

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	IV
KATA PENGANTAR .....	V
ABSTRAK .....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR .....	XI
DAFTAR SIMBOL.....	XII
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Kerangka Penelitian .....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Sistem <i>Inventory</i> .....	7
2.2 Data .....	7
2.3 <i>Database</i> .....	8
2.4 MySQL.....	8
2.5 Website .....	8
2.6 <i>BlackBox Testing</i> .....	8
2.7 Analisis <i>PIECES</i> .....	9
2.8 Barcode.....	9
2.9 PHP.....	9
2.10 UML .....	9
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	10

2.10.2	<i>Class Diagram</i> .....	10
2.10.3	<i>Activity Diagram</i> .....	10
2.11	Waterfall.....	10
2.12	Metode Persediaan Stok Barang.....	11
<b>BAB 3 METODE</b> .....		<b>12</b>
3.1	Analisis <i>PIECES</i> .....	12
3.2	<i>Barcode</i> .....	14
3.3	Obyek Penelitian .....	14
3.4	Gambaran Umum .....	14
3.5	Proses Bisnis.....	14
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	19
3.6.1	Studi Pustaka .....	19
3.6.2	Observasi .....	19
3.6.3	Wawancara .....	19
3.6.4	Penelitian Terdahulu.....	19
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>22</b>
4.1	Analisis Kebutuhan .....	22
4.1.1	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	22
4.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	23
4.1.3	Analisis Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i> .....	25
4.2	Identifikasi Stakeholder.....	25
4.3	Desain Perancangan .....	26
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	26
4.3.2	<i>Activity Diagram</i> .....	27
4.3.3	<i>Class Diagram</i> .....	32
4.4	<i>User Interface</i> .....	33
4.5	Pengkodean ( <i>coding</i> ).....	34
4.5.1	Visual Studio Code.....	34
4.5.2	XAMPP .....	34
4.5.3	Tailwind CSS .....	35
4.5.4	Bahasa Pemrograman .....	35
4.5.5	<i>Database</i> .....	35
4.5.6	Datatables .....	36
4.6	Implementasi .....	36

4.6.1 Halaman <i>Login</i> .....	36
4.6.2 Halaman Utama (Admin) .....	37
4.6.3 Halaman Barang Masuk (Admin).....	37
4.6.4 Halaman Barang Keluar (Admin).....	38
4.6.5 Halaman Data Pengguna (Admin).....	38
4.6.6 Halaman Utama (Pegawai) .....	39
4.6.7 Halaman Barang Masuk (Pegawai) .....	39
4.6.8 Halaman Barang Keluar (Pegawai) .....	40
4.6.9 Halaman Utama (Pemasok) .....	40
4.6.10 Halaman Notifikasi.....	41
4.6.11 Halaman Laporan .....	41
4.7 Pengujian .....	42
4.8 Perawatan .....	50
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>51</b>
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>52</b>
Lampiran 1 .....	55
Lampiran 2 .....	56

## DAFTAR TABEL





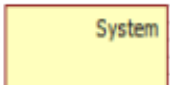
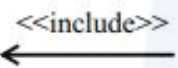
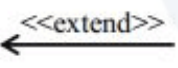
	Halaman
Tabel 0.1 Komponen <i>Use Case Diagram</i> .....	XII
Tabel 0.2 Komponen <i>Activity Diagram</i> .....	XIII
Tabel 0.3 Komponen <i>Class Diagram</i> .....	XIII
Tabel 3.1 Analisa <i>PIECES</i> .....	12
Tabel 3.2 Perbandingan Jurnal .....	19
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Admin .....	23
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional Pegawai .....	23
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Pemasok .....	24
Tabel 4.4 Identifikasi <i>Stakeholder</i> .....	25
Tabel 4.5 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman <i>Login</i> .....	42
Tabel 4.6 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> <i>Side Navigation</i> .....	42
Tabel 4.7 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Data Barang.....	44
Tabel 4.8 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Barang Masuk .....	45
Tabel 4.9 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Barang Keluar .....	45
Tabel 4.10 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Notifikasi.....	46
Tabel 4.11 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Data Pengguna (Admin).....	47
Tabel 4.12 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Barang Laporan.....	48
Tabel 4.13 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Pegawai .....	48
Tabel 4.14 Tabel Pengujian <i>BlackBox</i> Halaman Barang Pemasok.....	50

