



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *INVENTORY* GUDANG BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*  
(STUDI KASUS: MILLE COFFEE CABANG KEBON JERUK)**

**SKRIPSI**

**AFRIYAN PRATAMA MULANI**

**1810512086**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2022**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *INVENTORY* GUDANG BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*  
(STUDI KASUS: MILLE COFFEE CABANG KEBON JERUK)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu  
Komputer**

**AFRIYAN PRATAMA MULANI**

**1810512086**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**2022**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Afriyan Pratama Mulani  
NIM : 1810512086  
Tanggal : 20 November 2022

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

Jakarta, 29 November 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red rectangular meter stamp. The stamp contains the text 'METERAI TEMPEL' and a unique identification number '1810512086184588'.

(Afriyan Pratama Mulani)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afriyan Pratama Mulani  
NIM : 1810512086  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana

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

**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *INVENTORY* GUDANG BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*  
(STUDI KASUS: MILLE COFFEE CABANG KEBON JERUK)”**

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 : 29 November 2022

Yang Menyatakan,



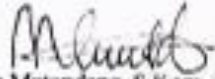
(Afriyan Pratama Mulani)

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan Skripsi berikut:

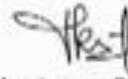
Nama : Afriyan Pratama Mulani  
NIM : 1810512086  
Program Studi : S-1 Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi *Inventory* Gudang Berbasis Web Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus: Mille Coffee Cabang Kebon Jeruk)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



(Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM, M.T.I.)

Penguji I



(Ria Astriratna, S.Komp., M.Cs.)

Penguji II



(Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., M.M.)

Dosen Pembimbing I



(Intan Hesti Indriana, SE., M.M.)

Dosen Pembimbing II



(Dr. Hermasita, M.Kom.)

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



(Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M.Kom.)

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 6 Desember 2022



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *INVENTORY* GUDANG BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*  
(STUDI KASUS: MILLE COFFEE CABANG KEBON JERUK)**

**Afriyan Pratama Mulani**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi komputer membuat penggunaan sistem informasi khususnya dalam hal pengolahan data pada saat ini sangat diperlukan. Saat ini perusahaan Mille Coffee masih menggunakan sistem manual pada proses pencatatan barang di gudangnya. Cara tersebut pastinya sudah tidak relevan dan kurang efisien di zaman modern ini. Karyawan gudang memerlukan suatu pencatatan, penyimpanan, serta penyajian informasi barang yang terkomputerisasi agar pekerjaan pengolahan data barang gudang yang dilakukan menjadi lebih efisien dan efektif. Dari permasalahan tersebut maka dibuatlah Sistem Informasi *Inventory* Barang Mille Coffee Kebon Jeruk Berbasis Web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* Codeigniter 4 dan *database* MySQL. Adapun pembuatan sistem ini menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data, metode ini meliputi observasi dan wawancara kepada pihak instansi guna memenuhi data untuk kebutuhan sistem yang akan dirancang. Perancangan sistem dilakukan dengan metode *Extreme Programming*, Analisis kinerja dengan metode PIECES dan *Unified Modelling Language* (UML) yang bersifat berorientasi kepada objek. Dengan dibuatnya sistem informasi *inventory* pada gudang Mille Coffee dapat memudahkan *user* dalam mengelola *inventory* barang, sistem mempermudah pencatatan serta pelaporan keluar/masuk barang secara otomatis, dan juga sistem dapat mengelola pesanan barang dari berbagai macam *outlets* yang dimiliki Mille Coffee secara online. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi *inventory* gudang berbasis web yang dibuat berdasarkan masalah yang terjadi di gudang Mille Coffee dengan tiga aktor yang berperan yaitu: Admin, Barista dan Manajer Operasional.

Kata kunci: Sistem informasi *inventory*, Berbasis Web, *Extreme Programming*.

