

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS
FACILITY SUPPORT DEPARTMENT BERBASIS
WEB PADA PT. YUDITAMA MANDIRI
(JUSTUS GRUP)**

SKRIPSI

Diajukan Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk Menempuh Ujian Akhir Program Sarjana (S1)
Program Studi Teknik Informatika STMIK – Indonesia Mandiri

Disusun Oleh :

MUHAMAD RIJAL ABDULATIF

NIM 361841011



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
INDONESIA MANDIRI
BANDUNG
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS *FACILITY*
SUPPORT DEPARTMENT BERBASIS WEB PADA PT.
YUDITAMA MANDIRI (JUSTUS GRUP)**

Oleh :

MUHAMAD RIJAL ABDULATIF
361841011

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan untuk memenuhi persyaratan
mencapai gelar

SARJANA TEKNIK INFORMATIKA

Pada

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA MANDIRI**

Bandung, Juni 2021

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi,

Pembimbing,

Chalifa Chazar, S.T., M.T.
NIDN. 0421098701

Dr. Chairuddin, Ir., M.M., M.T.
NIDN. 0426076901

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS *FACILITY*
SUPPORT DEPARTMENT BERBASIS WEB PADA PT.
YUDITAMA MANDIRI (JUSTUS GRUP)**

Oleh :

MUHAMAD RIJAL ABDULATIF
361841011

Telah melakukan sidang skripsi dan telah melakukan revisi sesuai dengan perubahan dan perbaikan yang diminta pada saat sidang skripsi

Bandung, Juni 2021
Menyetujui

No	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1	Dr. Chairuddin, Ir., M.M.,M.T.	Pembimbing	
2	Chalifa Chazar, S.T., M.T.	Penguji 1	
3	Patah Herwanto., S.T., M.Kom.	Penguji 2	

Bandung, Juni 2021
Disetujui Oleh

Ketua Program Studi,

Chalifa Chazar, S.T., M.T.
NIDN. 0421098701

PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

- 1) Naskah Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri maupun perguruan tinggi lainnya.
- 2) Skripsi saya ini adalah karya ilmiah yang murni dan bukan hasil jiplakan, serta asli dari ide dan gagasan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari pembimbing.
- 3) Seandainya ada karya pihak lain yang ternyata memiliki kemiripan dengan karya saya ini, maka hal ini adalah diluar pengetahuan saya dan terjadi tanpa kesengajaan dari pihak saya

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti adanya kebohongan dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai norma yang berlaku di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri.

Bandung, Maret 2021
Yang Membuat Pernyataan,

MUHAMAD RIJAL ABDULATIF
361841011

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dengan izin-Nyalah penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat menyelesaikan Program Sarjana Program Studi Teknik Informatika di STMIK IM Bandung. Dengan judul skripsi: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS *FACILITY SUPPORT DEPARTMENT* BERBASIS WEB PADA PT. YUDITAMA MANDIRI (JUSTUS GRUP)”**.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan dan kesulitan, akan tetapi berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak secara moril maupun materil, terutama untuk ayah dan ibuku tersayang, mereka telah memberikan dukungan yang paling utama untukku. Maka akhirnya hambatan dan kesulitan dapat penulis atasi. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya khususnya kepada :

1. Orang tua tersayang, Bapak Asum dan Ibu Cucu Rohayati terima kasih banyak atas semua kasih sayang, cinta, motivasi nasihat, kepercayaan dan pengorbanannya selama ini. Terimakasih atas dukungan moril dan materil serta doa yang tiada hentinya. Bapa dan Mamah adalah alasan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan studi. Semoga hasil ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan bagi Bapa dan Mamah serta dapat membayar lelah dari apa yang Bapa dan Mamah perjuangkan
2. Kakak dan Adik-adikku tersayang, Nisa Nur Latiffah, Sulistia Nurhaliza dan Satria Hasbi Al-fariqi terima kasih untuk selalu menghibur, memfasilitasi dengan cemilan yang enak dan meraimaikan suasana rumah di sela – sela

proses penyusunan skripsi serta memberikan doa hingga terselesaikannya skripsi ini

3. Bapak Dr. Chairuddin, Ir., M.M., M.T. selaku ketua STMIK Indonesia Mandiri sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan selama pembuatan tugas akhir ini.
4. Ibu Chalifa Chazar, ST., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Seluruh Dosen dan Staff Pengajar STMIK Indonesia Mandiri yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama penulis berkuliah di STMIK Indonesia Mandiri.

Semoga skripsi ini mempunyai manfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis. Akhir kata penulis sampaikan terima kasih. Mohon maaf bagi kita semua, khususnya bagi penulis.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandung, Maret 2021

Penulis

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS *FACILITY SUPPORT DEPARTMENT* BERBASIS WEB PADA PT. YUDITAMA MANDIRI (JUSTUS GRUP)

Oleh

Muhamad Rijal Abdulatif
361841011

Sistem informasi berbasis web yang dirancang dengan menggunakan PHP dengan *framework* codeigniter dan *MySQL* sebagai database di PT. Yuditama Mandiri yang bertujuan untuk memberikan efisiensi dan efektifitas dalam pengelolaan barang inventaris.

Metodologi yang dipilih untuk merancang sistem informasi adalah metode *Waterfall*. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

Permasalahan yang ada pada saat ini adalah sulitnya pencarian data, pengelolaan barang inventaris yang harus selalu dilakukan di kantor dan outlet. Dengan adanya aplikasi web ini diharapkan permasalahan tersebut bisa teratasi.

Adapun saran yang diberikan adalah: 1) Mengadakan perawatan, pengembangan dan pembaharuan pada sistem yang dirancang secara berkelanjutan, 2) adanya pengecekan dan pencadangan database secara berkala, 3) dukungan user dalam penyempurnaan fitur-fitur yang sudah ada agar dapat bekerja lebih baik dan semakin mudah digunakan di masa mendatang.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Waterfall*, Inventaris, Web

ABSTRACT

DESIGN OF WEB BASED INVENTARIST FACILITY SUPPORT DEPARTMENT INFORMATION SYSTEM IN PT. YUDITAMA MANDIRI (JUSTUS GROUP)

By

Muhamad Rijal Abdulatif
361841011

Web-based information system designed using PHP with codeigniter framework and MySQL as a database at PT. Yuditama Mandiri which aims to provide efficiency and effectiveness in managing inventory items.

The methodology chosen for designing information systems is the Waterfall method. Methods of data collection using the method of observation, interviews and literature study.

The problems that exist at this time are the difficulty of finding data, management of inventory items that must always be done in offices and outlets. With this web application, it is hoped that these problems can be resolved.

The suggestions given are: 1) Carry out maintenance, development and updating of systems that are designed on an ongoing basis, 2) regular database checks and backups, 3) user support in improving existing features so that they can work better and increasingly easy to use in the future.

Keywords : *Information System, Waterfall, Inventory, Web*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.2.1 Perumusan Masalah	2
1.2.2 Batasan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	4
1.4 Metode Penelitian	5
1.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.4.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
1.5 Waktu dan Tempat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori – Teori Tentang Konsep dan Analisis.....	8
2.1.1 Konsep Analisis	8
2.1.2 Konsep Dasar Sistem	9
2.1.3 Pengertian Perancangan Sistem.....	13
2.1.4 Data dan Informasi.....	15

2.1.5	Sistem Informasi	21
2.1.6	Inventaris	23
2.2	Teori yang Berhubungan dengan Penelitian.....	25
2.2.1	Diagram UML.....	25
2.2.2	<i>Flowchart</i>	37
2.2.3	ERD <i>Entity Relationship Diagram</i>	39
2.3	Teori – Teori Tentang Aplikasi /Masalah Yang Dibahas.....	39
2.3.1	Sublime Text.....	39
2.3.2	PHP	40
2.3.3	<i>Codeigniter</i>	41
2.3.4	<i>HTML</i>	41
2.3.5	<i>jQuery</i>	41
2.3.6	<i>CSS</i>	42
2.3.7	<i>Bootstrap</i>	42
2.3.8	<i>Database</i>	42
2.3.9	<i>DBMS (Database Management System)</i>	42
2.3.10	<i>MYSQL</i>	42
2.3.11	Definisi <i>WEB</i>	43
2.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	44
2.4.1	Model Air Terjun (<i>Waterfall Model</i>).....	44
2.4.2	Hasil yang dilakukan oleh penulis berdasarkan Metodologi ...	46
2.4.3	Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Waterfall</i>	48
BAB III ANALISIS SISTEM DAN DESAIN		49
3.3	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	49
3.3.1	Sejarah Singkat PT. Yuditama Mandiri	49
3.3.2	Visi dan Misi PT. Yuditama Mandiri	50
3.3.3	Struktur Organisasi PT. Yuditama Mandiri	51
3.4	Komunikasi (<i>Communication</i>)	51
3.4.1	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	52
3.4.2	Identifikasi Permasalahan	54
3.4.3	Uraian Pemecahan Masalah.....	54

3.5 Analisis Sistem yang akan dibangun	55
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	55
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	56
3.6 Perancangan Aplikasi	57
3.6.1 <i>Flowchart</i>	57
3.6.2 <i>Use Case Diagram</i>	59
3.6.3 <i>Activity Diagram</i>	61
3.6.4 <i>Sequence Diagram</i>	80
3.6.5 <i>Class Diagram</i>	87
3.7.6 Rancangan Dialog Layar	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	98
4.1 Implementasi Sistem	98
4.1.1 Implementasi Tampilan Login.....	98
4.1.2 Implementasi Tampilan Menu Utama	99
4.1.3 Implementasi Input Data Barang	99
4.1.4 Implementasi Tampilan Rekap Data Barang	100
4.1.5 Implementasi Input Data Gudang	100
4.1.6 Implementasi Tampilan Rekap Data Gudang.....	101
4.1.7 Implementasi Tampilan Input Data Supplier.....	101
4.1.8 Implementasi Tampilan Rekap Data Supplier	102
4.1.9 Implementasi Tampilan Input Data User.....	102
4.1.10 Implementasi Tampilan Rekap Data User	103
4.1.11 Implementasi Tampilan Input Transaksi Penerimaan	103
4.1.12 Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Penerimaan.....	104
4.1.13 Implementasi Tampilan Detail Transaksi Penerimaan	104
4.1.14 Implementasi Tampilan Input Transaksi Pengeluaran.....	105
4.1.15 Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran.....	105
4.1.16 Implementasi Tampilan Detail Transaksi Pengeluaran	106
4.1.17 Implementasi Tampilan Input Transfer Barang.....	106
4.1.18 Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran.....	107
4.1.19 Implementasi Tampilan Detail Transfer Barang	107

4.2 Pengujian Sistem	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
DAFTAR LAMPIRAN	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Notasi <i>Use Case</i> Diagram.....	26
Tabel 2.2: Notasi <i>Class</i> Diagram	31
Tabel 2.3: Notasi <i>Acitivity</i> Diagram.....	33
Tabel 2.4: Notasi <i>Sequence</i> Diagram	35
Tabel 2.5: Simbol <i>Systems Flowchart</i>	37
Tabel 3.1: Identifikasi Permasalahan.....	54
Tabel 3.2: Pemecahan Masalah.....	54
Tabel 3.3: Kebutuhan Fungsional	55
Tabel 3.4: Penjelasan Aktor <i>Use Case</i>	60
Tabel 3.5: Penjelasan <i>Use Case</i>	60
Tabel 3.6: Penjelasan <i>Activity Login</i>	62
Tabel 3.7: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Barang.....	64
Tabel 3.8: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Gudang.....	66
Tabel 3.9: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Supplier	68
Tabel 3.10: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Satuan.....	70
Tabel 3.11: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola <i>User</i>	72
Tabel 3.12: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Transaksi Penerimaan	74
Tabel 3.13: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Transaksi Pengeluaran	76
Tabel 3.14: Penjelasan <i>Activity</i> Kelola Transfer Barang	78
Tabel 3.15: Penjelasan <i>Activity</i> Stok Barang	80
Tabel 4.1: Pengujian Sistem.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Siklus Pengolahan Data.....	18
Gambar 2. 2 : Ikon Pembatas(<i>Boundary</i>).....	29
Gambar 2. 3 : Ikon Kelas Entitas	29
Gambar 2. 4 : Ikon Kelas Kontrol.....	30
Gambar 2. 5 : Model <i>Waterfall</i>	46
Gambar 3. 1 : Struktur Organisasi PT. Yuditama Mandiri	518
Gambar 3. 2 : <i>Flowchart</i> Proses Barang Masuk	52
Gambar 3. 3 : <i>Flowchart</i> Proses Barang Keluar	53
Gambar 3. 4 : <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan.....	298
Gambar 3. 5 : <i>Use Case Diagram</i>	59
Gambar 3. 6 : <i>Activity Diagram Login</i>	62
Gambar 3. 7 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Barang	64
Gambar 3. 8 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Gudang	66
Gambar 3. 9 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Supplier	68
Gambar 3. 10 : <i>Activity Diagram</i> Kelola Satuan	70
Gambar 3. 11 : <i>Activity Diagram</i> Kelola User	72
Gambar 3. 12 : <i>Activity Diagram</i> Transaksi Penerimaan	74
Gambar 3. 13 : <i>Activity Diagram</i> Transaksi Pengeluaran	76
Gambar 3. 14 : <i>Activity Diagram</i> Transfer Barang	78
Gambar 3. 15 : <i>Activity Diagram</i> Stok Barang	80
Gambar 3. 16 : <i>Sequence Diagram</i> Login	81
Gambar 3. 17 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Barang	82
Gambar 3. 18 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Gudang	82
Gambar 3. 19 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Supplier	83
Gambar 3. 20 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola Satuan	84
Gambar 3. 21 : <i>Sequence Diagram</i> Kelola User	84
Gambar 3. 22 : <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Penerimaan	85
Gambar 3. 23 : <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Pengeluaran	86
Gambar 3. 24 : <i>Sequence Diagram</i> Tranfer Barang	86

Gambar 3. 25 : <i>Sequence</i> Diagram Stok Barang.....	87
Gambar 3. 26 : <i>Class</i> Diagram.....	88
Gambar 3. 27 : Rancangan Tampilan <i>Login</i>	89
Gambar 3. 28 : Rancangan Menu Utama	89
Gambar 3. 29 : Rancangan Input Data Barang	90
Gambar 3. 30 : Rancangan Rekap Data Barang	90
Gambar 3. 31 : Rancangan Input Data Gudang	91
Gambar 3. 32 : Rancangan Rekap Data Gudang	91
Gambar 3. 33 : Rancangan Input Data Supplier	92
Gambar 3. 34 : Rancangan Rekap Data Supplier	92
Gambar 3. 35 : Rancangan Input Data User	93
Gambar 3. 36 : Rancangan Rekap Data User	93
Gambar 3. 37 : Rancangan Tampilan Input Transaksi Penerimaan	94
Gambar 3. 38 : Rancangan Rekap Transaksi Penerimaan	94
Gambar 3. 39 : Rancangan Detail Transaksi Penerimaan	95
Gambar 3. 40 : Rancangan Tampilan Input Transaksi Pengeluaran	95
Gambar 3. 41 : Rancangan Rekap Transaksi Pengeluaran	96
Gambar 3. 42 : Rancangan Detail Transaksi Pengeluaran	96
Gambar 3. 43 : Rancangan Tampilan Input Transfer Barang	97
Gambar 3. 44 : Rancangan Rekap Transfer Barang.....	97
Gambar 3. 45 : Rancangan Detail Transfer Barang	98
Gambar 4. 1 : Implementasi Tampilan <i>Login</i>	99
Gambar 4. 2 : Implementasi Menu Utama	100
Gambar 4. 3 : Implementasi Input Data Barang	100
Gambar 4. 4 : Implementasi Rekap Data Barang	101
Gambar 4. 5 : Implementasi Input Data Gudang	101
Gambar 4. 6 : Implementasi Rekap Data Gudang	102
Gambar 4. 7 : Implementasi Input Data Supplier	102
Gambar 4. 8 : Implementasi Rekap Data Supplier	103
Gambar 4. 9 : Implementasi Input Data User	103
Gambar 4. 10 : Implementasi Rekap Data User	104

Gambar 4. 11 : Implementasi Tampilan Input Trasnaksi Penerimaan	104
Gambar 4. 12 : Implementasi Rekap Transaksi Penerimaan	105
Gambar 4. 13 : Implementasi Detail Transaksi Penerimaan	105
Gambar 4. 14 : Implementasi Tampilan Input Transaksi Pengeluaran	106
Gambar 4. 15 : Implementasi Rekap Transaksi Pengeluaran	106
Gambar 4. 16 : Implementasi Detail Transaksi Pengeluaran	107
Gambar 4. 17 : Implementasi Tampilan Input Transfer Barang	107
Gambar 4. 18 : Implementasi Rekap Transfer Barang.....	108
Gambar 4. 19 : Implementasi Detail Transfer Barang	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kode <i>Syntax / Coding</i> Sistem Informasi Inventaris	118
--	-----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi sistem informasi saat ini merupakan salah satu yang dapat membantu dan memudahkan penyelesaian suatu pekerjaan di sebuah perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien, salah satu pekerjaan yang dapat dipermudah dengan adanya teknologi sistem informasi adalah inventaris yang ada dalam sebuah perusahaan, mengingat betapa pentingnya sistem informasi inventaris bagi sebuah perusahaan maka perusahaan harus memiliki sistem informasi inventaris yang baik sehingga bisa membuat pengelolaan barang inventaris yang ada didalam sebuah perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien.

PT. Yuditama Mandiri perusahaan yang bergerak dibidang restoran tidak luput dari dunia teknologi dan informasi, perusahaan membutuhkan alat bantu teknologi informasi untuk menunjang keberlangsungan pekerjaan, ada beberapa *brand* produk dari PT. Yuditama Mandiri yaitu Justus Steakhouse, Justus Asian Grill dan Justus Burger.

Saat ini PT. Yuditama Mandiri telah membuka 20 outlet justus. Namun, dalam pengelolaan inventaris PT. Yuditama Mandiri masih menggunakan pendataan manual menggunakan program Microsoft excel yang memiliki kesulitan tersendiri dalam penggunaanya mulai dari proses penginputan yang harus dilakukan di komputer, belum adanya media penyimpanan data yang membuat pencarian kembali data menjadi sulit, serta pemberian dokumen

yang masih menggunakan sistem konvensional berupa print out yang diberikan ke *General Manager*, hal - hal tersebut membuat pengelolaan inventaris menjadi kurang efektif dan efisien mengingat mobilitas Staff Logistik yang sangat tinggi.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengusulkan pengelolaan inventaris dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis web sehingga pengelolaan inventaris bisa dilakukan dimanapun tanpa harus ada komputer, adanya media penyimpanan data yang akan memudahkan dalam proses pencarian kembali data inventaris dan juga dokumen laporan stok barang dan barang inventaris diterima oleh *General Manager* tepat pada waktunya karena laporan akan dikirim melalui e-mail. Dengan begitu pengelolaan inventaris barang akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS FACILITY SUPPORT DEPARTMENT BERBASIS WEB DI PT. YUDITAMA MANDIRI (Justus Grup)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum ada media penyimpanan data karena pengelolaan inventaris barang masih dilakukan dengan menggunakan microsoft excel sehingga pencarian data dan penyajian laporan menjadi sulit dilakukan.

2. Pengelolaan inventaris harus selalu dilakukan di kantor sehingga tidak efektif dan efisien mengingat mobilitas staff logistik/facility support department sangat tinggi.

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem informasi inventaris ini hanya untuk digunakan di PT. Yuditama Mandiri.
2. Sistem ini dibangun dan dirancang meliputi proses barang masuk dan keluar, serta transfer barang antar Gudang atau Outlet.
3. Data barang yang dimasukkan kedalam sistem adalah barang yang telah dibeli atau milik PT. Yuditama Mandiri.
4. Sistem ini menghasilkan laporan data inventaris barang yang menampilkan informasi meliputi barang masuk, barang keluar, jumlah stok barang, dan transfer barang.
5. Sistem ini hanya bisa dipakai di *Facility Support Department* dan *HRD Department*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sistem inventaris barang yang sesuai dengan permasalahan pada kegiatan persediaan barang pada PT. Yuditama Mandiri agar mempermudah staff logistik dalam mengelola dan mendata data barang yang masuk dan keluar.

2. Membuat sitem informasi yang dapat melakukan pengontrolan stok barang digudang atau outlet sehingga dapat memberitahukan tentang jumlah stok barang yang ada digudang atau outlet dengan cepat dan akurat dan menyajikan pemrosesan data tentang barang yang masuk dan yang keluar, sehingga dapat menghasilkan informasi sesuai dengan kebutuhan.
3. Membangun Sistem Informasi Inventaris Barang pada PT. Yuditama Mandiri dengan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. PHP sebagai bahasa pemrograman dan menggunakan perancangan sistem UML (*Unified Modelling Language*).

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi perusahaan yaitu :

1. Membantu pihak PT. Yuditama Mandiri dalam proses pengolahan data stok barang yang masuk dan keluar sehingga akan semakin mempermudah admin gudang dalam memberikan suatu informasi yang dibutuhkan.
2. Untuk menghindari keterlambatan barang, hilangnya barang dan dengan adanya inventaris barang ini, maka operasional perusahaan dapat berjalan lebih baik lagi sehingga dapat memberikan kepuasan pelayanan terhadap pengguna barang.
3. Dapat menunjang kinerja di PT. Yuditama Mandiri untuk pengembangan sistem yang terkomputerisasi yang dapat digunakan oleh pihak perusahaan.
4. Menyediakan informasi yang cepat, tepat dan akurat mengenai data maupun laporan yang dibutuhkan serta memudahkan karyawan dalam melakukan pengontrolan persediaan barang.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengambilan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap alur proses yang sedang berjalan pada PT. Yuditama Mandiri untuk memperoleh informasi yang nantinya akan diolah kedalam sistem informasi inventaris.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan bagian *facility support department* dan staff admin di PT. Yuditama Mandiri, beserta pihak-pihak yang terlibat dengan kegiatan penelitian di PT. Yuditama Mandiri.

3. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari sumber-sumber lain seperti buku, jurnal dan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian.

4. Dokumentasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dokumen-dokumen PT. Yuditama Mandiri yang berkaitan dengan sistem informasi yang dibangun.

1.4.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *waterfall*, metode ini memberikan pendekatan pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan perangkat lunak. Metode *waterfall* memiliki tahapan – tahapan diantaranya adalah analisa sitem, desain sistem, pengkodean program, uji coba

program, implementasi sistem dan pemeliharaan sistem. Langkah – langkah metode ini harus dilakukan secara berurutan, langkah selanjutnya tidak dapat dikerjakan apabila langkah sebelumnya belum selesai.

1.5 Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang penulis lakukan adalah di PT. Yuditama Mandiri yang beralamat Grand Pinus Regency Ruko 30-32, Babakan Penghulu, Cinambo Kota Bandung Jawa Barat.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama 2 bulan terhitung sejak tanggal 1 Januari 2021 sampai dengan 31 Maret 2021.

1.6 Sistematika Penulisan Penelitian

Laporan ini disesuaikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar atau umum dan teori-teori khusus.

BAB III ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN PROGRAM

Pada bab ini menguraikan tentang sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, serta analisis sistem yang sedang berjalan, analisis

kebutuhan sistem, pemodelan dan desain sistem yang dibangun berdasarkan dengan metode penelitian yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan pembahasan tentang sistem yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang dapat memberikan pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori – Teori Tentang Konsep dan Analisis

2.1.1 Konsep Analisis

2.1.1.1 Definisi Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya

2.1.1.2 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah kumpulan dari elemen elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem menggambarkan suatu kejadian kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang benar-benar ada dan terjadi.

Desain Sistem Menurut Burch dan Grundnitki yang telah terjemahkan oleh Jogiyanto (2005:196), desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen-elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi, sehingga nantinya akan dihasilkan sistem informasi yang sesuai dengan kondisi perusahaan.

2.1.2 Konsep Dasar Sistem

2.1.2.1 Pengertian Sistem

Terdapat berbagai pendapat yang mendefinisikan dari definisi sistem, seperti di bawah ini :

Menurut Tata Sutabri (2005:4) yang dimaksud dengan sistem adalah: “sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan”.

Andri Kristanto (2008: 1) mengungkapkan: “sistem adalah jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

2.1.2.2 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto Hartono (1990:3), terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan menekankan pada prosedur mendefinisikan suatu sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Suatu sistem mempunyai karakteristik tersendiri diantaranya Komponen (*component*), Batasan sistem (*boundary*), Lingkungan luar (*environment*), Penghubung (*interface*), Masukan (*input*), Pengolahan (*processing*), Keluaran (*output*), Sasaran suatu tujuan (*goal*). Berikut penjelasannya:

a. Komponen (*component*)

Yaitu suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk sama

membentuk satu kesatuan. Komponen - komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batasan Sistem (*boundary*)

merupakan suatu daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lain atau sistem yang berasal dari lingkungan luarnya.

c. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

yaitu lingkungan luar dari suatu sistem apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem tersebut.

d. Penghubung sistem (*interface system*)

yaitu media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

e. Masukan (*input*)

yaitu energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang

diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

f. Pengolahan (*processing*)

yaitu suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

g. Keluaran (*output*)

yaitu hasil energi diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi input bagi subsistem lain.

h. Sasaran sistem (*goal*)

yaitu suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2.3 Klasifikasi Sistem

Sistem diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya:

a. Sistem Abstrak (*Abstract System*) dan Sistem Fisik (*Physical System*)

Sistem abstrak merupakan sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologi, yaitu sistem

yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, dan sistem persediaan barang.

b. Sistem Alamiah (*Natural System*) dan Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut human machine system. Misalnya sistem informasi berbasis komputer.

c. Sistem Tertentu (*Deterministic System*) dan Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi. Sebagai contoh adalah hasil pertandingan sepak bola. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem Tertutup (*Closed System*) dan Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak di luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi pada kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup. Contohnya adalah sistem adat masyarakat Baduy. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang

berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya, misalnya sistem musyawarah.

