

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis Dan Pengembangan Sistem	5
1.7 Kerangka Berfikir.....	5
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Perancangan	8
2.1.1 Rancang.....	8
2.1.2 Perancangan Sistem.....	8
2.2 Aplikasi	8
2.2.1 Aplikasi	8
2.2.2 Aplikasi Web.....	9
2.2.3 Aplikasi Mobile.....	9
2.3 Pengenalan Sistem Operasi Android	9

2.3.1 Pengertian Android	9
2.3.2 Versi Android.....	10
2.4 Sistem Berbasis Web.....	12
2.4.1 Web.....	12
2.4.2 World Wide Web (WWW).....	12
2.4.3 Internet	12
2.5 Monitoring	12
2.6 Pengendalian Persediaan	13
2.6.1 Pengertian Pengendalian	13
2.6.2 Persediaan (<i>inventory</i>).....	13
2.6.3 Tujuan Pengendalian Persediaan	13
2.7 Analisis <i>PIECES</i>	14
2.8 Metode Pembuatan Perangkat Lunak	15
2.8.1 Metode eXtreme Programming (XP).....	15
2.9 Flowchart	17
2.10 Metode Pengujian.....	17
2.11 Metode Perancangan Sistem.....	17
2.11.1 Unified Modelling Language (UML)	17
2.11.2 Macam-Macam Diagram <i>UML</i>	18
2.12 Metode Perancangan Sistem.....	19
2.12.1 HTML (Hyper Text Markup Language).....	19
2.12.2 PHP (Hypertext Preprocessor).....	19
2.12.3 MySQL	19
2.12.4 CSS (Cascading Style Sheet).....	19
2.12.5 XAMPP	20
2.12.6 Java	20
BAB 3 METODE PENELITIAN	21
3.1 Sejarah Singkat PT. Prima Indo Grafika.....	21
3.2 Profil Perusahaan.....	21
3.3 Struktur Organisasi.....	22
3.4 Visi Dan Misi	22
3.4.1 Visi.....	22

3.4.2 Misi	22
3.5 Proses Bisnis Yang Berjalan	23
3.5.1 <i>Flowchart</i> Proses Sales Order (Orderan Masuk)	23
3.5.2 <i>Flowchart</i> Proses Pengecekan Barang Di Gudang	24
3.5.3 <i>Flowchart</i> Proses Persediaan Barang Masuk.....	25
3.5.4 <i>Flowchart</i> Proses Pengambilan Barang Ke <i>Supplier</i>	26
3.5.5 <i>Flowchart</i> Proses Pengiriman Barang Ke <i>Customer</i>	27
3.6 Metode Masalah Menggunakan <i>PIECES</i>	28
3.7 Proses Pengembangan Sistem	32
3.8 Masalah Yang Dihadapi	33
3.9 Rencana Solusi Pemecahan Masalah.....	34
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil	35
4.1.1 Use Case Diagram	35
4.1.2 Activity Diagram Usulan.....	37
4.1.3 Class Diagram	44
4.1.4 Sequence Diagram.....	44
4.2 Tahap Testing Dengan Black Box	48
4.2.1 Testing Menu - Sales	48
4.2.2 Testing Menu – Purchasing	49
4.2.3 Testing Menu – Produksi.....	49
4.2.4 Testing Menu – Finance	50
4.2.5 Testing Menu – Aplikasi Kurir.....	50
4.3 Implementasi/ <i>Software Release</i>	51
4.3.1 Tampilan Login	51
4.3.2 Tampilan Home Web	52
4.3.3 Manage User	52
4.3.4 Manage Produk	53
4.3.5 Tampilan Stock	53
4.3.6 Data Customer.....	54
4.3.7 Sales Order.....	54
4.3.8 Purchase Order	55

4.3.9 Produksi	55
4.3.10 Reimburse	56
4.3.11 Home Kurir	56
4.3.12 List Pengambilan Barang PO	57
4.3.13 List Pengantaran Barang SO.....	58
4.3.14 List Reimburse	59
BAB 5 KESIMPULAN.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR REFERENSI	61
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	6
Gambar 2.2 Kerangka Kerja <i>eXtreme Programming</i>	16
Gambar 3.1 Logo PT. Prima Indo Grafika.....	21
Gambar 3-2 Struktur Organisasi PT. Prima Indo Grafika.....	22
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Orderan Masuk.....	23
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Proses Pengecekan Barang Di gudang.....	24
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Proses Persediaan Barang Masuk.....	25
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Proses Pengambilan Barang Ke <i>Supplier</i>	26
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Proses Pengiriman Barang Ke <i>Customer</i>	27
Gambar 3.8 Metode <i>eXtreme Programming</i>	32
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Usulan	35
Gambar 4.2 <i>Activiti Diagram</i> Proses Login	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Membuat SO	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pengecekan Bahan Baku.	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Membuat Purchase Order	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pengambilan Barang.....	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pengantaran Barang	42
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Rembeurse Kurir.....	43
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i>	44
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	44
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Pengecekan Bahan Baku.....	45
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Sales Order.....	45
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Purchase Order.....	46
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Pengambilan, Pengantaran Barang.	47
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Reimburse Kurir.....	47
Gambar 4.16 Tampilan Log In	51
Gambar 4.17 Home Admin.....	52
Gambar 4.18 Manage <i>User</i>	52
Gambar 4.19 Manage Produk.....	53
Gambar 4.20 Tampilan Stock.....	53


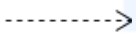
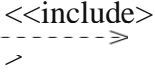
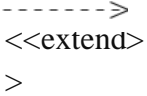





Gambar 4.21 Data Customer.....	54
Gambar 4.22 Sales Order.....	54
Gambar 4.23 Purchase Order.....	55
Gambar 4.24 Produksi.....	55
Gambar 4.25 Reimburse.....	56
Gambar 4.26 Home Kurir.....	56
Gambar 4.27 List Pengambilan Barang PO.....	57
Gambar 4.28 List Pengantaran Barang SO.....	58
Gambar 4.29 List Reimburse.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Identifikasi Analisis <i>PIECES</i>	28
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan.....	33
Tabel 4.1 Black Box Testing Sales.....	48
Tabel 4.2 Black Box Testing Purchasing.....	49
Tabel 4.3 Black Box Testing Produksi.....	49
Tabel 4.4 Black Box Testing Finance.....	50
Tabel 4.5 Black Box Testing Aplikasi Kurir.....	50

DAFTAR SIMBOL

Simbol 1. *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem itu sendiri.
2		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3		Generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		Include	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		Extend	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
6		Association	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
7		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		Note	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi






Simbol 2. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Association</i>	Hubungan antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
7		<i>Agregasi /aggregation</i>	Hubungan antar kelas dengan makna semuabagian (<i>whole part</i>)


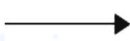

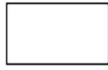






Simbol 3. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Simbol 4. *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2		<i>LifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
4		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
5		<i>Pesan Tipe Return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan susatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

Simbol 5. Bagan Pada Flowchart

BAGAN	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Awal atau akhir program
	FLOW	Arah aliran program
	PREPARATION	inisialisasi/pemberian nilai awal
	PROCES	Proses/pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	input/output data
	SUB PROGRAM	sub program
	DECISION	Seleksi atau kondisi
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart pada halaman yang sama
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart pada halaman yang berbeda
	COMMENT	Tempat komentar tentang suatu proses