

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *INVENTORY*
DI CAFE RESTO KOUP+ BEKASI DENGAN METODE
WATERFALL BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Oleh:

ADAM LUKMANUL HAKIM

201710225225



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

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Inventory Di Café Resto Koup+ Bekasi Dengan Waterfall Berbasis Web

Nama Mahasiswa : Adam Lukmanul Hakim

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710225225

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2022

Bekasi, 9 Februari 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II


Rasim, S.T., M.Kom
NIDN. 0415037301


Asep Ramdhani Mahbub, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0329087703

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Inventory Di Café
Resto Koup+ Bekasi Dengan Metode Waterfall
Berbasis Web
Nama Mahasiswa : Adam Lukmanul Hakim
Nomor Pokok Mahasiswa : 201710225225
Program Studi / Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2022

Bekasi, 21 Februari 2022

Mengesahkan,

Ketua Tim Penguji : Achmad Noe'man, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0328048402

Penguji (I) : Hadi Kusmara, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0421036602

Penguji (II) : Rasim, S.T., M.Kom
NIDN. 0415037301

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Informatika

Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I
NIDN. 0327117402

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Tyastuti Sri Lestari, S.Si., M.M
NIDN. 0327036701



LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adam Lukmanul Hakim
NPM : 201710225225.
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Inventory Di Café Resto
Koup+ Bekasi Dengan Waterfall Berbasis Web

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, 7 Februari 2022

Adam Lukmanul Hakim

ABSTRAK

Adam Lukmanul Hakim. 201710225225. Perancangan Sistem Informasi Inventory Di Cafe Resto Kou+ Bekasi Dengan Metode Waterfall Berbasis Web

Cafe Resto Kou+ merupakan salah satu perusahaan swasta yang berdiri pada tahun 2019 akhir dan mulai berjalan hingga saat ini. Perusahaan ini bergerak di perdagangan umum (*general trading*) yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pangan 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* Berbasis Web Di Cafe Resto Kou+ 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 pemograman *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

Adam Lukmanul Hakim. 201710225225. *Inventory Information System Design at Cafe Resto Koup+ Bekasi Using the Web-Based Waterfall Method*

Cafe Resto Koup+ is a private company that was founded in late 2019 and has been running until now. This company is engaged in general trading which aims to meet the food needs of industrial companies in the food and beverage sector. However, the information system implemented in the company still tends to have many shortcomings and weaknesses, therefore the company needs a Web-Based Inventory Information System Design at Cafe Resto Koup + Bekasi with the aim of facilitating performance in processing data items such as input data in and out of goods, changing goods data , view information on stock of goods, view information on stock reports, view reports of incoming and outgoing goods and data stored automatically and safely. The system development method uses Waterfall. 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 a MySQL database and the application display uses CSS Bootstrap. System testing using Blackbox Testing.

Keywords: *Information System, 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 : Adam Lukmanul Hakim
NPM : 201710225225
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-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

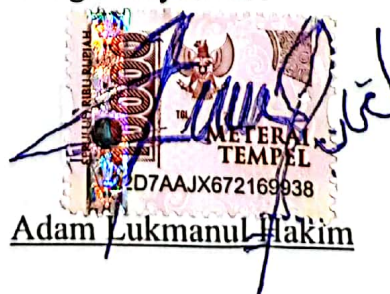
**Perancangan Sistem Informasi Inventory Di Café Resto Kou+ Bekasi
Dengan Waterfall Berbasis Web**

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 : Kampus
Pada tanggal : 7 Februari 2022
Yang Menyatakan