2.1.3 Pengertian Perancangan Sistem

Menurut John Mc. Manama yang dikutip oleh Suharto (2012:99) dalam bukunya yang berjudul Pengatur Teknologi Informasi menyebutkan bahwa:

“Sistem adalah sebuah struktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi yang saling berhubungan, yang bekerja sebagai suatu kesatuan organik untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan secara efektif dan efisien”.

Definisi perancangan menurut Ladjamudin (2005:39) dalam bukun yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi, menyebutkan bahwa:

“perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk *men-design* sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.” Karakteristik Sistem menurut Hartono (2005:3) mengemukakan sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yakni:

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan dari komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu, mempengaruhi proses sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat tidak menguntungkan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan berupa energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, apabila tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem

Penghubung (*interface*) sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumberdaya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

Masukan (*input*) sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk

didapatkan keluaran. Sebagai contoh data didalam komputer adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem

Keluaran (*output*) sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklafikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Sasaran Sistem

Dengan adanya sasaran sistem, maka kita dapat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran apa yang akan dihasilkan sistem tersebut dapat dikatakan berhasil apabila mencapai atau mengenai sasaran maupun tujuan.

2.1.4 Data dan Informasi

2.1.4.1 Pengertian Data

Menurut Abdul Kadir (2014:44), Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

2.1.4.2 Jenis – jenis Data

Jenis-jenis data dapat dibagi berdasarkan sifatnya, sumbernya, cara memperolehnya, dan waktu pengumpulannya.

a. Menurut sifatnya, yaitu:

1) Data Kualitatif

adalah data yang tidak berbentuk angka, misalnya: kuesioner pertanyaan tentang suasana kerja, kualitas pelayanan sebuah rumah sakit atau gaya kepemimpinan, dll.

2) Data Kuantitatif

adalah data yang berbentuk angka, misalnya: harga saham, besarnya pendapatan, dll.

b. Menurut sumbernya, antara lain:

1) Data Internal

Data internal adalah data dari dalam suatu organisasi yang menggambarkan keadaan organisasi tersebut. Contohnya: suatu perusahaan, jumlah karyawannya, jumlah modalnya, atau jumlah produksinya, dll.

2) Data Eksternal

Data eksternal adalah data dari luar suatu organisasi yang dapat menggambarkan faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil kerja suatu organisasi. Misalnya: daya beli masyarakat mempengaruhi hasil.

c. Menurut cara memperolehnya, antara lain:

1) Data Primer (*primary data*)

Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh perorangan/suatu organisasi secara langsung dari objek yang diteliti dan untuk kepentingan studi yang bersangkutan yang dapat berupa *interview*, observasi.

2) Data Sekunder (*secondary data*)

Data sekunder adalah data yang diperoleh / dikumpulkan dan disatukan oleh studi - studi sebelumnya atau yang diterbitkan oleh berbagai instansi lain. Biasanya sumber tidak langsung berupa data dokumentasi dan arsip - arsip resmi.

d. Menurut waktu pengumpulannya, antara lain:

1) Data cross section

yaitu data yang dikumpulkan pada suatu waktu tertentu (*at a point of time*) untuk menggambarkan keadaan dan kegiatan pada waktu tersebut. Misalnya: data penelitian yang menggunakan kuesioner.

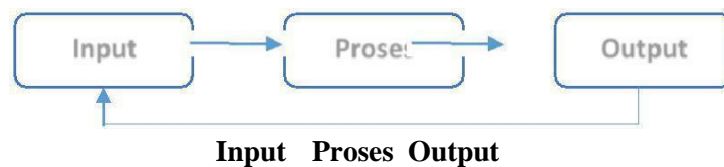
2) Data berkala (*time series data*)

yaitu data yang dikumpulkan dari waktu ke waktu untuk melihat perkembangan suatu kejadian/kegiatan selama periode tersebut. Misalnya: perkembangan uang beredar, harga 9 macam bahan pokok penduduk.

2.1.4.3 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah manipulasi data agar menjadi bentuk yang lebih berarti berupa informasi.

Siklus Pengolahan data terdiri dari tiga langkah utama, yakni *input*, proses (pengolahan), dan *output*.



Gambar 2. 1
Siklus Pengolahan Data

1) Input

Di dalam langkah ini data awal, atau data input, disiapkan dalam beberapa bentuk yang sesuai untuk keperluan pengolahan. Bentuk tersebut akan bergantung pada pengolahan mesin.

2) Proses

Pada langkah ini data *input* diubah, dan biasanya dikombinasikan dengan informasi yang lain untuk menghasilkan data dalam bentuk yang lebih dapat digunakan. Langkah pengolahan ini biasanya meliputi sederet operasi pengolahan dasar tertentu.

3) Output

Pada langkah ini hasil-hasil dari pengolahan sebelumnya dikumpulkan. Bentuk data *output* tergantung pada penggunaan data tersebut untuk pengolahan selanjutnya.

2.1.4.4 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna dan juga bermanfaat dalam pengambilan keputusan. Berikut ini beberapa pengertian tentang informasi menurut beberapa ahli yang dijabarkan dibawah ini :

Menurut Sutabri (2012:29), Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

2.1.4.5 Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus akurat, tepat waktu, dan relevan. Penjelasan tentang kualitas informasi tersebut dipaparkan di bawah ini :

- a. Akurat (*Accurate*) : Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.
- b. Tepat Waktu (*Timelines*) : Informasi yang datang pada si penerima tidak boleh terlambat.
- c. Relevan (*Relevance*) : Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, dimana relevansi informasi untuk tiap-tiap individu berbeda tergantung pada yang menerima dan yang membutuhkan.

2.1.4.6 Nilai Informasi

Suatu informasi dikatakan bernilai bila informasi lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian didalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

Pengukuran suatu nilai informasi biasanya dihubungkan dengan *Analysis Cost Effectiveness* atau *Cost Benefit*. Adapun 10 (sepuluh) sifat yang dapat menentukan nilai informasi yaitu sebagai berikut:

a. Kemudahan dalam Memperoleh (*Accesibility*)

Informasi memiliki nilai yang lebih sempurna apabila dapat diperoleh secara mudah. Informasi yang penting dan sangat dibutuhkan menjadi tidak bernilai jika sulit diperoleh.

b. Sifat Luas dan Kelengkapannya (*Comprehensiveness*)

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila mempunyai lingkup atau cakupan yang luas dan lengkap. Informasi sepotong dan tidak lengkap menjadi tidak bernilai, karena tidak dapat digunakan secara baik.

c. Ketelitian (*Accuracy*)

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila mempunyai ketelitian yang tinggi. Informasi menjadi tidak bernilai jika tidak akurat karena akan mengakibatkan kesalahan pengambilan keputusan.

d. Kecocokan dengan Pengguna (*Relevance*)

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Informasi berharga dan penting menjadi tidak bernilai jika tidak sesuai dengan kebutuhan penggunanya karena tidak dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan.

e. Ketepatan Waktu (*Timelines*)

Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila dapat diterima oleh pengguna pada saat yang tepat. Informasi berharga dan penting menjadi tidak

bernilai jika terlambat diterima atau usang, karena tidak dapat dimanfaatkan pada saat pengambilan keputusan.

f. Kejelasan (*Clarity*)

Informasi yang jelas akan meningkatkan kesempurnaan nilai informasi. Kejelasan informasi dipengaruhi oleh bentuk dan format informasi.

g. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Nilai informasi semakin sempurna apabila memiliki fleksibilitas tinggi. Fleksibilitas informasi diperlukan oleh para manager atau pimpinan pada saat pengambilan keputusan. Dapat Dibuktikan (*Verified*) Nilai informasi semakin sempurna apabila informasi tersebut dapat dibuktikan kebenarannya.

h. Tidak Ada Prasangka (*Unprejudiced*)

Nilai informasi semakin sempurna apabila informasi tersebut tidak menimbulkan prasangka dan keraguan adanya kesalahan informasi.

i. Dapat Diukur (*Measurable*)

Informasi untuk pengambilan keputusan seharusnya dapat diukur agar dapat mencapai nilai yang sempurna.

2.1.5 Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga

untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Definisi lain sistem Informasi (Al-Bahra, 2005) adalah: "Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/ atau untuk mengendalikan organisasi".

2.1.5.1 Komponen Sistem Informasi

Dalam sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

- a. Perangkat keras (*Hardware*) mencakup peranti – peranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat lunak (*Software*) atau program
sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. Prosedur
sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkit keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang
semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis data (*database*)
sekumpulan tabel, hubungan, dan lain – lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

f. Jaringan komputer dan komunikasi data

sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.1.6 Inventaris

Gima Sugiama (2013:173) “Inventarisasi aset adalah serangkaian kegiatan untuk melakukan pendataan, pencatatan, pelaporan hasil pendataan aset, dan mendokumentasikannya, baik aset berwujud maupun aset tidak berwujud pada suatu waktu tertentu. Inventarisasi aset dilakukan untuk mendapatkan data seluruh aset yang dimiliki, dikuasai sebuah organisasi perusahaan atau instansi pemerintah. Seluruh aset perlu diinventarisasi baik yang diperoleh berdasarkan beban dana sendiri (investasi), hibah ataupun dari cara lainnya.

2.1.6.1 Tujuan Utama Inventarisasi

Dalam buku Manajemen Aset Pariwisata (Sugiama, 2013) tujuan utama Inventarisasi Aset ada tiga yaitu:

- a. Menciptakan tertib administrasi,
- b. Pengamanan aset
- c. Pengendalian dan pengawasan aset

2.1.6.2 Tujuan Khusus Inventarisasi

- a. Untuk menjaga ketertiban administrasi barang yang dimiliki
- b. Untuk menghemat keuangan
- c. Sebagai bahan pedoman untuk menghitung kekayaan
- d. Untuk memudahkan pengawasan dan pengendalian barang
- e. Memberikan data dan informasi untuk dijadikan bahan/pedoman dalam penyaluran barang
- f. Memberikan data dan informasi dalam
- g. Menentukan keadaan barang (barang yang rusak/tua) sebagai dasar untuk menetapkan penghapusannya
- h. Memberikan data dan informasi dalam rangka memudahkan pengawasan dan pengendalian barang.

Secara garis besar proses inventarisasi aset meliputi :

- a. *Preparation* : Tahap persiapan biasa dimulai dari mapping kondisi aset, lokasi aset, SDM perusahaan sampai teknis pelaksanaan inventarisasi aset.
- b. *Execution* : Tahap pelaksanaan dimulai ketika seluruh tahap preparation dipenuhi, dimana prosedur dalam inventarisasi dijalankan sesuai dengan schedule dan kompetensi SDM inventarisasi.
- c. *Finishing* : Tahap akhir berkaitan dengan proses hasil laporan pelaksanaan inventarisasi sampai dengan laporan final hasil inventarisasi.

Agar hasil inventarisasi dapat maksimal, biasa diintegrasikan dengan sistem informasi akuntansi dan software yang memadai dalam pengelolaan aset perusahaan, sehingga dapat diketahui aset yang harus dimiliki perusahaan dapat

digunakan tepat guna sesuai fungsinya dalam mendukung kegiatan utama operasional perusahaan.

2.2 Teori yang Berhubungan dengan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, menjadi sangat penting untuk mengetahui tools yang digunakan untuk dapat menyajikan sistem yang dibangun yaitu dengan bagan alir atau Flowchart, Use Case Diagram, *Activity* Diagram dan *Sequence* Diagram yang digunakan untuk pemodelan sistem dengan metodologi terstruktur.

2.2.1 Diagram UML



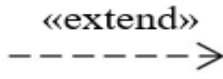
UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. (Prabowo Pudjo Widodo - Herlawati, 2011:6) mengatakan *UML* diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk merancang perangkat lunak, sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis, menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem, dan mendokumentasikan sistem yang ada beserta proses - proses dan organisasinya.


2.2.1.1 Use Case

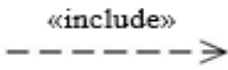
Usecase adalah salah satu diagram yang ada dalam UML (*Unified Modeling Language*). *Usecase* atau diagram *usecase* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan aplikasi yang akan dibuat. Secara kasar, *usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi atau proses apa saja yang ada di dalam sebuah aplikasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi -

fungsi atau proses - proses itu. Syarat penamaan pada usecase adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *usecase* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *usecase* atau proses.

Tabel 2. 1
Notasi Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="486 674 614 707"><i>Use Case</i></p> 	<p data-bbox="863 674 1321 1077">Fungsi-fungsi/ proses-proses yang disediakan aplikasi sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase.</p>
<p data-bbox="486 1122 662 1155">Aktor / Actor</p>  <p data-bbox="486 1422 646 1456">Nama Aktor</p>	<p data-bbox="863 1122 1321 1738">Orang, proses, atau aplikasi lain yang berinteraksi dengan aplikasi yang akan dibuat di luar aplikasi yang akan dibuat itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal fase nama aktor.</p>
<p data-bbox="486 1789 710 1823"><i>Ekstensi / Extend</i></p> 	<p data-bbox="863 1789 1321 1962">Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah <i>usecase</i> dimana <i>usecase</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri</p>

Simbol	Deskripsi
	walaupun tanpa <i>usecase</i> tambahan itu. Mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek. Biasanya <i>usecase</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>usecase</i> yang ditambahkan.
Generalisasi/ <i>Generazitation</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>usecase</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

Simbol	Deskripsi
Menggunakan / <i>Include</i> / <i>Uses</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> : <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan

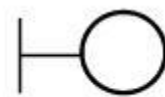
2.2.1.2 Class Diagram

Diagram kelas menggambarkan struktur aplikasi berorientasi objek dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun aplikasi. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel - variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, operasi atau metode adalah fungsi - fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Kelas – kelas yang ada pada struktur aplikasi harus dapat melakukan fungsi – fungsi sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis – jenis kelas sebagai berikut:

1. Pembatas (*Boundary*)

Kelas pembatas adalah suatu kelas yang terletak di antara sistem dengan dunia sekelilingnya. Seluruh form, laporan, antar muka ke perangkat lunak seperti printer atau scanner, dan antar muka ke sistem lainnya merupakan bagian dari kategori ini.



Gambar 2. 2

Ikona Pembatas(*Boundary*)

Sumber : Prabowo Pudjo Widodo-Herlawati (2011:6)

2. Kelas entitas

Kelas entitas digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. Untuk memperoleh suatu kelas entitas, salah satunya yaitu dengan memperhatikan struktur basis data. Jika rancangan basis data telah dibuat sebelumnya, maka kita cukup memperhatikan nama - nama tiap tabel tersebut. Selain itu, dari rancangan basis data, dapat dilakukan penelusuran balik terhadap beberapa atribut atau field pada basis data terhadap kebutuhan sistem. Setiap atribut dalam kelas entitas dapat menjadi field atau atribut dalam basis data.



Gambar 2. 3

Ikona Kelas Entitas

(Sumber : Prabowo Pudjo Widodo-Herlawati, 2011:6)

3. Kontrol (*control*)

Kelas kontrol bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan kegiatan - kegiatan terhadap kelas lainnya. Kelas ini bersifat opsional, tetapi jika kelas kontrol ini digunakan dalam sistem, maka satu kelas kontrol untuk satu use case yang digunakan untuk mengatur urutan kejadian dalam use case tersebut.





Gambar 2. 4
Ikon Kelas Kontrol



Sumber : Prabowo Pudjo Widodo-Herlawati (2011:6)

Berikut ini tabel notasi pada *class* diagram

Tabel 2. 2
Notasi *Class* Diagram

Notasi	Fungsi
<p>Paket (<i>Package</i>)</p> 	<p>Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas.</p>
<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem.</p>
<p>Antarmuka (<i>Interface</i>)</p> 	<p>Antarmuka / <i>interface</i> Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
<p>Asosiasi (<i>Association</i>)</p> 	<p>Gambaran hubungan antar kelas dengan</p>

Notasi	Fungsi
	makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan unsur sejenis
Asosiasi berarah (<i>Transition</i>) 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
Ketergantungan (<i>dependency</i>)	Relasi antar kelas dengan makna



Notasi	Fungsi
	kebergantungan antar kelas.
Aggregasi (<i>Aggregation</i>) 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part).






Sumber: Prabowo Pudjo Widodo – Herlawati (2011:6)

2.2.1.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan di sini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 2. 3
Notasi Activity Diagram

Notasi	Fungsi
Start point / Initial state 	Menunjukkan dimana alur kerja dimulai.
End point / Activity final state 	Menunjukkan diimana alur kerja diakhiri.


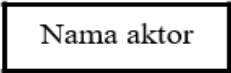

Notasi	Fungsi
<p data-bbox="488 383 667 416"><i>Control Flow</i></p> 	<p data-bbox="952 383 1362 636">Menunjukkan bagaimana kendali aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.</p>
<p data-bbox="488 680 722 714"><i>Aktivitas (Action)</i></p> 	<p data-bbox="952 680 1362 860">Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan suatu kata kerja.</p>
<p data-bbox="488 900 804 934"><i>Pencabangan (Decision)</i></p> 	<p data-bbox="952 900 1362 1227">Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi</p>
<p data-bbox="488 1267 762 1301"><i>Swimlane (Partition)</i></p> 	<p data-bbox="952 1267 1362 1525">Menunjukkan siapa yang bertanggungjawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.</p>
<p data-bbox="488 1565 767 1599"><i>Penggabungan (Join)</i></p> 	<p data-bbox="952 1565 1362 1749">Suatu penggabungan lebih dari satu aktivitas yang digabungkan menjadi satu.</p>

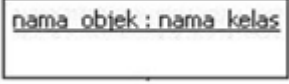

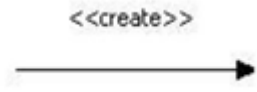
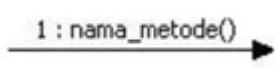
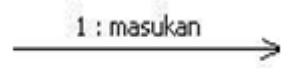
Sumber: Prabowo Pudjo Widodo – Herlawati (2011:6)

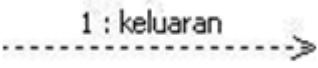

2.2.1.4 Sequence Diagram

Diagram *sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen harus diketahui objek - objek yang terlihat dalam sebuah usecase beserta metode - metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

Tabel 2. 4
Notasi Sequence Diagram

Notasi	Fungsi
<p>Aktor</p>  <p>Atau</p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem. Jika simbol dari aktor adalah gambar orang, namun aktor tersebut belum tentu merupakan orang, maka biasanya diwakili dengan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p>Garis Hidup (<i>Lifeline</i>)</p> 	<p>Garis ini menyatakan kehidupan dari suatu aktor ataupun objek dalam sistem.</p>
<p>Objek</p>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi.</p>

Notasi	Fungsi
	
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan keadaan suatu aktor atau objek dalam keadaan aktif.</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p>Pesan tipe <i>Call</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p>
<p>Pesan tipe <i>Send</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data atau informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
<p>Pesan tipe <i>Return</i></p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu</p>

Notasi	Fungsi
	<p>operasi atau metode menghasilkan suatu keluaran ke objek tertentu, Arah panah mengarah pada objek yang menerima keluaran.</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.</p>













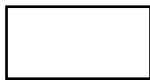



Sumber: Prabowo Pudjo Widodo - Herlawati (2011:6)


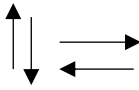

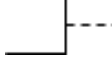

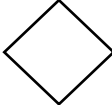
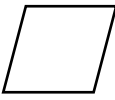

2.2.2 Flowchart

Bagan alir (flowchart) adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika (Jogiyanto, 2005:795). Bagan alir sistem (systems flowchart) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem (Jogiyanto, 2005:796). Berikut simbol bagan alir sistem (systems flowchart) dapat dilihat pada tabel 2.6 :

Tabel 2.5 Simbol *System Flowchart*

No	Simbol	Keterangan	No	Simbol	Keterangan
----	--------	------------	----	--------	------------

1.	Dokumen 	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik proses manual, mekanil atau <i>computer</i>	13.	Hard disk 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan hard disk
2.	Kegiatan Manual 	Menunjukkan pekerjaan manual	14.	Diskette 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan diskette
3.	Simpanan Offline 	File non-komputer yang diarsip urut angka (<i>numerical</i>)	15.	Drum magnetik 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan Drum magnetik
4.	Simpanan Offline 	File non-komputer yang diarsip urut huruf (<i>alphabetical</i>)	16.	Pita kertas berlubang 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan Pita kertas berlubang
5.	Simpanan Offline 	File non-komputer yang diarsip urut tanggal (<i>cronological</i>)	17.	Keyboard 	Menunjukkan <i>input/output</i> menggunakan on-line keyboard
6.	Kartu plong 	Menunjukkan <i>input/output</i> yang menggunakan kartu plong	18.	Display 	Menunjukkan output yang tampil di komputer
7.	Proses 	Menunjukkan proses dari operasi program komputer	19.	Pita kontrol 	Menunjukkan penggunaan pita kontrol dalam batch control total untuk pencocokan di proses batch processing
8.	Operasi luar 	Menunjukkan operasi yang dilakukan diluar proses operasi komputer	20.	Hubungan komunikasi 	Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi

9.	Pengurutan offline 	Menunjukkan proses pengurutan data diluar proses komputer	21.	Garis alir 	Menunjukkan arus proses
10.	Pita magnetik 	Menunjukkan input/ output menggunakan pita magnetik	22.	Penjelasan 	Penjelelasan dari suatu proses
11.	Penghubung 	Menunjukkan penghubung ke halaman yang masisama atau ke halaman lain	23.	Simbol Decision 	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
12.	Simbol Input - Output 	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya	24.	Terminator simbol 	Yaitu symbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kejadian

(Sumber : Jogiyanto, 2005:796-799)

2.2.3 ERD Entity Relationship Diagram

ERD adalah suatu model untuk menjelaskan mengenai hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang memiliki hubungan antar relasi. Entity Relationship Diagram untuk memodelkan struktur data serta hubungan antar data.

2.3 Teori – Teori Tentang Aplikasi /Masalah Yang Dibahas

2.3.1 Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi Phyton API.

Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime Text bukanlah aplikasi *opensource* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara *default* dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan *add-ons* yang bisa di unduh sesuai kebutuhan pengguna.

2.3.2 PHP

PHP sering dipakai para programmer untuk membuat situs web yang bersifat dinamis karena gratis dan berguna dalam merancang aplikasi web. Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa “PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML”. Sedangkan, menurut Solichin (2016:11) mengemukakan bahwa “PHP

merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web”. PHP merupakan bahasa (script) pemrograman yang sering digunakan pada sisi server sebuah web (Wahana Komputer, 2010:1). Kumpulan kutipan diatas menerangkan bahwa hypertext preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web dan bersifat open source dan ditanamkan ke dalam script HTML.

2.3.3 Codeigniter

Menurut (Arrhioui et al., 2017), *Codeigniter* adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi *PHP* berdasarkan arsitektur yang terstruktur. *Codeigniter* memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti *helpers and libraries* untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat. Dan pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal.

2.3.4 HTML

Menurut (Endra & Aprilita, 2018), *HTML* atau *Hypertext Markup Language* merupakan salah satu bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna dalam membuat tampilan yang digunakan oleh *web application*.

2.3.5 jQuery

Menurut (Wahyudi, 2017), *jquery* merupakan sekumpulan kode *Javascript* yang dibuat dalam berbagai modul dan digunakan sesederhana mungkin.

2.3.6 CSS

Menurut (Wahyudi, 2017), *CSS* adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam.

2.3.7 Bootstrap

Menurut (Nugroho & Setiyawati, 2019), *bootstrap* adalah *framework css* untuk membuat tampilan web. *Bootstrap* menyediakan *class* dan komponen yang sudah siap dipakai.

2.3.8 Database

Menurut (Hesananda et al., 2017), *Database* ialah suatu wadah untuk menampung sebuah data yang ada pada sebuah sistem. *Database* juga bisa diartikan sebagai kumpulan data. *Database* juga biasa dikenal formal dan tegas. *Database* juga bias diartikan dengan kumpulan data yang terintegrasi yang dapat dimanipulasi, diambil dan dicari secara cepat.

2.3.9 DBMS (Database Management System)

Menurut (Hesananda et al., 2017), *DBMS* adalah kumpulan program yang digunakan untuk mendefinisikan, mengatur dan memproses *database*. *DBMS* juga sering disebut sebagai *server database*.

2.3.10 MYSQL

Pengertian *MYSQL* menurut Arief (2011:151) *MySQL* (My Structure Query Language) adalah “salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan

database sebagai sumber dan pengelolaan datanya”. Mysql bersifat open source dan menggunakan SQL (Structured Query Language). MySQL biasa dijalankan diberbagai platform misalnya windows Linux, dan lain sebagainya.

