

ABSTRAK

Kresna Seafood merupakan UMKM yang menyajikan makanan laut dengan berbagai macam varian makanan. Saat ini Kresna Seafood masih menggunakan pendataan bahan baku secara manual, pembelian bahan baku makanan masih memperkirakan jumlah yang akan dibeli. Stok persediaan bahan baku akan diperbaruhi apabila sudah habis, dan bahan baku yang tidak habis disimpan lagi di freezer, sehingga pengadaan bahan baku dan juga pendataan tidak efektif dan efisien. Untuk itu penulis melakukan perancangan sistem informasi peramalan bahan baku untuk mengelola stock yang sudah habis dan melakukan perhitungan secara sistematis.

Sistem yang diancang diharapkan mempermudah pekerja dalam melakukan pendataan bahan baku. Perancangan dibuat menggunakan metode *Agile Development*. Dengan metode ini pengembangan software yang didasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang dimana aturan dan solusi ini telah disepakati secara terorganisir dan terstruktur.

Perhitungan peramalan yang dilakukan menggunakan metode *moving average* berupa data deret berkala atau time series, yang mana dibutuhkan data penjualan dimasa lampau untuk melakukan peramalan penjualan dimasa mendatang sehingga dapat ditentukan hasilnya. Dalam melakukan pemodelan sistem digunakan *Unified Modeling Language* (UML). Hasil perancangan diuji menggunakan *blackbox* dan *User Acceptance Test* (UAT).

Hasil penelitian berupa perhitungan peramalan bahan baku untuk mengetahui berapa bahan baku yang diperlukan untuk bulan berikutnya. Manfaat dalam pembuatan sistem untuk UMKM Kresna Seafood yaitu membantu untuk pengelolaan bahan baku agar lebih optimal.

Kata Kunci: *Unifiel Modeling Language (UML), Blackbox Testing, Agile Development, moving average,*