Adam Lukmanul Hakim

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa atas sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Inventory Di Cafe Resto Koupp+ Bekasi Dengan Metode Waterfall Berbasis Web” dengan baik sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. 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 Dr. Tyastuti Sri Lestari, S.Si., MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Ahmad Fathurrozi, S.E., M.Msi sebagai Kaprodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.
4. Rasim, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing 1 & Bapak Asep Ramdhani Mahbub, S.Kom., S.Kom., M.Kom Dosen Pembimbing 2 yang sangat membantu atas support serta dukungan motivasinya.
5. Kepada Kedua orang tua tercinta dan adik yang telah memberikan semangat, serta dukungan moral dan materil sehingga dapat menyelesaikan kuliah ini.
6. Kepada Desi Sukmawati sebagai sang kekasih yang selalu memberikan support kepada penulis.
7. Untuk Atasan Beserta Rekan kerja di Koupp+ yang turut membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini mungkin masih banyak kekurangan baik secara isi maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun pada pembaca untuk memaksimalkan isi Skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Bekasi, 22 Januari 2021

Adam Lukmanul Hakim

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Tempat dan waktu penelitian	4
1.8 Metode Penelitian.....	4
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7

2.2	Konsep Dasar Sistem.....	9
2.2.1	Definisi Sistem.....	9
2.2.2	Pengertian Sistem.....	10
2.2.3	Karakteristik Sistem.....	10
2.3	Pengertian Inventory atau Ketersedian.....	12
2.3.1	Definisi Produk	13
2.3.2	Definisi Produksi.....	13
2.4	Pengertian UML	14
2.4.1	Diagram Use Case.....	14
2.4.2	Diagram Activity.....	16
2.4.3	Diagram Sequence	17
2.4.4	Diagram <i>Class</i>	20
2.5	Pengertian Informasi	21
2.5.1	Kualitas Informasi.....	21
2.5.2	Pengertian Sistem Informasi	22
2.5.3	Komponen Sistem Informasi	22
2.6	Definisi web	23
2.6.1	PHP	23
2.6.2	HTML	23
2.6.3	CSS.....	23
2.6.4	JQUERY.....	24
2.6.5	Enscript	24
2.7	Program Pendukung	24
2.7.1	XAMPP	24
2.8	Basis Data.....	25
2.8.1	MySQL.....	25
2.9	SDLC (System Development Life Cycle).....	26
2.9.1	Definisi Waterfall.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30

3.1	Objek Penelitian	30
3.1.1	Sejarah Cafe Resto Koup+ Bekasi	30
3.1.2	Visi dan Misi Cafe Resto Koup+	30
3.1.3	Struktur Organisasi Cafe Resto Koup+	31
3.1.4	Jenis Usaha Cafe Resto Koup+	31
3.2	Kerangka Pemikiran	31
3.3	Metode Pengembangan	33
3.4	Metode Pengumpulan Data	33
3.4.1	Metode Observasi	34
3.4.2	Studi Pustaka	34
3.4.3	Wawancara	34
3.5	Analisis Sistem Berjalan	34
3.5.1	Analisis Sistem Berjalan Proses Barang Masuk	35
3.5.2	Analisis Sistem Berjalan Proses Barang Keluar	37
3.5.3	Analisis Sistem Berjalan Proses Laporan Data Barang	38
3.6	Analisis Permasalahan	39
3.7	Sistem Usulan	40
3.7.1	Diagram <i>Flowmap</i>	40
3.8	Penerapan <i>Waterfall</i>	41
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI		43
4.1	Perancangan Sistem	43
4.2	Diagram <i>Use Case</i>	43
4.2.1	Diagram <i>Use case</i> Tampilan Sistem <i>Inventory</i>	44
4.3	Diagram <i>Activity</i>	47
4.3.1	Diagram Activity Login User	48
4.3.2	Diagram Activity Melihat Data Barang	49
4.3.3	Diagram Activity Mengolah Katagori Barang	51
4.3.4	Diagram Activity <i>Input</i> Barang Masuk	52
4.3.5	Diagram Activity Mengolah Barang Keluar	54