2.3.11 Definisi WEB

Pada dasarnya web dapat diartikan sekumpulan komputer yang saling terkoneksi/terhubung dan berbicara satu sama lain. Komputer-komputer (dalam web/jaringan) biasanya terkoneksi melalui jaringan telepon, signal satelit digital, kabel, dan tipe data transfer lainnya. Data transfer dapat disederhanakan sebagai cara untuk memindahkan informasi dari komputer ke komputer lain yang saling terkoneksi/terhubung.

Menurut Simarmata (2010:47) mengemukakan “secara teknis, web adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks”. Sedangkan menurut Hidayat (2010:1) menyatakan bahwa “pada dasarnya web merupakan suatu kumpulan hyperlink yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa HTML (*HyperText Markup Language*)”. Halaman web adalah sumber daya informasi yang dibuat dengan format HTML dan menyediakan pengguna web dengan kemampuan navigasi melalui *hyperlink* ke halaman web lain di web (Effendi, 2012:81). Maka dari itu, web merupakan sistem yang menyajikan informasi berupa dokumen-dokumen multimedia dan dapat diakses menggunakan browser yang memiliki kemampuan navigasi melalui *hyperlink* ke halaman web lain.

2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

2.4.1 Model Air Terjun (Waterfall Model)

Waterfall Model pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce tahun 1970. *Waterfall Model* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. *Output* dari setiap tahap merupakan *input* bagi tahap berikutnya. Model ini telah diperoleh dari proses rekayasa lainnya dan menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata.

2.4.1.1 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam kegiatan-kegiatan komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan - hambatan, yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan.

2.4.1.2 Desain Sistem

Desain Sistem adalah persiapan rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, menyangkut di dalamnya konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

2.4.1.3 Pengkodean Program

Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer.

2.4.1.4 Ujicoba Program

Ujicoba *software* merupakan elemen yang kritis dari SQA (*Software Quality Assurance*) dan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Ujicoba mempresentasikan ketidaknormalan yang terjadi pada pengembangan *software*. Selama definisi awal dan fase pembangunan, pengembangan berusaha untuk membangun *software* dari konsep yang abstrak sampai dengan implementasi yang memungkinkan.

2.4.1.5 Implementasi Sistem

Tahap implementasi adalah tahap dimana semua elemen dan aktivitas sistem disatukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menyiapkan Fasilitas Fisik

Fasilitas-fasilitas fisik yang disiapkan antara lain komputer dan peripheralnya, termasuk keamanan fisik untuk menjaga berlangsungnya peralatan dalam jangka waktu yang lama.

b. Menyiapkan Pemakai

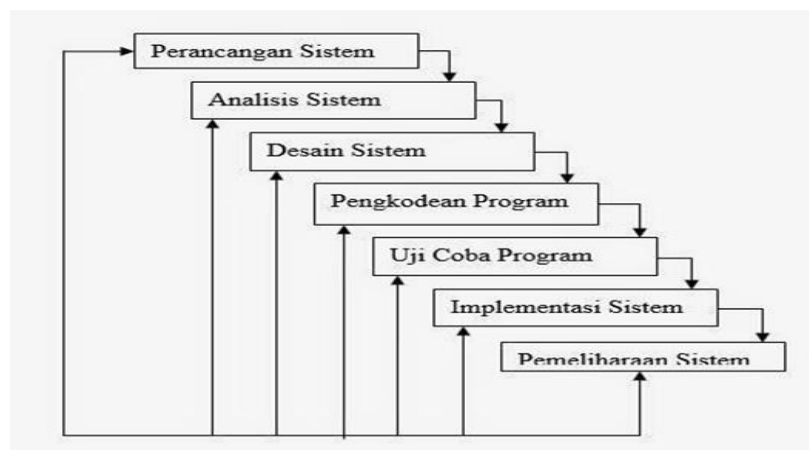
Pemakai disiapkan dengan terlebih dahulu yaitu dengan memberikan pelatihan secara prosedural maupun tutorial mengenai sistem informasi sesuai fungsi tugasnya. Tujuannya adalah agar para pemakai mengerti dan menguasai operasi sistem dan cara kerja sistem serta apa saja yang diperoleh dari sistem.

2.4.1.6 Pemeliharaan Sistem (Maintenance)

Ada 3 alasan perlunya pemeliharaan sistem, yaitu:

Melakukan Simulasi, kegiatan simulasi berupa pengujian sistem secara nyata yang melibatkan personil yang sesungguhnya.

- a. Untuk membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian.
- a. Untuk membuat sistem up to date
- b. Untuk meningkatkan kemampuan sistem



Gambar 2.5
Model Waterfall
Sumber : Kristanto (2013)

2.4.2 Hasil yang dilakukan oleh penulis berdasarkan Metodologi

2.4.2.1 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan oleh pihak penulis dan bagian logistic serta hrd perusahaan mengenai apa saja perangkat lunak yang dibutuhkan oleh sistem. Dan perangkat lunak yang dibutuhkan akan diterapkan pada sistem yang akan dibuat yaitu sistem informasi inventaris

2.4.2.2 Analisis Sistem

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis permasalahan-permasalahan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada sistem yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperbaiki sistem yang sudah ada ke sistem baru sehingga menjadi lebih baik. Pada tahap ini, penulis juga mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem.

2.4.2.3 Desain Sistem

Pada tahap ini, penulis mendesain rancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan analisa yang telah dilakukan di perusahaan, seperti desain *database*, desain tabel, desain *interface* dan lain-lain.

2.4.2.4 Pengkodean Program

Pada tahap ini penulis melakukan pengkodean sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi android studio.

2.4.2.5 Ujicoba Program

Pada tahapan ini penulis menggunakan pengujian secara *blackbox* dan *whitebox* yang berfokus pada fungsi sistem informasi yang dibuat sudah berjalan sesuai rencana atau tidak. Dengan demikian penulis bisa mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan harapan.

2.4.2.6 Implementasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan simulasi implementasi atau penerapan sistem di PT. Yuditama Mandiri dan sistem tersebut akan diuji langsung oleh beberapa user yang ada di perusahaan.

2.4.2.7 Pemeliharaan

Pada tahap ini penulis melakukan pemeliharaan pada sistem seperti memperbaiki jika terjadi kesalahan, meng-*update* sistem dan juga meningkatkan kemampuan sistem.

2.4.3 Keunggulan dan Kelemahan Metode *Waterfall*

2.4.3.1 Keunggulan Model *Waterfall*

- a. Proses pengembangan sangat terstruktur dan sistematis.
- b. Melalui definisi kebutuhan, sehingga *gap* atau kesenjangan yang terjadi antara kebutuhan dan sistem yang dihasilkan dapat dikurangi.
- c. Menghasilkan petunjuk arah pengembangan yang jelas bagi manajemen

2.4.3.2 Kelemahan Model *Waterfall*

- a. Tidak adaptif terhadap perubahan yang dapat terjadi selama proses pengembangan (kaku atau *rigid*).
- b. Melelahkan karena membutuhkan waktu pengembangan yang lama dan biaya yang tinggi
- c. Proyek yang sebenarnya jarang mengikuti aliran *sequential* yang ditawarkan model ini.
- d. *Iterasi* (Pengulangan) selalu terjadi dan menimbulkan masalah pada aplikasi yang dibentuk oleh model ini.

BAB III

ANALISIS SISTEM DAN DESAIN

Analisis sistem merupakan tahap yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan dari sistem yang akan dibangun. Dengan menganalisis prosedur sistem maka setiap sistem yang akan dibangun dapat dievaluasi sehingga dapat dibuat satu usulan untuk pengembangan sistem atau pembangunan sistem yang baru.

3.3 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.3.1 Sejarah Singkat PT. Yuditama Mandiri

Berawal dari usaha kecilnya, Yudi Boim lulusan STPB angkatan tahun 1999 berjualan minuman juice di Bandung Trade Centre (BTC) Agustus tahun 2005 dengan nama "Justus". Dengan terus berorientasi terhadap kepuasan pelanggan dan kualitas bahan Justus yang menyajikan menu minuman juice berkembang dan mencoba untuk berjualan aneka Burger dan Steak di Bandung Electronic Center (BEC) pada tahun 2006, pada tahun tersebut dibentuk perusahaan PT. Yuditama Mandiri, dengan berubahnya menu yang ada di Justus, maka outlet pertama BTC pun ikut berubah konsep dengan berjualan Burger & Steak. Konsep baru berjualan Burger & Steak tersebut mempunyai respon yang positif dari para pelanggan. Dengan terus mempertahankan kualitas dan pelayanan maka Justus secara perlahan membuka di lokasi-lokasi lain seperti BIP (2007), TSM (2010), Istana Plaza (2011), Festival Citylink (2011), Yogya Kepatihan (2013) di antara outlet-outlet tersebut selama perjalanan 8 tahun, Yudi Boim melanjutkan untuk membuat konsep baru yaitu Justus "Asian Grill". Asian Grill juga memiliki pelanggan tersendiri dan

berjalan cukup baik sehingga bisa berada di beberapa mall Bandung tersebut di atas. Pada Tahun 2015 Yudi Boim tidak berhenti sampai di situ saja, kreatifitas terhadap dunia kuliner berjalan terus dan melahirkan banyak menu-menu andalan baru dengan menciptakan Justus Steakhouse, outlet pertama Justus Steakhouse berada di Miko Mall. Justus Steakhouse Miko Mall juga mendapatkan respon yang sangat baik dari banyak pelanggan mall yang datang, rencana pengembangan steakhouse pun di lanjutkan dengan membuka outlet lain hingga sekarang sudah mencapai 17 outlet (2019) yang terdiri dari 3 brand. (Justus Burger & Steak, Asian Grill, dan Justus Steakhouse).

3.3.2 Visi dan Misi PT. Yuditama Mandiri

Dalam menjaga mutu pelayanannya PT. Yuditama Mandiri memiliki Visi dan Misi nya sebagai berikut:

1. Visi

Menjadi Perusahaan bertaraf Profesional dan dipercaya oleh seluruh lapisan masyarakat.

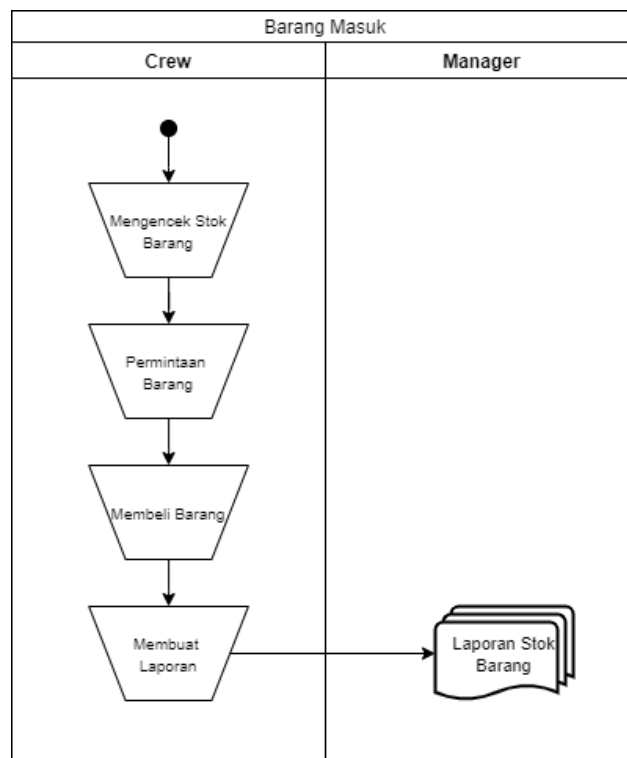
2. Misi

Kami terdiri dari orang – orang yang berkualitas, yang bekerja atas sistem yang terkontrol dengan baik. Kami bekerja dalam budaya kerja secara profesionalisme yang kami percayai mampu memberikan manfaat bagi pemilik perusahaan, karyawan dan lingkungan kami. Kami selalu menyediakan produk yang berkualitas dan higienis dengan mutu pelayanan yang CEPAT, TEPAT, RAMAH, dan ANTUSIAS sehingga menjadi perusahaan kuliner dengan produk, pelayanan, dan kepercayaan terbaik.

3.4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan observasi dan menganalisa pada PT. Yuditama Mandiri dapat diketahui sistem yang sedang berjalan selama ini masih kurang efektif, dikarenakan pendataan untuk pengolahan data barang masih dicatat manual. Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam proses pendataan persediaan stok barang pada PT. Yuditama Mandiri. Agar tahapan proses pembangunan sistem dapat berjalan baik dan lancar, untuk lebih jelas digambarkan menggunakan pemodelan yang digunakan yaitu menggunakan flowchart sistem.

- a. *Flowchart* sistem proses barang masuk yang berjalan pada PT. Yuditama Mandiri

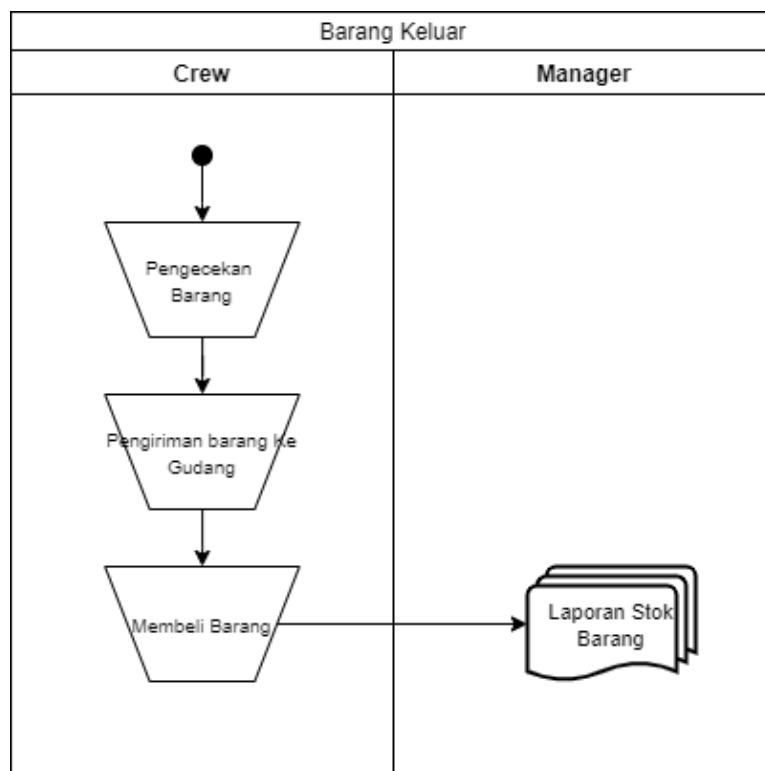


Gambar 3.2 Flowchart Proses Barang Masuk

Sumber : PT. Yuditama Mandiri (2021)

Gambar 3.2 menjelaskan bahwa setiap barang yang datang atau yang masuk dicek terlebih dahulu stok yang ada, lalu setelah pembelian oleh *crew* langsung dimasukkan kedalam laporan stok barang dan akan dicek oleh *manager*.

- b. *Flowchart* sistem proses barang keluar yang berjalan pada PT. Yuditama Mandiri



Gambar 3.3 *Flowchart* Proses Barang Keluar

Gambar 3.3 menjelaskan bahwa akan dilakukan pengecekan terhadap barang yang akan di keluarkan, dalam artian barang yang sudah rusak dan tidak terpakai, dan jika sudah selesai pengecekan *crew* akan mengirim barang ke Gudang penyimpanan barang-barang yang rusak, kemudian *crew* membuat laporan keluar barang dan laporan bisa di cek kembali oleh *manager*.

3.4.2 Identifikasi Permasalahan

Beberapa temuan permasalahan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan dapat diuraikan permasalahan, penyebab permasalahan dan titik keputusan dari permasalahan seperti yang ditampilkan Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Identifikasi permasalahan

Masalah	Penyebab Masalah	Titik Keputusan
Pengolahan data stok barang masih dilakukan secara manual	Terkadang terjadi selisih perhitungan barang dan informasi stok barang yang diberikan terkadang tidak sesuai dengan persediaan	Proses Stok Barang
Pengolahan data persediaan barang masih dicatat manual	Terjadinya penumpukan berkas dan untuk pencarian data yang diperlukan memakan waktu yang lama	Proses Pengolahan data persediaan barang
Kesulitan dalam pencatatan dan pembuatan laporan barang masuk dan keluar	Terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan karena banyaknya barang yang masuk dan keluar	Proses pencatatan dan pembuatan laporan

3.4.3 Uraian Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan maka dapat diuraikan pemecahan masalah yang didapatkan dari titik keputusan sehingga dapat diterapkan pada sistem yang dibangun seperti yang uraikan Tabel 3.2:

Tabel 3.2 Pemecahan Masalah

Titik Keputusan	Uraian Pemecahan Masalah
Proses Stok Barang	Proses perhitungan sistem secara otomatis stok barang yang tersistem sehingga mempermudah dalam mengetahui informasi stok barang yang tersedia.
Proses pengolahan data persediaan	Proses pengolahan pengolahan data persediaan barang yang sudah tersistem mempermudah dalam pengolahan data

barang	barang dan bisa mengurangi penumpukan berkas dan mempermudah dalam pencarian data atau informasi yang diperlukan.
Proses pencatatan dan pembuatan laporan	Proses pencatatan dan pembuatan laporan yang sudah tersistem lebih mempermudah dan mengurangi kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan

3.5 Analisis Sistem yang akan dibangun

3.5.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna, berikut Tabel 3.3 mendeskripsikan kebutuhan fungsional :

Tabel 3.3 Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Responsibilitas
1	<i>Crew</i>	.1 Lihat Barang .2 Lihat Gudang .3 Lihat Satuan .4 Lihat Supplier .5 Lihat dan Tambah Transaksi Penerimaan .6 Lihat dan Tambah Transaksi Keluar .7 Lihat dan Tambah Transfer Barang .8 Laporan Stok Barang .9 Laporan Transaksi Penerimaan .10 Laporan Transaksi Keluar .11 Laporan Transfer Barang
2	<i>Manager/Supervisor</i>	1. Kelola Barang

		2. Kelola Gudang 3. Kelola Satuan 4. Kelola Supplier 5. Kelola Transaksi Penerimaan 6. Kelola Transaksi Keluar 7. Kelola Transfer Barang 8. Laporan Stok Barang 9. Laporan Transaksi Penerimaan 10. Laporan Transaksi Keluar 11. Laporan Tranfer Barang
--	--	--

Sumber : Penulis (2021)

3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional mendeskripsikan jenis kebutuhan perangkat keras bersifat properti perilaku yang dimiliki oleh sistem yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan perangkat manusia (*brainware*). Spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah :

3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yaitu terdiri dari :

- a. PC (*Personal Computer*) atau Laptop.
- b. Monitor, spesifikasi yaitu minimal layar 14 inc”.
- c. *Processor* Minimum Pentium Intel Celeron 2955U.

- d. *Memory* yang digunakan yaitu minimal 2 GB.
- e. *Hard Disk* Minimum 500 GB.
- f. *Keyboard* dan *mouse*.

3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini yaitu terdiri dari :

- a. Sistem operasi Windows 7 Ultimate 32 bit.
- b. Xampp mencakup *web server (apache)*, *database (mysql)*, *database manager (PhpMyadmin)*
- c. Bahasa pemrograman *PHP*.
- d. *Web browser Google Chrome*.
- e. *Database MySQL*.
- f. *Web editor Sublime Text*
- g. Bootstrap sebagai pembuatan desain.

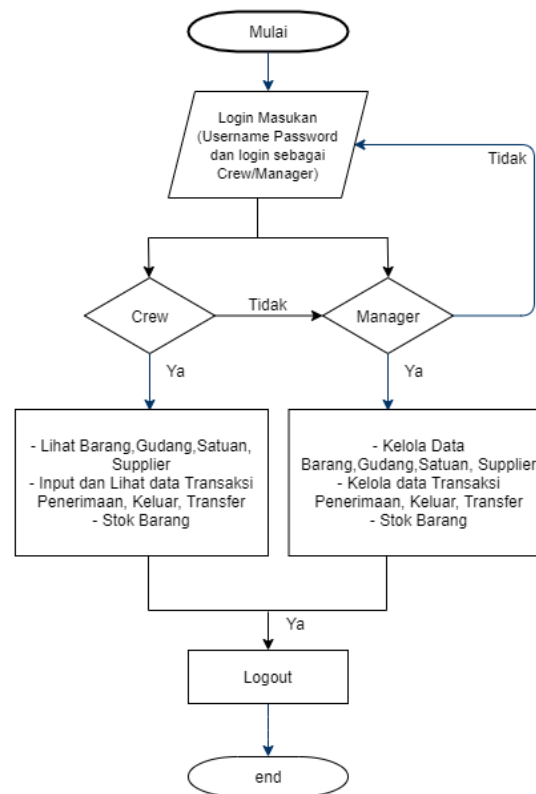
3.6 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi dilakukan untuk menggambarkan bagaimana aplikasi dibentuk. Berupa perencanaan dan pembuatan sketsa program aplikasi.

3.6.1 Flowchart

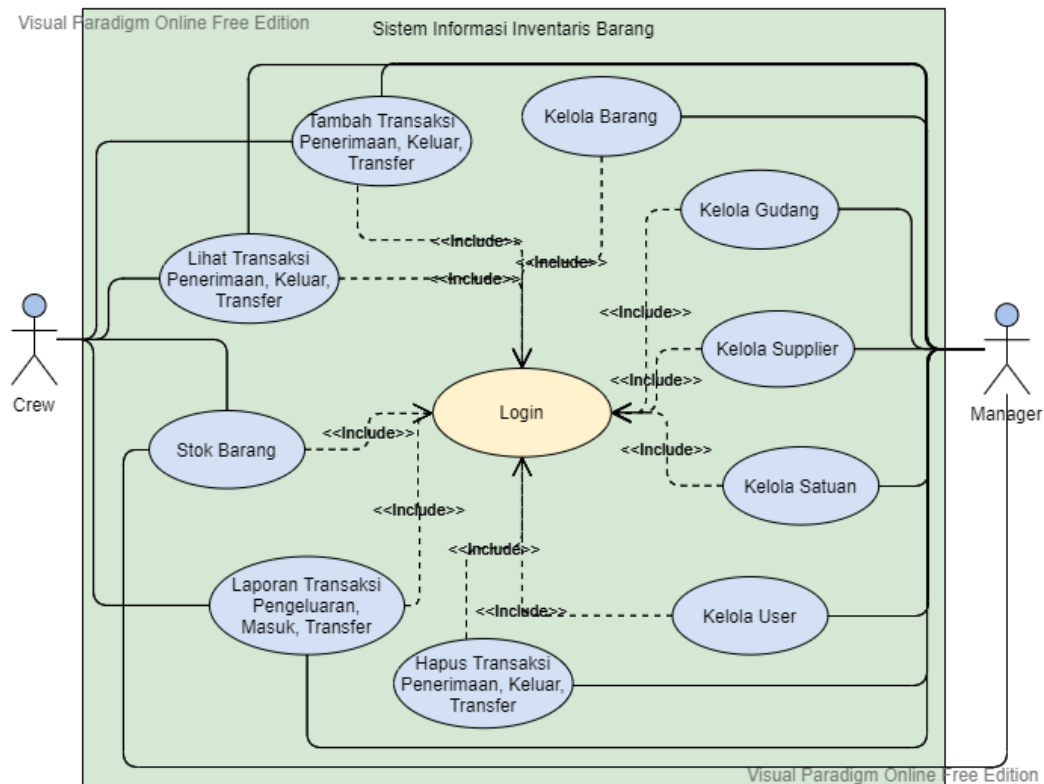
Flowchart merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika (Supardi, 2013:51). Penelitian sistem inventaris di PT. Yuditma Mandiri melalui beberapa proses, hal ini dilakukan supaya penelitian yang dihasilkan lebih baik dan sesuai dengan tujuan dari

manajemen sistem. Proses/tahapan dari penelitian digambarkan dalam sebuah diagram alir/*flowchart*. *Flowchart* dapat dilihat pada Gambar 3.3 :



Gambar 3. 4
***Flowchart* Sistem yang Diusulkan**
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.6.2 Use Case Diagram



Gambar 3.5 Use Case Diagram
 Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

Penjelasan :

Tabel 3.4
Penjelasan Aktor Use Case

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>Crew</i>	Merupakan aktor yang merekap data barang inventaris.
2	<i>Manager</i>	Merupakan pengguna yang mempunyai wewenang untuk mengelola semua data didalam sistem.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

Tabel 3.5
Penjelasan *Use Case*

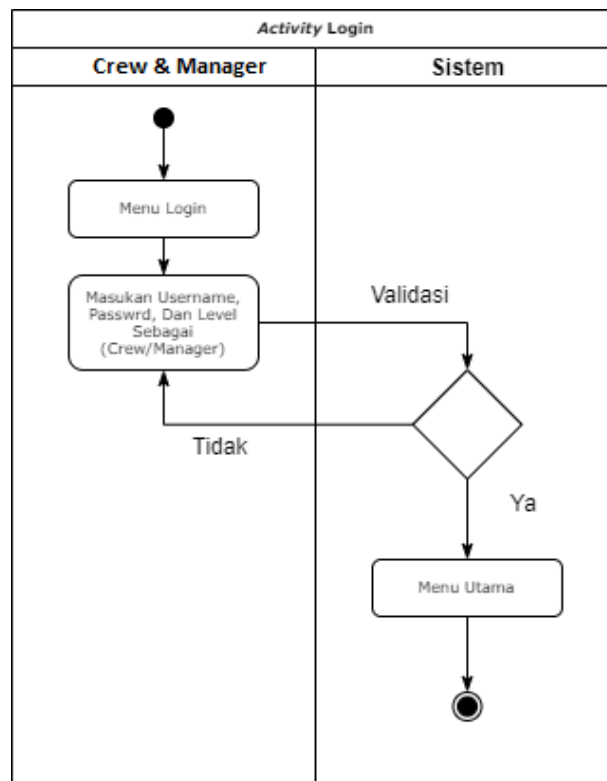
No	Crew & Manager	Deskripsi
1	Kelola Barang	Merupakan proses pengelolaan data-data barang yang akan dimasukkan ke sistem ini.
2	Kelola Gudang	Merupakan proses pengelolaan data-data gudang yang akan dimasukkan ke sistem ini.
3	Kelola Supplier	Merupakan proses pengelolaan data-data supplier yang akan dimasukkan ke sistem ini.
4	Kelola Satuan	Merupakan proses pengelolaan data-data satuan yang akan dimasukkan ke sistem ini.
5	Kelola <i>User</i>	Merupakan proses pengelolaan data-data <i>user</i> yang akan dimasukkan ke sistem ini.
6	Tambah Transaksi Penerimaan, Keluar, Transfer	Merupakan proses penginputan data-data Transaksi penerimaan barang, pengeluaran barang, dan transfer barang.
7	Lihat Transaksi Penerimaan, Keluar, Transfer	Merupakan proses untuk melihat data-data Transaksi penerimaan barang, pengeluaran barang, dan transfer barang.
8	Hapus Transaksi Penerimaan, Keluar, Transfer	Merupakan proses untuk menghapus data-data Transaksi penerimaan barang, pengeluaran barang, dan transfer barang.
9	Stok Barang	Merupakan proses untuk melihat jumlah stok barang.

