



**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN *INVENTORY* BARANG
GUDANG BERBASIS *WEBSITE* PADA BARIKLIE
COLLECTION MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE***

SKRIPSI

SANTI OKTAFIANI

1810512024

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2022**



**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN *INVENTORY* BARANG
GUDANG BERBASIS *WEBSITE* PADA BARIKLIE
COLLECTION MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE***

SKRIPSI

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

SANTI OKTAFIANI

1810512024

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2022**

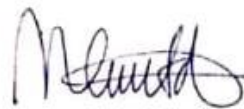
LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Skripsi berikut :

Nama : Santi Oktafiani
NIM : 1810512024
Program Studi : SI – Sistem Informasi
Judul : Sistem Informasi Manajemen Inventory Barang Gudang
Berbasis Website Pada Bariklie Collection Menggunakan
Metode Prototype

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian sidang Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,
Pembimbing 1



(NurHafifah Matondang, S.Kom.,
MM., M.T.I)

Menyetujui,
Pembimbing 2



(Rio Wirawan, S.Kom., MMSI)

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 23 Juni 2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Santi Oktafiani

NIM : 1810512024

Tanggal : 19 Juli 2022

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

Jakarta, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,



(Santi Oktafiani)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Santi Oktafiani
NIM : 1810512024
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

**“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN *INVENTORY* BARANG GUDANG
BERBASIS *WEBSITE* PADA BARIKLIE COLLECTION
MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPE*”**

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 : 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,



(Santi Oktafiani)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Skripsi berikut:

Nama : Santi Oktafiani
NIM : 1810512024
Program Studi : S-1 Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi Manajemen *Inventory* Barang Gudang Berbasis *Website*
Pada Bariklie Collection Menggunakan Metode *Prototype*

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.



(Ati Zaidiah, S.Kom., MTL)

Ketua Penguji



(Andhika Octa Indarso., MMSI.)

Penguji



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

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



(Dr. Ermatita, M.Kom.)

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



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

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 11 Juli 2022



**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN *INVENTORY* BARANG GUDANG
BERBASIS *WEBSITE* PADA BARIKLIE COLLECTION
MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPE***

Santi Oktafiani

ABSTRAK

Usaha perdagangan erat kaitannya dengan proses persediaan barang guna memenuhi permintaan pesanan pelanggan yang tidak bisa diprediksi. Bariklie Collection merupakan usaha dagang yang memproduksi barang sendiri kemudian dijual kepada para *reseller*. Akan tetapi pencatatan *inventory* barang pada Bariklie Collection dilakukan secara manual yaitu ditulis ke dalam buku. Masalah yang dihadapi adalah kesalahan pegawai dalam pencatatan data, adanya perbedaan jumlah stok di buku dengan barang fisik di gudang, selain itu bagian penjualan tidak mengetahui stok barang yang tersedia mengakibatkan pelanggan harus menunggu lama untuk melakukan pemesanan. Berdasarkan masalah yang dihadapi Bariklie Collection, maka diperlukan sistem yang dapat mengolah data *inventory* barang. Metode analisis dilakukan dengan metode PIECES dan metode pengembangan sistem dengan metode *Prototype*. Pembuatan sistem ini dibangun berbasis *website* dengan penggunaan PHP sebagai bahasa pemrograman, basis data MySQL dan *framework* Codeigniter. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi manajemen *inventory* barang yang mempermudah dan mempercepat Bariklie Collection dalam mengelola data *inventory* dengan menghasilkan fitur permintaan produksi barang, barang masuk, barang keluar, hasil penjualan dan proses pelaporan.

