



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU  
BERBASIS WEB PADA *YUKIKAGE RESTAURANT*

Tugas Akhir

Disusun Oleh:

AYUNDA RAHMAWATI 1910501009

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII-SISTEM INFORMASI

2022



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU  
BERBASIS WEB PADA *YUKIKAGE RESTAURANT*

Tugas Akhir

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya  
Komputer

Disusun Oleh:

AYUNDA RAHMAWATI 1910501009

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII-SISTEM INFORMASI

2022

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Ayunda Rahmawati

NIM : 1910501009

Tanggal : 15 Juni 2022

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 15 Juni 2022



(Ayunda Rahmawati)

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEBUTUHAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayunda Rahmawati  
NIM : 1910501009  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti *Non Eksekutif (Non-exclusive Royalty Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU BERBASIS WEB PADA *YUKIKAGE RESTAURANT* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 15 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Ayunda Rahmawati)

## LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa proposal berikut:

Nama : Ayunda Rahmawati  
NIM : 1910501009  
Program Studi : D-3 Sistem Informasi  
Judul : Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku  
Berbasis Web Pada *Yukikage Restaurant*

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Sidang  
~~Proposal/Tugas Akhir/Skripsi~~ pada Program Studi D-3 Sistem Informasi Fakultas  
Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



(Tri Rahayu S.Kom., MM.)

Mengetahui,

Ketua Program Studi



(Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.)

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 15 Juni 2022

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Ayunda Rahmawati

NIM : 1910501009

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku  
Berbasis Web Pada Yukikage Restaurant

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



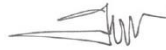
**Nur Hafifah Matondang.**  
**S.Kom. MM**

Penguji 1



**Ria Astriratma. S.Komp., M.Cs.**

Penguji 2



**Tri Rahayu. S.Kom., MM.**

Pembimbing



**Dr. Ermatita. M.Kom.**

Dekan



**Rio Wirawan. S.Kom., MMSI.**

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 04 Juli 2022



# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN BAKU BERBASIS WEB PADA *YUKIKAGE RESTAURANT*

Ayunda Rahmawati

## ABSTRAK

Teknologi berperan menjadi wadah yang membantu kehidupan manusia. Tetapi peran teknologi belum sepenuhnya hadir dalam pelaku bisnis contohnya *Yukikage Restaurant*. *Yukikage Restaurant* saat ini masih menggunakan sistem pendataan persediaan bahan baku yang bersifat manual yaitu menggunakan *Microsoft excel*, sehingga dalam proses kerjanya membutuhkan waktu yang cukup lama dan menyebabkan perbedaan data antara pusat dan cabang. Tidak hanya itu, penggunaan sistem yang masih manual memiliki resiko yang cukup tinggi seperti terjadi kehilangan data, redudansi data, dan kerusakan data. Untuk itu penulis merancang sebuah sistem informasi persediaan bahan baku guna membantu memudahkan penanganan dan pendataan bahan baku serta meminimalisir resiko yang akan terjadi pada *Yukikage Restaurant*. Penulis menggunakan metode perancangan sistem *waterfall*, pemodelan visual *Unified Modelling Language* (UML), dan analisis masalah *PIECES*. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*. Hasil penelitian ini menghasilkan web yang mampu membantu proses penanganan dan pendataan bahan baku dengan baik secara *real time* dan *up to date*.

Kata Kunci: *Yukikage Restaurant*, Persediaan, Web

*WEB BASED RAW MATERIAL INFORMATION SYSTEM DESIGN AT  
YUKIKAGE RESTAURANT*

Ayunda Rahmawati

*ABSTRACT*

*Technology plays a role as a container that helps human life. But the role of technology is not yet fully present in business actors, for example Yukikage Restaurant. Yukikage Restaurant currently still uses a manual raw material inventory data collection system using Microsoft Excel, so that the work process takes a long time and causes data differences between the center and branches. Not only that, the use of systems that are still manual has a fairly high risk such as data loss, data redundancy, and data corruption. For this reason, the authors design an information system for raw material inventory to help facilitate the handling and data collection of raw materials and minimize the risks that will occur in Yukikage Restaurant. The author uses the waterfall system design method, Unified Modeling Language (UML) visual modeling, and PIECES problem analysis. This system is designed using the PHP programming language and MySQL database. The results of this study produce a web that is able to assist the process of handling and collecting raw material data properly in real time and up to date.*

*Keywords: Yukikage Restaurant, Inventory, Web*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Berbasis Web pada *Yukikage Restaurant*” dengan tujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penulis menyadari bahwa begitu banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini bisa diselesaikan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Maka, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME berkat kehendak-Nya, penulis diberikan kelapangan dada dan kesanggupan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan perhatian, dukungan, dan segala doa hingga saat ini.
3. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
4. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI., selaku Kaprodi D3 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
5. Ibu Tri Rahayu S.Kom., MM selaku pembimbing tugas akhir
6. Ibu Dra. Yulnelly, M.Si selaku dosen pembimbing akademik.
7. Seluruh teman-teman D-3 sistem informasi angkatan 2019.