4.3.6	Diagram <i>Activity</i> Cetak Laporan.....	55
4.3.7	Diagram <i>Activity</i> Mengelola Data <i>User</i>	57
4.3.8	Diagram <i>Activity</i> Ubah <i>Password User</i>	58
4.3.9	Diagram <i>Activity</i> Logout <i>User</i>	59
4.3.10	Diagram <i>Activity</i> Daftar Belanja	60
4.4	Diagram <i>Sequence</i>	61
4.4.1	Diagram <i>Sequence</i> login <i>User</i>	61
4.4.2	Diagram <i>Sequence</i> Melihat Data Barang	62
4.4.3	Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Katagori Barang.....	63
4.4.4	Diagram <i>Sequence</i> <i>Input</i> Barang Masuk.....	66
4.4.5	Diagram <i>Sequence</i> Mengolah Barang Keluar	67
4.4.6	Diagram <i>Sequence</i> Cetak Laporan	69
4.4.7	Diagram <i>Sequence</i> Mengelola Data <i>User</i>	71
4.4.8	Diagram <i>Sequence</i> Ubah <i>Password User</i>	72
4.4.9	Diagram <i>Sequence</i> Logout <i>User</i>	74
4.5	Diagram <i>Class</i>	74
4.6	Perancangan Struktur Navigasi	76
4.6.1	Struktur Navigasi Admin.....	76
4.6.2	Struktur Navigasi Gudang.....	78
4.6.3	Struktur Navigasi Menager.....	80
4.7	Perancangan <i>Database</i>	81
4.7.1	Tabel <i>User</i>	81
4.7.2	Tabel Barang	82
4.7.3	Tabel Jenis Barang	82
4.7.4	Tabel Satuan Barang	83
4.7.5	Tabel Barang Masuk	83
4.7.6	Tabel Barang Keluar	84
4.7.7	Tabel Belanja	84
4.7.8	Tabel Keranjang.....	85
4.8	Perancangan <i>User Interface</i>	85
4.8.1	Tampilan <i>Login</i>	85

4.8.2	Tampilan <i>User Interface Dashboard</i> Utama	86
4.8.3	Tampilan Data Mater	88
4.8.4	Tampilan Data Master input Data Barang	88
4.8.5	Tampilan Data Master Input Jenis Barang.....	89
4.8.6	Tampilan Data Master Input Satuan	89
4.8.7	Transaksi Barang Masuk.....	90
4.8.8	Tampilan Transaksi Barang Keluar Admin	90
4.8.9	Tampilan Transaksi Barang Keluar Gudang.....	91
4.8.10	Tampilan Transaksi Input Barang Masuk	91
4.8.11	Tampilan Transaksi Input Barang Keluar	92
4.8.12	Tampilan Laporan Stok Barang	92
4.8.13	Tampilan Laporan Data Barang Masuk	93
4.8.13	Tampilan Laporan Data Barang Keluar	93
4.8.14	Tampilan Management User	94
4.8.15	Tampilan Input User	94
4.8.16	Tampilan Ubah Data User.....	95
4.8.17	Ubah Password.....	95
4.8.18	Tampilan Daftar Belanja.....	96
4.9	Implementasi <i>User Interface</i>	96
4.9.1	<i>Login</i>	96
4.9.2	<i>Home</i>	97
4.9.3	<i>Data Master</i>	98
4.9.4	Transaksi	103
4.9.5	Laporan	105
4.9.6	Manajemen <i>User</i>	109
4.9.7	<i>Logout</i>	111
4.9.8	Daftar Belanja	112
4.10	Implementasi Database.....	113
4.10.1	Tabel User.....	113
4.10.2	Tabel Barang	113
4.10.3	Tabel Jenis Barang	113
4.10.4	Tabel Satuan Barang	114

4.10.5	Tabel Barang Masuk	114
4.10.6	Tabel Barang Keluar	114
4.10.7	Tabel Belanja	115
4.10.7	Tabel Keranjang	115
4.11	Tahap <i>Testing</i>	115
4.11.1	Hasil <i>Testing</i>	116
BAB V PENUTUP		119
5.1	Kesimpulan.....	119
5.2	Saran	119