Kata Kunci : Sistem *Inventory*, Barang Gudang, *Prototype*

**WEBSITE-BASED INVENTORY MANAGEMENT INFORMATION
SYSTEM ON BARIKLIE COLLECTION USING PROTOTYPE METHOD**

Santi Oktafiani

ABSTRACT

Trading business is closely related to the process of supplying goods to meet the unpredictable demand for customer orders. Bariklie Collection is a trading business that produces its own goods and then sells it to resellers. However, the recording of the inventory of goods in the Bariklie Collection is done manually, which is written into a book. The problems faced were employee errors in recording data, the difference in the amount of stock in the book with physical goods in the warehouse, besides that the sales department did not know the available stock, resulting in customers having to wait a long time to place an order. Based on the problems faced by Bariklie Collection, a system that can process inventory data is needed. The analysis method is carried out by the PIECES method and the system development method by the Prototype method. Making this system is built based on the website using PHP as a programming language, MySQL database and codeigniter framework. This research produces an inventory management information system that makes it easier and faster for Bariklie Collection to manage inventory data by generating demand features for goods production, incoming goods, outgoing goods, sales results and reporting processes.

Keywords: *Inventory System, Warehouse Goods, Prototype*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **Sistem Informasi Manajemen *Inventory* Barang Gudang Berbasis *Website* Pada Bariklie Collection Menggunakan Metode *Prototype*** 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. Ibu Erly Krisnanik, S. Kom, MM. sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
4. Ibu Nurhafifah Matondang, S.Kom., M.M., M.T.I selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantu memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI 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. Pemilik Bariklie Collection yang telah bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian 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, 23 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Luaran Yang Diharapkan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen	6
2.1.1 Sistem.....	6
2.1.2 Informasi	6
2.1.3 Sistem Informasi Manajemen.....	7
2.2 Konsep Dasar Persediaan (<i>Inventory</i>)	10
2.2.1 Persediaan (<i>Inventory</i>).....	10
2.2.2 Fungsi dan Jenis Persediaan (<i>Inventory</i>).....	10
2.3 Konsep Dasar Basis Data	12
2.3.1 Basis Data.....	12
2.3.2 <i>Database Management System</i> (DBMS).....	12

2.3.3 MySQL.....	12
2.3.4 XAMPP	13
2.4 Konsep Dasar <i>Website</i>	13
2.4.1 <i>Website</i>	13
2.4.2 HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	14
2.4.3 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	14
2.4.4 PHP (<i>PHP : Hypertext Preprocessor</i>)	14
2.4.5 <i>Framework CodeIgniter</i>	15
2.5 Konsep Dasar UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	16
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	16
2.5.3 <i>Sequence Diagram</i>	17
2.5.4 <i>Class Diagram</i>	17
2.6 Metode Analisis Data PIECES.....	17
2.7 Metode Pengembangan Sistem <i>Prototype</i>	18
2.8 Metode Pengujian <i>Black Box</i>	20
2.9 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Alur Penelitian.....	24
3.2 Uraian Penelitian	25
3.2.1 Pengumpulan Data	25
3.2.2 Analisis Masalah dan Kebutuhan.....	25
3.2.3 Pemodelan Sistem	25
3.2.4 Perancangan <i>Prototype</i>	26
3.2.5 Evaluasi <i>Prototype</i>	26
3.2.6 Pembuatan Kode Sistem.....	26
3.2.7 Pengujian Sistem	26
3.2.8 Evaluasi Sistem	26
3.2.9 Implementasi	27
3.2.10 Dokumentasi.....	27
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.4 Alat Bantu Penelitian	27
3.5 Jadwal Kegiatan Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29

