

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Kerangka Berfikir	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 Perancangan Sistem	12
2.3 Sistem Informasi.....	13
2.3.1 Pengertian Sistem.....	13
2.3.2 Pengertian Informasi	13
2.3.3 Sistem Informasi	13
2.4 Sistem Informasi Manajemen.....	14
2.5 Persediaan/Inventori	14

2.6	Metode Persediaan Penilaian	16
2.7	Teknik Pengumpulan Data.....	16
2.8	Desain dan Perancangan Sistem Informasi	17
2.8.1	UML (Unified Modelling Language).....	17
2.9	Aplikasi Berbasis Website	19
2.9.1	Pengertian Website.....	19
2.9.2	Pengertian Berbasis Website.....	20
2.9.3	Web Server	20
2.9.4	HTTP dan HTTPS.....	21
2.9.5	URL	22
2.9.6	WWW.....	22
2.9.7	TCP/IP	22
2.10	HTML	23
2.11	CSS	23
2.12	PHP	24
2.13	MYSQL.....	24
2.14	Metode Analisis Pieces	24
2.15	Teori Pengembangan Sistem.....	25
2.15.1	Metode Prototype	25
2.16	Black Box Testing	28
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Rencana Penelitian.....	31
3.2	Obyek Penelitian.....	31
3.2.1	Lokasi Penelitian	31
3.2.2	Waktu Penelitian	32
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4	Analisis Masalah.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Hasil Penelitian dan analisis.....	33
4.2	Proses Bisnis Berjalan.....	34
4.3	Proses Bisnis Usulan.....	35
4.4	Sistem Usulan.....	36

4.5	Penerapan Metode Average	36
4.6	Rancangan Sistem Usulan.....	37
4.6.2	Activity Diagram.....	39
4.6.3	Sequence Diagram.....	45
4.6.4	Class Diagram	49
4.6.5	Component Diagram	50
4.6.6	Deployment Diagram	50
4.6.7	State Diagram.....	51
4.7	Perancangan Database	52
4.7.1	Rancangan Tabel Database.....	52
4.8	Desain Tampilan.....	57
4.9	Pengembangan.....	62
4.10	Implementasi	64
4.11	Testing.....	68
BAB V	PENUTUP	70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol Usecase Diagram.....	16
Tabel 2. Simbol Activity Diagram.....	17
Tabel 3. Simbol Squerence Diagram	19
Tabel 4. Simbol Class Digram.....	20
Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 Rencana Penelitian	31
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Pieces	33
Tabel 4. 2 Proses Bisnis Berjalan	34
Tabel 4. 3 Penerapan Metode Average	37
Tabel 4. 4 Daftar Aktor	38
Tabel 4. 5 Atribut Tabel User.....	52
Tabel 4. 6 Atribut Tabel Produk.....	52
Tabel 4. 7 Atribut Tabel Kategori.....	53
Tabel 4. 8 Atribut Tabel Supplier	53
Tabel 4. 9 Atribut Tabel Member	53
Tabel 4. 10 Atribut Tabel Member	54
Tabel 4. 11 Atribut Tabel PO	54
Tabel 4. 12 Atribut Tabel Level	54
Tabel 4. 13 Atribut Tabel sale	55
Tabel 4. 14 Atribut Tabel POS	55
Tabel 4. 15 Atribut Tabel Payment.....	56
Tabel 4. 16 Atribut Tabel Discond	56
Tabel 4. 17 Atribut Tabel Credit	56
Tabel 4. 18 Atribut Tabel User.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir	5
Gambar 2. 1 Metode Prototype.....	28
Gambar 2. 2 Metode Blackbox.....	30
Gambar 4. 1 Proses Bisnis Berjalan.....	34
Gambar 4. 2 Proses Bisnis Usulan.....	35
Gambar 4. 3 Sistem Usulan.....	36
Gambar 4. 4 Usecase Diagram inventory	37
Gambar 4. 5 Usecase Pengelolaan Akun	38
Gambar 4. 6 Activity Login	39
Gambar 4. 7 Activity Diagram Produk	40
Gambar 4. 8 Activity Diagram Supplier	41
Gambar 4. 9 Activity Diagram Member	42
Gambar 4. 10 Activity Diagram Pembelian / PO	43
Gambar 4. 11 Activity Diagram Penjualan	44
Gambar 4. 12 Squerence Diagram Produk.....	45
Gambar 4. 13 Squerence Diagram Supplier.....	46
Gambar 4. 14 Squerence Diagram PO.....	46
Gambar 4. 15 Squerence Diagram member	47
Gambar 4. 16 Squerence Diagram Penjualan.....	48
Gambar 4. 17 Class Diagram	49
Gambar 4. 18 Component Diagram.....	50
Gambar 4. 19 Deployment Diagram.....	50
Gambar 4. 20 State Diagram	51
Gambar 4. 21 Desain Tampilan login.....	57
Gambar 4. 22 Desain Tampilan Home	57
Gambar 4. 23 Desain Daftar Barang/Supplier/Member	58
Gambar 4. 24 Desain Tambah Produk.....	58
Gambar 4. 25 Desain membuat PO	59
Gambar 4. 26 Konfirmasi Barang Sampai	59
Gambar 4. 27 Desain Penjualan	60
Gambar 4. 28 Laporan Penjualan/Pembelian/Produk.....	60
Gambar 4. 29 Form PO	61
Gambar 4. 30 Struk/invoice.....	61
Gambar 4. 31 Stok Produk/Produk keluar/Masuk.....	62
Gambar 4. 32 Sourcecode Route	62
Gambar 4. 34 Sourcecode View	63
Gambar 4. 33 Sourcecode Model	63
Gambar 4. 35 Login.....	64
Gambar 4. 36 Suplyaer.....	64
Gambar 4. 37 Tambah Produk.....	65
Gambar 4. 38 Buat PO	65
Gambar 4. 39 Daftar Pengeluaran	66
Gambar 4. 40 Tambah Produk.....	66
Gambar 4. 41 Invoice.....	67
Gambar 4. 42 Form PO.....	67
Gambar 4. 43 Laporan Stok barang.....	68