DAFTAR TABEL

Tabel Referensi 2.1.....	8
Tabel 2. 1 Simbol Use case Diagram	15
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	17
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram	18
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	20
Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor	44
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktivitas Gudang	45
Tabel 4. 3 Deskripsi Aktivitas Administrasi.....	46
Tabel 4. 4 Deskripsi Aktivitas Manager.....	46
Tabel 4. 5 Tabel User	81
Tabel 4. 6 Tabel Barang	82
Tabel 4. 7 Tabel Jenis Barang	82
Tabel 4. 8 Tabel Satuan	83
Tabel 4. 9 Tabel Barang Masuk.....	83
Tabel 4. 10 Tabel Barang Keluar	84
Tabel 4.11 Tabel Belanja	84
Tabel 4.12 Tabel Keranjang.....	85
Tabel 4. 11 Hasil Testing Aplikasi.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 XAMPP	25
Gambar 2.3 System development life cycle (SDLC)	26
Gambar 2.2 Metode Waterfall	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Cafe Resto Koup+	31
Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran	32
Gambar 3.3 Diagram Activity Barang Masuk	35
Gambar 3.4 Diagram Activity Barang Keluar	37
Gambar 3.5 Diagram Activity Laporan Data Barang	38
Gambar 3.6 Flowmap Sistem Usulan	40
Gambar 3.7 Ilustrasi Model Waterfall	42
Gambar 4. 1 Diagram Use Case Sistem Inventory	44
Gambar 4. 2 Diagram Activity Sistem Login User	48
Gambar 4. 3 Diagram Activity Melihat Data Barang	49
Gambar 4. 4 Diagram Activity Mengolah Katagori Barang	51
Gambar 4. 5 Diagram Activity Input Barang Masuk	52
Gambar 4. 6 Diagram Activity Mengolah Barang Keluar	54
Gambar 4. 7 Diagram Activity Cetak Laporan	55
Gambar 4. 8 Diagram Activity Mengelola Data User	57
Gambar 4. 9 Diagram Activity Ubah Password User	58
Gambar 4. 10 Diagram Activity Logout User	59
Gambar 4. 11 Diagram Activity Logout User	60
Gambar 4. 12 Diagram Sequence Login User	61
Gambar 4. 13 Diagram Sequence Melihat Data Barang	62
Gambar 4. 14 Diagram Sequence Mengolah Katagori Barang	63

Gambar 4. 15 Diagram <i>Sequence Input</i> Barang Masuk.....	66
Gambar 4. 16 Diagram <i>Sequence Mengolah</i> Barang Keluar.....	67
Gambar 4. 17 Diagram <i>Sequence</i> Cetak Laporan	69
Gambar 4. 18 Diagram <i>Sequence</i> Mengelola Data <i>User</i>	71
Gambar 4. 19 Diagram <i>Sequence</i> Ubah <i>Password User</i>	72
Gambar 4. 20 Diagram <i>Sequence Logout User</i>	74
Gambar 4. 21 Diagram <i>Class Sistem</i>	75
Gambar 4.23 Struktur Navigasi Gudang.....	78
Gambar 4.24 Struktur Navigasi Manager	80
Gambar 4. 25 Desain <i>Login</i>	86
Gambar 4. 26 Desain <i>Dashboard</i> Utama Gudang	86
Gambar 4. 27 Desain <i>Dashboard</i> Utama Administrasi.....	87
Gambar 4. 28 Desain <i>Dashboard</i> Utama Manajer	87
Gambar 4.29 Data Master user Admin dan Gudang	88
Gambar 4.30 Tampilan Data Master input Data Barang user Admin dan Gudang.....	88
Gambar 4.31 Tampilan Data Master input Jenis Barang user Admin dan Gudang.....	89
Sumber: Penelitian (2022)	89
Gambar 4.32 Tampilan Data Master Satuan user Admin dan Gudang.....	89
Gambar 4.33 Transaksi user Admin dan Gudang Transaksi Barang Masuk	90
Gambar 4.34 Transaksi user Admin Barang Keluar	90
Gambar 4.35 Transaksi user Gudang Barang Keluar	91
Gambar 4.36 Transaksi Input Barang Masuk user Admin dan Gudang.....	91
Gambar 4.37 Transaksi Input Barang Keluar user Admin dan Gudang.....	92