4.1 Profil Bariklie Collection	29
4.2 Analisis Sistem Berjalan	30
4.2.1 Prosedur Sistem Berjalan	30
4.2.2 Analisis Dokumen	31
4.2.3 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	32
4.2.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	33
4.2.5 Analisis Metode PIECES	34
4.2.6 Analisis Masalah Pokok	36
4.2.7 Solusi Pemecahan Masalah	36
4.2.8 Analisis Kebutuhan Sistem	37
4.3 Rancangan Sistem Usulan	41
4.3.1 Deskripsi Aktor Sistem Usulan	41
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	42
4.3.3 <i>Use Case</i> Deskripsi	43
4.3.4 <i>Activity Diagram</i>	71
4.3.5 <i>Sequence Diagram</i>	90
4.3.6 <i>Class Diagram</i>	106
4.3.8 Rancangan Kamus Data	109
4.3.9 Rancangan Kode	112
4.3.10 Rancangan Struktur Menu.....	114
4.3.11 Rancangan <i>Interface</i>	115
4.3.12 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	131
4.3.13 Implementasi Sistem	137
BAB V PENUTUP.....	151
5.1 Kesimpulan.....	151
5.2 Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN.....	156
RIWAYAT HIDUP.....	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Metode <i>Prototype</i>	19
Gambar 2 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3 Struktur Organisasi Bariklie Collection	29
Gambar 4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	33
Gambar 5 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	42
Gambar 6 <i>Activity Diagram Login</i>	71
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Jenis Barang.....	72
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Melihat Stok Barang	73
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang.....	74
Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pesanan Produksi.....	75
Gambar 11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pemesanan Produksi	76
Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pengiriman Barang	77
Gambar 13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Detail Penjualan.....	78
Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang Masuk.....	79
Gambar 15 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pelanggan	80
Gambar 16 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Penjualan	81
Gambar 17 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengiriman.....	82
Gambar 18 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Akun	83
Gambar 19 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengguna	84
Gambar 20 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Produksi Barang.....	85
Gambar 21 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Barang Masuk	86
Gambar 22 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Barang Keluar	87
Gambar 23 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan.....	88
Gambar 24 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan	89
Gambar 25 <i>Activity Diagram Logout</i>	89
Gambar 26 <i>Sequence Diagram Login</i>	90
Gambar 27 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Jenis Barang.....	91
Gambar 28 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang.....	92
Gambar 29 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pemesanan Produksi	93
Gambar 30 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Barang Masuk.....	94
Gambar 31 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pengiriman Barang	95

Gambar 32 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pesanan Produksi.....	96
Gambar 33 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pelanggan.....	97
Gambar 34 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Stok Barang	98
Gambar 35 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Penjualan	98
Gambar 36 <i>Sequence Diagram</i> Detail Penjualan.....	99
Gambar 37 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pengiriman.....	100
Gambar 38 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Akun	101
Gambar 39 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pengguna	102
Gambar 40 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Produksi Barang.....	103
Gambar 41 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Barang Masuk	103
Gambar 42 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Barang Keluar	104
Gambar 43 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Notifikasi	104
Gambar 44 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan.....	105
Gambar 45 <i>Sequence Diagram Logout</i>	105
Gambar 46 <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	106
Gambar 47 Struktur Menu Bagian Produksi	114
Gambar 48 Struktur Menu Bagian Gudang	114
Gambar 49 Struktur Menu Bagian Penjualan	115
Gambar 50 Struktur Menu Pemilik	115
Gambar 51 Rancangan <i>Interface Login</i>	115
Gambar 52 Rancangan <i>Interface Dashboard</i> Bagian Produksi	116
Gambar 53 Rancangan <i>Interface</i> Data Jenis Barang.....	116
Gambar 54 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Jenis Barang	117
Gambar 55 Rancangan <i>Interface</i> Konfirmasi Pesanan Produksi	117
Gambar 56 Rancangan <i>Interface Dashboard</i> Bagian Gudang.....	118
Gambar 57 Rancangan <i>Interface</i> Data Barang.....	118
Gambar 58 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Barang	119
Gambar 59 Rancangan <i>Interface</i> Barang Masuk	119
Gambar 60 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Barang Masuk	120
Gambar 61 Rancangan <i>Interface</i> Pemesanan Produksi	120
Gambar 62 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Pemesanan Produksi	121
Gambar 63 Rancangan <i>Interface</i> Ubah Status Pengiriman Barang	121