8. Abang dan kaka fakultas ilmu komputer UPNVJ yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seluruh *support system* penulis baik di dunia nyata maupun dunia khayalan atau fiksi yang telah membuat penulis selalu semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
10. Serta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu karena telah membantu penulis dalam melaksanakan dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada tugas akhir ini. Maka, saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa sangat diharapkan guna perbaikan laporan ini. Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bisa memberi ilmu yang bermanfaat untuk semua.

Jakarta, 15 Juni 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEBUTUHAN AKADEMIS.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR SIMBOL .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Tujuan Penelitian .....	2
1.4    Batasan Masalah .....	3
1.5    Manfaat Penelitian .....	3
1.6    Luaran Penelitian .....	4
1.7    Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1    Sistem.....	6
2.2    Informasi .....	6
2.3    Sistem Informasi .....	7
2.4    Persediaan .....	7
2.5    Bahan Baku.....	8
2.6    Data.....	8
2.7 <i>Restaurant</i> .....	9
2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	9
2.8.1 <i>Activity Diagram</i> .....	10
2.8.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	10
2.8.3 <i>Class Diagram</i> .....	11
2.8.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	11

2.9	Basis Data ( <i>Database</i> ) .....	12
2.10	<i>PIECES</i> .....	12
2.11	<i>HTML</i> .....	13
2.12	<i>CSS</i> .....	13
2.13	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> .....	13
2.14	MySQL .....	14
2.15	<i>Codeigniter</i> .....	15
2.16	<i>Website</i> .....	15
2.17	<i>Black-box Testing</i> .....	16
2.18	<i>Waterfall</i> .....	16
2.19	Penelitian Terdahulu .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		20
3.1	Tahapan Penelitian.....	20
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	22
3.3	Spesifikasi Alat Pembuatan .....	22
3.4	Jadwal Kegiatan .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		24
4.1	Analisis Perusahaan <i>Yukikage Restaurant</i> .....	24
4.1.1	Profil <i>Yukikage Restaurant</i> .....	24
4.1.2	Struktur Organisasi <i>Yukikage Restaurant</i> .....	25
4.1.3	Tugas dan Fungsi .....	25
4.2	Analisis Sistem Berjalan <i>Yukikage Restaurant</i> .....	26
4.2.1	Analisis Prosedur Sistem Berjalan .....	26
4.2.2	Analisis Dokumen Sistem Berjalan .....	27
4.2.3	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan .....	28
4.2.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	29
4.2.5	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	30
4.3	Rancangan Sistem Usulan <i>Yukikage Restaurant</i> .....	31
4.3.1	Analisis <i>PIECES</i> .....	31
4.3.2	Masalah Pokok.....	32
4.3.3	Penyelesaian Masalah .....	33
4.3.4	Analisis Aliran Data dengan UML .....	33
4.3.4.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan .....	33
4.3.4.1.1	Deskripsi Aktor <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	34
4.3.4.1.2	Deskripsi Narasi <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	35
4.3.4.1.3	<i>Use Case Diagram Central Kitchen (Admin)</i> .....	38