**WEB-BASED WAREHOUSE INVENTORY INFORMATION SYSTEM DESIGN  
USING EXTREME PROGRAMMING METHOD**

**(CASE STUDY: MILLE COFFEE KEBON JERUK BRANCH)**

**Afriyan Pratama Mulani**

**ABSTRACT**

*The development of computer technology makes the use of information systems, especially in terms of data processing, at this time very necessary. Currently the Mille Coffee company still uses a manual system in the process of recording goods in its warehouse. This method is certainly irrelevant and less efficient in this modern era. Warehouse employees need a computerized recording, storage, and presentation of goods information so that the work of processing warehouse goods data is carried out more efficiently and effectively. From these problems, a web-based Mille Coffee Kebon Jeruk Goods Inventory Information System was created using the PHP programming language with the Codeigniter 4 Framework and MySQL database. The making of this system uses several methods for data collection, This method includes observation and interviews with agencies to fulfill data for the needs of the system to be designed. System design is carried out using the Extreme Programming method, performance analysis using the PIECES method and the Unified Modeling Language (UML) which is object oriented. By making Inventory information systems at the Mille Coffee warehouse can make it easier for users to manage inventory, the system makes it easier to record and report incoming/outgoing goods automatically, and the system can manage orders for goods from various outlets owned Mille Coffee by online. The result of this research is a web-based warehouse inventory information system created based on the problems that occur in the Mille Coffee warehouse with three actors playing a role, namely: Admin, Barista and Operations Manager.*

*Keywords: Inventory information system, Web Based, Extreme Programming.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Perancangan Sistem Informasi *Inventory* Gudang Berbasis Web Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus: Mille Coffee Cabang Kebon Jeruk) sebagai syarat dalam menempuh kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidaklah lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yaitu:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Bapak Rio Wirawan , S. Kom, MMSI. sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
4. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom.,M.M selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantu memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Ibu Intan Hesti Indriana,. SE., M.M., selaku dosen pembimbing 2 yang telah membantu memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
7. Bapak Mahatma Thantyasurya Adamas Hardhiatma selaku manajer operasional Mille Coffee yang telah bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian tugas akhir ini.
8. Julita Putri Anandya yang telah memberi dukungan dan menemani saat mengerjakan tugas akhir ini.



Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis berharap mendapatkan saran yang membangun agar menjadikan penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak. Sekian penulis ucapkan terima kasih.

Jakarta, 29 November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SIMBOL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Tujuan Penelitian .....	3
1.4    Manfaat Penelitian .....	3
1.5    Ruang Lingkup.....	4
1.6    Luaran yang Diharapkan.....	4
1.7    Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1    Sistem Informasi <i>Inventory</i> .....	7
2.1.1    Pengertian Sistem.....	7
2.1.2    Pengertian Informasi .....	7
2.1.3    Pengertian Sistem Informasi <i>Inventory</i> .....	8
2.2    Metode Pengendalian Persediaan Barang <i>MinMax</i> .....	9
2.3    Teknik Pengumpulan Data.....	10
2.3.1    Observasi.....	10
2.3.2    Wawancara.....	10
2.3.3    Studi Literatur .....	11

2.4	Metode PIECES .....	11
2.5	Pengembangan Sistem .....	12
2.5.1	Metode <i>Extreme Programming</i> .....	12
2.5.2	<i>Unified Modelling Language (UML) Diagrams</i> .....	14
2.6	Database Management System (DBMS) .....	15
2.6.1	MYSQL.....	15
2.6.2	XAMPP.....	15
2.7	Pemrograman Web.....	16
2.7.1	Codeigniter 4.....	16
2.7.2	Cascading Style Sheets (CSS).....	16
2.8	<i>User Interface (UI)</i> .....	17
2.7.1	Figma .....	17
2.9	Metode <i>Black Box</i> .....	17
2.10	Penelitian Terkait .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>23</b>
3.1	Tahapan Penelitian.....	23
3.2	Uraian Tahapan Penelitian .....	23
3.2.1	Perencanaan .....	23
3.2.2	Pemodelan Sistem.....	26
3.2.3	Pengkodean (Coding).....	27
3.2.4	Pengujian Sistem.....	28
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian .....	29
3.3.1	Tempat dan Objek Penelitian .....	29
3.3.2	Waktu Penelitian .....	29
3.4	Alat Bantu Penelitian .....	29
3.5	Jadwal Penelitian .....	30
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>31</b>
4.1	Mille Coffee .....	31
4.2	Perencanaan Sistem .....	34
4.2.1	Analisis Sistem Berjalan .....	34
4.2.2	Analisis Dokumen Berjalan .....	34
4.2.3	Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	35

