

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR Tabel.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identikasi Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
1.7. Kerangka Berpikir	4
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Definisi Sistem Informasi.....	8
2.2. Perancangan Sistem.....	8
2.3. Metode <i>Agile</i>	9
2.3.1. <i>Extreme Programming</i>	10

2.4.	Pengertian Alat Tulis Kantor.....	11
2.5.	<i>PIECES</i>	11
2.7.	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	15
2.7.1.	<i>Use Case</i>	15
2.7.2.	<i>Activity Diagram</i>	16
2.7.3.	<i>Class Diagram</i>	17
2.7.4.	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.8.	<i>MySQL</i>	18
2.9.	<i>PHP</i>	18
2.10.	<i>WEB</i>	19
2.11.	<i>Black Box Testing</i>	19
	BAB III.....	20
3.1.	Rencana Penelitian.....	20
3.2.	Objek Penelitian.....	21
3.2.1.	Gambaran Umum Perusahaan.....	21
3.2.2.	Lokasi.....	22
3.2.3.	Visi dan Misi.....	22
3.2.4.	Logo Perusahaan.....	23
3.2.5.	Struktur Perusahaan.....	23
3.3.	Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan.....	25
3.4.	Analisis Masalah Menggunakan Metode <i>PICES</i>	29
3.5.	Analisis Kebutuhan Sistem (Fungsional & Non Fungsional).....	30
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7.	Rancangan Wawancara.....	37
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1.	Metode Pengembangan Sistem <i>Extreme Programming</i>	39
4.2.	Proses Bisnis Yang Diusulkan.....	40

4.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	40
4.2.2.	<i>Activity Diagram Request ATK</i>	41
4.2.3.	<i>Activity Diagram Approved Request Barang</i>	43
4.2.4.	<i>Activity Diagram Cetak Bukti Permintaan Dan Pengeluaran Barang</i>	45
4.2.5.	<i>Activity Diagram Cetak Data Pengeluaran ATK</i>	47
4.2.6.	<i>Activity Diagram Melihat Data Stok ATK</i>	49
4.2.7.	<i>Activity Diagram Mengelola Data User</i>	50
4.2.8.	<i>Activity Diagram Data Request Procurement</i>	52
4.2.9.	<i>Activity Diagram Tamabah Data Stok ATK</i>	53
4.2.10.	<i>Activity Diagram Update Data Stok ATK</i>	54
4.2.11.	<i>Class Diagram</i>	55
4.2.12.	<i>Sequence Diagram</i>	56
4.2.13.	<i>User Interface</i>	57
4.2.14.	Membuat Database MySQL.....	74
4.3.	<i>Testing</i>	75
4.3.1.	<i>Black Box Testing</i>	75
	BAB V Kesimpulan dan Saran.....	81
5.1.	Kesimpulan.....	81
5.2.	Saran.....	81
	DAFTAR PUSTAKA.....	82
	DAFTAR LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir	4
Gambar 2 Logo Perusahaan	23
Gambar 3 Struktur Organisasi	23
Gambar 4 Monitoring Stok Data ATK	25
Gambar 5 Request Form ATK.....	26
Gambar 6 Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan	28
Gambar 7 Use Case Diagram.....	40
Gambar 8 Activity Diagram Request ATK	41
Gambar 9 Activity Diagram Approved Request Barang	43
Gambar 10 Activity Diagram Cetak Bukti Permintaan	45
Gambar 11 Activity Diagram Cetak	47
Gambar 12 Activity Diagram Melihat Data Stok ATK.....	49
Gambar 13 Activity Diagram Mengelola Data User	50
Gambar 14 Activity Diagram Data Request Procurement.....	52
Gambar 15 Activity Diagram Tamabah Data Stok ATK.....	53
Gambar 16 Activity Diagram Update Data Stok ATK.....	54
Gambar 17 Class Diagram	55
Gambar 18 Sequence Diagram	56
Gambar 19 Halaman Login.....	57
Gambar 20 Halaman Dashboard Admin.....	58
Gambar 21 Halaman Data User Admin	59
Gambar 22 Halaman Tambah Data User	60
Gambar 23 Halaman Edit Data User Admin	61
Gambar 24 Halaman Data Request ATK Admin	62
Gambar 25 Halaman Data Stok ATK Admin.....	63
Gambar 26 Halaman Tambah Data Stok ATK Admin.....	64
Gambar 27 Halaman Update Data Stok ATK Admin	65
Gambar 28 Halaman Dashboard Procurement	66
Gambar 29 Halaman Data Request ATK.....	66
Gambar 30 Halaman Form Request ATK Dan Data Permintaan Hari Ini Procurement	67
Gambar 31 Halaman Detail Permintaan Procurement.....	68




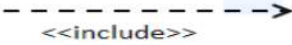
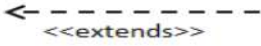
Gambar 32 Halaman Data Stok ATK Procurement.....	69
Gambar 33 Halaman Tata Tertib Permintaan ATK Procurement	69
Gambar 34 Halaman Cetak Bukti Pengeluaran Permintaan Barang Procurement	70
Gambar 35 Halaman Dashboard General Service	71
Gambar 36 Halaman Data Permintaan ATK General Service.....	71
Gambar 37 Halaman Konfirmasi Permintaan General Service	72
Gambar 38 Halaman Data Pengeluaran ATK General Service	73
Gambar 39 Halaman Data Stok ATK General Service	74
Gambar 40 Database PHP My Admin.....	75

DAFTAR Tabel

Table 1 Use Case	16
Table 2 Activity Diagram	17
Table 3 Recana Penelitian.....	20
Table 4 Analisis Masalah.....	29
Table 5 Analisi Kebutuhan Fungsional Admin	31
Table 6 Analisis Kebutuhan Fungsional Procurement.....	31
Table 7 Analisis Kebutuhan General Service	32
Table 8 Studi Literatur	35
Table 9 Black Box Testing	75






DAFTAR SIMBOL

Simbol 1 Daftar Simbol

Simbol	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja
	<i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i>
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat

(Sumber : (Destriana et al., 2020))

Simbol 2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas
	<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	<i>Decision Points</i> , menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa

(Sumber : (Destriana et al., 2020))