10	Laporan Transaksi Penerimaan, Keluar, Transfer, Stok Barang	Merupakan proses untuk membuat laporan transaksi penerimaan, keluar, transfer dan stok barang.
----	--	--

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3 Activity Diagram

3.6.3.1 Activity Diagram Login



Gambar 3. 6

Activity Diagram Login

Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

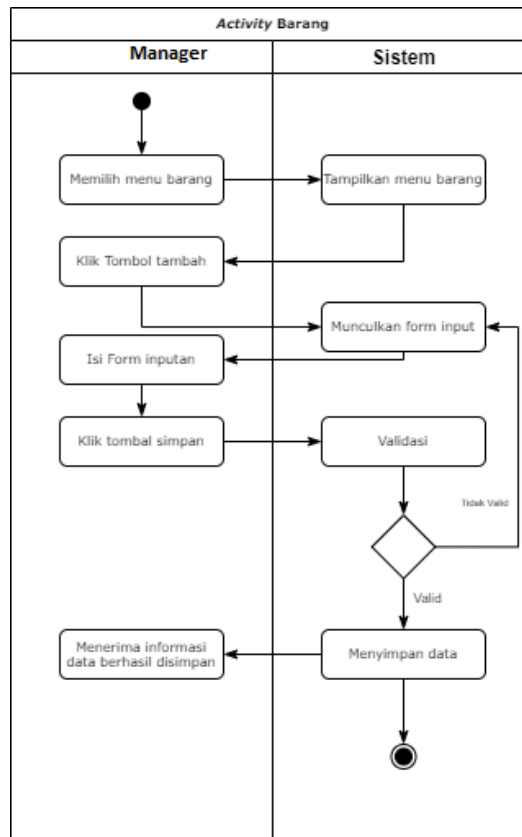
Tabel 3. 6
Penjelasan Activity Login

No	Crew & Manager	Deskripsi
----	----------------	-----------

1	Masuk form login	Crew atau Manager membuka aplikasi dan masuk ke form login untuk mulai masuk ke system.
2	Tampilkan form login	Sistem menampilkan form login untuk user mengisi username dan password
3	Masukan username, password	Crew atau Manager memasukan usename dan password untuk divalidasi oleh sistem apakah mempunyai akses atau tidak.
4	Klik tombol <i>login</i>	User mengklik tombol login untuk masuk ke sistem
5	Validasi	Sistem memvalidasi user apakah memiliki akses atau tidak berdasarkan data yang diinputkan oleh
6	Tampilan menu utama	Sistem menampilkan form main menu yang berisi menu – menu yang ada didalam sistem sesuai hak akses yang dimiliki oleh user tersebut.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.2 Activity Diagram Kelola Barang



Gambar 3.7
Activity Diagram Kelola Barang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

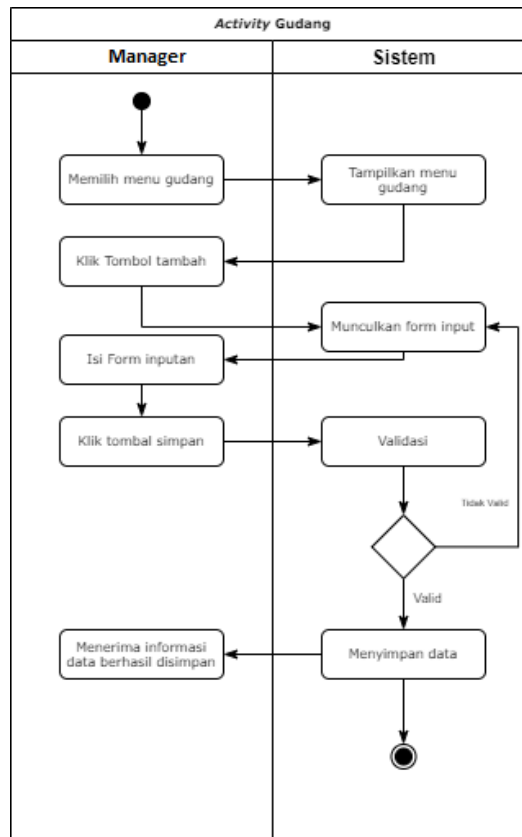
Tabel 3.7
Penjelasan Activity Kelola Barang

No	Manager	Deskripsi
1	Memilih menu barang	User memilih menu barang untuk mengelola data barang
2	Tampilkan menu barang	Sistem menampilkan menu barang yang didalamnya terdapat data – data barang yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data barang baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	System melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	Sistem menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka sistem memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.3 Activity Diagram Kelola Gudang



Gambar 3. 8
Activity Diagram Kelola Gudang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

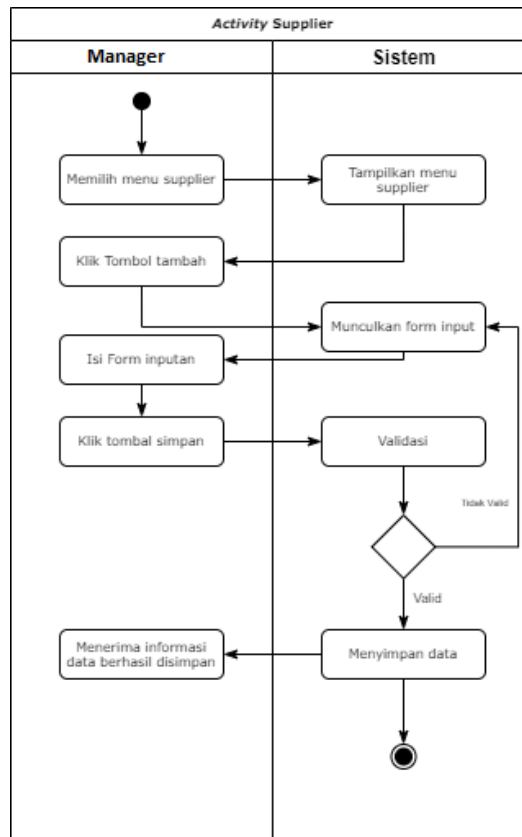
Tabel 3.8
Penjelasan Activity Kelola Gudang

No	Manager	Deskripsi
1	Memilih menu gudang	User memilih menu pegawai untuk mengelola data gudang
2	Tampilkan menu gudang	Sistem menampilkan menu gudang yang didalamnya terdapat data – data gudang yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data gudang baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	Sistem melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	Sistem menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka sistem memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.4 Activity Diagram Kelola Supplier



Gambar 3.9
Activity Diagram Kelola Supplier
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

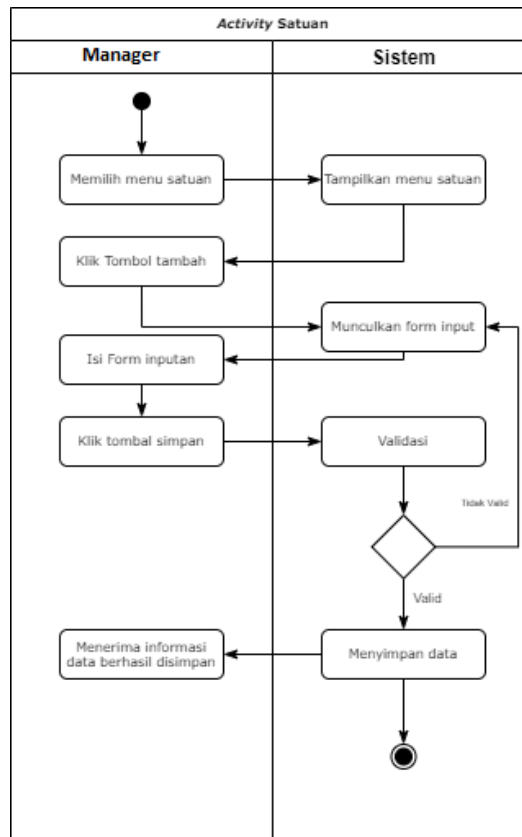
Tabel 3.9
Penjelasan Activity Kelola Supplier

No	Manager	Deskripsi
1	Memilih menu supplier	User memilih menu pegawai untuk mengelola data supplier
2	Tampilkan menu supplier	Sistem menampilkan menu supplier yang didalamnya terdapat data – data supplier yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data supplier baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	Sistem melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	System menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka sistem memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.5 Activity Diagram Kelola Satuan



Gambar 3. 10
Activity Diagram Kelola Satuan
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

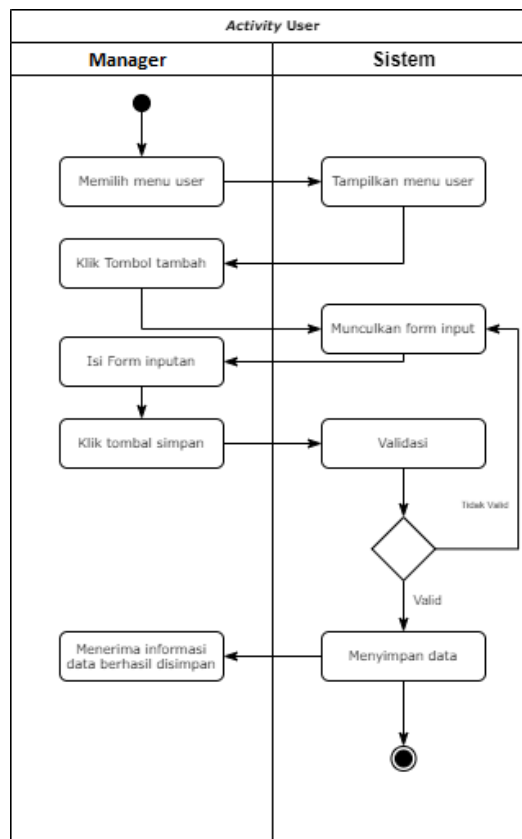
Tabel 3.10
Penjelasan Activity Kelola Satuan

No	Manager	Deskripsi
1	Memilih menu satuan	User memilih menu satuan untuk mengelola data satuan
2	Tampilkan menu satuan	Sistem menampilkan menu satuan yang didalamnya terdapat data – data satuan yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data satuan baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	Sistem melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	System menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka sistem memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.6 Activity Diagram Kelola User



Gambar 3.11
Activity Diagram Kelola User
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

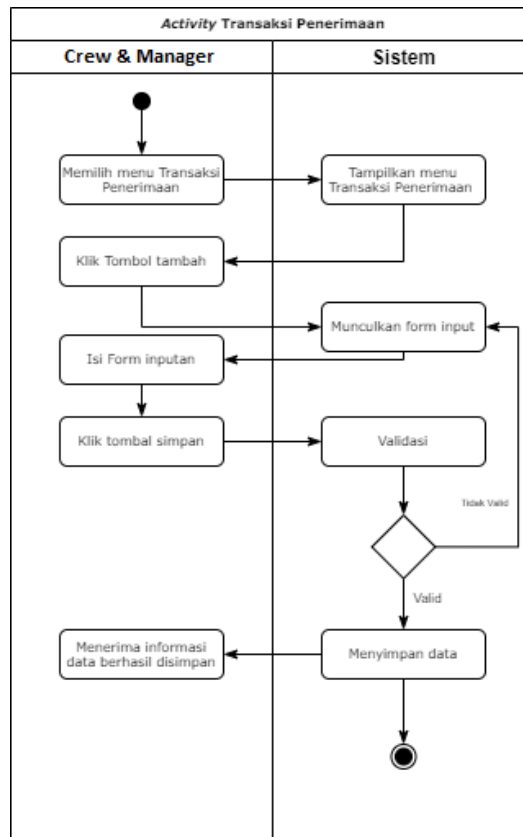
Tabel 3.11
Penjelasan Activity Kelola User

No	Manager	Deskripsi
1	Memilih menu user	User memilih menu user untuk mengelola data user
2	Tampilkan menu user	Sistem menampilkan menu user yang didalamnya terdapat data – data user yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data user baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	System melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	System menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka system memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.7 Activity Diagram Transaksi Penerimaan



Gambar 3. 12

Activity Diagram Transaksi Penerimaan

Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Tabel 3.12

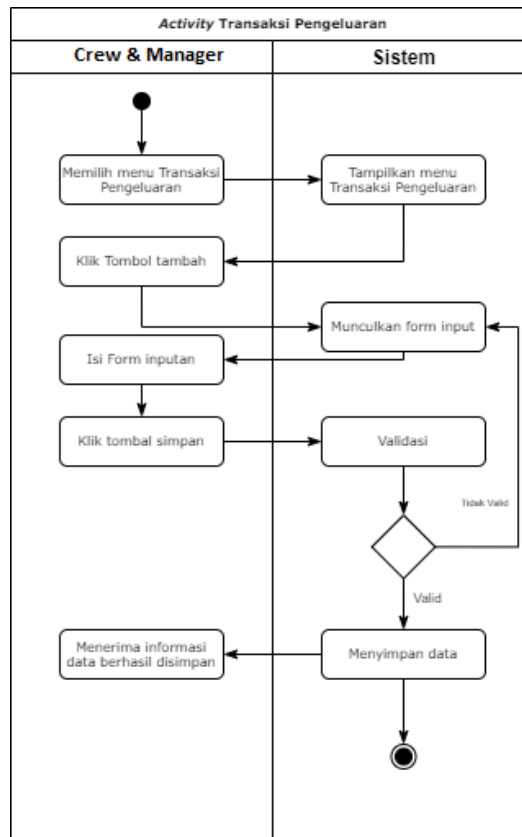
Penjelasan Activity Kelola Transaksi Penerimaan

No	Crew & Manager	Deskripsi
1	Memilih menu transaksi penerimaan	User memilih menu transaksi penerimaan untuk mengelola data penerimaan barang
2	Tampilkan menu transaksi penerimaan	Sistem menampilkan menu transaksi penerimaan yang didalamnya terdapat data – data penerimaan barang yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data transaksi penerimaan barang baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	System melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	System menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka system memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.8 Activity Diagram Transaksi Pengeluaran



Gambar 3. 13
Activity Diagram Transaksi Pengeluaran
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

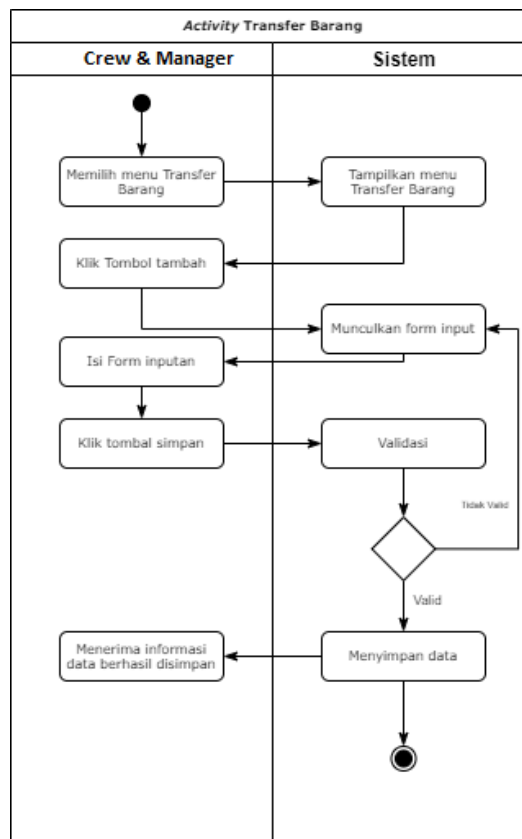
Tabel 3.13
Penjelasan Activity Transaksi Pengeluaran

No	Crew & Manager	Deskripsi
1	Memilih menu transaksi pengeluaran	User memilih menu transaksi pengeluaran untuk mengelola data barang keluar
2	Tampilkan menu transaksi pengeluaran	Sistem menampilkan menu transaksi pengeluaran yang didalamnya terdapat data – data barang keluar yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data transaksi pengeluaran barang baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	System melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	System menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka system memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.9 Activity Diagram Transfer Barang



Gambar 3. 14
Activity Diagram Transfer Barang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

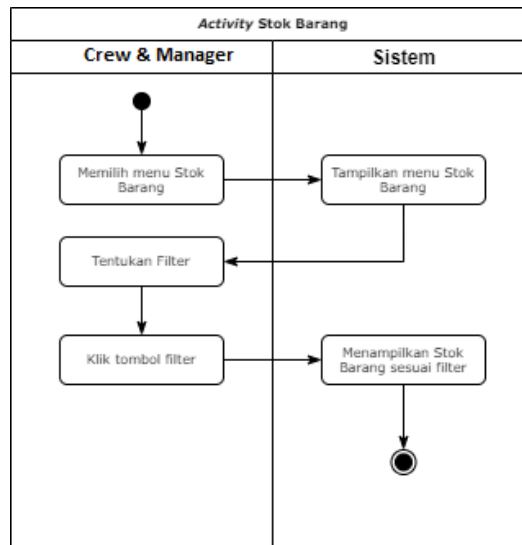
Tabel 3.14
Penjelasan Activity Transfer Barang

No	Crew & Manager	Deskripsi
1	Memilih menu transfer barang	User memilih menu transfer barang untuk mengelola data transfer barang
2	Tampilkan menu tranfer barang	Sistem menampilkan menu transfer barang yang didalamnya terdapat data – data transfer barang yang telah terinput

3	Klik tombol tambah	User mengklik tombol tambah untuk menambah data transfer barang yang baru
4	Munculkan form inputan	Sistem memunculkan form inputan untuk diisi oleh user
5	Isi form inputan	User mengisi field – field yang ada didalam form inputan
6	Klik tombol simpan	User mengklik tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan
7	Validasi	System melakukan validasi data yang diinputkan oleh user, jika data sudah sesuai proses berlanjut jika tidak munculkan informasi data tidak valid
8	Menyimpan Data	System menyimpan data yang telah diinputkan oleh user
9	Menyimpan informasi data berhasil disimpan	Jika data berhasil disimpan maka system memberikan informasi kepada user bahwa data berhasil disimpan.

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.3.10 Activity Diagram Stok Barang



Gambar 3.15
Activity Diagram Stok Barang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Tabel 3.15
Penjelasan Activity Stok Barang

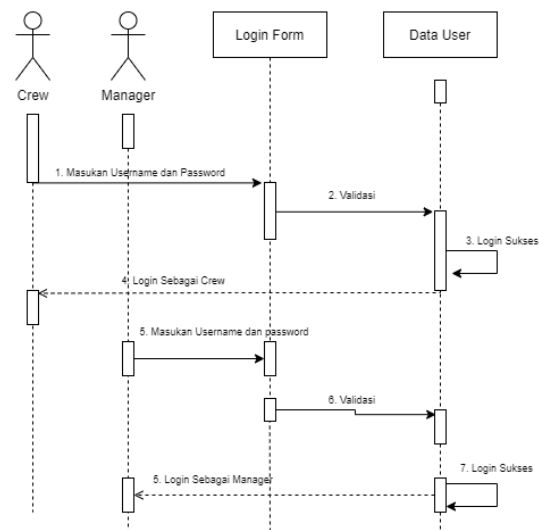
No	Crew & Manager	Deskripsi
1	Memilih menu stok barang	User memilih menu stok barang untuk melihat data stok
2	Tampilkan menu stok barang	Sistem menampilkan menu stok barang yang belum ter filter
3	Tentukan filter	User menentukan filter apa saja yang atur untuk memunculkan rekap stok barang
4	Klik tombol filter	Untuk memberikan intruksi kepada sistem bahwa filter sudah diatur

5	Menampilkan rekap stok barang sesuai filter	System menampilkan data rekap stok barang berdasarkan filter yang telah ditentukan oleh user.
---	---	---

Sumber : Diolah oleh penulis (2021)

3.6.4 Sequence Diagram

3.6.4.1 Login



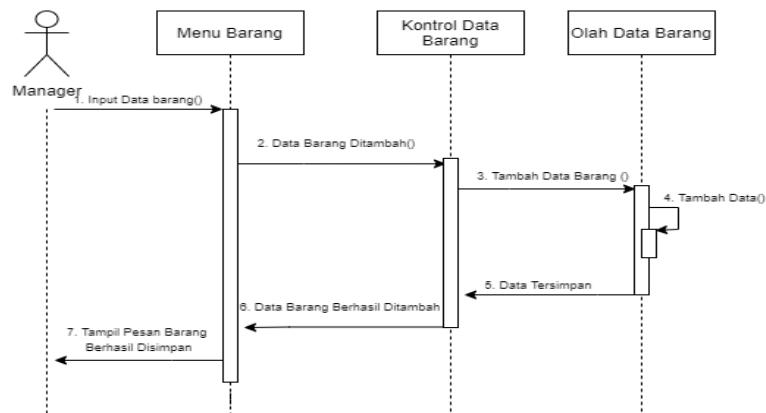
Gambar 3. 16

Sequence Diagram Login

Sumber : Diolah Penulis (2021)

User memasukan username, password dan level (*manager/crew*) lalu kemudian dilakukan validasi apakah username dan password terdaftar di database atau tidak, jika ada mengembalikan informasi bahwa login berhasil

3.6.4.2 Kelola Barang

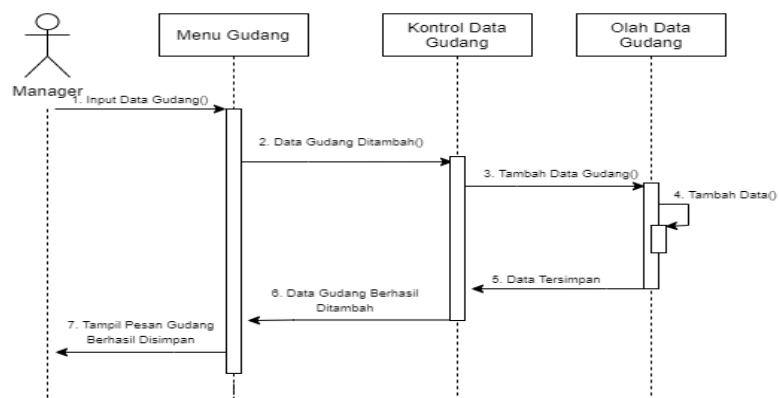


Gambar 3. 17
Sequence Diagram Kelola Barang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data barang maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahkan ke menu utama, lalu masuk ke menu barang kemudian lakukan pengisian form inputan barang dan data akan dimasukkan ke database.