4.2.4	<i>Use Case</i> Sistem Berjalan .....	36
4.2.5	Analisis Metode PIECES .....	36
4.2.6	Analisis Masalah Pokok.....	39
4.2.7	Solusi Pemecahan Masalah.....	40
4.2.8	Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
4.3	Pemodelan Sistem Usulan.....	44
4.3.1	Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	44
4.3.2	<i>Use Case</i> Diagram .....	46
4.3.1	Deskripsi Use Case .....	47
4.3.3	Activity Diagram.....	72
4.3.4	Sequence Diagram .....	94
4.3.5	Class Diagram.....	116
4.3.6	Rancangan Sistem Usulan.....	116
4.3.7	Rancangan Kamus Data .....	119
4.3.8	Rancangan Kode .....	124
4.3.9	Metode Pengendalian <i>Inventory MinMax</i> .....	126
4.3.10	Rancangan <i>Menu Structure</i> .....	128
4.3.11	Rancangan <i>Interface</i> .....	130
4.4	Pengujian Sistem.....	146
4.4.1	<i>Black Box Testing</i> .....	146
BAB V PENUTUP.....		156
5.1	Kesimpulan .....	156
5.2	Saran .....	156
DAFTAR PUSTAKA .....		158
RIWAYAT HIDUP .....		162

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Notasi Tahapan Penelitian .....	xvi
Tabel 2. Notasi Metode Extreme Programming .....	xvi
Tabel 3. Notasi Use Case Diagram .....	xvii
Tabel 4. Notasi Activity Diagram .....	xvii
Tabel 5. Notasi Sequence Diagram.....	xviii
Tabel 6. Notasi Class Diagram.....	xix
Tabel 7. Penelitian Terkait .....	18
Tabel 8. Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 9. Tabel Analisis Dokumen Berjalan .....	35
Tabel 10. Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	35
Tabel 11. Analisis PIECES .....	36
Tabel 12. Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	44
Tabel 13. <i>Use Case</i> Deskripsi <i>Login</i> .....	47
Tabel 14. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola <i>Users</i> .....	48
Tabel 15. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Satuan .....	49
Tabel 16. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Kategori .....	51
Tabel 17. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Barang Rusak .....	53
Tabel 18. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola <i>Outlets</i> .....	54
Tabel 19. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Stock Barang.....	56
Tabel 20. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Barang Masuk.....	57
Tabel 21. <i>Use Case</i> Deskripsi Barang Keluar.....	59
Tabel 22. <i>Use Case</i> Deskripsi Memesan Barang ke Gudang.....	60
Tabel 23. <i>Use Case</i> Deskripsi Mengajukan Retur ke Gudang.....	60
Tabel 24. <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Daftar Pesanan .....	61
Tabel 25. <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Stock Barang.....	62
Tabel 26. <i>Use Case</i> Deskripsi Konfirmasi Pesanan.....	63
Tabel 27. <i>Use Case</i> Deskripsi Konfirmasi Retur .....	64
Tabel 28. <i>Use Case</i> Deskripsi Ganti <i>Password</i> .....	65
Tabel 29. <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Daftar Retur.....	66

Tabel 30. <i>Use Case</i> Deskripsi Laporan Cetak Barang Rusak.....	67
Tabel 31. <i>Use Case</i> Deskripsi Cetak Laporan Barang Masuk .....	68
Tabel 32. <i>Use Case</i> Deskripsi Cetak Laporan Barang Keluar .....	69
Tabel 33. <i>Use Case</i> Deskripsi Cetak Laporan Retur.....	70
Tabel 34. <i>Use Case</i> Deskripsi <i>Logout</i> .....	71
Tabel 35. Rancangan Dokumen Masukan Sistem Usulan .....	116
Tabel 36. Rancangan Dokumen Keluaran Sistem Usulan .....	119
Tabel 37. Struktur Tabel <i>User</i> .....	119
Tabel 38. Struktur Tabel Satuan.....	120
Tabel 39. Struktur Tabel Kategori .....	120
Tabel 40. Struktur Tabel <i>Outlets</i> .....	121
Tabel 41. Struktur Tabel Barang.....	121
Tabel 42. Struktur Tabel Barang Masuk .....	122
Tabel 43. Struktur Tabel Barang Keluar .....	122
Tabel 44. Struktur Tabel Barang Rusak .....	122
Tabel 45. Struktur Tabel Pesan Barang.....	123
Tabel 46. Struktur Tabel Pesan Barang Detail.....	123
Tabel 47. Struktur Tabel Barang Retur .....	124
Tabel 48. Data Barang MinMax Bulan November .....	127
Tabel 49. Pengujian Skenario Semua <i>User</i> .....	146
Tabel 50. Pengujian Skenario <i>User</i> Manajer Operasional .....	147
Tabel 51. Pengujian Skenario <i>User</i> Barista .....	149
Tabel 52. Pengujian Skenario <i>User</i> Admin .....	150