Gambar 4.38 Laporan Stok Barang user Admin, Gudang dan Manager	92
Gambar 4.39 Laporan Data Barang Masuk user Admin, Gudang dan Manager	93
Gambar 4.40 Laporan Data Barang Keluar user Admin, Gudang dan Manager	93
Gambar 4.41 Managemnt Uuser Admin.....	94
Gambar 4.42 Input User Admin.....	94
Gambar 4.43 Input User Admin.....	95
Gambar 4.44 Ubah Password user Admin, Gudang Manager	95
Gambar 4.45 Daftar user Admin, Gudang Manager.....	96
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Login</i>	96
Gambar 4. 47 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama Gudang.....	97
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama Administrasi.....	97
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Dashboard</i> Utama Manager	98
Gambar 4.50 Tampilan Data <i>Master</i>	98
Gambar 4. 51 Tampilan <i>Form Input</i> Barang	99
Gambar 4. 52 Tampilan <i>From</i> Ubah Data Barang.....	99
Gambar 4. 53 Tampilan Hapus Data Barang.....	100
Gambar 4. 54 Tampilan <i>Form</i> Tambah Jenis Barang	100
Gambar 4. 55 Tampilan Ubah Jenis Barang.....	101
Gambar 4.56Tampilan Hapus Jenis Barang	101
Gambar 4. 57Tampilan <i>Form</i> Tambah Satuan.....	102
Gambar 4. 58 Tampilan <i>Form</i> Ubah Satuan Barang	102
Gambar 4.59 Tampilan Hapus Satuan Barang.....	103
Gambar 4. 60 Tampilan Menu Transaksi	103
Gambar 4.61Tampilan <i>Form Input</i> Data Barang Masuk	104

Gambar 4.62Tampilan <i>Form Input</i> Data Barang Keluar	104
Gambar 4.63 Tampilan <i>Approve</i> Barang Keluar	105
Gambar 4.64 Tampilan Menu Laporan.....	105
Gambar 4.65 Cetak Stok barang	106
Gambar 4.66 Hasil Cetak Laporan Stok Barang.....	106
Gambar 4.67 Tampilan <i>Form</i> Laporan Data Barang Masuk.....	107
Gambar 4.68 Hasil Cetak Laporan Data Barang Masuk.....	107
Gambar 4. 69 Tampilan <i>Form</i> Laporan Data Barang Keluar	108
Gambar 4.70 Hasil Cetak Laporan Data Barang Keluar	108
Gambar 4.71 Tampilan Menu Manajemen <i>User</i>	109
Gambar 4.72 Tampilan <i>Form Input</i> <i>User</i>	109
Gambar 4. 73 Tampilan Blokir <i>User</i>	110
Gambar 4. 74 <i>Form</i> Ubah Data <i>User</i>	110
Gambar 4. 75 Tampilan From Ubah <i>Password</i>	111
Gambar 4. 76 Tampilan <i>Logout</i>	111
Gambar 4. 77 Tampilan <i>Data Belanja</i>	112
Gambar 4. 78 Tampilan <i>Implementasi</i> Table user	113
Gambar 4. 79 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Barang.....	113
Gambar 4. 80 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Jenis Barang	113
Gambar 4. 81 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Satuan Barang.....	114
Gambar 4. 82 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Barang Masuk.....	114
Gambar 4. 83 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Barang Keluar.....	114
Gambar 4. 84 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Barang Keluar.....	115
Gambar 4. 85 Tampilan <i>Implementasi</i> Table Barang Keluar.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Plagiarism Chacker
- 2 Biodata Mahasiswa
- 3 Kartu Bimbingan (Pembimbing I)
- 4 Kartu Bimbingan (Pembimbing II)
- 5 Surat Keterangan Penelitian