3.6.4.3 Kelola Gudang

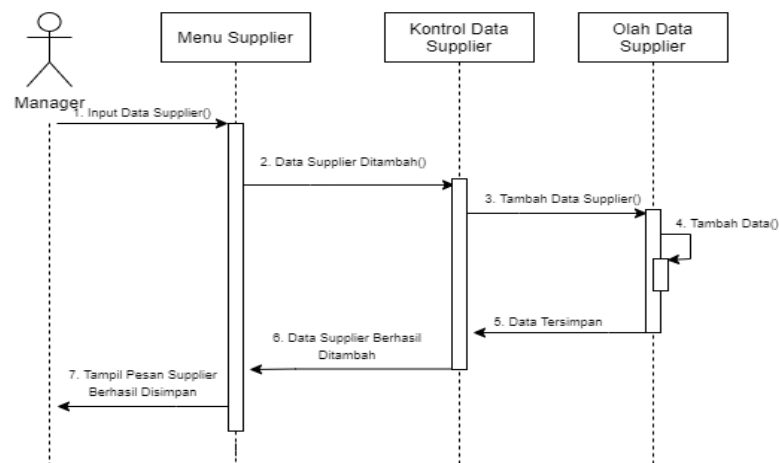


Gambar 3. 18
Sequence Diagram Kelola Gudang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data gudang maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu gudang kemudian lakukan pengisian form inputan gudang dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.4 Kelola Supplier

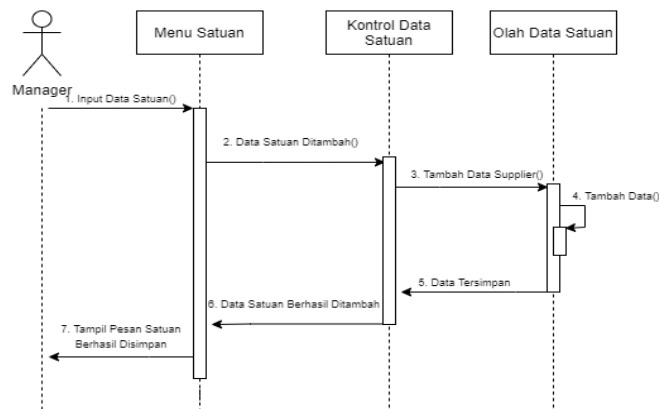


Gambar 3. 19
Sequence Diagram Kelola Supplier
Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data supplier maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu supplier kemudian lakukan pengisian form inputan supplier dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.5 Kelola Satuan

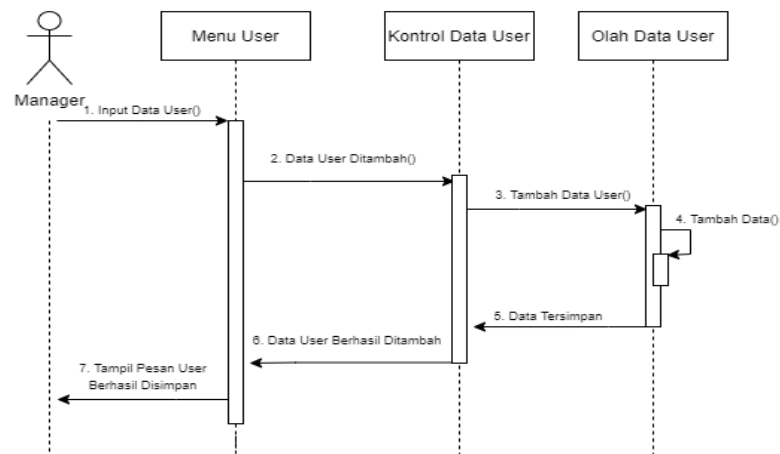


Gambar 3. 20
Sequence Diagram Kelola Satuan
Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data satuan maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu satuan kemudian lakukan pengisian form inputan satuan dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.6 Kelola User

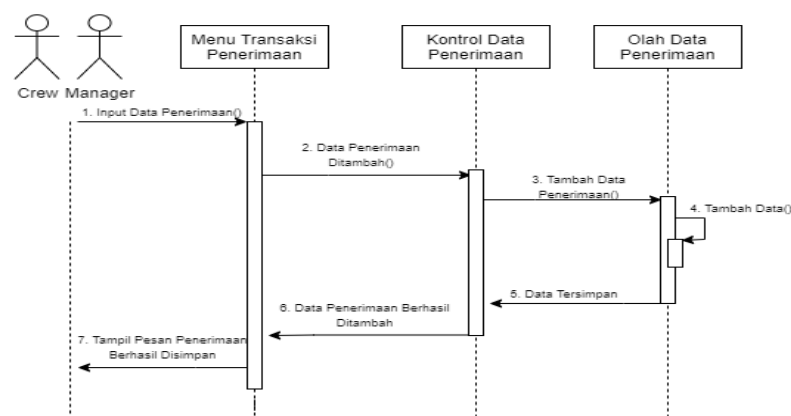


Gambar 3. 21
Sequence Diagram Kelola User
Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data user maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu user kemudian lakukan pengisian form inputan user dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.7 Transaksi Penerimaan Barang

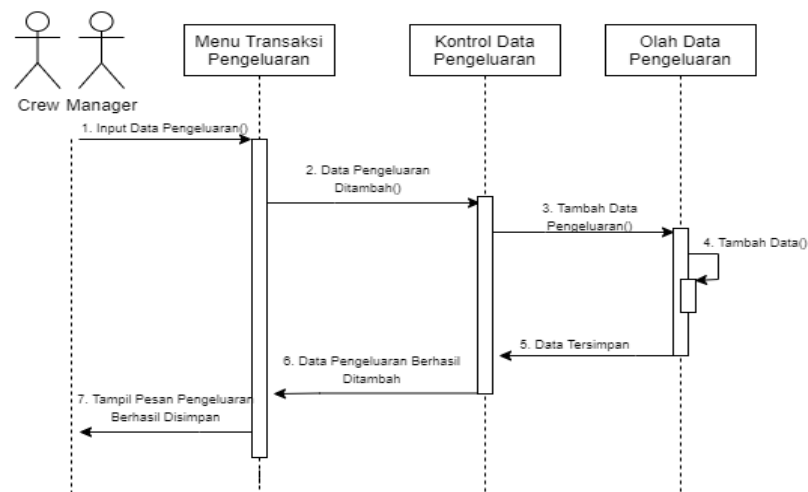


Gambar 3. 22
Sequence Diagram Transaksi Penerimaan
Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data tansaksi penerimaan barang maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu transaksi penerimaan kemudian lakukan pengisian form inputan transaksi penerimaan dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.8 Transaksi Pengeluaran Barang

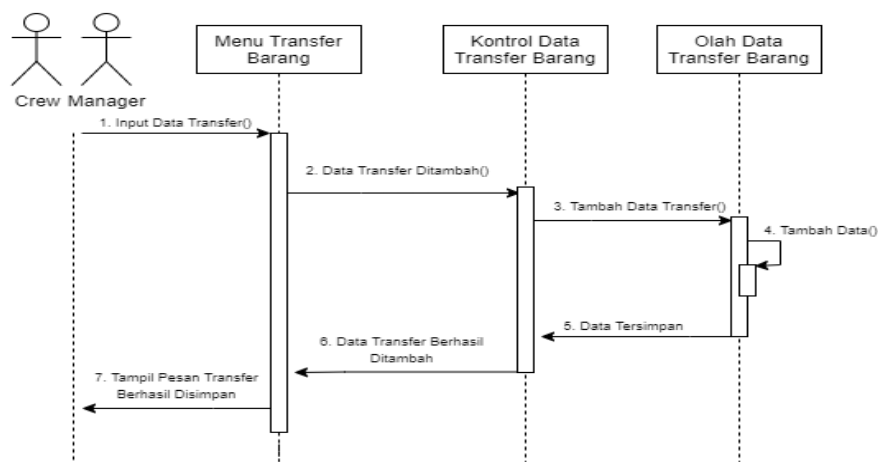


Gambar 3. 23
Sequence Diagram Transaksi Pengeluaran
Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data transaksi pengeluaran barang maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu transaksi pengeluaran kemudian lakukan pengisian form inputan transaksi pengeluaran dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.9 Transfer Barang

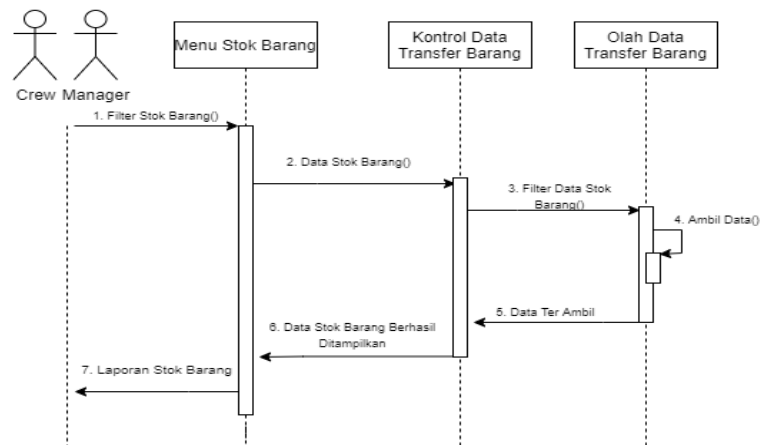


Gambar 3. 24
Sequence Diagram Transfer Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

Penjelasan :

Untuk mengelola data transfer barang maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu tranfer barang kemudian lakukan pengisian form inputan transfer abrang dan data akan dimasukan ke database.

3.6.4.10 Stok Barang



Gambar 3. 25
Sequence Diagram Stok Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

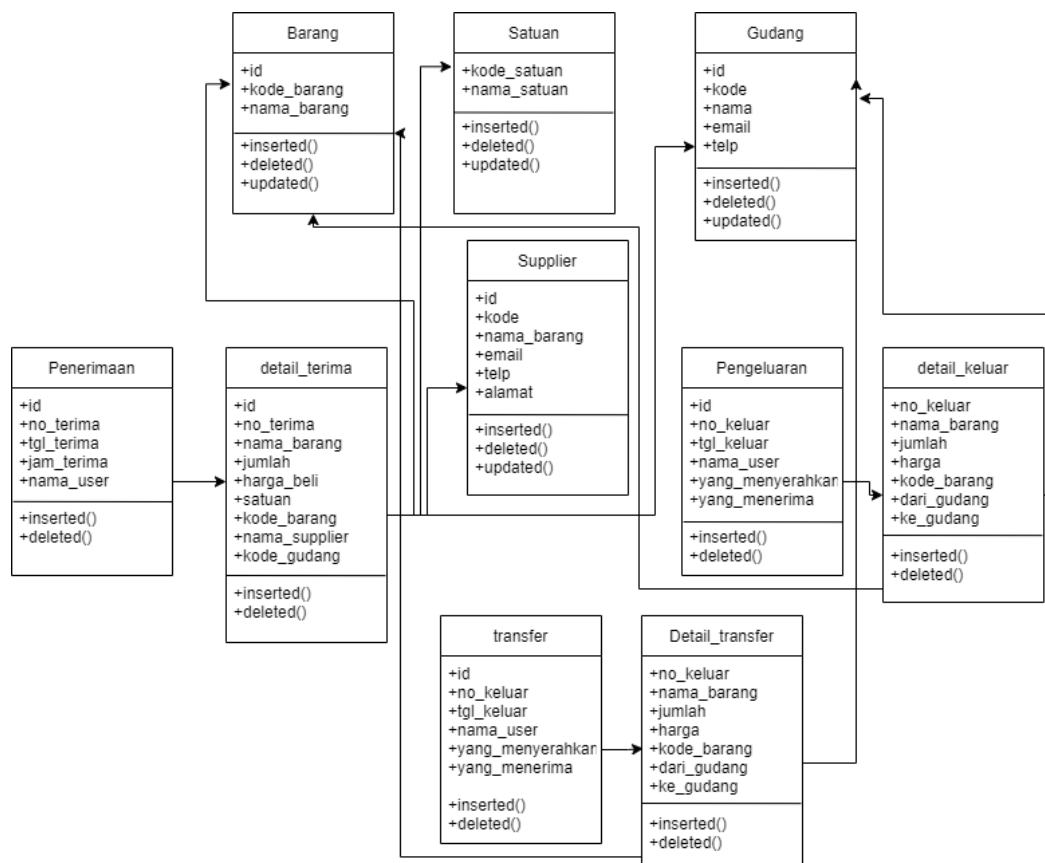
Penjelasan :

Untuk melihat laporan stok barang maka user harus login terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahken ke menu utama, lalu masuk ke menu stok barang kemudian isi filter sesuai kebutuhan dan data akan ditampilkan ke form laporan stok barang.

3.6.5 Class Diagram

Class diagram pada perancangan aplikasi yang akan dibangun pada gambar

3.26 menampilkan hubungan antara kelas-kelas yang ada.

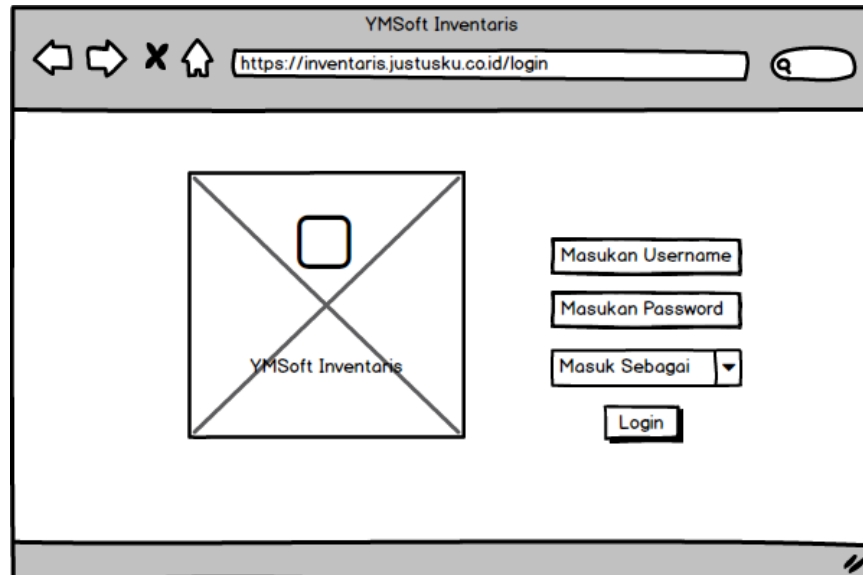


Gambar 3. 26
Class Diagram

Sumber : Diolah Penulis (2021)

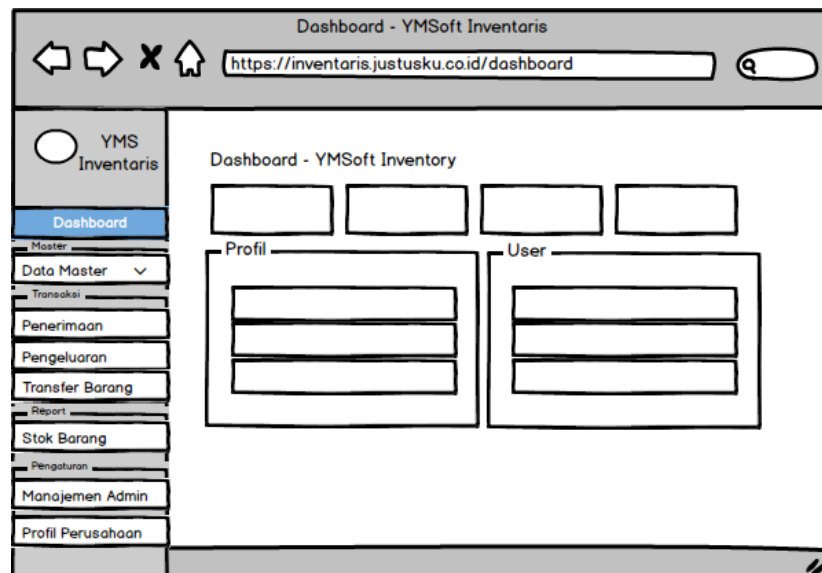
3.7.6 Rancangan Dialog Layar

3.7.6.1 Rancangan Tampilan *Login*



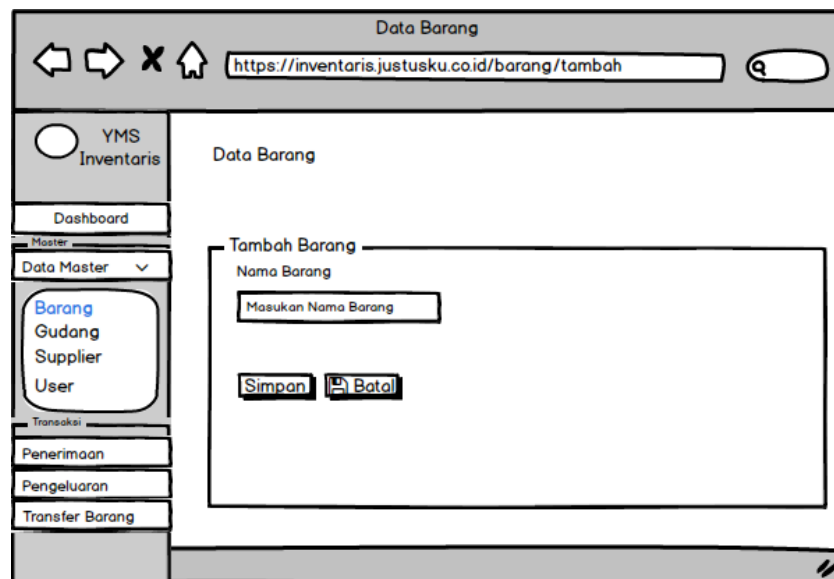
Gambar 3. 27
Rancangan Tampilan *Login* yang Diusulkan
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.2 Rancangan Tampilan Menu Utama



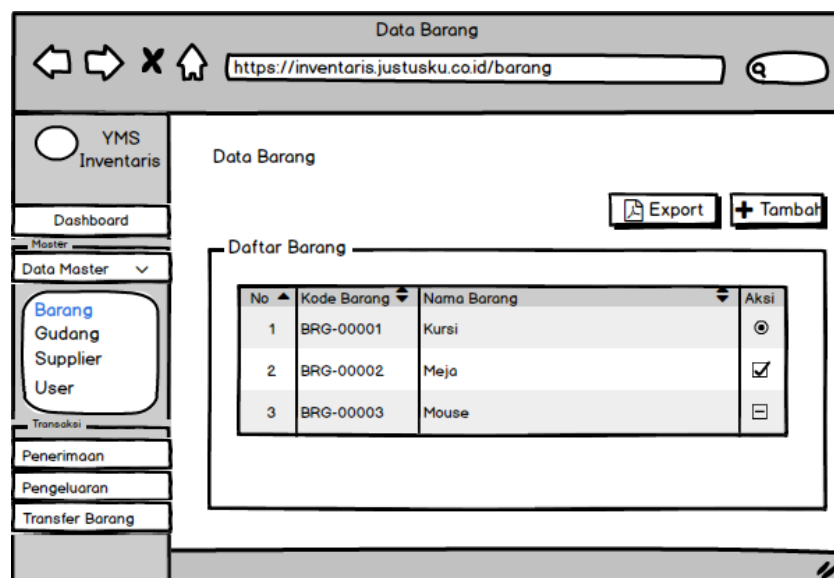
Gambar 3. 28
Rancangan Tampilan Menu Utama yang Diusulkan
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.3 Rancangan Tampilan Input Data Barang



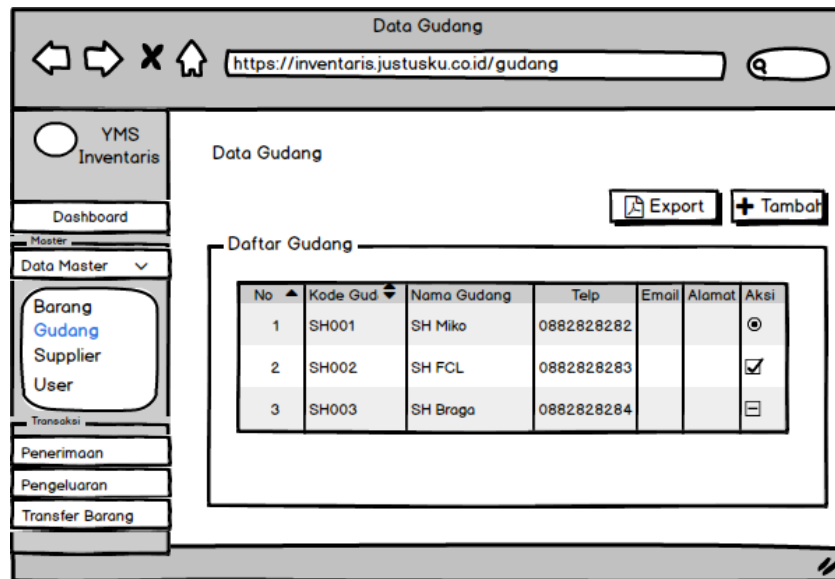
Gambar 3. 29
Rancangan Tampilan Input Data Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.4 Rencana Tampilan Rekap Data Barang



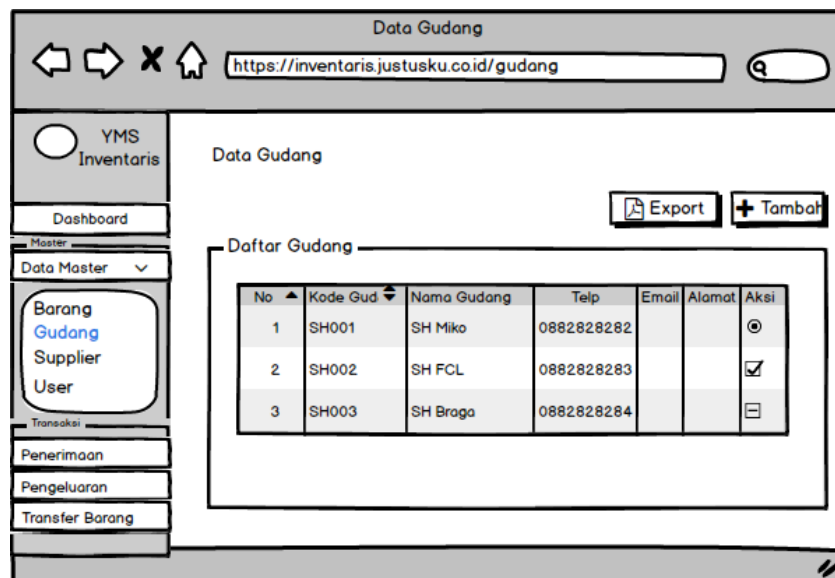
Gambar 3.30
Rancangan Tampilan Rekap Data Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.5 Rencana Tampilan Input Data Gudang



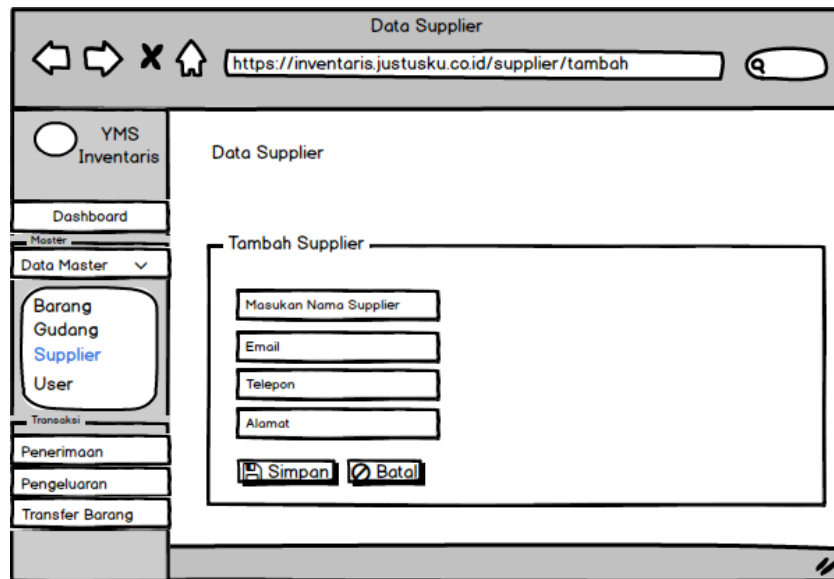
Gambar 3.31
Rancangan Tampilan Input Data Gudang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.6 Rencana Tampilan Rekap Data Gudang



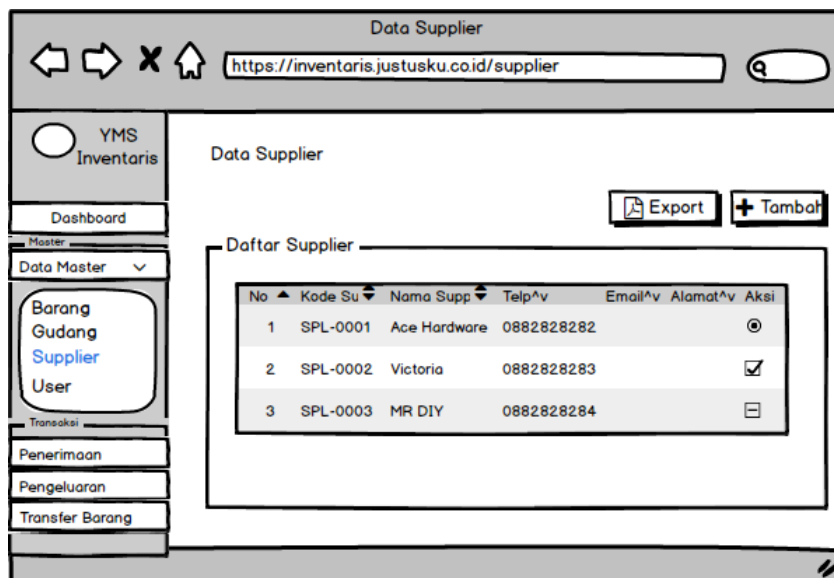
Gambar 3.32
Rancangan Tampilan Rekap Data Gudang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.7 Rencana Tampilan Input Data Supplier