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Metode Extreme Programing .....	13
Gambar 2. Tahapan Penelitian .....	23
Gambar 3. Struktur Organisasi.....	32
Gambar 4. Use Case Sistem Berjalan .....	36
Gambar 5. Use Case Sistem Usulan.....	46
Gambar 6. <i>Activity Diagram Login</i> .....	72
Gambar 7. <i>Activity Diagram Mengelola Users</i> .....	73
Gambar 8. <i>Activity Diagram Mengelola Satuan</i> .....	74
Gambar 9. <i>Activity Diagram Mengelola Kategori</i> .....	75
Gambar 10. <i>Activity Diagram Mengelola Outlets</i> .....	76
Gambar 11. <i>Activity Diagram Mengelola Stock Barang</i> .....	77
Gambar 12. <i>Activity Diagram Mengelola Barang Masuk</i> .....	78
Gambar 13. <i>Activity Diagram Mengelola Barang Rusak</i> .....	79
Gambar 14. <i>Activity Diagram Mengelola Barang Keluar</i> .....	80
Gambar 15. <i>Activity Diagram Mengajukan Retur</i> .....	81
Gambar 16. <i>Activity Diagram Memesan Barang ke gudang</i> .....	82
Gambar 17. <i>Activity Diagram Melihat Daftar Retur</i> .....	83
Gambar 18. <i>Activity Diagram Melihat Daftar Pesanan</i> .....	84
Gambar 19. <i>Activity Diagram Melihat Stock Barang</i> .....	85
Gambar 20. <i>Activity Diagram Konfirmasi Pengajuan Retur</i> .....	86
Gambar 21. <i>Activity Diagram Konfirmasi Pesanan</i> .....	87
Gambar 22. <i>Activity Diagram Ganti Password</i> .....	88
Gambar 23. <i>Activity Diagram Mencetak Laporan Barang Masuk</i> .....	89
Gambar 24. <i>Activity Diagram Mencetak Laporan Retur</i> .....	90
Gambar 25. <i>Activity Diagram Mencetak Laporan Barang Rusak</i> .....	91
Gambar 26. <i>Activity Diagram Mencetak Laporan Barang Keluar</i> .....	92
Gambar 27. <i>Activity Diagram Logout</i> .....	93
Gambar 28. <i>Sequence Diagram Login</i> .....	94

Gambar 29. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Users</i> .....	95
Gambar 30. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Satuan .....	96
Gambar 31. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kategori .....	97
Gambar 32. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Outlets</i> .....	98
Gambar 33. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Stock</i> Barang .....	99
Gambar 34. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang Rusak.....	100
Gambar 35. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang Masuk.....	101
Gambar 36. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang Keluar.....	102
Gambar 37. <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Retur ke Gudang .....	103
Gambar 38. <i>Sequence Diagram</i> Memesan Barang ke Gudang.....	104
Gambar 39. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Daftar Retur .....	105
Gambar 40. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Daftar Pesanan .....	106
Gambar 41. <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Stock</i> Barang.....	107
Gambar 42. <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pengajuan Retur.....	108
Gambar 43. <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pesanan .....	109
Gambar 44. <i>Sequence Diagram</i> Ganti <i>Password</i> .....	110
Gambar 45. <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Barang Masuk .....	111
Gambar 46. <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Retur .....	112
Gambar 47. <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Barang Rusak .....	113
Gambar 48. <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Barang Keluar .....	114
Gambar 49. <i>Sequence Diagram</i> <i>Logout</i> .....	115
Gambar 50. <i>Class Diagram</i> .....	116
Gambar 51. <i>Menu Structure</i> Admin.....	129
Gambar 52. <i>Menu Structure</i> Barista .....	129
Gambar 53. <i>Menu Structure</i> Manajer Operasional .....	130
Gambar 54. Rancangan <i>Interface</i> <i>Login</i> .....	130
Gambar 55. Rancangan <i>Interface</i> <i>Dashboard</i> Bagian Admin .....	131
Gambar 56. Rancangan <i>Interface</i> Satuan .....	132
Gambar 57. Rancangan <i>Interface</i> Tambah Satuan.....	132
Gambar 58. Rancangan <i>Interface</i> Kategori.....	133