Gambar 64 Rancangan <i>Interface Dashboard</i> Bagian Penjualan	122
Gambar 65 Rancangan <i>Interface</i> Data Pelanggan	122
Gambar 66 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Pelanggan	123
Gambar 67 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Penjualan.....	123
Gambar 68 Rancangan <i>Interface</i> Detail Penjualan	124
Gambar 69 Rancangan <i>Interface</i> Stok Barang.....	124
Gambar 70 Rancangan <i>Interface</i> Data Pengiriman Barang	125
Gambar 71 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Pengiriman Barang.....	125
Gambar 72 Rancangan <i>Interface Dashboard</i> Pemilik	126
Gambar 73 Rancangan <i>Interface</i> Data Pengguna	126
Gambar 74 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Data Pengguna	127
Gambar 75 Rancangan <i>Interface</i> Laporan Produksi Barang.....	127
Gambar 76 Rancangan <i>Interface</i> Laporan Barang Masuk.....	128
Gambar 77 Rancangan <i>Interface</i> Laporan Barang Keluar.....	128
Gambar 78 Rancangan <i>Interface</i> Laporan Penjualan.....	129
Gambar 79 Rancangan <i>Interface</i> Akun Profil.....	129
Gambar 80 Rancangan <i>Interface</i> Edit Akun	130
Gambar 81 Rancangan <i>Interface</i> Ubah <i>Password</i>	130
Gambar 82 Rancangan <i>Interface Logout</i>	131
Gambar 83 Tampilan <i>Interface Login</i>	138
Gambar 84 Tampilan <i>Interface Dashboard</i> Bagian Produksi.....	138
Gambar 85 Tampilan <i>Interface</i> Jenis Barang.....	139
Gambar 86 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Jenis Barang	139
Gambar 87 Tampilan <i>Interface</i> Pesanan Produksi.....	139
Gambar 88 Tampilan <i>Interface Dashboard</i> Bagian Gudang	140
Gambar 89 Tampilan <i>Interface</i> Barang Masuk.....	140
Gambar 90 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Barang Masuk.....	140
Gambar 91 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Data Barang	141
Gambar 92 Tampilan <i>Interface</i> Data Barang	141
Gambar 93 Tampilan <i>Interface</i> Permintaan Produksi Barang	142
Gambar 94 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Pemesanan Produksi.....	142
Gambar 95 Tampilan <i>Interface</i> Permintaan Pengiriman Barang.....	143

Gambar 96 Tampilan <i>Interface Dashboard</i> Bagian Penjualan	143
Gambar 97 Tampilan <i>Interface</i> Data Pelanggan	144
Gambar 98 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Data Pelanggan.....	144
Gambar 99 Tampilan <i>Interface</i> Stok Barang	144
Gambar 100 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Penjualan	145
Gambar 101 Tampilan <i>Interface</i> Detail Penjualan.....	145
Gambar 102 Tampilan <i>Interface</i> Lihat Detail Penjualan	145
Gambar 103 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Pengiriman Barang	146
Gambar 104 Tampilan <i>Interface</i> Data Pengiriman barang	146
Gambar 105 Tampilan <i>Interface Dashboard</i> Pemilik.....	147
Gambar 106 Tampilan <i>Interface</i> Data Pengguna.....	147
Gambar 107 Tampilan <i>Interface</i> Tambah Data Pengguna.....	148
Gambar 108 Tampilan <i>Interface Filter</i> Laporan Produksi Barang.....	148
Gambar 109 Tampilan <i>Interface Filter</i> Laporan Barang Masuk	148
Gambar 110 Tampilan <i>Interface Filter</i> Laporan Barang Keluar	149
Gambar 111 Tampilan <i>Interface Filter</i> Laporan Penjualan.....	149
Gambar 112 Tampilan <i>Interface</i> Akun Profil	149
Gambar 113 Tampilan <i>Interface</i> Edit Profil	150
Gambar 114 Tampilan <i>Interface</i> Ubah <i>Password</i>	150

