

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	4
1.4 Manfaat Tugas Akhir	4
1.5 Lingkup Tugas Akhir	5
1.6 Kerangka Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Studi Literatur	10
2.2 Tinjauan Teori	18
2.2.1 Pengertian Sistem.....	18
2.2.2 Karakteristik Sistem	18
2.2.3 Klasifikasi Sistem	19
2.2.4 Komponen Sistem	20
2.3 Pengertian Informasi	20
2.4 Pengertian Sistem Informasi	24
2.5 Peralatan Pendukung	24
2.6 Pengertian <i>Website</i>	24

2.7	Pengertian PHP	25
2.8	Pengertian <i>Database</i>	25
2.9	Pengertian MySql.....	26
2.10	Pengertian Xampp	26
2.11	Laravel.....	26
2.12	Imagick.....	26
2.13	Draw.io.....	27
2.14	Visual Studio Code.....	27
2.15	Waterfall.....	28
2.16	<i>Min And Max</i>	29
2.17	UML	29
2.18	<i>Usecacase Diagram</i>	30
2.19	<i>Activity Diagram</i>	30
2.20	<i>Class Diagram</i>	30
2.21	Analisis Fishbone	30
2.22	UAT.....	31
2.23	<i>Blackbox Testing</i>	32
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	33
3.2	Profile Perusahaan.....	33
3.3	Langkah – langkah Penelitian	36
3.4	Alat Bantu Penelitian	42
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Pengumpulan Data	43
4.1.1	Profil Perusahaan	43
4.2.	Proses Bisnis yang Berjalan Saat ini	43
4.2.3	Proses Bisnis Baru yang Diusulkan.....	44
4.3	Analisis Sistem	45
4.3.1	Kebutuhan Fungsional	45
4.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	51
4.3	Pengembangan Sistem.....	51
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	51

4.3.2 Activity Diagram.....	52
4.3.3 Database.....	58
4.3.4 Class Diagram.....	59
4.4 Implementasi	60
4.4.1 Tampilan Halaman Admin Warehouse	60
4.4.2 Tampilan Halaman Manager.....	70
4.4.3 Tampilan Halaman Marketing.....	71
4.4.4 Tampilan Halaman Koordinator.....	75
4.4.5 Tampilan Halaman Karyawan.....	80
4.4.6 Tampilan Metode <i>Mix and Max</i>	84
4.5 Pengujian	88
4.5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	88
4.5.2. <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	101
DAFTAR REFERENSI	102
Lampiran A : Hasil Wawancara.....	105
Lampiran B : Hasil Dokumentasi Wawancara.....	108
Lampiran C : Dokumentasi Produk Beberapa Toko.....	109
Lampiran D : Dokumentasi Codingan Program.....	111
Lampiran E : Dokumentasi Black Box Testing	113
Lampiran F : Dokumentasi Hasil Survei.....	122

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Studi Literatur	10
Tabel 3.1 Deskripsi <i>Fishbone</i>	38
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Admin <i>Warehouse</i>	46
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional Manajer	47
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Marketing.....	48
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Koordinator.....	49
Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Karyawan.....	50
Tabel 4.6 Kebutuhan Non-Fungsional	51
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box</i>	88
Tabel 4.8 Data Kuesioner Responden.....	94

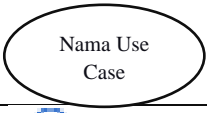





DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	5
Gambar 2.1 <i>Waterfall Method</i>	28
Gambar 3.1 Contoh Produk PT. Kreasi Prima Mandiri.....	34
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	34
Gambar 3.3 <i>Fishbone</i>	37
Gambar 3.3 Metode Perancangan Sistem <i>Waterfall</i>	40
Gambar 4.1 Proses bisnis yang sedang berjalan saat ini.....	44
Gambar 4.2 Metode Perancangan Sistem <i>Waterfall</i>	45
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i>	52
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Admin Warehouse</i>	53
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Marketing</i>	54
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Manager</i>	55
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Koordinator</i>	56
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Karyawan</i>	57
Gambar 4.9 <i>Database Website</i>	58
Gambar 4.10 <i>Class Diagram Website</i>	59
Gambar 4.11 <i>Login Pada Admin Warehouse</i>	60
Gambar 4.12 <i>Profil Admin Warehouse</i>	61
Gambar 4.13 <i>Dashboard Pada Admin</i>	62
Gambar 4.14 <i>Data Manager Pada Admin</i>	63
Gambar 4.15 Data Marketing pada Admin	63
Gambar 4.16 Data Koordinator pada Admin	64
Gambar 4.17 Data Karyawan pada Admin	65
Gambar 4.18 Data Toko pada Admin	65
Gambar 4.19 Data Penjualan Barang pada Admin	66
Gambar 4.20 Data Barang pada Admin	67
Gambar 4.21 Pengajuan Barang pada Admin	67
Gambar 4.22 Tambah Barang Pada Admin	68