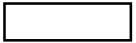
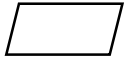
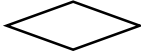



Gambar 59. Rancangan <i>Interface</i> Tambah Kategori.....	133
Gambar 60. Rancangan <i>Interface Users</i> .....	134
Gambar 61. Rancangan <i>Interface</i> Tambah <i>Users</i> .....	134
Gambar 62. Rancangan <i>Interface</i> Barang Rusak .....	135
Gambar 63. Rancangan <i>Interface</i> Tambah Barang Rusak .....	135
Gambar 64. Rancangan <i>Interface</i> <i>Outlets</i> .....	136
Gambar 65. Rancangan <i>Interface</i> Tambah <i>Outlets</i> .....	136
Gambar 66. Rancangan <i>Interface</i> <i>Stock</i> Barang .....	137
Gambar 67. Rancangan <i>Interface</i> Barang Masuk .....	137
Gambar 68. Rancangan <i>Interface</i> <i>Form</i> Barang Baru .....	138
Gambar 69. Rancangan <i>Interface</i> Restock.....	138
Gambar 70. Rancangan <i>Interface</i> <i>Form</i> Restock .....	139
Gambar 71. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Retur .....	139
Gambar 72. Rancangan <i>Interface</i> Barang Keluar .....	140
Gambar 73. Rancangan <i>Interface</i> Pesanan.....	140
Gambar 74. Rancangan <i>Interface</i> Konfirmasi Barang.....	141
Gambar 75. Rancangan <i>Interface</i> Pesanan Barang Diterima.....	141
Gambar 76. Rancangan <i>Interface</i> Pesanan Barang Ditolak .....	142
Gambar 77. Rancangan <i>Interface</i> Barang Retur .....	142
Gambar 78. Rancangan <i>Interface</i> Barang Rusak .....	143
Gambar 79. Rancangan <i>Interface</i> <i>Form</i> Cetak Barang Masuk .....	143
Gambar 80. Rancangan <i>Interface</i> <i>Form</i> Cetak Barang Keluar .....	144
Gambar 81. Rancangan <i>Interface</i> Dashboard Manajer .....	144
Gambar 82. Rancangan <i>Interface</i> Dashboard Barista .....	145
Gambar 83. Rancangan <i>Interface</i> Memesan Barang.....	145

## DAFTAR SIMBOL



### 1. Notasi Tahapan Penelitian

Tabel 1. Notasi Tahapan Penelitian

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Terminal	Digunakan untuk mengawali dan mengakhiri <i>flowchart</i>
2		Proses	Menyatakan sebuah aktivitas atau proses
3		<i>Input</i> / <i>Output</i>	Digunakan untuk mendeskripsikan suatu masukan atau keluaran
4		<i>Decision</i>	Ketentuan proses yang diharapkan berhasil atau tidak berhasil
5		<i>Flow</i>	Menggambarkan arah proses pada <i>flowchart</i> .

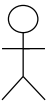
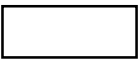
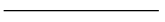
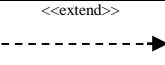
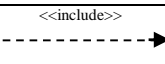
### 2. Notasi metode *Extreme Programming*

Tabel 2. Notasi Metode Extreme Programming

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Tahapan	Berisi tahap-tahapan yang ada dalam metode <i>Waterfall</i> .
2		<i>Flow</i>	Menggambarkan arah alir pada metode <i>Extreme Programming</i> .




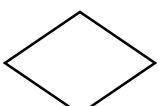
### 3. Notasi *Use Case Diagram*

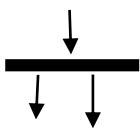
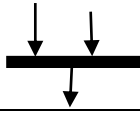


Tabel 3. Notasi *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menjelaskan peran pengguna terhadap interaksi dengan sistem
2.		<i>System</i>	Menjelaskan sistem dengan spesifikasi dan batasan tertentu.
3.		<i>Association</i>	Penghubung antara satu objek dengan objek lain
4.		<i>Extend</i>	Perluasan dari <i>use case</i> target atau fungsi tambahan dari <i>use case</i> utama.
5.		<i>Include</i>	Relasi tambahan atau fungsi tambahan langsung dari salah satu <i>use case</i>