DAFTAR TABEL

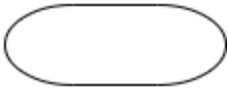

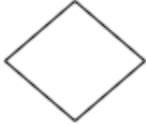


Tabel 1 Simbol <i>Flowchart</i>	xvii
Tabel 2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	xviii
Tabel 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	xix
Tabel 4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	xx
Tabel 5 Simbol <i>Class Diagram</i>	xxi
Tabel 6 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 7 Jadwal Kegiatan Penelitian	28
Tabel 8 Analisis Dokumen.....	32
Tabel 9 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	32
Tabel 10 Analisis Masalah PIECES.....	34
Tabel 11 Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	41
Tabel 12 <i>Use Case</i> Deskripsi <i>Login</i>	43
Tabel 13 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Jenis Barang	44
Tabel 14 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Barang	46
Tabel 15 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Pemesanan Produksi.....	48
Tabel 16 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Barang Masuk.....	50
Tabel 17 <i>Use Case</i> Deskripsi Konfirmasi Pengiriman Barang.....	52
Tabel 18 <i>Use Case</i> Deskripsi Konfirmasi Pesanan Produksi	53
Tabel 19 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Pelanggan	55
Tabel 20 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Stok Barang.....	57
Tabel 21 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Penjualan	57
Tabel 22 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Detail Penjualan	59
Tabel 23 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Pengiriman Barang.....	60
Tabel 24 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Akun	61
Tabel 25 <i>Use Case</i> Deskripsi Mengelola Pengguna	63
Tabel 26 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Notifikasi.....	65
Tabel 27 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Laporan Produksi Barang	66
Tabel 28 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Laporan Barang Masuk	67
Tabel 29 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Laporan Barang Keluar.....	68
Tabel 30 <i>Use Case</i> Deskripsi Melihat Laporan Penjualan.....	69
Tabel 31 <i>Use Case</i> Deskripsi <i>Logout</i>	70

Tabel 32 Rancangan Dokumen Masukan Sistem Usulan	107
Tabel 33 Rancangan Dokumen Keluaran Sistem Usulan	108
Tabel 34 Rancangan Tabel <i>User</i>	109
Tabel 35 Rancangan Tabel Jenis Barang	109
Tabel 36 Rancangan Tabel Pelanggan	109
Tabel 37 Rancangan Tabel Barang	110
Tabel 38 Rancangan Tabel Barang Masuk	110
Tabel 39 Rancangan Tabel Pesan Produksi	110
Tabel 40 Rancangan Tabel Permintaan Barang	111
Tabel 41 Rancangan Tabel Penjualan	111
Tabel 42 Rancangan Tabel Detail Penjualan	112
Tabel 43 Rancangan Kode id_user	112
Tabel 44 Rancangan Kode id_jenis.....	112
Tabel 45 Rancangan Kode id_pelanggan.....	113
Tabel 46 Rancangan Kode id_barang	113
Tabel 47 Rancangan Kode id_masuk.....	113
Tabel 48 Rancangan id_pesanan.....	113
Tabel 49 Rancangan Kode id_permintaan	114
Tabel 50 Rancangan Kode kode_penjualan.....	114
Tabel 51 Pengujian <i>Black Box</i> Seluruh Aktor.....	131
Tabel 52 Pengujian <i>Black Box</i> Aktor Bagian Produksi	132
Tabel 53 Pengujian <i>Black Box</i> Aktor Bagian Gudang	133
Tabel 54 Pengujian <i>Black Box</i> Aktor Bagian Penjualan.....	135
Tabel 55 Pengujian <i>Black Box</i> Aktor Pemilik.....	136

DAFTAR SIMBOL

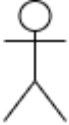


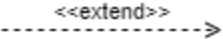
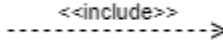
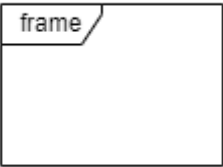
1. Simbol *Flowchart*

Tabel 1 Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Terminator</i>	Mengawali dan mengakhiri suatu aktivitas program.
2.		<i>Process</i>	Suatu aktivitas atau proses yang dilakukan untuk pengolahan data.
3.		<i>Decision</i>	Kondisi tertentu yang akan menghasilkan perbandingan atau pilihan ya/tidak.
4.		<i>Input/Output</i>	Keluaran yang dihasilkan dari suatu aktivitas atau proses.
5.		<i>Flow</i>	Jalannya arus suatu program.




