

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Inventaris.....	8
2.2 Internet	10
2.3 Sistem.....	12
2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	12

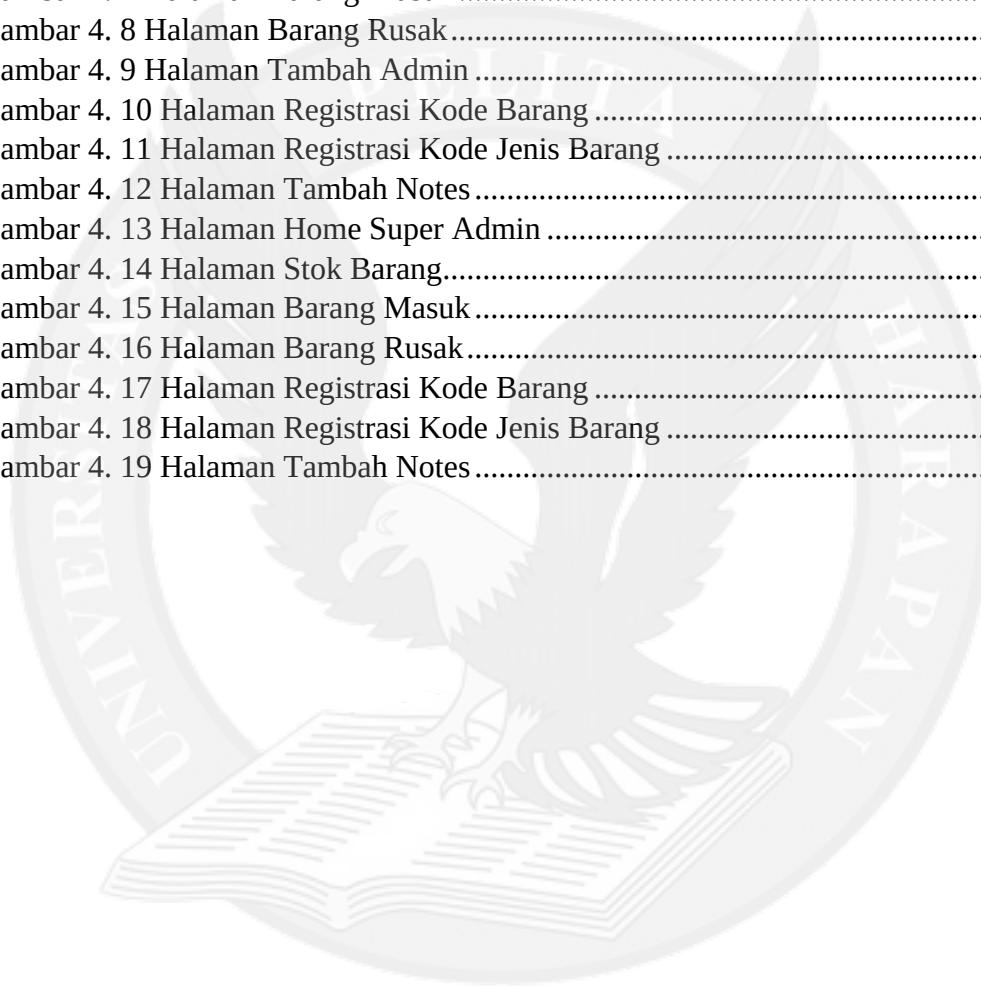
2.4.1	<i>Metode Agile</i>	14
2.4.2	<i>Metode Waterfall</i>	17
2.4.3	<i>Metode Rapid Aplication Development (RAD)</i>	21
2.5	<i>Website</i>	24
2.5.1	<i>Front-End Developer</i>	30
2.5.2	<i>Back-End Developer</i>	30
2.6	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	31
2.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	31
2.6.2	<i>Use Case Scenario</i>	32
2.6.3	<i>Activity Diagram</i>	33
2.6.4	<i>Class Diagram</i>	35
2.6.5	<i>Sequence Diagram</i>	36
2.7	<i>Flowchart</i>	37
2.8	<i>Penelitian Terdahulu</i>	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		43
3.1	<i>Kerangka Berpikir</i>	43
3.2	<i>Metode Pengembangan Sistem</i>	44
3.2.1	<i>Perencanaan (Planning)</i>	44
3.2.2	<i>Pemodelan (Modeling)</i>	45
3.2.2.1	<i>Analisis Sistem yang Sedang Berjalan</i>	45
a.	<i>Uraian sistem yang sedang berjalan</i>	45
b.	<i>Kelemahan Sistem yang Berjalan</i>	46
3.2.2.2	<i>Analisa Sistem yang Diusulkan</i>	46
a.	<i>Uraian sistem yang diusulkan</i>	46
3.2.2.3	<i>Desain (Design)</i>	47
a.	<i>Use Case Diagram</i>	48
b.	<i>Activity Diagram</i>	57
c.	<i>Sequence Diagram</i>	65

