

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *INVENTORY*
SPAREPART MESIN PRODUKSI BERBASIS WEB DI
CV. KARTIKA KARYA BERSAMA BEKASI**

SKRIPSI

Oleh :

FELIX DWI ISTANTO

201810227001



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Inventory
Sparepart Mesin Produksi Berbasis Web Di
CV. Kartika Karya Bersama Bekasi

Nama Mahasiswa : Felix Dwi Istanto

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810227001

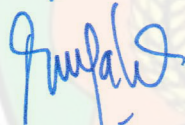
Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2021

Bekasi, 20 Januari 2021

Menyetujui,

Pembimbing 1



Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I.

NIDN. 0317078008

Pembimbing 2



Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0013077002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi *Inventory Sparepart* Mesin Produksi di CV. Kartika Karya Bersama Bekasi” dengan baik.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis dengan segala hormat serta kerendahan hati, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom sebagai Kaprodi Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I selaku sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom selaku sebagai Dosen Pembimbing 2 yang sangat membantu atas *support* serta dukungan motivasinya.
5. Orang tua tercinta, kakak dan adik, yang telah memberikan semangat, serta dukungan moral dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah ini.
6. Yovita Skolastika Jata terima kasih telah membantu, memberikan *support*, meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam pembuatan Skripsi.
7. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Skripsi sehingga dapat selesai dengan baik.

Bekasi, 11 Februari 2021



Felix Dwi Istanto

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi *Inventory Sparepart* Mesin Produksi Berbasis Web Di CV. Kartika Karya Bersama Bekasi
Nama Mahasiswa : Felix Dwi Istanto
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810227001
Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2021

Bekasi, 11 Februari 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Dian Hartanti, S.Kom., M.M.S.I.
NIDN. 0329098303

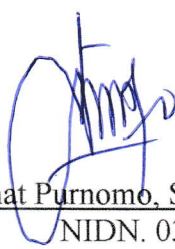
Penguji I : Hafizah, S.S., M.Pd.
NIDN. 0302068702


Penguji II : Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I
NIDN. 0317078008

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Informatika

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer


Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom
NIDN. 0322108201


Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom
NIDN. 0311097302



LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Felix Dwi Istanto
NPM : 201810227001
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi *Inventory Sparepart* Mesin
Produksi Berbasis Web Di CV. Kartika Karya Bersama
Bekasi

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 11 Februari 2021

Penulis



Felix Dwi Istanto

ABSTRAK

Felix Dwi Istanto. 201810227001. Perancangan Sistem Informasi *Inventory Sparepart* Mesin Produksi Berbasis Web Di CV. Katika Karya Bersama Bekasi.

CV. Kartika Karya Bersama merupakan salah satu perusahaan swasta yang berdiri pada tahun 2014 akhir dan mulai berjalan pada tahun 2015. Perusahaan ini bergerak di perdagangan umum (*general trading*) yang bertujuan memenuhi kebutuhan *sparepart* mesin produksi pada perusahaan industri di bidang makanan dan minuman. Namun sistem informasi yang di terapkan dalam perusahaan masih cenderung memiliki banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu perusahaan perlunya Perancangan Sistem Informasi *Inventory Sparepart* Mesin Produksi Berbasis Web Di CV. Kartika Karya Bersama Bekasi dengan tujuan mempermudah kinerja dalam mengolah data barang seperti *input* data masuk keluar barang, mengubah data barang, melihat informasi stok barang, melihat informasi laporan stok barang, melihat laporan barang masuk dan keluar serta data tersimpan secara otomatis dan aman. Metode pengembangan sistem menggunakan *Waterfall*. Metode pengumpulan data yaitu Wawancara, Observasi, Studi Pustaka dan Kuesioner. Desain sistem menggunakan *UML*, sistem di bangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, dengan basis data *MySQL* dan tampilan aplikasi menggunakan *CSS Bootstrap*. Pengujian sistem menggunakan *Blackbox Testing*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Inventory*, Berbasis Web, *Waterfall*

ABSTRACT

Felix Dwi Istanto. 201810227001. *Web-Based Production Machine Spareparts Inventory Information System Design In CV. Kartika Karya Bersam Bekasi.*