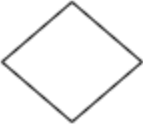
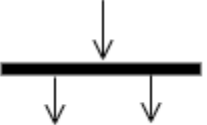
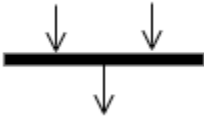


2. Simbol *Use Case Diagram*

Tabel 2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menjelaskan peran pengguna terhadap interaksi dengan sistem.
2.		<i>Use Case</i>	Keseluruhan aksi di dalam sistem yang terhubung dengan aktor.
3.		<i>Association</i>	Penghubung antara satu objek dengan objek lainnya.
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 yang memiliki hubungan langsung dari salah satu <i>use case</i> .
5.		<i>System</i>	Menjelaskan sistem dengan spesifikasi batasan tertentu.


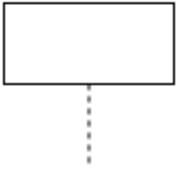





3. Simbol Activity Diagram

Tabel 3 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Swimlane</i>	Pemisah antar baris dan kolom untuk membagi tanggung jawab objek terhadap aktivitas.
2.		<i>Activity</i>	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 yang terdapat beberapa pilihan aktivitas.
5.		<i>Fork</i>	Membagi suatu aktivitas yang menjadikan aktivitas tersebut paralel.
6.		<i>Join</i>	Penggabungan beberapa aktivitas paralel menjadi satu aktivitas.
7.		<i>Start Point</i>	Menandakan awal dari tindakan suatu aktivitas.
8.		<i>End Point</i>	Menandakan bagian akhir dari suatu aktivitas.

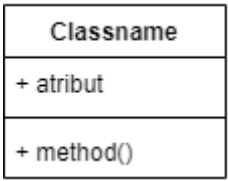

4. Simbol *Sequence Diagram*

Tabel 4 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Berupa orang, atau proses yang berpartisipasi langsung dengan sistem.
2.		<i>Object</i>	Entitas tunggal yang mengirim/menerima pesan yang ditempatkan pada bagian atas diagram.
3.		<i>Activation</i>	Menunjukkan tempat pengiriman/penerima pesan dari objek satu ke objek lainnya.
4.		<i>Lifeline</i>	Mengeksekusi objek saat mengirim/menerima aktivitas.
5.		<i>Message to Self</i>	Menggambarkan hubungan objek itu sendiri dengan menerima pesan dari suatu aktivitas.
6.		<i>Message Return</i>	Menyatakan arah kembali antara objek.
7.		<i>Message</i>	Menyatakan arah alur aktivitas dengan mengirimkan pesan tertentu.

5. Simbol *Class Diagram*

Tabel 5 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Menjelaskan objek yang memiliki atribut dan operasi/metode yang sama.
2.		<i>Association</i>	Merupakan penghubung antar satu objek kelas dengan kelas lainnya.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Catatan Barang Masuk.....	156
Lampiran 2 Catatan Penjualan Barang.....	157
Lampiran 3 Dokumen Masukan <i>Form Login</i>	158
Lampiran 4 Dokumen Masukan Tambah Satuan Barang	158
Lampiran 5 Dokumen Masukan Tambah Data Barang.....	158
Lampiran 6 Dokumen Masukan Tambah Barang Masuk	159
Lampiran 7 Dokumen Masukan Tambah Pesanan Produksi	159
Lampiran 8 Dokumen Masukan Tambah Pelanggan	159
Lampiran 9 Dokumen Masukan Tambah Penjualan	160
Lampiran 10 Dokumen Masukan Tambah Pengiriman Barang.....	160
Lampiran 11 Dokumen Masukan Tambah Pengguna	161
Lampiran 12 Dokumen Keluaran Laporan Barang Jadi	161
Lampiran 13 Dokumen Keluaran Laporan Produksi Barang.....	161
Lampiran 14 Dokumen Keluaran Laporan Barang Masuk	162
Lampiran 15 Dokumen Keluaran Laporan Barang Keluar	162
Lampiran 16 Dokumen Keluaran Laporan Hasil Penjualan	162