4.3.4.1.4	<i>Use Case Diagram Cabang Kitchen 1,2,3</i> .....	39
4.3.4.1.5	<i>Use Case Diagram Owner</i> .....	40
4.3.4.1.6	<i>Use Case Diagram Finance</i> .....	40
4.3.4.2	<i>Activity Diagram Sistem Usulan</i> .....	41
4.3.4.2.1	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Login</i> .....	41
4.3.4.2.2	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Logout</i> .....	41
4.3.4.2.3	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku Masuk</i> .....	42
4.3.4.2.4	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku Keluar</i> .....	43
4.3.4.2.5	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Kelola Kategori Bahan Baku</i> .....	44
4.3.4.2.6	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku</i> .....	45
4.3.4.2.7	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Form Permintaan Bahan Baku Masuk</i> .....	46
4.3.4.2.8	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Laporan Bahan Baku Masuk</i> .....	47
4.3.4.2.9	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Laporan Bahan Baku Keluar</i> .....	48
4.3.4.2.10	<i>Activity Diagram Sistem Usulan Kelola User</i> .....	49
4.3.4.3	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan</i> .....	50
4.3.4.3.1	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku Masuk</i> .....	50
4.3.4.3.2	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku Keluar</i> .....	51
4.3.4.3.3	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Kelola Kategori Bahan Baku</i> ...	52
4.3.4.3.4	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku</i> .....	53
4.3.4.3.5	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Input Form Permintaan Bahan Baku</i> .....	54
4.3.4.3.6	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Laporan Bahan Baku Masuk</i> ....	55
4.3.4.3.7	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Laporan Bahan Baku Keluar</i> ....	56
4.3.4.3.8	<i>Sequence Diagram Sistem Usulan Kelola User</i> .....	57
4.3.5	<i>Class Diagram Sistem Usulan</i> .....	58
4.3.6	<i>Rancangan Kode Sistem Usulan</i> .....	59
4.3.6.1	<i>Rancangan Kode Unik Bahan Baku Masuk</i> .....	59
4.3.6.2	<i>Rancangan Kode Unik Bahan Baku Keluar</i> .....	59
4.3.6.3	<i>Rancangan Kode Unik Kategori Bahan Baku</i> .....	60
4.3.6.4	<i>Rancangan Kode Unik Bahan Baku</i> .....	60
4.3.6.5	<i>Rancangan Kode Unik Form Permintaan Bahan Baku Masuk</i> .....	61
4.3.6.6	<i>Rancangan Kode Unik User</i> .....	61
4.3.7	<i>Rancangan Database</i> .....	61
4.3.8	<i>Tampilan Website</i> .....	63
4.3.8.1	<i>Halaman Central Kitchen</i> .....	64

4.2.1.1	Halaman Cabang Kitchen 1 .....	69
4.2.1.2	Halaman Owner .....	76
4.2.1.3	Halaman Finance.....	79
4.2.1	Pengujian Sistem.....	80
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>83</b>
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....		84
RIWAYAT HIDUP .....		86
LAMPIRAN.....		87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Waterfall.....	17
Gambar 2. Alur Penelitian.....	20
Gambar 3. Struktur Organisasi <i>Yukikage Restaurant</i> .....	25
Gambar 4. <i>Use Case</i> Diagram Sistem Berjalan <i>Yukikage Restaurant</i> .....	28
Gambar 5. <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan Kelola Bahan Baku Masuk .....	30
Gambar 6. <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan Kelola Bahan Baku Keluar .....	30
Gambar 7. <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan Pembuatan Laporan Bahan Baku .	31
Gambar 8. <i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan <i>Yukikage Restaurant</i> .....	34
Gambar 9. <i>Use Case</i> Diagram Usulan Aktor <i>Central Kitchen (Admin)</i> .....	38
Gambar 10. <i>Use Case</i> Diagram Usulan Aktor Cabang <i>Kitchen 1,2,3</i> .....	39
Gambar 11. <i>Use Case</i> Diagram Usulan Aktor <i>Owner</i> .....	40
Gambar 12. <i>Use Case</i> Diagram Usulan Aktor <i>Finance</i> .....	40
Gambar 13. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan <i>Login</i> .....	41
Gambar 14. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan <i>Logout</i> .....	41
Gambar 15. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Kelola.....	42
Gambar 16. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Kelola.....	43
Gambar 17. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Kelola Kategori.....	44
Gambar 18. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku .....	45
Gambar 19. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan <i>Input Form</i> Permintaan .....	46
Gambar 20. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Laporan .....	47
Gambar 21. <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Laporan .....	48
Gambar 22. <i>Activity</i> Diagram Usulan Kelola <i>User</i> .....	49
Gambar 23. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku Masuk .....	50
Gambar 24. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku Keluar .....	51
Gambar 25. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Kelola Kategori Bahan Baku ....	52
Gambar 26. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Kelola Bahan Baku .....	53
Gambar 27. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan <i>Input Form</i> Permintaan Bahan Baku .....	54
Gambar 28. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Laporan Bahan Baku Masuk.....	55
Gambar 29. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Laporan Bahan Baku Keluar.....	56
Gambar 30. <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan Kelola User .....	57
Gambar 31. <i>Class</i> Diagram Sistem Usulan.....	58
Gambar 32. Halaman <i>Login</i> .....	63
Gambar 33. Halaman <i>Dashboard Central Kitchen (Admin)</i> .....	64
Gambar 34. Halaman Kelola Kategori Bahan Baku .....	64
Gambar 35. Halaman Tambah Kategori Bahan Baku.....	65
Gambar 36. Halaman Edit Kategori Bahan Baku .....	65
Gambar 37. Halaman Hapus Kategori Bahan Baku.....	65
Gambar 38. Halaman Kelola Bahan Baku Cabang <i>Kitchen 1</i> .....	66
Gambar 39. Halaman Kelola Bahan Baku Cabang <i>Kitchen 2</i> .....	66
Gambar 40. Halaman Kelola Bahan Baku Cabang <i>Kitchen 3</i> .....	66
Gambar 41. Halaman Edit Bahan Baku .....	67