CV. Kartika Karya Bersama is a private company that was founded in late 2014 and started running in 2015. This company is engaged in general trading, which aims to meet the needs of production machine sparepart in industrial companies in the food and beverage sector. However, the information system applied in the company still tends to have many shortcomings and weaknesses, therefore the company needs an inventory information system design for production machine Sparepart at CV. Kartika Karya Bersama Bekasi is web-based with the aim of facilitating performance in processing goods data such as data input in and out of goods, changing goods data, viewing stock information, viewing inventory report information, viewing incoming dan outgoing goods report and data stored automatically and safely. The system development method uses waterfall. The data collection methods are interviews, observations, literature studies and questionnaires. The system design uses UML, the system is built using the PHP programming language, with MySQL database dan application display using CSS Bootstrap. Testing the system using Blackbox Testing.

Keywords: Information Systems, Inventory, Web Based, Waterfall

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Felix Dwi Istanto
NPM : 201810227001
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Esklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Mesin Produksi Berbasis Web CV. Kartika Karya Bersama Bekasi

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 11 Februari 2021
Yang Menyatakan



Felix Dwi Istanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi *Inventory Sparepart* Mesin Produksi di CV. Kartika Karya Bersama Bekasi” dengan baik.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis dengan segala hormat serta kerendahan hati, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom sebagai Kaprodi Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I selaku sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom selaku sebagai Dosen Pembimbing 2 yang sangat membantu atas *support* serta dukungan motivasinya.
5. Orang tua tercinta, kakak dan adik, yang telah memberikan semangat, serta dukungan moral dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah ini.
6. Yovita Skolastika Jata terima kasih telah membantu, memberikan *support*, meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam pembuatan Skripsi.
7. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Skripsi sehingga dapat selesai dengan baik.

Bekasi, 11 Februari 2021

Felix Dwi Istanto

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Tempat dan waktu penelitian.....	4
1.8 Metode Penelitian	4
1.9 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Perancangan.....	10
2.3 Definisi Sistem.....	11
2.3.1 Karakteristik Sistem.....	11
2.4 Definisi Informasi	13
2.4.1 Kualitas informasi.....	14
2.5 Definisi Sistem Informasi.....	16
2.5.1 Komponen Sistem Informasi.....	17

2.6	Definisi Inventory Atau Ketersediaan	18
2.7	Definisi Produk	18
2.8	Definisi Sparepart atau Suku Cadang.....	19
2.9	Definisi Mesin.....	19
2.10	Definisi Produksi.....	19
2.11	Pengertian UML.....	20
2.11.1	Diagram <i>Use Case</i>	20
2.11.2	Diagram <i>Activity</i>	22
2.11.3	Diagram <i>Sequence</i>	23
2.11.4	Diagram <i>Class</i>	25
2.12	Definisi <i>Database</i>	26
2.13	Definisi PHP	27
2.14	Definisi MySQL.....	28
2.15	Definisi HTML	28
2.16	Definisi <i>Website</i>	29
2.17	Definisi XAMPP	29
2.18	Definisi <i>Waterfall</i>	30
2.19	Definisi <i>Black Box Testing</i>	31
2.20	Definisi Skala <i>Likert</i>	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1	Objek Penelitian.....	33
3.1.1	Sejarah CV. Kartika Karya Bersama Bekasi.....	33
3.1.2	Visi dan Misi CV. Kartika Karya Bersama Bekasi	33
3.1.3	Struktur Organisasi CV. Kartika Karya Bersama Bekasi	34
3.1.4	Logo CV. Kartika Karya Bersama Bekasi	34
3.1.5	Jenis Usaha CV. Kartika Karya Bersama Bekasi.....	35
3.2	Diagram Keputusan.....	35
3.3	Kerangka Pemikiran	36
3.4	Metode Pengembangan Sistem.....	38
3.5	Metode Pengumpulan Data	38
3.5.1	Metode Observasi	38
3.5.2	Metode Wawancara	39

