktu dan tempat dengan tepat. Ciri utama

dari permintaan suku cadang adalah muncul secara sporadis menurut J.Huiskonen dalam penelitian (Cordes, Hellingrath, Da Silva Stein, Zuccolotto, & Pereira, 2015)

Spare part juga termasuk kedalam aset dari perusahaan sehingga perlu manajemen. Oleh karena itu menurut Zulfiandri et al, dalam (Ariska et al., 2016) Sistem Informasi Manajemen pada hakekatnya adalah upaya untuk membuat dokumen dan administrasi secara teratur dalam pengelolaan aset. Menurut (Uddin & Sharif, 2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa tujuan melakukan manajemen rantai pasokan suku cadang adalah untuk meminimalkan jumlah biaya pemesanan, biaya distribusi dan biaya persediaan. Dalam hal logistik, suku cadang dibagi menjadi dua, yaitu dapat diperbaiki dan dapat habis terpakai. Suku cadang yang dapat diperbaiki adalah suku cadang yang dapat diperbaiki dan dapat digunakan kembali. Sedangkan suku cadang yang dapat habis terpakai adalah *part* yang tidak dapat diperbaiki dan diperbaiki karena sering tergores maka harus diganti.

Dari penjelasan diatas membuat penulis berpendapat bahwa sistem informasi manajemen *spare part* merupakan upaya dalam mengelola suatu aset yang berhubungan dengan mesin produksi perusahaan, sehingga selalu dilakukan pelaporan kondisi *spare part* tersedia, pengadaan *spare part*, pemakaian *spare part* serta penghapusan ataupun penjualan *spare part* untuk menjadi acuan pengambilan keputusan pengelolaan *spare part* kedepannya.

2.2.2. QR CODE

Kode *QR* atau disebut juga *QR Code* adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation yang merupakan sebuah perusahaan asal Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994. Agar dapat membaca *QR Code* diperlukan sebuah pemindai berupa software yaitu *QR Code Reader* atau *QR Code Scanner* yang dapat diinstallkan pada perangkat smartphone. *QR* merupakan singkatan dari *quick response* atau respons cepat, yang memiliki fungsi dan tujuan yaitu untuk menyampaikan informasi dan balasan respons dengan cepat. Berbeda dengan kode generasi sebelumnya yang berbentuk batang, kode batang atau disebut juga *bar code* hanya menyimpan informasi secara horizontal, sedangkan kode *QR* mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal menurut Soon dalam (Hasan et al., 2015).

Sedangkan menurut D.Wave dalam (Zhao, Yang, Zheng, & Qin, 2019) Kode *QR* dapat menyimpan informasi yang banyak atau lengkap termasuk teks, URL tautan, dan jenis data lainnya. Sehingga mereka dapat digunakan sebagai pemberian data untuk memungkinkan pengguna mengakses sistem lebih nyaman dalam sistem IoT. Namun, pesan yang terdapat dalam kode *QR* dapat dengan mudah dibaca oleh pembaca *barcode* lainnya.

Keunggulan dari kode *QR* adalah sebuah metode yang kuat untuk menyandikan informasi dan dapat dibaca dengan alat pengambilan gambar apapun salah satunya adalah smartphone. Menurut Liu, et al dalam (Du et al., 2017) sebelumnya mereka melakukan penelitian membandingkan 53 jenis simbologi *barcode* 1 dimensi dan 10 dimensi dan menemukan bahwa kode *QR* memiliki

kapasitas pengkodean terbesar dan tingkat kompresi yang relatif tinggi, ini memungkinkan ekspansi yang mudah jika diperlukan.

Lalu menurut JSIKA dalam (Agustina, Wajhillah, & Hudin, 2017) menyimpulkan bahwa Teknik Labeling *QR Code* adalah teknik penamaan barang menggunakan label *QR Code*. Jadi penulis berkesimpulan dari pendapat dan penelitian diatas bahwa bahwa *QR Code* atau disebut juga kode *QR* merupakan pengubahan informasi menjadi suatu kode ataupun disandikan yang dapat diakses dengan cepat dan memiliki respon yang tinggi dengan cara pemindaian.

2.2.3. PHP

Menurut Lukmanul Hakim dalam (Irfan Fahrizal, 2016) dalam bukunya tertulis *PHP* adalah kependekan dari *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang dapat mengelola data-data melalui dan kembali ke web browser menggunakan kode-kode (*script*) menjadi kode dalam bentuk HTML.