Gambar 42. Halaman Hapus Bahan Baku .....	67
Gambar 43. Halaman Kelola <i>Form</i> Permintaan Bahan Baku Masuk .....	68
Gambar 44. Halaman Kelola Bahan Baku Masuk .....	68
Gambar 45. Halaman Edit Bahan Baku Masuk .....	68
Gambar 46. Halaman Hapus Bahan Baku Masuk.....	69
Gambar 47. Halaman <i>Dashboard Cabang Kitchen 1</i> .....	69
Gambar 48. Halaman Kelola Kategori Bahan Baku .....	70
Gambar 49. Halaman Kelola Bahan Baku .....	70
Gambar 50. Halaman Tambah Bahan Baku.....	71
Gambar 51. Halaman Edit Bahan Baku .....	71
Gambar 52. Halaman Hapus Bahan Baku .....	72
Gambar 53. Halaman Kelola Bahan Baku Keluar .....	72
Gambar 54. Halaman Tambah Bahan Baku Keluar.....	72
Gambar 55. Halaman Edit Bahan Baku Keluar .....	73
Gambar 56. Halaman Hapus Bahan Baku Keluar.....	73
Gambar 57. Halaman Kelola <i>Form</i> Permintaan Bahan Baku Masuk .....	74
Gambar 58. Halaman Tambah <i>Form</i> Permintaan Bahan Baku Masuk.....	74
Gambar 59. Halaman Edit <i>Form</i> Permintaan Bahan Baku Masuk .....	75
Gambar 60. Halaman Hapus <i>Form</i> Permintaan Bahan Baku Masuk .....	75
Gambar 61. Halaman <i>Dashboard Owner</i> .....	76
Gambar 62. Halaman Laporan Bahan Baku Masuk .....	76
Gambar 63. Halaman Laporan Bahan Baku Keluar.....	77
Gambar 64. Halaman Kelola <i>User</i> .....	77
Gambar 65. Halaman Tambah <i>User</i> .....	78
Gambar 66. Halaman Edit <i>User</i> .....	78
Gambar 67. Halaman Hapus <i>User</i> .....	78
Gambar 68. <i>Dashboard Finance</i> .....	79
Gambar 69. Halaman Laporan Bahan Baku Masuk .....	79
Gambar 70. Halaman Laporan Bahan Baku Keluar.....	80



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 2. Timeline Penelitian .....	23
Tabel 3. Dokumen Masukan .....	27
Tabel 4. Dokumen Keluaran .....	27
Tabel 5. Dokumen Simpanan .....	28
Tabel 6. Deskripsi Aktor <i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan.....	34
Tabel 7. Rancangan Kode Unik Bahan Baku Masuk.....	59
Tabel 8. Rancangan Kode Unik Bahan Baku Keluar.....	59
Tabel 9. Rancangan Kode Unik Kategori Bahan Baku.....	60
Tabel 10. Rancangan Kode Unik Bahan Baku.....	60
Tabel 11. Rancangan Kode Unik <i>Form</i> Permintaan Bahan Baku Masuk.....	61
Tabel 12. Rancangan Kode Unik <i>User</i> .....	61
Tabel 13. Kelola Bahan Baku Masuk .....	62
Tabel 14. Kelola Bahan Baku Keluar .....	62
Tabel 15. Tambah Kategori Bahan Baku .....	62
Tabel 16. Tambah Bahan Baku .....	62
Tabel 17. <i>Form Input</i> Bahan Baku Masuk.....	63
Tabel 18. Tambah <i>User</i> .....	63
Tabel 19. Pengujian Sistem.....	80







## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Riset Perusahaan .....	87
Lampiran 2. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	88
Lampiran 3. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	89
Lampiran 4. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	90
Lampiran 5. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	91
Lampiran 6. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	92
Lampiran 7. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	93
Lampiran 8. Dokumen Masuk Sistem Berjalan .....	94
Lampiran 9. Hasil Turnitin.....	95
Lampiran 10. Hasil Turnitin.....	96
Lampiran 11. Hasil Turnitin.....	97
Lampiran 12. Hasil Turnitin.....	98
Lampiran 13. Hasil Turnitin.....	99
Lampiran 14. Hasil Turnitin.....	100
Lampiran 15. Hasil Turnitin.....	101

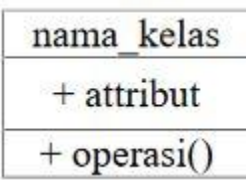
## DAFTAR SIMBOL

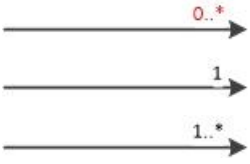
### 1. *Unified Modeling Language*

#### a. *Activity Diagram*

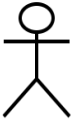


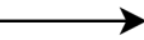
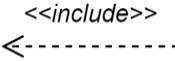
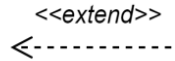
Simbol	Penjelasan
	<i>Start</i> adalah awal dari dimulainya aktivitas.
	<i>End</i> adalah akhir dari berakhirnya aktivitas.
	<i>Transition State</i> menggambarkan aliran perpindahan antara state, <i>activity</i> ataupun antara state dan <i>activity</i> .
	<i>Activity</i> menggambarkan aktivitas kegiatan atau proses yang saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Decision</i> menggambarkan sebuah keputusan atau pilihan dari aktivitas.
	<i>Swimlane</i> menggambarkan pembagian actor berdasarkan tugas dan fungsi masing – masing.

#### b. *Class Diagram*



Simbol	Penjelasan
	<i>Class</i> merupakan kumpulan objek dan atribut serta operasi yang sama

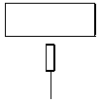
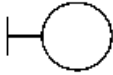





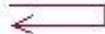
	<p>Adalah hubungan objek berbagi perilaku. Terdiri dari beberapa kategori seperti 0..* merupakan nol atau banyak, 1 merupakan pasti satu, dan 1..* merupakan satu atau banyak.</p>
---	--

c. Use Case Diagram

Simbol	Penjelasan
	<p>Aktor menggambarkan orang yang menjadi penyedia atau penerima informasi.</p>
	<p>Use case menggambarkan deskripsi dari urutan aksi-aksi yang didapat dari hasil berinteraksi dengan <i>actor</i></p>
	<p><i>Associations</i> menggambarkan penghubung antara <i>actor</i> dengan <i>use Case</i> .</p>
	<p><i>Generalization</i> menggambarkan hubungan yang hanya memiliki satu arah</p>
	<p><i>Include</i> menggambarkan bahwa <i>use Case</i> merupakan sumber secara jelas</p>
	<p><i>Exclude</i> menggambarkan perluasan dari <i>use Case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi</p>

d. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<p>Aktor</p>	<p>Melambangkan entitas yang berada di luar sistem dan berhubungan dengan sistem.</p>
	<p><i>Lifeline</i></p>	<p>Menghubungkan objek sepanjang <i>sequence</i> (<i>message</i> dikirim atau diterima dan aktivitasnya).</p>

	<i>General</i>	Melambangkan entitas tunggal dalam <i>Sequence Diagram</i> .
	<i>Boundary</i>	Berupa tepi dari sistem, seperti <i>user interface</i> atau suatu alat yang berhubungan dengan sistem yang lain.
	<i>Control</i>	Elemen yang menyusun aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini biasanya menyusun perilaku dan perilaku bisnis.
	Entitas	Elemen yang bertanggung jawab dalam menyimpan data atau informasi. Dapat berupa <i>beans</i> atau model <i>object</i> .
	<i>Activation</i>	Menunjukkan waktu sebuah objek mengirim atau menerima objek.
	<i>Message Entry</i>	Berfungsi sebagai penggambaran hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian
	<i>Message to Self</i>	Melambangkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan rangkaian kejadian yang terjadi.
	<i>Message Return</i>	Melambangkan hasil dari pengiriman <i>message</i> dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.