3.5.3	Studi Pustaka	41
3.5.4	Kuesioner	41
3.6	Analisis Sistem Berjalan.....	51
3.6.1	Diagram <i>Activity</i>	51
3.6.1.1	Analisis Sistem Berjalan Proses Barang Masuk	52
3.6.1.2	Analisis Sistem Berjalan Proses Barang Keluar	53
3.6.1.3	Analisis Sistem Berjalan Proses Laporan Data Barang	55
3.7	Analisis Permasalahan.....	55
3.8	Sistem Usulan	56
3.8.1	Diagram <i>Flowmap</i>	56
3.8.1.1	Diagram <i>Flowmap</i> Sistem Usul Gudang.....	57
3.8.1.2	Diagram <i>Flowmap</i> Sistem Usul Administrasi	59
3.8.1.3	Diagram <i>Flowmap</i> Sistem Usul Manager	62
3.9	Analisa Kebutuhan Sistem.....	63
3.9.1	Kebutuhan Fungsional	63
3.9.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	65
3.9.2.1	Perangkat Keras	65
3.9.2.2	Perangkat Lunak	65
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI.....		67
4.1	Perancangan Sistem	67
4.1.1	Diagram <i>Use Case</i>	67
4.1.1.1	Diagram <i>Use case</i> Tampilan Sistem <i>Inventory</i>	68
4.1.2	Diagram <i>Activity</i>	71
4.1.2.1	Diagram <i>Activity Login User</i>	71
4.1.2.2	Diagram <i>Activity</i> Melihat Data Barang	72
4.1.2.3	Diagram <i>Activity</i> Mengolah Katagori Barang	73
4.1.2.4	Diagram <i>Activity Input</i> Barang Masuk.....	74
4.1.2.5	Diagram <i>Activity</i> Mengolah Barang Keluar	75
4.1.2.6	Diagram <i>Activity</i> Cetak Laporan.....	76
4.1.2.7	Diagram <i>Activity</i> Mengelola Data <i>User</i>	77
4.1.2.8	Diagram <i>Activity</i> Ubah <i>Password User</i>	78
4.1.2.9	Diagram <i>Activity Logout User</i>	79

4.1.3	Diagram <i>Sequence</i>	79
4.1.3.1	Diagram <i>Sequence login User</i>	80
4.1.3.2	Diagram <i>Sequence</i> Melihat Data Barang	81
4.1.3.3	Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Katagori Barang.....	82
4.1.3.4	Diagram <i>Sequence Input</i> Barang Masuk	84
4.1.3.5	Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Barang Keluar.....	86
4.1.3.6	Diagram <i>Sequence</i> Cetak Laporan.....	87
4.1.3.7	Diagram <i>Sequence</i> Mengelola Data <i>User</i>	89
4.1.3.8	Diagram <i>Sequence</i> Ubah <i>Password User</i>	91
4.1.3.9	Diagram <i>Sequence Logout User</i>	92
4.1.4	Diagram <i>Class</i>	92
4.2	Permodelan Data	93
4.2.1	Tabel <i>User</i>	93
4.2.2	Tabel Barang	94
4.2.3	Tabel Jenis Barang.....	94
4.2.4	Tabel Satuan Barang.....	95
4.2.5	Tabel Barang Masuk.....	95
4.2.6	Tabel Barang Keluar.....	96
4.3	Perancangan <i>User Interface</i>	96
4.3.1	Tampilan <i>User Interface Dashboard</i> Utama.....	96
4.3.2	Tampilan <i>Login</i>	98
4.4	Implementasi <i>User Interface</i>	99
4.4.1	<i>Login</i>	99
4.4.2	<i>Home</i>	99
4.4.3	<i>Data Master</i>	101
4.4.3.1	<i>Form Input</i> Data Barang.....	101
4.4.3.2	<i>Form</i> Ubah Data Barang	102
4.4.3.3	Hapus Data Barang	102
4.4.3.4	<i>Form Input</i> Jenis Barang	103
4.4.3.5	<i>Form</i> Ubah Jenis Barang	103
4.4.3.6	Hapus Jenis Barang	104
4.4.3.7	<i>Form</i> Tambah Satuan	104