2.2.4. CSS

CSS adalah suatu cara untuk membuat format atau layout halaman sebuah web menjadi lebih menarik serta mudah dikelola menurut Husni dalam (Pranata, Hamdani, & Khairina, 2015)

2.2.5. Unified Modeling Language (UML)

UML memberikan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem menurut Nugroho, A. Sedangkan menurut Widodo, P.P. dan Herlawati UML merupakan sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan dalam suatu

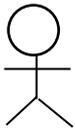
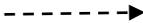
proses pembuatan perangkat lunak). *Artifact* dapat berupa model, penjabaran atau perangkat lunak dari sebuah sistem perangkat lunak, seperti pada sebuah pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya dalam penelitian (Pranata et al., 2015).

Berikut adalah beberapa diagram yang terdapat dalam UML:

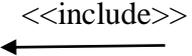
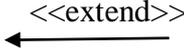
2.2.5.1. Use Case Diagram

Use case merupakan sebuah kegiatan atau pekerjaan tertentu, misalnya login ke dalam sistem, meng- *create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor mewakili entitas manusia atau mesin yang berhubungan dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu menurut Widodo, P.P. dan Herlawati dalam (Pranata et al., 2015)

Tabel 2. 1 Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor: mewakili peran orang, system yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.
	Use case: abstraksi dari interaksi antara system dan aktor
	Asosiasi: Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Generalisasi: menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case

Tabel 2.1 Lanjutan

	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsi dari use case lainnya jika kondisi terpenuhi

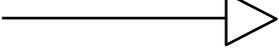
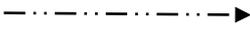
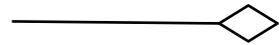
2.2.5.2. Class Diagram

Diagram yang mendeskripsikan pengertian kelas-kelas kedalam sebuah struktur yang membantu dalam pembangunan sistem.

Tabel 2. 2 Class Diagram

Simbol		Keterangan			
<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Nama_kelas</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">+ atribut</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">- operasi ()</td> </tr> </table>	Nama_kelas	+ atribut	- operasi ()		Kelas pada struktur sistem
Nama_kelas					
+ atribut					
- operasi ()					
		Relasi antara kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai multiplicity			
		Relasi antara kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai multiplicity			

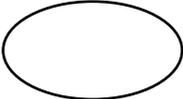
Tabel 2.2 Lanjutan

	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi-generalisasi (umum-khusus)
	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part)

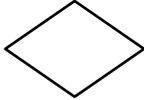
2.2.5.3. Activity Diagram

Grafik yang menggambarkan tentang aktifitas dan proses yang berlaku dari aplikasi.

Tabel 2. 3 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Activity</i> : memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi.
	<i>Action</i> : state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari sebuah aksi.
	<i>Initial node</i> : bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity final node</i> : bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.

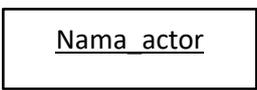
Tabel 2.3 Lanjutan

	<p><i>Decision:</i> menggambarkan pilihan lebih dari satu yang diambil pada sebuah kondisi.</p>
	<p><i>Line connector:</i> sebagai penghubung simbol dengan simbol yang lainnya.</p>
	<p><i>Fork/Join:</i> simbol dari penggabungan beberapa kegiatan yang bersifat parallel menjadi satu.</p>
	<p><i>Rake:</i> menunjukkan adanya dekomposisi.</p>

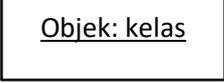
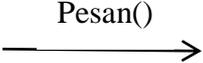
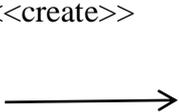
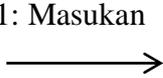
2.2.5.4. Sequence Diagram

Diagram selanjutnya adalah diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dalam aplikasi transfer.

Tabel 2. 4 Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
 <p>Atau</p> 	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi dan mendapat manfaat dari sistem.</p>

Tabel 2.4 Lanjutan

	Objek: berpartisipasi secara berurutan untuk dengan mengirimkan data atau menerima data.
	Garis hidup Objek: menandakan kehidupan objek selama urutan dan diahiri tanda x pada suatu titik jika kelas tidak berinteraksi lagi.
	Objek aktif: menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.
	Pesan: objek mengirim suatu pesan
	Create: menyatukan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah ke objek yang dibuat.
	Masukan: menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan masukan ke objek lainnya. Arah panah mengarah pada objek yang di beri masukan.