### 4. Notasi *Activity Diagram*

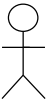
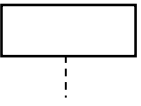
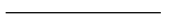
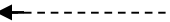



Tabel 4. Notasi *Activity Diagram*

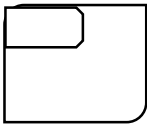
No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Swimlane</i>	Menjelaskan aktivitas yang dilakukan pengguna didalam sistem
2.		<i>Activity</i>	Menjelaskan menjelaskan aktivitas yang dilakukan pengguna di dalam sistem.
3.		<i>State Transition</i>	Arahan terhadap alur suatu aktivitas
4.		<i>Decision</i>	Terjadinya percabangan atau pemecahan kondisi terdapat beberapa pilihan aktivitas.

5.		<i>Fork</i>	Membagi suatu aktivitas yang menjadikan aktivitas tersebut paralel
7.		<i>Join</i>	Penggabungan beberapa aktivitas paralel menjadi satu aktivitas
8.		<i>Start Point</i>	Menandakan awal dari suatu aktivitas
9.		<i>End Point</i>	Menandakan bagian bagian akhir dari aktivitas

## 5. Notasi *Sequence Diagram*

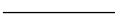
Tabel 5. Notasi *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menjelaskan peran pengguna terhadap interaksi dengan sistem
2.		<i>Object</i>	Entitas tunggal yang mengirim/menerima pesan yang ditempatkan pada bagian atas diagram.
3.		<i>Activation</i>	Menunjukkan tempat pengirim/penerima pesan dari objek satu ke objek lain
4.		<i>Message Return</i>	Menyatakan arah kembali antara objek.
5.		<i>Message</i>	Menyatakan alur aktivitas dengan pengiriman pesan tertentu
6.		<i>Message to Self</i>	Menyatakan hubungan pengiriman pesan objek dengan objek itu sendiri
7.		<i>Lifeline</i>	Mengeksekusi objek saat mengirim/menerima aktivitas

8		<i>Fragment</i>	Urutan direpresentasikan sebagai sebuah kotak, yang disebut fragmen gabungan yang membungkus sebagian interaksi dalam sequence diagram
---	---	-----------------	--

## 6. Notasi *ClassDiagram*

Tabel 6. Notasi *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan			
1.	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Classname</td> </tr> <tr> <td>+ atribut</td> </tr> <tr> <td>+ method</td> </tr> </table>	Classname	+ atribut	+ method	<i>Class</i>	Menjelaskan objek yang memiliki atribut dan operasi/metode yang sama
Classname						
+ atribut						
+ method						
2.		<i>Association</i>	Merupakan penghubung antar satu objek kelas dengan kelas lainnya.			

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	162
Lampiran 2 Formulir Stok Barang .....	166
Lampiran 3 Dokumen Barang Masuk dan Barang Keluar Mille Coffee .....	167
Lampiran 4 Form Masukan Login .....	169
Lampiran 5 Form Masukan Tambah Satuan.....	170
Lampiran 6 Form Masukan Tambah Kategori.....	171
Lampiran 7 Form Masukan Tambah User .....	172
Lampiran 8 Form Masukan Tambah Barang Rusak .....	173
Lampiran 9 Form Masukan Tambah Outlet.....	174
Lampiran 10 Form Masukan Tambah Barang Masuk (Barang Baru) .....	175
Lampiran 11 Form Masukan Tambah Barang Masuk (Restock).....	176
Lampiran 12 Form Masukan Tambah Pesanan.....	177
Lampiran 13 Form Masukan Retur .....	178
Lampiran 14 Form Masukan Ganti Password.....	179
Lampiran 15 Form Masukan Cetak Barang Masuk .....	180
Lampiran 16 Form Masukan Cetak Barang Keluar .....	181
Lampiran 17 Form Masukan Cetak Barang Rusak.....	182
Lampiran 18 Form Masukan Cetak Retur.....	183
Lampiran 19 Dokumen Keluaran Laporan Barang Masuk .....	184
Lampiran 20 Dokumen Keluaran Laporan Barang Keluar .....	185
Lampiran 21 Dokumen Keluaran Laporan Retur.....	186
Lampiran 22 Dokumen Keluaran Laporan Barang Rusak .....	187