4.4.3.8	<i>Form Ubah Satuan Barang</i>	105
4.4.3.9	Hapus Satuan Barang	105
4.4.4	Transaksi	106
4.4.4.1	<i>Form Barang Masuk</i>	106
4.4.4.2	<i>Form Input Data Barang Keluar</i>	107
4.4.4.3	<i>Approve Data Barang Keluar</i>	107
4.4.5	Laporan	108
4.4.5.1	Cetak Stok Barang	108
4.4.5.2	Hasil Cetak Stok Barang	109
4.4.5.3	<i>Form Laporan Data Barang masuk</i>	109
4.4.5.4	Hasil Cetak Barang Keluar	110
4.4.5.5	<i>Form Laporan Data Barang Keluar</i>	110
4.4.5.6	Hasil Cetak Barang Keluar	111
4.4.6	Manajemen <i>User</i>	111
4.4.6.1	<i>Form Input User</i>	112
4.4.6.2	Blokir <i>User</i>	112
4.4.6.3	<i>Form Ubah Data User</i>	113
4.4.6.4	<i>Form Ubah Password</i>	113
4.4.7	<i>Logout</i>	114
4.5	Tahap <i>Testing</i>	114
4.5.1	Hasil <i>Testing Uji Positif</i>	114
4.5.2	Hasil <i>Testing Uji Negatif</i>	116
BAB V PENUTUP		118
5.1	Kesimpulan	118
5.2	Saran	118

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Referensi Jurnal.....	8
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use case</i> Diagram.....	20
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity</i> Diagram.....	22
Tabel 2. 4 Simbol <i>Sequence</i> Diagram.....	23
Tabel 2. 5 Simbol <i>Class</i> Diagram.....	25
Tabel 3. 1 Kerangka Pemikiran	36
Tabel 3. 2 Metode Wawancara	39
Tabel 3. 3 Pernyataan Kuesioner	41
Tabel 3. 4 Bobot Penilaian Kuesioner	43
Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Kuesioner	43
Tabel 3. 6 Hasil Pernyataan.....	47
Tabel 3. 7 Kebutuhan Perangkat Keras.....	65
Tabel 3. 8 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	66
Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor	68
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktivitas Gudang.....	69
Tabel 4. 3 Deskripsi Aktivitas Administrasi	69
Tabel 4. 4 Deskripsi Aktivitas Manager	70
Tabel 4. 5 Tabel <i>User</i>	93
Tabel 4. 6 Tabel Barang	94
Tabel 4. 7 Tabel Jenis Barang	95
Tabel 4. 8 Tabel Satuan.....	95
Tabel 4. 9 Tabel Barang Masuk.....	95
Tabel 4. 10 Tabel Barang Keluar.....	96
Tabel 4. 11 Hasil <i>Testing</i> Uji Positif.....	114
Tabel 4. 12 Hasil <i>Testing</i> Uji Negatif.....	116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	30
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi CV. Kartika Karya Bersama Bekasi	34
Gambar 3. 2 Logo CV. Katika Karya Bersama Bekasi	34
Gambar 3. 3 Diagram Alir Keputusan	35
Gambar 3. 4 Hasil Persentase Kuesioner	50
Gambar 3. 5 Diagram <i>Activity</i> Barang Masuk.....	52
Gambar 3. 6 Diagram <i>Activity</i> Barang Keluar.....	53
Gambar 3. 7 Diagram <i>Activity</i> Laporan Data Barang	55
Gambar 3. 8 <i>Flowmap</i> Sistem Usul Gudang	57
Gambar 3. 9 <i>Flowmap</i> Sistem Usul Administrasi	59
Gambar 3. 10 <i>Flowmap</i> Sistem Usul Manager	62
Gambar 4. 1 Diagram <i>Use Case</i> Sistem <i>Inventory</i>	68
Gambar 4. 2 Diagram <i>Activity</i> Sistem <i>Login User</i>	71
Gambar 4. 3 Diagram <i>Activity</i> Melihat Data Barang	72
Gambar 4. 4 Diagram <i>Activity</i> Mengolah Katagori Barang	73
Gambar 4. 5 Diagram <i>Activity</i> <i>Input</i> Barang Masuk	74
Gambar 4. 6 Diagram <i>Activity</i> Mengolah Barang Keluar	75
Gambar 4. 7 Diagram <i>Activity</i> Cetak Laporan	76
Gambar 4. 8 Diagram <i>Activity</i> Mengelola Data <i>User</i>	77
Gambar 4. 9 Diagram <i>Activity</i> Ubah <i>Password User</i>	78
Gambar 4. 10 Diagram <i>Activity</i> <i>Logout User</i>	79
Gambar 4. 11 Diagram <i>Sequence</i> <i>Login User</i>	80
Gambar 4. 12 Diagram <i>Sequence</i> Melihat Data Barang	81
Gambar 4. 13 Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Katagori Barang	82
Gambar 4. 14 Diagram <i>Sequence</i> <i>Input</i> Barang Masuk.....	84
Gambar 4. 15 Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Barang Keluar	86
Gambar 4. 16 Diagram <i>Sequence</i> Cetak Laporan	87
Gambar 4. 17 Diagram <i>Sequence</i> Mengelola Data <i>User</i>	89
Gambar 4. 18 Diagram <i>Sequence</i> Ubah <i>Password User</i>	91
Gambar 4. 19 Diagram <i>Sequence</i> <i>Logout User</i>	92