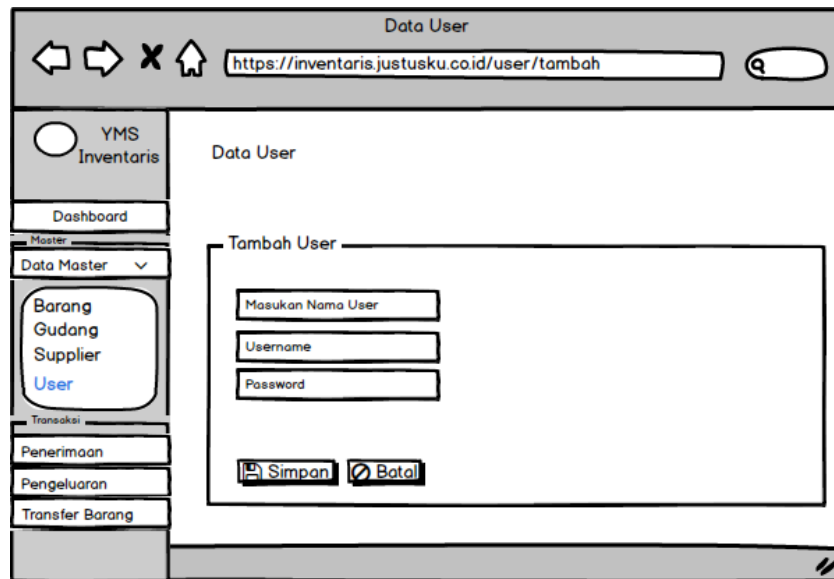
Gambar 3.13
Rancangan Tampilan Input Data Supplier
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.8 Rencana Tampilan Rekap Data Supplier



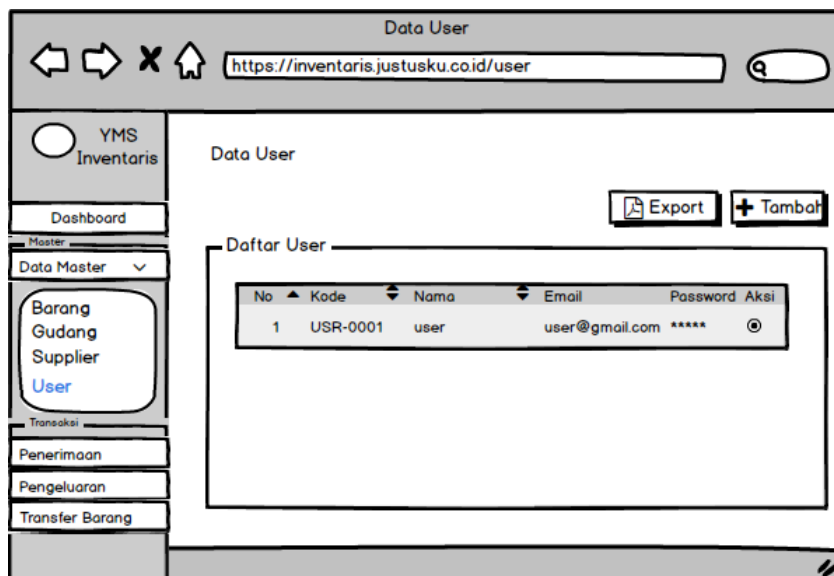
Gambar 3.34
Rancangan Tampilan Rekap Data Supplier
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.9 Rencana Tampilan Input User



Gambar 3.35
Rancangan Tampilan Input User
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.10 Rencana Tampilan Rekap User



Gambar 3.36
Rancangan Tampilan Rekap User
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.11 Rencana Tampilan Input Transaksi Penerimaan

Transaksi Penerimaan

https://inventaris.justusku.co.id/penerimaan/tambah

YMS Inventaris

Dashboard

Master

Data Master

Transaksi

Penerimaan

Pengeluaran

Transfer Barang

Report

Stok Barang

Pengaturan

Manajemen Admin

Profil Perusahaan

Tambah Transaksi Lihat data

Isi form dibawah ini

Data User

Nama User Tanggal Terima Jam Terima

Data Supplier

Nama Supplier Ke Gudang Pili Supplier

Data Barang

Nama Barang Satuan Harga Jumlah

Detail Penerimaan

Supplier	Ke Outlet	Nama Barang	Kode Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Sub Total	Aksi

Gambar 3.37

Rancangan Tampilan Input Transaksi Penerimaan

Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.12 Rencana Tampilan Rekap Transaksi Penerimaan

Transaksi Penerimaan

https://inventaris.justusku.co.id/penerimaan

YMS Inventaris

Dashboard

Master

Data Master

Transaksi

Penerimaan

Pengeluaran

Transfer Barang

Report

Stok Barang

Pengaturan

Manajemen Admin

Profil Perusahaan

Transaksi Penerimaan Export + Tambah

Daftar Penerimaan Barang

No	No Terima	Nama Ut	Dari	Ke	Tanggal	Aksi
1	TRM.2101.000	user	Ace Hardware	SH Miko	11 Januari	⊙

Gambar 3.38

Rancangan Tampilan Rekap Transaksi Penerimaan

Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.13 Rencana Tampilan Detail Transaksi Penerimaan

Gambar 3.39

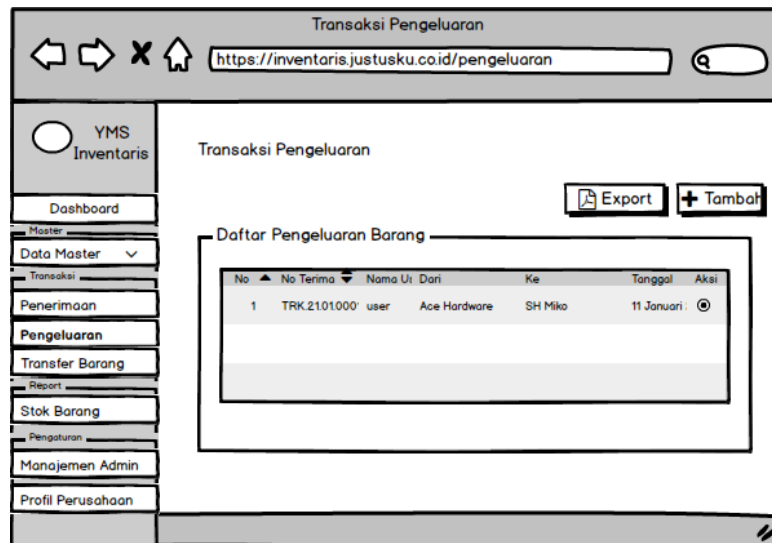
Rancangan Tampilan Detail Transaksi Penerimaan
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.14 Rencana Tampilan Input Transaksi Pengeluaran

Gambar 3.40

Rancangan Tampilan Input Transaksi Pengeluaran
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.15 Rencana Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran

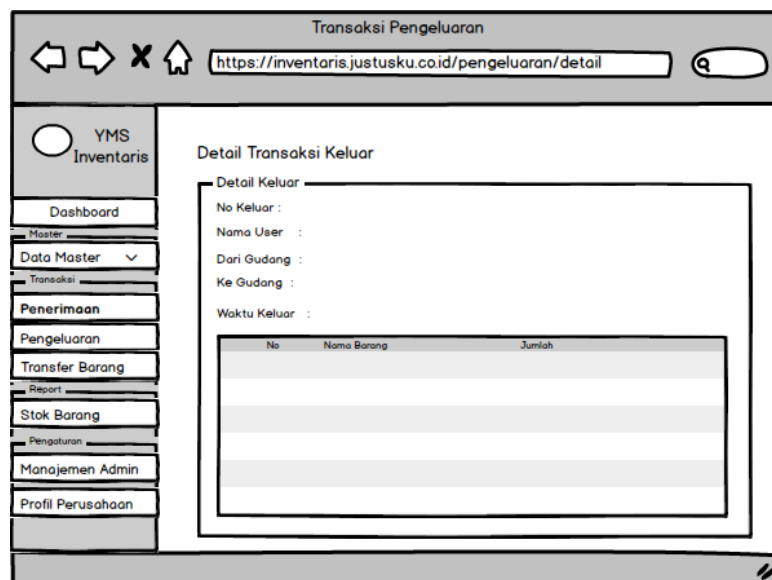


Gambar 3.41

Rancangan Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran

Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.16 Rencana Tampilan Detail Transaksi Pengeluaran

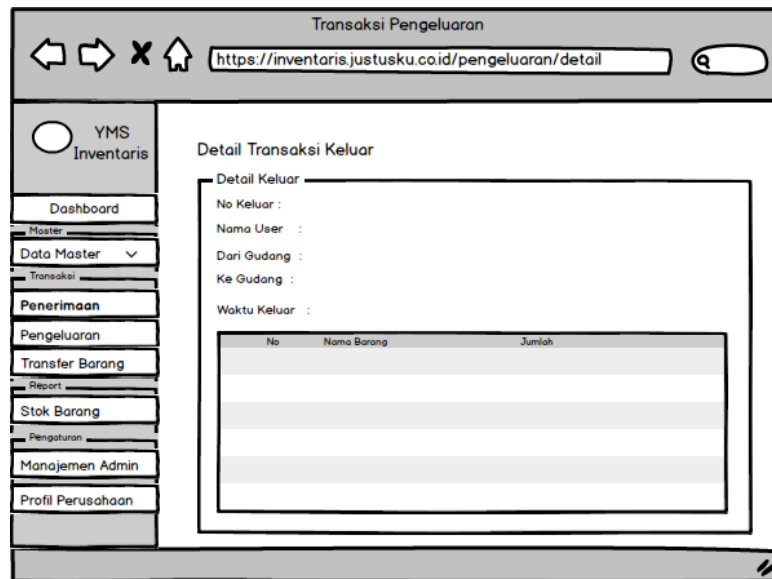


Gambar 3.42

Rancangan Tampilan Detail Transaksi Pengeluaran

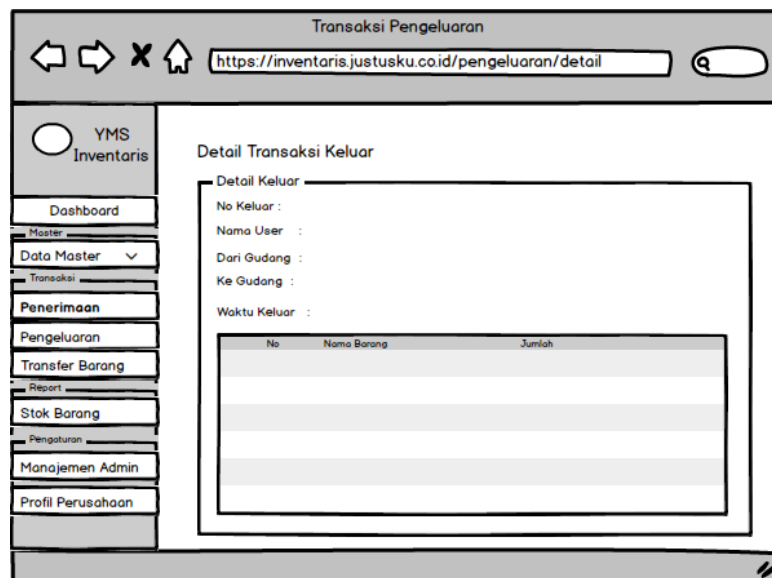
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.17 Rencana Tampilan Input Data Transfer Barang



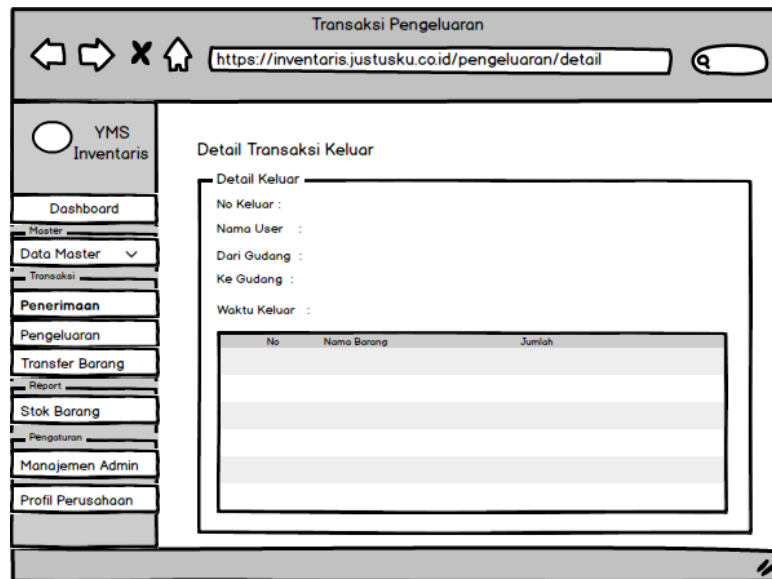
Gambar 3.43
Rancangan Tampilan Input Transfer Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.18 Rencana Tampilan Rekap Data Transfer Barang



Gambar 3.44
Rancangan Tampilan Rekap Transfer Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

3.7.6.19 Rencana Tampilan Detail Transfer Barang



Gambar 3.45
Rancangan Tampilan Detail Transfer Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

BAB IV

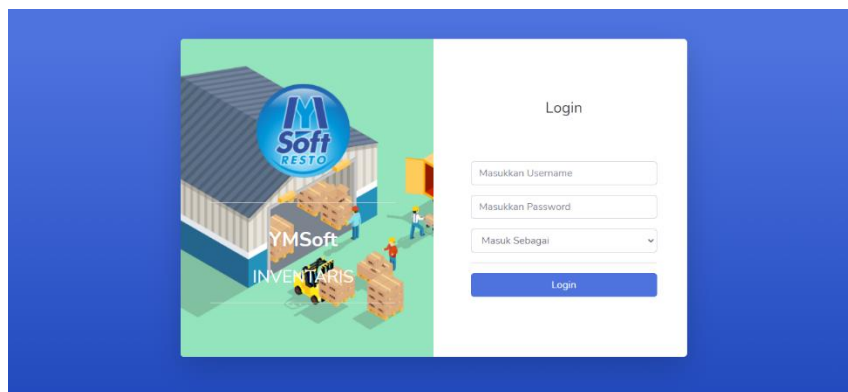
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem informasi inventaris merupakan tindak lanjut dari analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk untuk menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi, berdasarkan identifikasi pada proses analisis terhadap sistem yang berjalan. Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan.

Tujuan perancangan sistem adalah untuk mendesain program dengan menggunakan bentuk operasi berupa diagram-diagram alir sistem. Dari tahapan perancangan sistem ini dapat menghasilkan suatu sistem baru yang benar-benar dapat menjalankan semua aktivitas dengan baik sehingga hasil yang diinginkan sesuai dengan keinginan pengguna dan diharapkan pula dapat meminimalisir kekurangan, kelemahan dan meningkatkan sistem yang sedang berjalan. Adapun tujuan perancangan sistem yang diusulkan, yaitu:

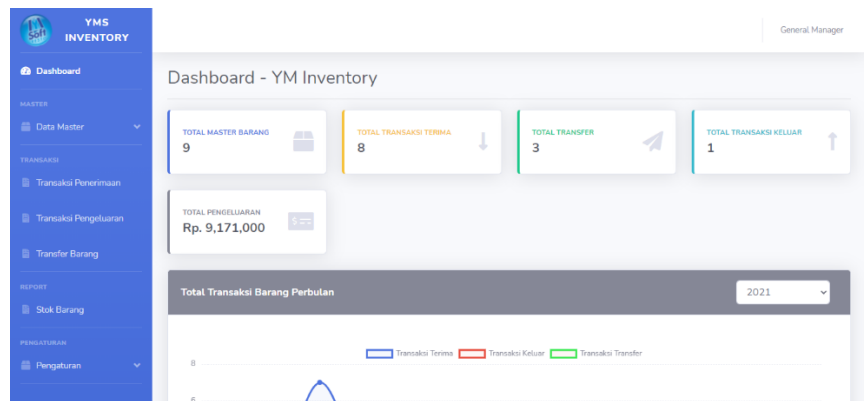
4.1 Implementasi Sistem

4.1.1 Implementasi Tampilan Login



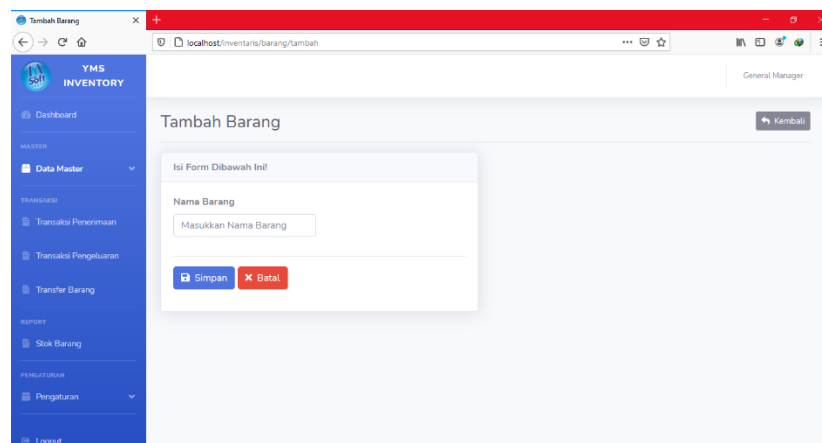
Gambar 4.1
Implementasi Tampilan Login
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.2 Implementasi Tampilan Menu Utama



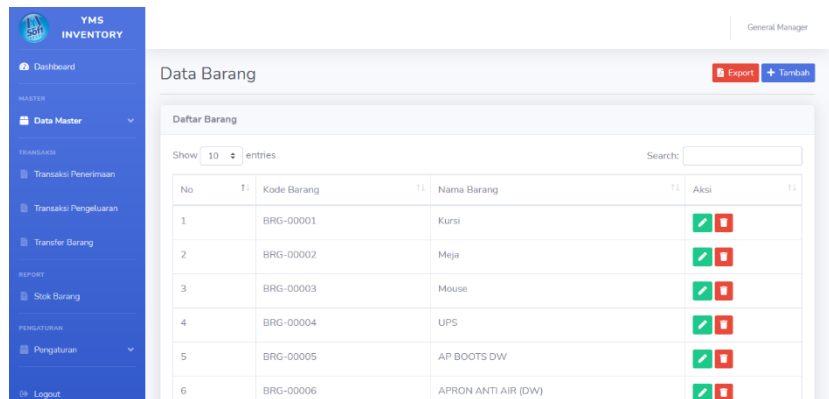
Gambar 4.2
Implementasi Tampilan Menu Utama
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.3 Implementasi Input Data Barang



Gambar 4.3
Implementasi Tampilan Input Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

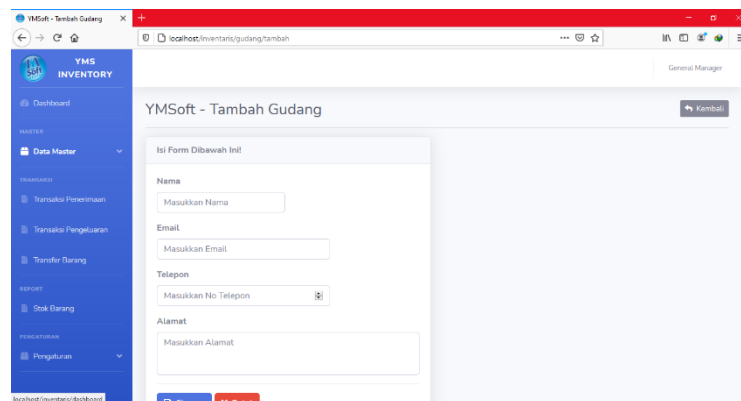
4.1.4 Implementasi Tampilan Rekap Data Barang



No	Kode Barang	Nama Barang	Aksi
1	BRG-00001	Kursi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	BRG-00002	Meja	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	BRG-00003	Mouse	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	BRG-00004	UPS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	BRG-00005	AP BOOTS DW	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	BRG-00006	AFRON ANTI AIR (DW)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4.4
Implementasi Tampilan Rekap Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.5 Implementasi Input Data Gudang



YMS - Tambah Gudang

Isi Form Dibawah Ini!

Nama

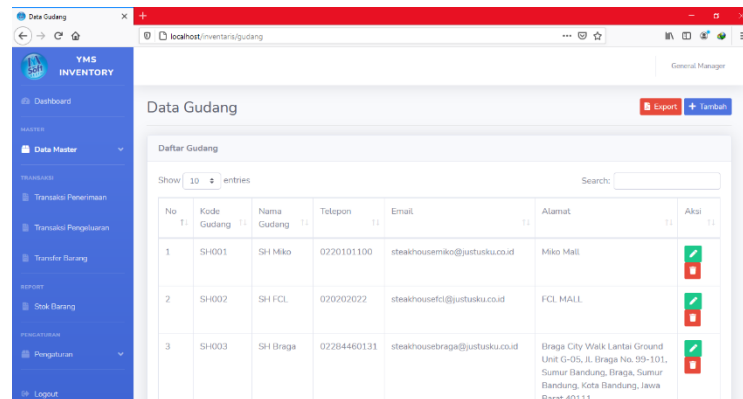
Email







Telepon

Alamat

Gambar 4.5
Implementasi Tampilan Input Gudang
Sumber : Diolah Penulis (2021)

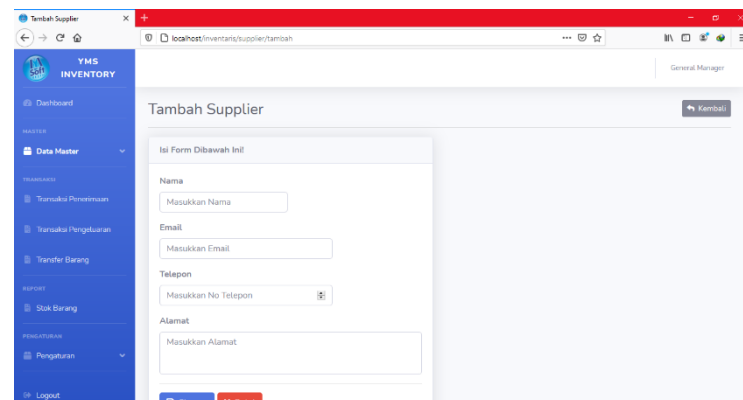
4.1.6 Implementasi Tampilan Rekap Data Gudang



No	Kode Gudang	Nama Gudang	Telepon	Email	Alamat	Aksi
1	SH001	SH Miko	0220101100	steakhousemiko@justusku.co.id	Miko Mall	 
2	SH002	SH FCL	020202022	steakhousefcl@justusku.co.id	FCL MALL	 
3	SH003	SH Braga	02284460131	steakhousebraga@justusku.co.id	Braga City Walk Lantai Ground Unit G-05, Jl. Braga No. 99-101, Sumur Bandung, Braga, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40111	 

Gambar 4.6
Implementasi Tampilan Rekap Gudang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.7 Implementasi Tampilan Input Data Supplier



Isi Form Dibawah Inii

Nama

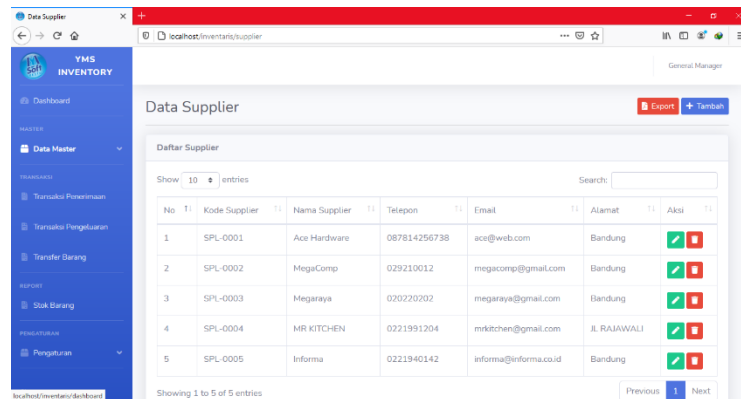
Email

Telepon

Alamat

Gambar 4.7
Implementasi Tampilan Input Supplier
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.8 Implementasi Tampilan Rekap Data Supplier

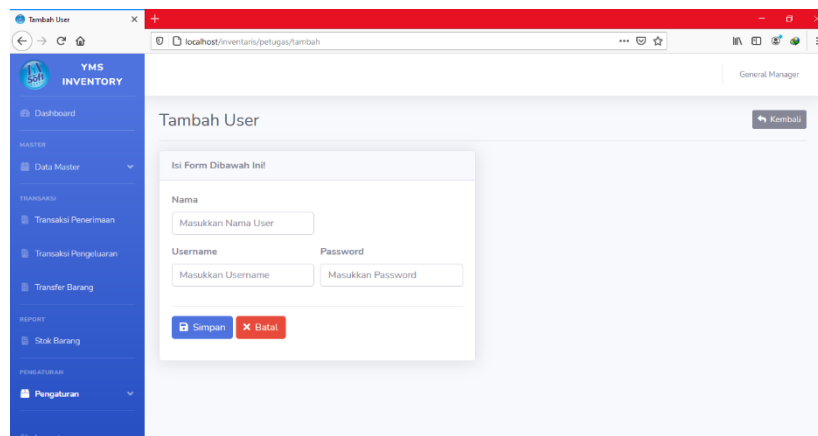


The screenshot shows the 'Data Supplier' page in the YMS INVENTORY system. The page features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Master, and various transaction reports. The main content area displays a table titled 'Daftar Supplier' with columns for No, Kode Supplier, Name Supplier, Telepon, Email, Alamat, and Aksi. There are 5 entries listed, each with a green checkmark and a red delete icon in the Aksi column.