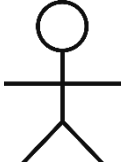



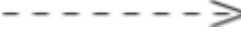

DAFTAR LAMPIRAN





Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	74
Lampiran 2 Produk Toko Abadimas.....	75
Lampiran 3 Form Wawancara.....	77
Lampiran 4 Form kuisisioner.....	81
Lampiran 5 Foto Bukti Observasi dan Wawancara	89
Lampiran 6 Surat Pengantar Penelitian.....	90
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian.....	91
Lampiran 8 Foto Gudang	92
Lampiran 9 Sourcode Aplikasi.....	94

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

Tabel 1. Simbol Usecase Diagram



SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Actor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	Generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
	Include	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
	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
	Association	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.


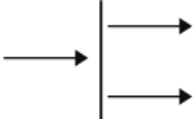


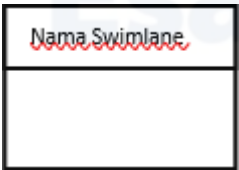
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau Aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
	Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
	Note	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Sumber: Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2016)

2. Activity Diagram

Tabel 2. Simbol Activity Diagram

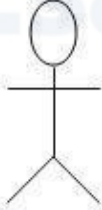



SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Start Point	berfungsi untuk menunjukkan Status awal aktivitas yang dilakukan atau yang sedang terjadi dalam activity diagram
	End Point	Adalah bagian akhir dari suatu aliran kerja pada sebuah activity diagram dan pada sebuah

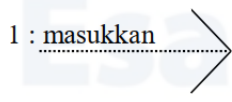
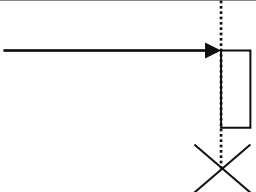
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
		activity diagram bisa terdapat lebih dari satu end point
	Activity	Berfungsi untuk menunjukkan aktivitas yang sedang terjadi dalam activity diagram, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Fork (Percabangan)	Fork berfungsi untuk memecah behaviour menjadi aktivitas yang paralel
	Join (Penggabungan)	Join Berfungsi untuk menggabungkan kembali aktivitas yang parallel
	Decision	Berfungsi untuk menggambarkan pilihan kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi, untuk memastikan bahwa aliran kerja dapat mengalir ke lebih dari satu jalur.
	Swimlanes	Berfungsi Membagi aktivitas-aktivitas pada diagram aktivitas ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok merepresentasikan organisasi yang bertanggung jawab untuk aktivitas tersebut

Sumber: Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2016)

3. Sequence Diagram

Tabel 3. Simbol Squerence Diagram

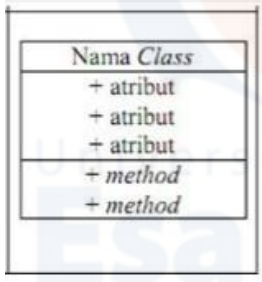

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Actor/Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
	Garis hidup/ <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
	Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
<<create>>	Pesan tipe create	menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
1 : nama_metode()	Pesan tipe call	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
<u>masukkan</u>	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.




SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
		menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri.

Sumber: Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2016)

4. Class Diagram

Tabel 4. Simbol Class Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Class	adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan methodmethod dari sebuah class.
	Asosiasi	merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
		multiplisitas pada sebuah relationship.
	Composition	Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
	Dependency	Kadangkala sebuah class menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
	Aggregation	mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi.

Sumber: Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2016)