Gambar 4. 20 Diagram <i>Class</i> Sistem.....	93
Gambar 4. 21 Desain <i>Dashboard</i> Utama Gudang	97
Gambar 4. 22 Desain <i>Dashboard</i> Utama Administrasi	97
Gambar 4. 23 Desain <i>Dashboard</i> Utama Manajer	98
Gambar 4. 24 Desain <i>Login</i>	98
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Login</i>	99
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama Gudang	99
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama Administrasi	100
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama Manager	100
Gambar 4. 29 Tampilan Data <i>Master</i>	101
Gambar 4. 30 Tampilan <i>Form Input</i> Barang.....	101
Gambar 4. 31 Tampilan <i>Form</i> Ubah Data Barang	102
Gambar 4. 32 Tampilan Hapus Data Barang	102
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Form</i> Tambah Jenis Barang.....	103
Gambar 4. 34 Tampilan Ubah Jenis Barang	103
Gambar 4. 35 Tampilan Hapus Jenis Barang	104
Gambar 4. 36 Tampilan <i>Form</i> Tambah Satuan	104
Gambar 4. 37 Tampilan <i>Form</i> Ubah Satuan Barang	105
Gambar 4. 38 Tampilan Hapus Satuan Barang	105
Gambar 4. 39 Tampilan Menu Transaksi.....	106
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Form Input</i> Data Barang Masuk	106
Gambar 4. 41 Tampilan <i>Form Input</i> Data Barang Keluar	107
Gambar 4. 42 Tampilan <i>Approve</i> Barang Keluar	107
Gambar 4. 43 Tampilan Menu Laporan.....	108
Gambar 4. 44 Cetak Stok barang.....	108
Gambar 4. 45 Hasil Cetak Laporan Stok Barang	109
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Form</i> Laporan Data Barang Masuk	109
Gambar 4. 47 Hasil Cetak Laporan Data Barang Masuk.....	110
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Form</i> Laporan Data Barang Keluar	110
Gambar 4. 49 Hasil Cetak Laporan Data Barang Keluar.....	111
Gambar 4. 50 Tampilan Menu Manajemen <i>User</i>	111
Gambar 4. 51 Tampilan <i>Form Input</i> <i>User</i>	112

Gambar 4. 52 Tampilan Blokir <i>User</i>	112
Gambar 4. 53 <i>Form</i> Ubah Data <i>User</i>	113
Gambar 4. 54 Tampilan <i>Form</i> Ubah <i>Password</i>	113
Gambar 4. 55 Tampilan <i>Logout</i>	114



DAFTAR LAMPIRAN

1. Plagiarisme
2. Biodata Mahasiswa
3. Kartu Bimbingan
4. Surat Riset