No	Kode Supplier	Name Supplier	Telepon	Email	Alamat	Aksi
1	SPL-0001	Ace Hardware	087814256738	ace@web.com	Bandung	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	SPL-0002	MegaComp	029210012	megacomp@gmail.com	Bandung	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	SPL-0003	Megaraya	020220202	megaraya@gmail.com	Bandung	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	SPL-0004	MR KITCHEN	0221991204	mrkitchen@gmail.com	JL. RAJAWALI	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	SPL-0005	Infirma	0221940142	informa@infirma.co.id	Bandung	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4.8
Implementasi Tampilan Input Supplier
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.9 Implementasi Tampilan Input Data User



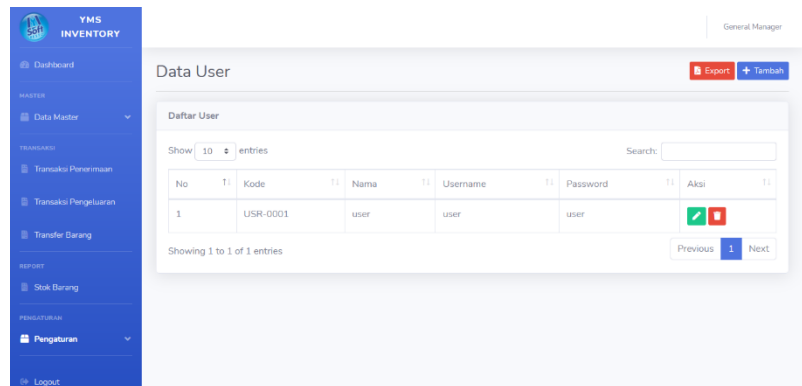
The screenshot shows the 'Tambah User' page in the YMS INVENTORY system. The page has a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Master, and various transaction reports. The main content area displays a form titled 'Tambah User' with a 'Kembali' button. The form contains the following fields:

- Nama:** A text input field with the placeholder 'Masukkan Nama User'.
- Username:** A text input field with the placeholder 'Masukkan Username'.
- Password:** A text input field with the placeholder 'Masukkan Password'.

At the bottom of the form, there are two buttons: a blue 'Simpan' button and a red 'Batal' button.

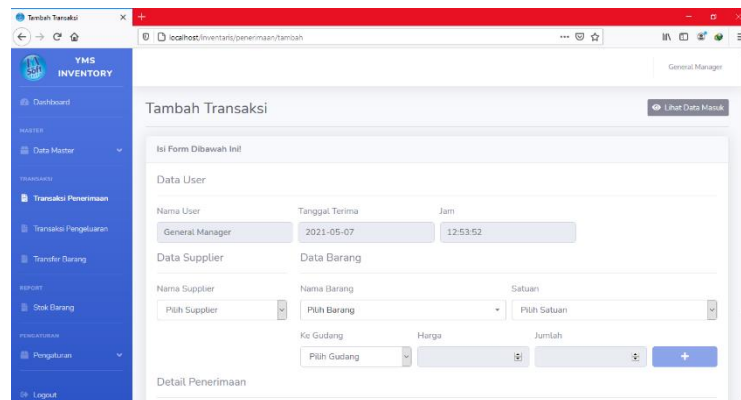
Gambar 4.9
Implementasi Tampilan Input User
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.10 Implementasi Tampilan Rekap Data User



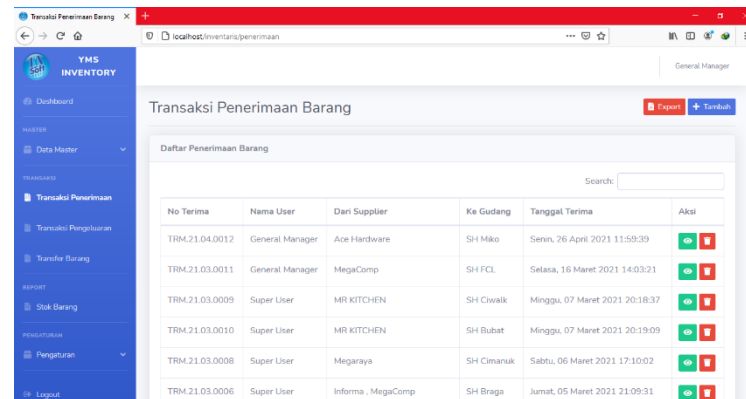
Gambar 4.10
Implementasi Tampilan Rekap User
Sumber : Diolah Penulis (2021)













4.1.11 Implementasi Tampilan Input Transaksi Penerimaan



Gambar 4.11
Implementasi Tampilan Input Transaksi Penerimaan
Sumber : Diolah Penulis (2021)

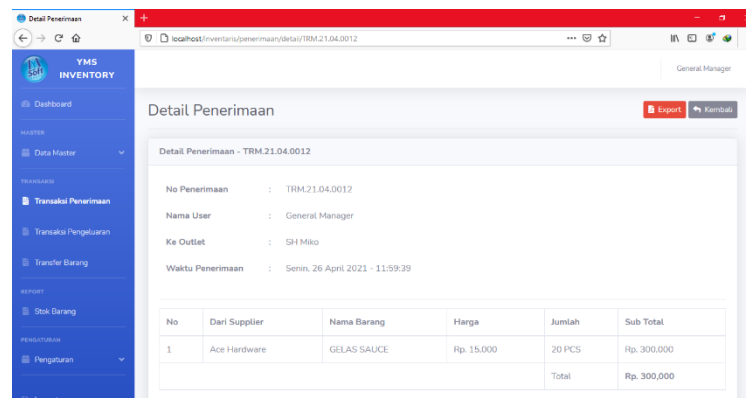
4.1.12 Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Penerimaan



No Terima	Nama User	Dari Supplier	Ke Gudang	Tanggal Terima	Aksi
TRM.21.04.0012	General Manager	Ace Hardware	SH Miko	Senin, 26 April 2021 11:59:39	 
TRM.21.03.0011	General Manager	MegaComp	SH FCL	Selasa, 16 Maret 2021 14:03:21	 
TRM.21.03.0009	Super User	MR KITCHEN	SH Chwalk	Minggu, 07 Maret 2021 20:18:37	 
TRM.21.03.0010	Super User	MR KITCHEN	SH Bubat	Minggu, 07 Maret 2021 20:19:09	 
TRM.21.03.0008	Super User	Megaraya	SH Cimauuk	Sabtu, 06 Maret 2021 17:10:02	 
TRM.21.03.0006	Super User	Informa , MegaComp	SH Braga	Jumat, 05 Maret 2021 21:09:31	 

Gambar 4.12
Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Penerimaan
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.13 Implementasi Tampilan Detail Transaksi Penerimaan



No	Dari Supplier	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total
1	Ace Hardware	GELAS SAUCE	Rp. 15.000	20 PCS	Rp. 300.000
Total					Rp. 300.000

Gambar 4.13
Implementasi Tampilan Detail Transaksi Penerimaan
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.14 Implementasi Tampilan Input Transaksi Pengeluaran

The screenshot shows the 'Tambah Transaksi' form in the YMS INVENTORY system. The form is titled 'Tambah Transaksi' and contains several input fields for transaction details. The form is divided into sections: 'Data User', 'Data Gudang', and 'Data Karyawan'. The 'Data User' section includes fields for 'No. Keluar', 'Nama User', 'Tanggal Keluar', and 'Jam'. The 'Data Gudang' section includes fields for 'Dari Gudang' and 'Ke Gudang'. The 'Data Karyawan' section includes fields for 'Yang Menyerahkan' and 'Yang Menerima'. The form also includes a 'Pilih Gudang' dropdown menu and a 'Pilih' button.

No. Keluar	Nama User	Tanggal Keluar	Jam
Auto Generate	General Manager	2021-05-07	12:54:47

Gambar 4.14
Implementasi Tampilan Input Transaksi Pengeluaran
Sumber : Diolah Penulis (2021)

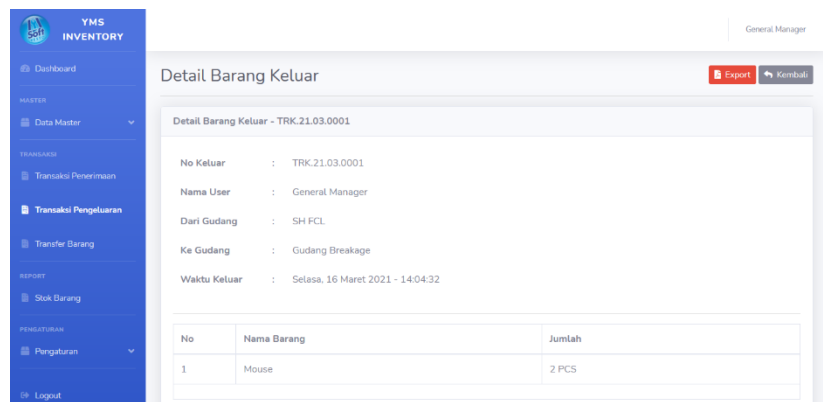
4.1.15 Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran

The screenshot shows the 'Transaksi Keluar Barang' (Goods Out Transaction) summary page in the YMS INVENTORY system. The page displays a table of transaction details. The table has columns for 'No.', 'No. Keluar', 'Nama User', 'Dari Gudang', 'Ke Gudang', 'Tanggal Keluar', and 'Aksi'. The table contains one entry with the following details:

No.	No. Keluar	Nama User	Dari Gudang	Ke Gudang	Tanggal Keluar	Aksi
1	TRK21.03.0001	General Manager	SH FCL	Gudang Breakage	Selasa, 16 Maret 2021 14:04:32	

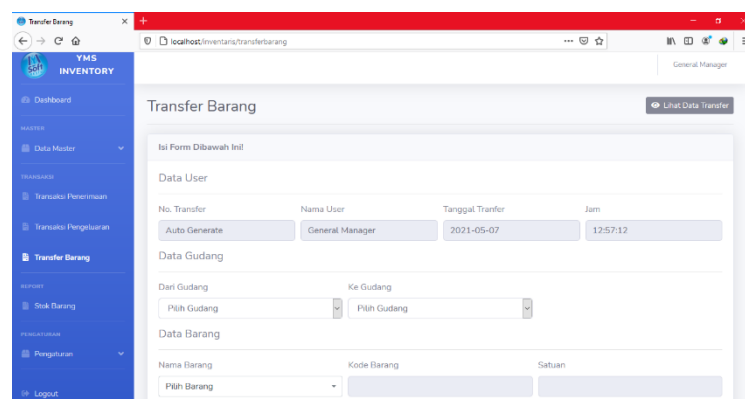
Gambar 4.15
Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.16 Implementasi Tampilan Detail Transaksi Pengeluaran



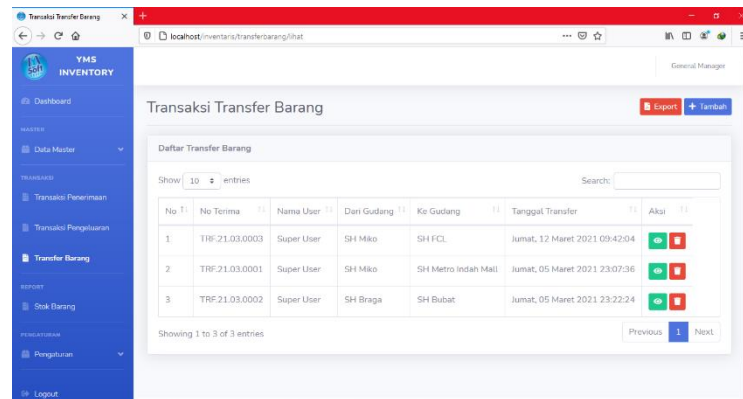
Gambar 4.16
Implementasi Tampilan Detail Transaksi Pengeluaran
Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.17 Implementasi Tampilan Input Transfer Barang



Gambar 4.17
Implementasi Tampilan Input Transfer Barang
Sumber : Diolah Penulis (2021)







4.1.18 Implementasi Tampilan Rekap Transaksi Pengeluaran



Transaksi Transfer Barang

Daftar Transfer Barang

Show 10 entries

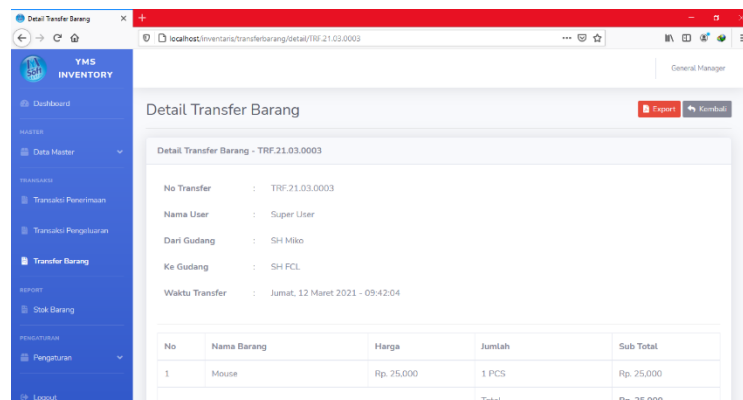
No	No Trans	Nama User	Dari Gudang	Ke Gudang	Tanggal Transfer	Aksi
1	TRF.21.03.0003	Super User	SH Miko	SH FCL	Jumat, 12 Maret 2021 09:42:04	 
2	TRF.21.03.0001	Super User	SH Miko	SH Metro Indah Mall	Jumat, 05 Maret 2021 23:07:36	 
3	TRF.21.03.0002	Super User	SH Braga	SH Bubut	Jumat, 05 Maret 2021 23:22:24	 

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous Next

Gambar 4.18
Implementasi Tampilan Rekap Transfer Barang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.1.19 Implementasi Tampilan Detail Transfer Barang



Detail Transfer Barang

Detail Transfer Barang - TRF.21.03.0003

No Transfer : TRF.21.03.0003
 Nama User : Super User
 Dari Gudang : SH Miko
 Ke Gudang : SH FCL
 Waktu Transfer : Jumat, 12 Maret 2021 - 09:42:04

No	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total
1	Mouse	Rp. 25.000	1 PCS	Rp. 25.000
Total				Rp. 25.000

Gambar 4.19
Implementasi Tampilan Detail Transfer Barang
 Sumber : Diolah Penulis (2021)

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *blackbox*. Pengujian *blackbox* adalah pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak tanpa memedulikan *source code* program. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana sistem dapat memenuhi kebutuhan *user*.

Tabel 4.1
Pengujian Sistem

No	Kasus/ Form Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Form Login				
1	Klik tombol masuk	Mengisikan username, password dan level user kemudian mengklik masuk	Berhasil masuk kedalam sistem dan menampilkan form menu utama	Sukses
2	Klik tombol masuk	Tidak mengisi username dan password dan level user	Muncul pesan isi username dan password	Sukses
3	Klik tombol masuk	Mengisi username dan password tidak sesuai dengan yang ada di sistem	Muncul pesan username dan password salah	Sukses
Menu Barang				
1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan barang, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses
2	Klik edit	Munculkan form edit barang, ubah data dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil diubah dan data di database berubah	Sukses
Menu Gudang				

1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan gudang, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses
2	Klik edit	Munculkan form edit gudang, ubah data dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil diubah dan data di database berubah	Sukses
3	Klik Hapus	Memilih data mana yang akan dihapus kemudian klik hapus	Muncul pesan data berhasil dihapus dan data terhapus dari database	Sukses
Menu Supplier				
1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan supplier, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses
2	Klik edit	Munculkan form edit supplier, ubah data dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil diubah dan data di database berubah	Sukses
3	Klik Hapus	Memilih data mana yang akan dihapus kemudian klik hapus	Muncul pesan data berhasil dihapus dan data terhapus dari database	Sukses
Menu User				

1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan user, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses
2	Klik edit	Munculkan form edit user, ubah data dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil diubah dan data di database berubah	Sukses
3	Klik Hapus	Memilih data mana yang akan dihapus kemudian klik hapus	Muncul pesan data berhasil dihapus dan data terhapus dari database	Sukses
Menu Transaksi Penerimaan				
1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan transaksi penerimaan, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses
2	Klik Hapus	Memilih data mana yang akan dihapus kemudian klik hapus	Muncul pesan data berhasil dihapus dan data terhapus dari database	Sukses
Menu Transaksi Pengeluaran				
1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan transaksi pengeluaran, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses

2	Klik Hapus	Memilih data mana yang akan dihapus kemudian klik hapus	Muncul pesan data berhasil dihapus dan data terhapus dari database	Sukses
Menu Transfer Barang				
1	Klik tombol tambah	Munculkan form inputan tranfer barang, isi semua field dan klik tombol simpan	Munculkan pesan data berhasil disimpan dan data harus tersimpan ke database	Sukses
2	Klik Hapus	Memilih data mana yang akan dihapus kemudian klik hapus	Muncul pesan data berhasil dihapus dan data terhapus dari database	Sukses
Menu Stok Barang				
1	Klik Filter	Munculkan filter bisa berdasarkan periode tanggal atau gudang lalu klik set filter	Munculkan laporan stok barang berdasarkan filter terpilih	Sukses
2	Klik filter lalu klik export	Munculkan filter bisa berdasarkan periode tanggal atau gudang lalu klik filter dan klik export	Mengunduh laporan stok barang	Sukses

Sumber: Diolah Penulis (2018)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang penulis kemukakan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu :

A. Sistem yang dibangun ini dapat mempermudah dalam proses pendataan barang masuk dan keluar serta transfer barang yang sudah tersistem sehingga lebih mudah dalam pencarian data yang diperlukan dan dengan adanya sistem inventaris ini dapat mengurangi penumpukan kertas.

B. Sistem informasi inventaris yang dibangun dapat mendata transaksi barang masuk dan keluar dan transfer barang yang sudah terkomputerisasi dan dengan adanya laporan dan grafik sehingga dapat mengetahui dan memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat setiap harinya.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan, maka penulis mencoba memberikan beberapa saran dengan harapan dapat bermanfaat dan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kinerja dan kualitas dari sistem informasi inventaris di PT. Yuditama Mandiri. Adapun saran tersebut antara lain sebagai berikut :

A. Perlu dilakukan pengembangan dan pembaharuan pada sistem yang dirancang secara berkelanjutan, yang bertujuan untuk meningkatkan keamanan dan kualitas dari sistem yang dirancang.

B. Disarankan adanya pengecekan dan pencadangan database secara berkala untuk menjaga keamanan.

C. Dukungan user dalam penyempurnaan fitur-fitur yang sudah ada agar dapat bekerja lebih baik dan semakin mudah digunakan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

A. DOKUMEN

Pedoman Penulisan Laporan STMIK Indonesia Mandiri

B. BUKU ILMIAH

Abdul Kadir. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta : Andi.

Supono, dan Putratama Vidiandry. 2016. *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*, Yogyakarta: Deepublish.

Arief, M. Rudyanto., 2011, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL*, Yogyakarta : Andi.

Al-Bahra Bin Ladjamudin. (2003). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Bambang Hartono. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hartono. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta : Andi.

Indrajani. (2015). *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

A. Gima Sugiama. (2013). *Metode Riset Bisnis dan Manajemen. Edisi Pertama*, Bandung: Guardaya Intimarta.

Kristanto, Andi. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.

Prabowo Pudjo Widodo. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung : Informatika Bandung.

Nugroho, Adi .(2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta : Andi.

Rosa A.S, dan M. Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Sutabri, Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.

Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Hartono, Jogiyanto. (1990). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. Jeffrey L Whitten, J. et all, 2004, Edisi 6 Metoda Design Dan Analisa Sistem Informasi.

Sutabri, Tata. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Andi Offset.

C. WEBSITE

1. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-sistem/>, Diakses hari jumat, 05 Februari 2021, Pukul 12:43 WIB.
2. <https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>, Diakses hari jumat, 05 Februari 2021, Pukul 13:09 WIB.
3. https://id.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language , Diakses hari sabtu, 06 Februari 2021, Pukul 19:46 WIB.
4. <http://saptafina13.blogspot.com/2013/04/pengertian-web-service.html>, Diakses hari sabtu, 06 Februari 2021, Pukul 20:32 WIB.

5. <https://www.pendidikanku.org/2016/07/pengertian-entity-relationship-diagram.html>, Diakses hari minggu, 07 Februari 2021, Pukul 08:11 WIB.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Koding

Lampiran 1 : Kode *Syntax / Coding* Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang

Barang (Barang.php) - *Controller*

```
<?php
use Dompdf\Dompdf;

class Barang extends CI_Controller{
    public function __construct(){
        parent::__construct();
        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] !=
'admin') redirect();
        $this->data['aktif'] = 'barang';
        $this->load->model('M_barang', 'm_barang');
    }

    public function index(){
        $this->data['title'] = 'Data Barang';
        $this->data['all_barang'] = $this->m_barang->lihat();
        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('barang/lihat', $this->data);
    }

    public function tambah(){
        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
            $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk
admin!');
            redirect('dashboard');
        }

        $this->data['title'] = 'Tambah Barang';

        $this->load->view('barang/tambah', $this->data);
    }

    public function proses_tambah(){
        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
            $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk
admin!');
            redirect('dashboard');
        }

        $data = [
            'kode_barang' => $this->m_barang->buat_kode(),
            'nama_barang' => str_replace("'", "", htmlspecialchars($this->input-
>post('nama_barang'), ENT_QUOTES)),
            // 'satuan' => $this->input->post('satuan'),
        ];

        if($this->m_barang->tambah($data)){
            $this->session->set_flashdata('success', 'Data Barang
<strong>Berhasil</strong> Ditambahkan!');
```

```

        redirect('barang');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data Barang
<strong>Gagal</strong> Ditambahkan!');
        redirect('barang');
    }
}

public function ubah($kode_barang){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $this->data['title'] = 'Ubah Barang';
    $this->data['barang'] = $this->m_barang->lihat_id($kode_barang);

    $this->load->view('barang/ubah', $this->data);
}

public function proses_ubah($kode_barang){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $data = [
        'kode_barang' => $this->input->post('kode_barang'),
        'nama_barang' => $this->input->post('nama_barang'),
        // 'satuan' => $this->input->post('satuan'),
    ];

    if($this->m_barang->ubah($data, $kode_barang)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data Barang
<strong>Berhasil</strong> Diubah!');
        redirect('barang');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data Barang
<strong>Gagal</strong> Diubah!');
        redirect('barang');
    }
}

public function hapus($kode_barang){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Hapus data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    if($this->m_barang->hapus($kode_barang)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data Barang
<strong>Berhasil</strong> Dihapus!');
        redirect('barang');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data Barang
<strong>Gagal</strong> Dihapus!');
        redirect('barang');
    }
}

public function export(){

```

```

        $dompdf = new Dompdf();
        $this->data['all_barang'] = $this->m_barang->lihat();
        $this->data['title'] = 'Laporan Data Barang';
        $this->data['no'] = 1;

        $dompdf->setPaper('A4', 'Landscape');
        $html = $this->load->view('barang/report', $this->data, true);
        $dompdf->load_html($html);
        $dompdf->render();
        $dompdf->stream('Laporan Data Barang Tanggal ' . date('d F Y'),
array("Attachment" => false));
    }
}

```

Gudang (Gudang.php) - *Controller*

```
<?php
```

```
use Dompdf\Dompdf;
```

```

class Gudang extends CI_Controller{

    public function __construct(){

        parent::__construct();

        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] != 'admin')
redirect();

        $this->load->model('M_gudang', 'm_gudang');

        $this->data['aktif'] = 'gudang';

    }

    public function index(){

        $this->data['title'] = 'Data Gudang / Outlet';

        $this->data['all_gudang'] = $this->m_gudang->lihat();

        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('gudang/lihat', $this->data);

    }

    public function tambah(){

        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){

```



```

        $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $this->data['title'] = 'YMSoft - Tambah Gudang';

    $this->load->view('gudang/tambah', $this->data);
}

public function proses_tambah(){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $data = [
        'kode' => $this->m_gudang->buat_kode(),
        'nama' => $this->input->post('nama'),
        'email' => $this->input->post('email'),
        'telepon' => $this->input->post('telepon'),
        'alamat' => $this->input->post('alamat'),
    ];

    if($this->m_gudang->tambah($data)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data gudang
<strong>Berhasil</strong> Ditambahkan!');
        redirect('gudang');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data gudang <strong>Gagal</strong>
Ditambahkan!');
        redirect('gudang');
    }
}

```

```
    }  
}  
  
public function ubah($kode){  
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){  
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');  
        redirect('dashboard');  
    }  
  
    $this->data['title'] = 'Ubah Gudang';  
    $this->data['gudang'] = $this->m_gudang->lihat_id($kode);  
  
    $this->load->view('gudang/ubah', $this->data);  
}  
  
public function proses_ubah($kode){  
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){  
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');  
        redirect('dashboard');  
    }  
  
    $data = [  
        'kode' => $this->input->post('kode'),  
        'nama' => $this->input->post('nama'),  
        'email' => $this->input->post('email'),  
        'telepon' => $this->input->post('telepon'),  
        'alamat' => $this->input->post('alamat'),  
    ];  
  
    if($this->m_gudang->ubah($data, $kode)){
```

```

        $this->session->set_flashdata('success', 'Data gudang
<strong>Berhasil</strong> Diubah!');
        redirect('gudang');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data gudang <strong>Gagal</strong>
Diubah!');
        redirect('gudang');
    }
}

public function hapus($kode){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Hapus data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    if($this->m_gudang->hapus($kode)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data gudang
<strong>Berhasil</strong> Dihapus!');
        redirect('gudang');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data gudang <strong>Gagal</strong>
Dihapus!');
        redirect('gudang');
    }
}
}
}

