

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	15
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	15
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	16
<b>1.3 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	16
<b>1.4 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	17
<b>1.5 Lingkup Tugas Akhir</b> .....	17
<b>1.6 Kerangka Berfikir</b> .....	17
<b>1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir</b> .....	19
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	20
<b>2.1 Sistem</b> .....	20
<b>2.2 Informasi</b> .....	20
<b>2.3 Sistem Informasi</b> .....	21
<b>2.4 Stok / Persediaan (Inventory)</b> .....	21
<b>2.5 Perancangan</b> .....	21
<b>2.6 Teori Pengembangan Sistem</b> .....	22
<b>2.6.1 SDLC (Software Development Life Cycle)</b> .....	22
<b>2.6.2 Metode Waterfall</b> .....	23
<b>2.7 Aplikasi Web</b> .....	23
<b>2.8 XAMPP</b> .....	24
<b>2.9 Balsamiq Mockup 3</b> .....	25
<b>2.10 phpMyAdmin</b> .....	25

2.11	FIFO .....	26
2.12	Literature Review .....	26
<b>BAB 3</b>	<b>METODE.....</b>	<b>28</b>
3.1	Rencana Penelitian .....	28
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
3.2.1	Lokasi Penelitian .....	30
3.2.2	Waktu Penelitian.....	30
3.3	Objek dan Subjek Penelitian.....	31
3.3.1	Objek Penelitian.....	31
3.3.2	Subjek Penelitian.....	31
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	32
3.1.1	Interview .....	32
3.1.2	Telaah Dokumen .....	32
3.1.3	Observasi.....	32
3.5	Metode Analisis Permasalahan .....	32
3.5.1	Analisis PIECES.....	32
3.6	Metode Perancangan Sistem .....	33
3.6.1	Metode SDLC Waterfall.....	33
3.6.2	Usecase Diagram .....	34
3.6.3	Metode FIFO .....	35
3.6.4	Activity Diagram .....	37
3.6.4	Perancangan Interface Program .....	41
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>48</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>

## DAFTAR TABEL

**Tabel 2.1** *Literature Review*

**Tabel 3.1** Analisis *PIECES*

**Tabel 3.2** Data Sirkulasi Barang (Sepatu *Adidas Climacool* Hitam Putih)

**Tabel 3.3** Data Sirkulasi Barang (Sepatu *Adidas Climacool* Navy Putih)

**Tabel 3.4** Data Sirkulasi Barang (Sepatu *Adidas Climacool* Full Hitam)

**Tabel 3.5** Algoritma FIFO *Adidas Climacool* Hitam Putih

**Tabel 3.6** Algoritma FIFO *Adidas Climacool* Navy Putih

**Tabel 3.7** Algoritma FIFO *Adidas Climacool* Full Hitam

**Tabel 3.8** *Activity Diagram Report Inventory*

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 1.1** Kerangka Berfikir

**Gambar 2.1** Model *Waterfall*

**Gambar 3.1** Metode SDLC *Waterfall*

**Gambar 3.2** *Usecase* Sistem *Inventory*

**Gambar 3.3** *Acitivity Diagram* Data Master

**Gambar 3.4** *Activity Diagram* Barang Masuk

**Gambar 3.5** *Activity Diagram* Barang Keluar

**Gambar 3.6** Halaman *Login* Admin

**Gambar 3.7** *Dashboard* Admin

**Gambar 3.8** Halaman Stok Barang Admin



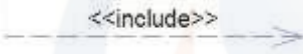

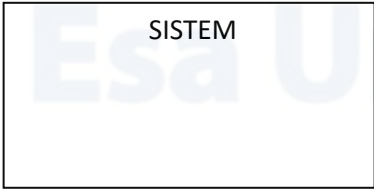
**Gambar 3.9** Halaman Barang Masuk

**Gambar 3.10** Halaman Barang Keluar


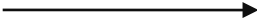
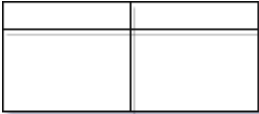



**Gambar 3.11** Halaman *Report Inventory*

## DAFTAR SIMBOL

### a. Usecase Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Menjabarkan individu yang berkolaborasi dengan sistem
2.		<i>Use Case</i>	Menjabarkan fungsionalitas dari suatu pembangunan sistem yang mudah dipahami pengguna
3.		<i>Include</i>	Kegiatan yang harus dilakukan agar sebuah kegiatan dapat terjadi atau dapat dikatakan use case ini adalah bagian dari use case lainnya.
4.		<i>Association</i>	Menghubungkan link antar objek.
5.		<i>System</i>	Menjelaskan lingkup sistem yang dibangun.

## b. Activity Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>State / Activity</i>	Kegiatan yang dilakukan dalam system.
2.		<i>Control Flow</i>	Menghubungkan link antar state / activity.
3.		<i>Swimlane</i>	Menjabarkan pembagian fungsi sesuai aktor ataupun pelakunya.
4.		<i>Start</i>	Mengambarkan awalan dari kegiatan system.
5.		<i>End</i>	Mengambarkan status akhir dari aktivitas system.
6.		<i>Decision</i>	Mengambarkan suatu keputusan atau langkah yang berjalan sesuai kondisi.