## DAFTAR GAMBAR



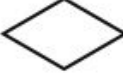
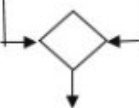



	Halaman
Gambar 0.1 Komponen <i>Flowchart</i> .....	XIV
Gambar 1.1 Kerangka Penelitian .....	5
Gambar 2.1 <i>Waterfall Model</i> .....	11
Gambar 3.1 Proses Pembelian Langsung Sebelum Menerapkan Sistem.....	15
Gambar 3.2 Proses Permintaan Barang Sebelum Menerapkan Sistem.....	16
Gambar 3.3 Proses Pembelian Langsung Setelah Menerapkan Sistem .....	17
Gambar 3.4 Proses Permintaan Barang Setelah Menerapkan Sistem .....	18
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	26
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i> .....	27
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Akun Pengguna .....	28
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data Barang Baru.....	29
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Barang Masuk .....	30
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Barang Keluar .....	31
Gambar 4.7 <i>Class Diagram</i> .....	32
Gambar 4.8 Rencana Desain <i>User Interface</i> Website Toko Akarobe .....	33
Gambar 4.9 <i>XAMPP Control Panel</i> .....	34
Gambar 4.10 <i>Database</i> .....	35
Gambar 4.11 Halaman <i>Login</i> .....	36
Gambar 4.12 Halaman Utama Admin.....	37
Gambar 4.13 Halaman Barang Masuk Admin .....	37
Gambar 4.14 Halaman Barang Keluar Admin .....	38
Gambar 4.15 Halaman Data Pengguna .....	38
Gambar 4.16 Halaman Utama Pegawai .....	39
Gambar 4.17 Halaman Barang Masuk Pegawai .....	39
Gambar 4.18 Halaman Barang Keluar Pegawai .....	40
Gambar 4.19 Halaman Utama Pemasok .....	40
Gambar 4.20 Halaman Notifikasi .....	41
Gambar 4.21 Halaman Laporan .....	41

## DAFTAR SIMBOL








Tabel 0.1 Komponen *Use Case Diagram*








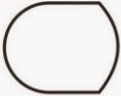





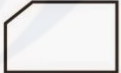


Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Aktor	Mewakili peran dari seseorang yang akan berinteraksi dengan system.
	Use Case	Menggambarkan fungsi dari sistem supaya mudah memahami manfaat dari sistem yang dibangun.
	Asosiasi	Penghubung antara actor dengan usecase.
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi dari suatu aktor untuk berpartisipasi dengan usecase.
	Batasan Sistem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Include	Menunjukkan suatu usecase yang seluruh fungsionalitasnya merupakan fungsi dari usecase lain.
	Extend	Menunjukkan perluasan dari usecase lain apabila kondisi atau syarat sudah terpenuhi.

Tabel 0.2 Komponen *Activity Diagram*

Simbol	Nama Elemen	Keterangan
	Initial State	Awal dimulainya aliran kerja pada suatu activity diagram.
	Activity	Aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan.
	Decision	Menggambarkan suatu kondisi dimana terdapat lebih dari satu pilihan atau kondisi yang dapat dipilih.
	Merge	Berfungsi untuk menggabungkan pilihan yang sudah dipecah oleh decision.
	Transition	Berfungsi sebagai penghubung antar aktivitas.
	Final State	Akhir dari aktivitas pada suatu activity diagram.
	Swimlane	Memisahkan pengguna yang bertanggung jawab dari aktivitas yang terjadi.

Tabel 0.3 Komponen *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
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>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<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
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

	<b>Flow Direction symbol</b> Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		<b>Simbol Manual Input</b> Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	<b>Terminator Symbol</b> Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		<b>Simbol Preparation</b> Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		<b>Simbol Predefine Proses</b> Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		<b>Simbol Display</b> Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	<b>Processing Symbol</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		<b>Simbol disk and On-line Storage</b> Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	<b>Simbol Manual Operation</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer		<b>Simbol magnetik tape Unit</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	<b>Simbol Decision</b> Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		<b>Simbol Punch Card</b> Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	<b>Simbol Input-Output</b> Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		<b>Simbol Dokumen</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Gambar 0.1 Komponen *Flowchart*