2.2.6. MySQL

Onno W Purbo dalam (Irfan Fahrizal, 2016) mengatakan bahwa *MySQL* adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS-Relational Database Manajement System*) yang dapat bekerja cepat, kuat dan mudah digunakan. *MySQL* dikembangkan, dipasarkan dan didukung oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MySQL AB*. RDBMS ini berada dibawah naungan GNU GPL sehingga termasuk kedalam produk *Open Source* dan sekaligus memiliki lisensi komersial. Apabila menggunakan *MySQL* sebagai basis data dalam situs Web, pengguna tidak perlu membayar. Akan tetapi, jika pengguna ingin membuat produk RDBMS baru dengan basis *MySQL* dan kemudian menjualnya, pengguna wajib bertemu muka dengan lisensi komersial.

2.2.7. MIT APP INVENTOR 2

Menurut Munoz, et al pada *International Conference of the Chilean Komputer Science Society (SCCC)* dalam (Wihidayat & Maryono, 2017) *MIT APP INVENTOR 2* atau disebut juga *App Inventor 2 (AI2)* merupakan IDE generasi kedua dari App Inventor yang dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. *AI2* berbasisan komputasi awan yang diakses menggunakan internet browser. Masuk kedalam kategori visual *programming*, *AI2* menggunakan *block puzzle* yang disusun sedemikian rupa untuk menjadi rangkaian kode *AI2* yang mempunyai 3 bagian utama yaitu, *Component Designer*, *Block Editor* dan *Android Device* yang digunakan untuk pengujian. Pengujian ini bisa juga menggunakan emulator yang di instalkan pada komputer maupun perangkat mobile sebenarnya.

Untuk perangkat sebenarnya bisa dihubungkan dengan jaringan wireless dan juga menggunakan sebuah USB. *Component designer* merupakan *class* dan *method* yang siap digunakan layaknya *class* dan *method* pada bahasa pemrograman *Java*, Namun dalam *AI2* ini dinamakan dengan komponen. Komponen tersebut adalah: (1) *User interface* (2) *Layout* (3) *Media* (4) *Drawing & Animation* (5) *Sensor* (6) *Social Component* (7) *Storage* (8) *Connectivity* dan (9) *Lego MindStorms. Block Editor* merupakan kumpulan dari blok yang berisi perintah untuk fungsi percabangan, perulangan, *variable*, *array*, serta beberapa kelas yang berfungsi seperti *Public Static Class*, jadi kita bisa langsung memakai metode tersebut tanpa perlu membuat objek terlebih dahulu. Bila dilihat dari komponen yang sudah tersedia, *AI2* sudah cukup mampu untuk membangun sebuah aplikasi yang lengkap atau kompleks. Selain userfriendly, *AI2* juga bisa mengubah pandangan orang terhadap cara membuat software.

Jadi peneliti mengartikan *AI2* ini adalah suatu *platform* pemrograman berbasis Android yang memiliki *user interface* yang mudah untuk digunakan tanpa harus pandai dalam pengkodean saat membangun suatu aplikasi berbasis Android dan sudah mampu dalam membangun aplikasi yang cukup kompleks.

2.2.8. Bootstrap

Bootstrap adalah *framework* untuk membangun tampilan web secara responsive dan umumnya untuk pembuatan website yang bersifat dinamis. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh *Bootstrap* dapat menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan baik di *desktop*, *tablet* ataupun *mobile device*. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun tidak sesuai dengan yang kita inginkan.

Dengan *Bootstrap* kita juga bisa membangun sebuah web dinamis ataupun statis menurut Alatas, H dalam (Effendy & Nuqoba, 2016).

2.2.9. Hosting

Hosting berasal dari kata host. Komputer yang terhubung dalam jaringan. memanfaatkan fasilitas dari dalam suatu komputer yang terhubung dengan jaringan. *Hosting* menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan seseorang atau individu menempatkan informasi di internet, server *Hosting* merupakan gabungan dari server-server atau sebuah server yang terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi menurut Bonafit Nugroho dalam (Ahmia & Belbachir, 2015)

Sedangkan menurut Aliyun dalam (Binti Ida Umayu, 2017) *hosting* juga memiliki arti layanan berbasis internet sebagai tempat penyimpanan data atau tempat menjalankan suatu aplikasi ditempat terpusat yang disebut dengan server dan dapat diakses melalui jaringan internet.