Gambar 4.23 Edit Barang Pada Admin.....	69
Gambar 4.24 <i>Setting Website</i> Pada Admin	69
Gambar 4.25 Profil <i>Manager</i>	70
Gambar 4.26 Profil Marketing	71
Gambar 4.27 Data <i>Dashboard</i> pada Marketing	71
Gambar 4.28 Data Toko pada Marketing.....	72
Gambar 4.29 Data Penjualan Barang Pada Marketing	73
Gambar 4.30 Data Barang Pada Marketing	73
Gambar 4.31 Pengajuan Barang Pada Marketing	74
Gambar 4.32 Pengiriman Barang Pada Marketing	75
Gambar 4.33 Profil Koordinator	75
Gambar 4.34 Data Toko pada Koordinator.....	76
Gambar 4.35 Data Penjualan Barang Pada Koordinator.....	77
Gambar 4.36 Data Barang Pada Koordinator	77
Gambar 4.37 Pengambilan Barang Pada Koordinator	78
Gambar 4.38 Pengiriman Barang Pada Koordinator.....	79
Gambar 4.39 Data Karyawan Pada Koordinator.....	79
Gambar 4.40 Profil Karyawan	80
Gambar 4.41 Data Dashboard pada Karyawan	81
Gambar 4.42 Data Toko pada Karyawan.....	81
Gambar 4.43 Data Penjualan Barang Pada Karyawan.....	82
Gambar 4.44 Data Barang Pada Karyawan.....	83
Gambar 4.45 Pengambilan Barang Pada Karyawan	83
Gambar 4.46 Laporan Stok <i>Opname</i> Admin <i>Warehouse</i>	84
Gambar 4.47 Laporan Stok <i>Opname</i> Manager	85
Gambar 4.48 Laporan Stok <i>Opname</i> Koordinator	85
Gambar 4.49 Laporan Stok <i>Opname</i>	86







DAFTAR SIMBOL

Notasi *Use Case*

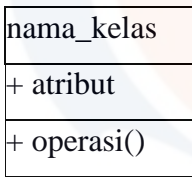

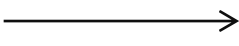
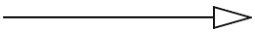
Simbol	Keterangan
	Merepresentasikan fungsi atau aktivitas yang dilakukan oleh sistem atau aktor pada sistem
 Actor	Aktor dalam use case adalah entitas di luar sistem yang berinteraksi dengan sistem
	Garis ini menggambarkan hubungan antara aktor dan Use Case yang berkaitan dengan interaksi atau komunikasi yang terjadi antara keduanya
<< extend >>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antara use case yang satu (child) dengan use case yang lain (parent)
 	Menggambarkan hubungan antara Use Case yang lebih umum dan yang lebih khusus
<< include >> 	Menunjukkan bahwa sebuah use case memasukkan fungsionalitas dari use case lainnya

Notasi *Activity Diagram*

No	Notasi	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Merepresentasikan sebuah aktivitas atau tindakan dalam proses bisnis.
2		<i>Action</i>	Merepresentasikan sebuah tindakan atau operasi yang dilakukan dalam sebuah aktivitas.

3		<i>Initial Node</i>	Merepresentasikan awal dari aktivitas atau proses bisnis.
4		<i>Activity Final Node</i>	Merepresentasikan akhir dari aktivitas atau proses bisnis.
5		<i>Fork Node</i>	Merepresentasikan percabangan dari suatu aktivitas atau proses bisnis.
6		<i>Decision</i>	Merepresentasikan keputusan yang diambil dalam proses bisnis.
7		<i>Transition</i>	Merepresentasikan alur atau arah dari proses bisnis antar aktivitas.
8		<i>Swimlane</i>	Merepresentasikan unit-unit dalam organisasi atau pelaku yang terlibat dalam proses bisnis.

Notasi Class Diagram

No	Notasi	Nama	Keterangan
1		Kelas	Kelas pada struktur sistem. Notasi dasar yang merepresentasikan kelas dan objek pada sistem
2		Asosiasi / <i>association</i>	Notasi yang digunakan untuk menghubungkan dua kelas atau lebih pada suatu relasi
3		Asosiasi berarah / <i>directed association</i>	Sama seperti asosiasi, namun memiliki arah atau orientasi tertentu.
4		<i>Generalisasi</i>	Notasi yang menggambarkan hubungan hierarki antara kelas induk dan anak.

5		Kebergantungan / <i>dependency</i>	Notasi yang menunjukkan ketergantungan antara kelas satu dengan yang lain
6		Aggregasi / <i>aggregation</i>	Notasi yang digunakan untuk menghubungkan antara kelas dengan bagian dari kelas lainnya

