

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi inventaris berbasis QR Code mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pengecekan inventaris yang dialami selama kegiatan magang di Perum DAMRI Cabang Bandung. Proses pengecekan inventaris yang sebelumnya memerlukan waktu lama dapat dilakukan dengan lebih cepat dan praktis melalui pemindaian QR Code.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penulis mengembangkan aplikasi inventaris berbasis QR Code yang terintegrasi dengan database Firebase. Aplikasi ini memungkinkan proses pendataan dan pengecekan inventaris dilakukan secara digital melalui perangkat smartphone, sehingga mempermudah pengguna dalam mengakses informasi barang secara cepat dan akurat.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing, seluruh fungsi utama aplikasi, seperti input data barang, pemindaian QR Code, dan penampilan data inventaris, dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, aplikasi inventaris berbasis QR Code yang dikembangkan dinilai mampu meningkatkan efisiensi dan kepraktisan proses pengecekan inventaris, khususnya pada saat kegiatan sidang di lingkungan Perum DAMRI Cabang Bandung.

V.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Sistem

Aplikasi inventaris berbasis QR Code ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur pengelolaan data yang lebih lengkap, seperti riwayat peminjaman barang, pencatatan kondisi barang secara berkala, serta laporan inventaris otomatis.

2. Pengujian Lanjutan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian non-fungsional, seperti pengujian keamanan data, performa sistem, serta uji

beban aplikasi, agar sistem lebih siap digunakan dalam skala yang lebih besar.

3. Evaluasi Pengguna

Perlu dilakukan evaluasi kepuasan pengguna melalui kuesioner atau metode lain untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dari sudut pandang pengguna secara langsung.

4. Penerapan Lebih Luas

Aplikasi ini diharapkan dapat diterapkan tidak hanya pada ruang keuangan, tetapi juga pada unit kerja lain di lingkungan Perum DAMRI, sehingga pengelolaan inventaris dapat dilakukan secara terintegrasi dan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimin, F. N., Permana, T., & Wulansari, D. N. (2025). Penggunaan Barcode Pada Inventory Management Dalam Perusahaan Retail. *Jurnal Industri Dan Teknologi Samawa*, 6(2), 192–200.
- Andrianto, R., & Munandar, M. H. (2022). Aplikasi E-Commerce Penjualan Pakaian Berbasis. *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT)*, 3(1), 20–29.
- Auliansyah, Z., Pratama, A., & Saptari, M. A. (2025). Perancangan Sistem Inventori Real-Time Berbasis Mobile dengan Barcode Scanner di KPPBC TMP C Lhokseumawe. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 9(2), 64–80.
- Ciptadi, C., Ilyas, M., & Syahrir, S. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Inventarisasi Aset Menggunakan QR Code (Studi Kasus Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Parepare). *Jurnal Teknologi Elektroika*, 20(2), 104. <https://doi.org/10.31963/elektroika.v20i2.4631>
- Devitra, J., & Muhidin. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada SMP Negeri 2 Kota Jambi. 5(4), 539–548.
- Guryadi S, & Rohmah S. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang BerbasisWeb Di Yayasan Unisba. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 2(10), 1831–1849.
- Hasmia, Nirsal, & Jumardi, A. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTARIS PADA KANTOR DESA SALULEMO KECAMATAN BAEBUNTA KABUPATEN LUWU UTARA. 12.
- Herlianus, & Gunadi, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 88.
- Nuriani, Abdurahman, D., Nugroho, A., Sulthan Al Aziz, H., Yosua, A., Solihin Hasibuan, M., Fauziah Adha, F., Firmansyah, R., & Irsyad Noer, F. (2022). Pengenalan Software Dan Hardware Komputer Kepada Siswa Madrasah Tsanawiyah Raudhatussa'Adah. *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol. 1(2), 80–84. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Payara, G. R., & Tanone, R. (2018). Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 398.
- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). PENGEMBANGAN E-

MODUL PADA ANDROID MENGGUNAKAN KODULAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA. *Jurnal Ketahanan Pangan Indonesia*, 8(1), 1.

Sutanti, A., MZ, M. K., Mustika, & Damayanti, P. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN KELILING MENGGUNAKAN PENDEKATAN TERSTRUKTUR. *JurnalIlmiahKomputerdanInformatika(KOMPUTA)*, 9(1).