2.2.10. Domain

Menurut Premysl Raban domain name (eu domena) bahwa sistem nama domain (DNS) merupakan sistem global (*global addressing system*) yang membuat bisanya penerjemahan alat Internet Protokol (IP) yang tersusun atas angka menjadi nama (nama domain) maupun sebaliknya. Sedangkan menurut Syafrizal, DNS (Domain name system) dapat dianalogikan layaknya pemakaian buku telepon, dimana orang kita kenali berdasarkan nama. Akan tetapi untuk untuk menghubungi kita harus menelpon nomor telepon di ponsel atau di telpon rumah, nomor tersebut dapat kita tulis dengan nama orang yang kita hubungi, dan akan

terlihat di ponsel anda nama dan nomor orang tersebut dalam penelitian (Binti Ida Umayya, 2017)

2.3. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dari penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu

No	Judul & Penulis Tahun	Hasil
1	<i>A DBMS based inventory model and its timeframe study in automobile spare parts import management</i> (Tamang & Paudyal, 2016)	Manajemen inventory <i>spare part auto mobile</i> menggunakan Model dari persediaan DBMS dengan model persediaan umum dan model impor standar menunjukkan bahwa model persediaan umum memakan waktu 2,4 kali (108 hari) lebih lama daripada model impor standar yaitu, 45 hari sedangkan model DBMS mengurangi waktu standar sebesar 0,57 kali (26 hari).
2	<i>Integrating Internet of Things with Maintenance Spare parts' Supply Chain</i> (Uddin & Sharif, 2017)	Dengan menggunakan IoT, suku cadang dapat di monitoring dari jarak jauh, memantau layanan perbaikan peralatan sebelum kerusakan mesin terjadi dan memesan komponen dan dapat memprediksi terjadinya kerusakan sehingga menurunkan biaya perawatan dan penggunaan persediaan.

Tabel 2.5 Lanjutan

3	<p>Perancangan Sistem Otomasi <i>Barcode</i> dengan Mengevaluasi Kinerja pada Aktivitas Transaksi Gudang (Studi Kasus : PT . Astra Komponen Indonesia) (Meilani & Putri, 2015)</p>	<p>Tingkat deviasi barang lolos dapat ditanggulangi dengan menerapkan sistem <i>barcode</i>. Selain itu dapat mencegah lamanya waktu kerja pada transaksi. Perancangan sistem otomasi <i>barcode</i> dapat menjadi pendukung dalam pengagasan penurunan tingkat deviasi didalam kegiatan transaksi yang menjadi masalah dalam PT. ASKI.</p>
4	<p>Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Menggunakan Teknik Labelling <i>QR Code</i> (Studi Kasus: Man 2 Model Pekanbaru) (Ariska et al., 2016)</p>	<p>Dengan adanya sistem ini, petugas dapat melakukan manajemen aset sekolah secara efektif dan efisien serta pembuatan laporan peminjaman, pengadaan dan pemeliharaan terbuat secara otomatis.</p>
5	<p>Penerapan Teknik Labeling <i>QR Code</i> Berbasis Intranet Pada Sistem Informasi Manajemen Aset RSUD. R. Syamsudin, SH. Sukabumi (Agustina et al., 2017)</p>	<p>Penerapan teknik labeling <i>QR Code</i> dalam manajemen aset RSUD R. Syamsudin, SH Sukabumi dapat mempermudah identifikasi barang inventaris di lapangan oleh pengurus barang.</p>

Tabel 2.5 Lanjutan

6	Sistem Informasi Manajemen Pergudangan <i>Spare part</i> Berbasis SMS Gateway (Irfan Fahrizal, 2016)	Sistem Informasi Manajemen Pergudangan <i>Spare part</i> Berbasis SMS Gateway ini dapat manajemen pergudangan barang sehingga bisa mengelola stok barang yang tersedia. Sehingga informasi tentang stok barang dapat diketahui secara jelas dan lengkap.
7	Perancangan Sistem Informasi <i>Inventory Spare part</i> Mesin <i>Fotocopy</i> Degan Menggunakan Visual Delphi 7 (Studi Kasus di UD. Eka Taruna Madiun) (Nugrahanti, 2015)	Sistem yang dibuat dengan menggunakan Delphi ini, dapat membantu memonitoring keluar masuk barang, membantu pencatatan data supplier, serta mampu meningkatkan efisiensi waktu kinerja perusahaan dalam pengelolaan data dan meminimalkan kesalahan pencatatan data.