```

Supplier (Supplier.php) - Controller

```
<?php

use Dompdf\Dompdf;

class Supplier extends CI_Controller{

    public function __construct(){

        parent::__construct();

        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] != 'admin')
        redirect();

        $this->load->model('M_supplier', 'm_supplier');

        $this->data['aktif'] = 'supplier';

    }

    public function index(){

        $this->data['title'] = 'Data Supplier';

        $this->data['all_supplier'] = $this->m_supplier->lihat();

        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('supplier/lihat', $this->data);

    }

    public function tambah(){

        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){

            $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk admin!');

            redirect('dashboard');

        }

        $this->data['title'] = 'Tambah Supplier';

    }

}
```

```

        $this->load->view('supplier/tambah', $this->data);
    }

    public function proses_tambah(){
        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
            $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk admin!');
            redirect('dashboard');
        }

        $data = [
            'kode' => $this->m_supplier->buat_kode(),
            'nama' => $this->input->post('nama'),
            'email' => $this->input->post('email'),
            'telepon' => $this->input->post('telepon'),
            'alamat' => $this->input->post('alamat'),
        ];

        if($this->m_supplier->tambah($data)){
            $this->session->set_flashdata('success', 'Data Supplier
<strong>Berhasil</strong> Ditambahkan!');
            redirect('supplier');
        } else {
            $this->session->set_flashdata('error', 'Data Supplier <strong>Gagal</strong>
Ditambahkan!');
            redirect('supplier');
        }
    }

    public function ubah($kode){
        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){

```

```

        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $this->data['title'] = 'Ubah Supplier';
    $this->data['supplier'] = $this->m_supplier->lihat_id($kode);

    $this->load->view('supplier/ubah', $this->data);
}

public function proses_ubah($kode){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $data = [
        'kode' => $this->input->post('kode'),
        'nama' => $this->input->post('nama'),
        'email' => $this->input->post('email'),
        'telepon' => $this->input->post('telepon'),
        'alamat' => $this->input->post('alamat'),
    ];

    if($this->m_supplier->ubah($data, $kode)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data Supplier
<strong>Berhasil</strong> Diubah!');
        redirect('supplier');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data Supplier <strong>Gagal</strong>
Diubah!');
    }
}

```

```

        redirect('supplier');
    }
}

public function hapus($kode){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Hapus data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    if($this->m_supplier->hapus($kode)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data Supplier
<strong>Berhasil</strong> Dihapus!');
        redirect('supplier');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data Supplier <strong>Gagal</strong>
Dihapus!');
        redirect('supplier');
    }
}

public function export(){
    $dompdf = new Dompdf();
    $this->data['all_supplier'] = $this->m_supplier->lihat();
    $this->data['title'] = 'Laporan Data Supplier';
    $this->data['no'] = 1;

    $dompdf->setPaper('A4', 'Landscape');
    $html = $this->load->view('supplier/report', $this->data, true);
    $dompdf->load_html($html);
    $dompdf->render();
}

```

```

        $dompdf->stream('Laporan Data Supplier Tanggal ' . date('d F Y'), array("Attachment" =>
false));
    }
}

```

Satuan (Satuan.php) – Controller

```
<?php
```

```
use Dompdf\Dompdf;
```

```

class Satuan extends CI_Controller{
    public function __construct(){
        parent::__construct();
        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] != 'admin')
redirect();

        $this->data['aktif'] = 'satuan';
        $this->load->model('M_satuan', 'm_satuan');
    }

    public function index(){

        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
            $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk admin!');
            redirect('dashboard');
        }

        $this->data['title'] = 'Tambah Satuan';

        $this->load->view('satuan/tambah', $this->data);
    }
}

```



```

    }

    public function lihat(){
        $this->data['title'] = 'Data Satuan';
        $this->data['all_satuan'] = $this->m_satuan->lihat();
        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('satuan/lihat', $this->data);
    }

    public function proses_tambah(){
        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
            $this->session->set_flashdata('error', 'Tambah data hanya untuk admin!');
            redirect('dashboard');
        }

        $data = [
            'nama_satuan' => $this->input->post('nama')
        ];

        if($this->m_satuan->tambah($data)){
            $this->session->set_flashdata('success', 'Data Satuan <strong>Berhasil</strong>
Ditambahkan!');
            redirect('satuan');
        } else {
            $this->session->set_flashdata('error', 'Data Satuan <strong>Gagal</strong>
Ditambahkan!');
            redirect('satuan');
        }
    }
}

```

```

public function ubah($id){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $this->data['title'] = 'Ubah Satuan';
    $this->data['satuan'] = $this->m_satuan->lihat_id($id);

    $this->load->view('satuan/ubah', $this->data);
}

public function proses_ubah($id){
    if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
        $this->session->set_flashdata('error', 'Ubah data hanya untuk admin!');
        redirect('dashboard');
    }

    $data = [
        'nama_satuan' => $this->input->post('nama_satuan')
    ];

    if($this->m_satuan->ubah($data, $id)){
        $this->session->set_flashdata('success', 'Data Satuan <strong>Berhasil</strong>
Diubah!');
        redirect('satuan');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Data Satuan <strong>Gagal</strong>
Diubah!');
        redirect('satuan');
    }
}

```

```

    }

    public function hapus($id){
        if ($this->session->login['role'] == 'petugas'){
            $this->session->set_flashdata('error', 'Hapus data hanya untuk admin!');
            redirect('dashboard');
        }

        if($this->m_petugas->hapus($id)){
            $this->session->set_flashdata('success', 'Data Satuan <strong>Berhasil</strong>
Dihapus!');
            redirect('satuan');
        } else {
            $this->session->set_flashdata('error', 'Data Satuan <strong>Gagal</strong>
Dihapus!');
            redirect('satuan');
        }
    }
}

```

Transaksi Penerimaan (Penerimaan.php) - *Controller*

```

<?php

use Dompdf\Dompdf;

class Penerimaan extends CI_Controller{
    public function __construct(){

        parent::__construct();

        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] != 'admin')
            redirect();
    }
}

```

```

        date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');

        $this->data['aktif'] = 'penerimaan';

        $this->load->model('M_gudang', 'm_gudang');
        $this->load->model('M_barang', 'm_barang');
        $this->load->model('M_supplier', 'm_supplier');
        $this->load->model('M_satuan', 'm_satuan');
        $this->load->model('M_penerimaan', 'm_penerimaan');
        $this->load->model('M_detail_terima', 'm_detail_terima');
    }

    public function index(){

        //Pagination
        $this->load->library('pagination');

        $config['base_url'] = 'http://localhost/inventaris/penerimaan/index/';
        $config['total_rows'] = $this->m_penerimaan->countAllData();
        $config['per_page'] = 10;

        $config['full_tag_open'] = '<nav><ul class="pagination pagination-sm">';
        $config['full_tag_close'] = '</ul></nav>';

        $config['first_link'] = 'Awal';
        $config['first_tag_open'] = '<li class="page-item">';
        $config['first_tag_close'] = '</li>';

        $config['last_link'] = 'Akhir';
        $config['last_tag_open'] = '<li class="page-item">';

```

```

$config['last_tag_close'] = '</li>';

$config['next_link']     = '<i class="fa fa-chevron-circle-right"></i> ';

$config['next_tag_open'] = '<li class="page-item">';

$config['next_tag_close'] = '</li>';

$config['prev_link']     = '<i class="fa fa-chevron-circle-left"></i> ';

$config['prev_tag_open'] = '<li class="page-item">';

$config['prev_tag_close'] = '</li>';

$config['cur_tag_open']  = '<li class="page-item active"><a class="page-link" href="#">';

$config['cur_tag_close'] = '</a></li>';

$config['attributes'] = array('class'=>'page-link');

        $this->pagination->initialize($config);

        $this->data['start'] = $this->uri->segment(3);

        $this->data['all_penerimaan'] = $this->m_penerimaan-
>getTerima($config['per_page'],$this->data['start']);

        $this->data['title'] = 'Transaksi Penerimaan Barang';

        // $this->data['all_penerimaan'] = $this->m_penerimaan->lihatdata();

        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('penerimaan/lihat', $this->data);

    }

    public function tambah(){

        $this->data['title'] = 'Tambah Transaksi';

        $this->data['all_barang'] = $this->m_barang->lihat_stok();

        $this->data['all_supplier'] = $this->m_supplier->lihat_spl();

        $this->data['all_gudang'] = $this->m_gudang->lihat();

        $this->data['all_satuan'] = $this->m_satuan->lihat();

```

```

        $this->load->view('penerimaan/tambah', $this->data);
    }

    public function proses_tambah(){
        $jumlah_barang_diterima = count($this->input->post('nama_barang_hidden'));

        $data_terima = [
            'no_terima' => $this->m_penerimaan->buat_kode(),
            'tgl_terima' => str_replace("", "", htmlspecialchars($this->input-
>post('tgl_terima'), ENT_QUOTES)),
            'jam_terima' => str_replace("", "", htmlspecialchars($this->input-
>post('jam_terima'), ENT_QUOTES)),
            // 'nama_supplier' => $this->input->post('nama_supplier'),
            'nama_petugas' => str_replace("", "", htmlspecialchars($this->input-
>post('nama_petugas'), ENT_QUOTES)),
            // 'kode_gudang' => $this->input->post('kode_gudang'),
        ];
        $data_detail_terima = [];
        for($i = 0; $i < $jumlah_barang_diterima; $i++){
            array_push(
                $data_detail_terima, ['no_terima' => $this->m_penerimaan->buat_kode()]);
            $data_detail_terima[$i]['nama_supplier'] = $this->input-
>post('nama_supplier_hidden')[$i];
            $data_detail_terima[$i]['kode_gudang'] = $this->input->post('kode_gudang_hidden')[$i];
            $data_detail_terima[$i]['nama_barang'] = $this->input->post('nama_barang_hidden')[$i];
            $data_detail_terima[$i]['jumlah'] = $this->input->post('jumlah_hidden')[$i];
            $data_detail_terima[$i]['harga_beli'] = $this->input->post('harga_beli_hidden')[$i];
            $data_detail_terima[$i]['satuan'] = $this->input->post('satuan_hidden')[$i];
            $data_detail_terima[$i]['kode_barang'] = $this->input->post('kode_barang_hidden')[$i];
        }
    }

```

```

        if($this->m_penerimaan->tambah($data_terima)    &&    $this->m_detail_terima-
>tambah($data_detail_terima)){
            // for ($i=0; $i < $jumlah_barang_diterima ; $i++) {
            //     $this->m_barang->plus_stok($data_detail_terima[$i]['jumlah'],
$data_detail_terima[$i]['nama_barang']) or die('gagal min stok');
            // }
            $this->session->set_flashdata('success', 'Invoice <strong>Penerimaan</strong>
Berhasil Dibuat!');
            redirect('penerimaan');
        }
    }

    public function detail($no_terima){
        $this->data['title'] = 'Detail Penerimaan';
        $this->data['penerimaan'] = $this->m_penerimaan->lihat_no_terima($no_terima);
        $this->data['all_detail_terima'] = $this->m_detail_terima->lihatsemua($no_terima);
        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('penerimaan/detail', $this->data);
    }

    public function hapus($no_terima){
        if($this->m_penerimaan->hapus($no_terima)    &&    $this->m_detail_terima-
>hapus($no_terima)){
            $this->session->set_flashdata('success', 'Invoice Penerimaan
<strong>Berhasil</strong> Dihapus!');
            redirect('penerimaan');
        } else {
            $this->session->set_flashdata('error', 'Invoice Penerimaan
<strong>Gagal</strong> Dihapus!');

```

```

        redirect('penerimaan');
    }
}

public function get_all_barang(){
    $data = $this->m_barang->lihat_nama_barang($_POST['nama_barang']);
    echo json_encode($data);
}

public function keranjang_barang(){
    $this->load->view('penerimaan/keranjang');
}

public function export(){
    $dompdf = new Dompdf();
    // $this->data['perusahaan'] = $this->m_usaha->lihat();
    $this->data['all_penerimaan'] = $this->m_penerimaan->lihat();
    $this->data['title'] = 'Laporan Data Penerimaan';
    $this->data['no'] = 1;

    $dompdf->setPaper('A4', 'Landscape');
    $html = $this->load->view('penerimaan/report', $this->data, true);
    $dompdf->load_html($html);
    $dompdf->render();
    $dompdf->stream('Laporan Data Penerimaan Tanggal ' . date('d F Y'), array("Attachment"
=> false));
}

public function export_detail($no_terima){
    $dompdf = new Dompdf();
    // $this->data['perusahaan'] = $this->m_usaha->lihat();

```



```

$this->data['penerimaan'] = $this->m_penerimaan->lihat_no_terima($no_terima);
$this->data['all_detail_terima'] = $this->m_detail_terima->lihatsemua($no_terima);
$this->data['title'] = 'Laporan Detail Penerimaan';
$this->data['no'] = 1;

$dompdf->setPaper('A4', 'Landscape');
$html = $this->load->view('penerimaan/detail_report', $this->data, true);
$dompdf->load_html($html);
$dompdf->render();
$dompdf->stream('Laporan Detail Penerimaan Tanggal ' . date('d F Y'),
array("Attachment" => false));
    }
}

```

Transaksi Pengeluaran (Pengeluaran.php) - *Controller*

```

<?php
use Dompdf\Dompdf;

class Pengeluaran extends CI_Controller{
    public function __construct(){
        parent::__construct();
        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] != 'admin')
            redirect();

        date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');
        $this->data['aktif'] = 'pengeluaran';
        $this->load->model('M_barang', 'm_barang');
        $this->load->model('M_gudang', 'm_gudang');
        $this->load->model('M_pengeluaran', 'm_pengeluaran');
        $this->load->model('M_detail_keluar', 'm_detail_keluar');
        $this->load->model('M_stok', 'm_stok');
    }
}

```

```
}

```

```
public function index(){
    $this->data['title'] = 'Transaksi Keluar Barang';
    $this->data['all_pengeluaran'] = $this->m_pengeluaran->allkeluar();
    $this->data['no'] = 1;

    $this->load->view('pengeluaran/lihat', $this->data);
}

```

```
public function tambah(){
    $this->data['title'] = 'Tambah Transaksi';
    $this->data['all_barang'] = $this->m_barang->lihat_stok();
    $this->data['all_gudang'] = $this->m_gudang->lihat_cst();
    $this->data['gudang_ho'] = $this->m_gudang->lihat_gudang_ho();

    $this->load->view('pengeluaran/tambah', $this->data);
}

```

```
public function proses_tambah(){
    $jumlah_barang_keluar = count($this->input->post('nama_barang_hidden'));

    $data_keluar = [
        'no_keluar' => $this->m_pengeluaran->buat_kode(),
        'tgl_keluar' => $this->input->post('tgl_keluar'),
        'jam_keluar' => $this->input->post('jam_keluar'),
        'nama_petugas' => $this->input->post('nama_petugas'),
        'yang_menyerahkan' => $this->input->post('yang_menyerahkan'),
        'yang_menerima' => $this->input->post('yang_menerima')
    ];
}

```

```

$data_detail_keluar = [];

for($i = 0; $i < $jumlah_barang_keluar; $i++){
    array_push($data_detail_keluar, ['no_keluar' => $this->m_pengeluaran-
>buat_kode()]);

    $data_detail_keluar[$i]['dari_gudang'] = $this->input-
>post('dari_gudang_hidden')[$i];

    $data_detail_keluar[$i]['ke_gudang'] = $this->input-
>post('ke_gudang_hidden')[$i];

    $data_detail_keluar[$i]['nama_barang'] = $this->input-
>post('nama_barang_hidden')[$i];

    $data_detail_keluar[$i]['jumlah'] = $this->input->post('jumlah_hidden')[$i];
    $data_detail_keluar[$i]['satuan'] = $this->input->post('satuan_hidden')[$i];
    $data_detail_keluar[$i]['kode_barang'] = $this->input-
>post('kode_barang_hidden')[$i];
}

if($this->m_pengeluaran->tambah($data_keluar) && $this->m_detail_keluar-
>tambah($data_detail_keluar)){

    $this->session->set_flashdata('success', 'Invoice <strong>Pengeluaran</strong>
Berhasil Dibuat!');

    redirect('pengeluaran/tambah');
}

}

public function detail($no_keluar){
    $this->data['title'] = 'Detail Barang Keluar';
    $this->data['pengeluaran'] = $this->m_pengeluaran->lihat_detail_keluar($no_keluar);
    $this->data['all_detail_keluar'] = $this->m_detail_keluar->lihat_no_keluar($no_keluar);
}

```

```

$this->data['no'] = 1;

$this->load->view('pengeluaran/detail', $this->data);
}

public function hapus($no_keluar){
    if($this->m_pengeluaran->hapus($no_keluar)    &&    $this->m_detail_keluar-
>hapus($no_keluar)){
        $this->session->set_flashdata('success',    'Invoice    Pengeluaran
<strong>Berhasil</strong> Dihapus!');
        redirect('pengeluaran');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error',    'Invoice    Pengeluaran
<strong>Gagal</strong> Dihapus!');
        redirect('pengeluaran');
    }
}

public function get_barang(){
    $dari_gudang = $this->input->post('dari_gudang');
    $data = $this->m_pengeluaran->get_barang($dari_gudang);
    echo json_encode($data);
}

public function get_barang_stok(){
    $nama_barang = $this->input->post('nama_barang');
    $dari_gudang = $this->input->post('dari_gudang');
    $data = $this->m_pengeluaran->get_barang_stok($nama_barang,$dari_gudang);
    echo json_encode($data);
}

public function keranjang_barang(){
    $this->load->view('pengeluaran/keranjang');
}

```

```

public function export(){
    $dompdf = new Dompdf();
    // $this->data['perusahaan'] = $this->m_usaha->lihat();
    $this->data['all_pengeluaran'] = $this->m_pengeluaran->lihat();
    $this->data['title'] = 'Laporan Data Pengeluaran';
    $this->data['no'] = 1;
    $dompdf->setPaper('A4', 'Landscape');
    $html = $this->load->view('pengeluaran/report', $this->data, true);
    $dompdf->load_html($html);
    $dompdf->render();
    $dompdf->stream('Laporan Data Pengeluaran Tanggal ' . date('d F Y'), array("Attachment"
=> false));
}

public function export_detail($no_keluar){
    $dompdf = new Dompdf();
    // $this->data['perusahaan'] = $this->m_usaha->lihat();
    $this->data['pengeluaran'] = $this->m_pengeluaran->lihat_detail_keluar($no_keluar);
    $this->data['all_detail_keluar'] = $this->m_detail_keluar->lihat_no_keluar($no_keluar);
    $this->data['title'] = 'Laporan Detail Pengeluaran';
    $this->data['no'] = 1;
    $dompdf->setPaper('A4', 'Landscape');
    $html = $this->load->view('pengeluaran/detail_report', $this->data, true);
    $dompdf->load_html($html);
    $dompdf->render();
    $dompdf->stream('Laporan Detail Pengeluaran Tanggal ' . date('d F Y'),
array("Attachment" => false));
}
}

```

Transfer Barang (Transferbarang.php) - *Controller*

```
<?php
```

```
class Transferbarang extends CI_Controller{
    public function __construct(){
        parent::__construct();
        if($this->session->login['role'] != 'petugas' && $this->session->login['role'] != 'admin')
redirect();

        date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');
        $this->data['aktif'] = 'transferbarang';
        $this->load->model('M_barang', 'm_barang');
        $this->load->model('M_gudang', 'm_gudang');
        $this->load->model('M_pengeluaran', 'm_pengeluaran');
        $this->load->model('M_detail_keluar', 'm_detail_keluar');
        $this->load->model('M_transfer', 'm_transfer');
        $this->load->model('M_detail_transfer', 'm_detail_transfer');
    }
    public function index(){
        $this->data['title'] = 'Transfer Barang';
        //$this->data['all_pengeluaran'] = $this->m_pengeluaran->allkeluar();
        $this->data['all_gudang'] = $this->m_gudang->lihat_gudang_outlet();
        $this->data['no'] = 1;

        $this->load->view('transferbarang/tambah', $this->data);
    }
    public function lihat(){
        $this->data['title'] = 'Transaksi Transfer Barang';
        $this->data['all_transfer'] = $this->m_transfer->lihatdata();
        $this->data['no'] = 1;
        $this->load->view('transferbarang/lihat', $this->data);
    }
}
```

```
public function tambah(){  
    $this->data['title'] = 'Transfer Barang';  
    $this->data['all_pengeluaran'] = $this->m_pengeluaran->allkeluar();  
    $this->data['all_gudang'] = $this->m_gudang->lihat_gudang_outlet();  
    $this->data['no'] = 1;  
  
    $this->load->view('transferbarang/tambah', $this->data);  
}  
  
public function get_barang(){  
    $dari_gudang = $this->input->post('dari_gudang');  
    $data = $this->m_transfer->get_barang($dari_gudang);  
    echo json_encode($data);  
}  
  
public function get_barang_detail(){  
    $nama_barang = $this->input->post('nama_barang');  
    $dari_gudang = $this->input->post('dari_gudang');  
    $data = $this->m_transfer->get_barang_detail($nama_barang,$dari_gudang);  
    echo json_encode($data);  
}  
  
public function get_barang_harga(){  
    $nama_barang = $this->input->post('nama_barang');  
    $dari_gudang = $this->input->post('dari_gudang');  
    $data = $this->m_transfer->get_barang_harga($nama_barang,$dari_gudang);  
    echo json_encode($data);  
}
```

```
public function get_gudang(){
    $dari_gudang = $this->input->post('dari_gudang');
    $data = $this->m_gudang->lihat_gudang_outlet($dari_gudang);
    echo json_encode($data);
}

public function get_karyawan(){
    $kode_gudang = $this->input->post('kode_gudang');
    $data = $this->m_transfer->get_karyawan($kode_gudang);
    echo json_encode($data);
}

public function get_all_barang(){
    $nama_barang = $this->input->post('nama_barang');
    $data = $this->m_barang->lihat_nama_barang($nama_barang);
    echo json_encode($data);
}

public function keranjang_barang(){
    $this->load->view('transferbarang/keranjang');
}

public function proses_tambah(){
    $jumlah_barang_transfer = count($this->input->post('kode_barang_hidden'));

    $data_transfer = [
        'no_transfer' => $this->m_transfer->buat_kode(),
        'tgl_transfer' => $this->input->post('tgl_transfer'),
        'jam_transfer' => $this->input->post('jam_transfer'),
        'nama_petugas' => $this->input->post('nama_petugas'),
```



```

        'yang_menyeraikan' => $this->input->post('yang_menyeraikan'),
        'yang_menerima' => $this->input->post('yang_menerima'),
        // 'dari_gudang' => $this->input->post('dari_gudang'),
        // 'ke_gudang' => $this->input->post('ke_gudang'),
    ];

    $data_detail_transfer = [];

    for($i = 0; $i < $jumlah_barang_transfer; $i++){

        array_push(
            $data_detail_transfer, ['no_transfer' => $this->m_transfer->buat_kode()]);
            $data_detail_transfer[$i]['dari_gudang'] = $this->input->post('dari_gudang_hidden')[$i];
            $data_detail_transfer[$i]['ke_gudang'] = $this->input->post('ke_gudang_hidden')[$i];
            $data_detail_transfer[$i]['nama_barang'] = $this->input->post('nama_barang_hidden')[$i];
            $data_detail_transfer[$i]['jumlah'] = $this->input->post('jumlah_hidden')[$i];
            $data_detail_transfer[$i]['harga_beli'] = $this->input->post('harga_beli_hidden')[$i];
            $data_detail_transfer[$i]['satuan'] = $this->input->post('satuan_hidden')[$i];
            $data_detail_transfer[$i]['kode_barang'] = $this->input->post('kode_barang_hidden')[$i];
        }

        if($this->m_transfer->tambah($data_transfer)    &&    $this->m_detail_transfer-
>tambah($data_detail_transfer)){

            $this->session->set_flashdata('success', 'Invoice <strong>Transfer</strong>
Berhasil Dibuat!');

            redirect("Transferbarang");

        }else{

            $this->session->set_flashdata('error', 'Invoice <strong>Transfer</strong> Gagal
Dibuat!');

            redirect("Transferbarang");

```

```

    }
}

public function detail($no_transfer){
    $this->data['title'] = 'Detail Transfer Barang';
    $this->data['transfer'] = $this->m_transfer->lihat_no_transfer($no_transfer);
    $this->data['all_detail_transfer'] = $this->m_detail_transfer->lihat($no_transfer);
    $this->data['no'] = 1;

    $this->load->view('transferbarang/detail', $this->data);
}

public function hapus($no_transfer){
    if($this->m_transfer->hapus($no_transfer)    &&    $this->m_detail_transfer-
>hapus($no_transfer)){
        $this->session->set_flashdata('success',    'Invoice    Transfer
<strong>Berhasil</strong> Dihapus!');
        redirect('transferbarang/lihat');
    } else {
        $this->session->set_flashdata('error', 'Invoice Transfer <strong>Gagal</strong>
Dihapus!');
        redirect('transferbarang/lihat');
    }
}
}
}

```

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, dilahirkan di Garut pada tanggal 05 November 1998 dengan nama lengkap Muhamad Rijal Abdulatif. Beragama Islam dan memiliki hobi mendengar music, ngoding dan berolahraga. Selama kuliah penulis tinggal di Jl. Kacapiring RT 01 RW 03 kel. Kacapiring kec. Batununggal, Kota Bandung. Pendidikan penulis berawal di SD Negeri Centeh 1 (2005-2011), SMP Negeri 20 Bandung (2011-2014), SMK Negeri 5 Bandung (2014-2017), kuliah STMIK Indonesia Mandiri Bandung Program S1 jurusan Teknik Informatika.

Kemudian untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program S1 maka penulis melaksanakan observasi di PT. Yuditama Mandiri selama dua bulan.