3.3	Perancangan Input-Output / Antarmuka	70
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	76
4.1	Implementasi	76
4.1.1	Implementasi Desain	76
4.1.2	Implementasi Sistem	77
4.2	Hasil Perancangan	78
4.2.1	Halaman Login	78
4.2.2	Halaman Super Admin	79
4.2.3	Halaman Admin	82
4.2.4	Keterbatasan Produk	84
4.3	Pengujian	85
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Lapisan-Lapisan Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
Gambar 2. 2 Proses Model Agile	15
Gambar 2. 3 Proses Model Waterfall	18
Gambar 2. 4 Proses Model Rapid Application Development (RAD).....	21
Gambar 2. 5 Domain Website	26
Gambar 2. 6 Header Website	27
Gambar 2. 7 Menu Website	28
Gambar 2. 8 Drop Down Menu	28
Gambar 2. 9 Body Website	29
Gambar 2. 10 Footer Website	29
Gambar 3. 1 Diagram Kerangka Berpikir	43
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	48
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login	57
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login	58
Gambar 3. 5 Activity Diagram Tambah Stok Barang.....	59
Gambar 3. 6 Activity Diagram Tambah Barang Masuk	60
Gambar 3. 7 Activity Diagram Edit Data.....	61
Gambar 3. 8 Activity Diagram Hapus Data.....	62
Gambar 3. 9 Activity Diagram Tambah Catatan	63
Gambar 3. 10 Activity Diagram Cetak Data	64
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Login	65
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Logout	66
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Tambah Stok Barang	66
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Tambah Barang Masuk	67
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Tambah Barang Rusak	67
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Edit Data	68
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Hapus Data.....	68
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Tambah Catatan	69
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Cetak Data Barang	69
Gambar 3. 20 Rancangan Antarmuka Halaman Login	70
Gambar 3. 21 Rancangan Antarmuka Home	71
Gambar 3. 22 Rancangan Antarmuka Stok Barang	72
Gambar 3. 23 Rancangan Antarmuka Barang Masuk.....	73
Gambar 3. 24 Rancangan Antarmuka Barang Rusak.....	73
Gambar 3. 25 Rancangan Antarmuka Admin	74
Gambar 3. 26 Rancangan Antarmuka Note	75

Gambar 4. 1 Implementasi Desain Super Admin.....	76
Gambar 4. 2 Implementasi Desain Admin.....	77
Gambar 4. 3 Tampilan Database.....	78
Gambar 4. 4 Halaman Login.....	79
Gambar 4. 5 Halaman Home Super Admin	79
Gambar 4. 6 Halaman Stok Barang	80
Gambar 4. 7 Halaman Barang Masuk.....	80
Gambar 4. 8 Halaman Barang Rusak.....	80
Gambar 4. 9 Halaman Tambah Admin	81
Gambar 4. 10 Halaman Registrasi Kode Barang	81
Gambar 4. 11 Halaman Registrasi Kode Jenis Barang	81
Gambar 4. 12 Halaman Tambah Notes.....	82
Gambar 4. 13 Halaman Home Super Admin	82
Gambar 4. 14 Halaman Stok Barang.....	82
Gambar 4. 15 Halaman Barang Masuk.....	83
Gambar 4. 16 Halaman Barang Rusak.....	83
Gambar 4. 17 Halaman Registrasi Kode Barang	83
Gambar 4. 18 Halaman Registrasi Kode Jenis Barang	84
Gambar 4. 19 Halaman Tambah Notes	84



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Kelebihan dan Kekurangan Metode Agile.....	16
Tabel 2. 2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Waterfall.....	19
Tabel 2. 3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Rapid Application Development.....	23
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol Use Case Diagram	32
Tabel 2. 5 Simbol-Simbol Activity Diagram	34
Tabel 2. 6 Simbol-Simbol Class Diagram	35
Tabel 2. 7 Simbol-Simbol Sequence Diagram.....	36
Tabel 2. 8 Simbol-Simbol Flowchart	37
Tabel 2. 9 Penelitian Terdahulu	39
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat	47
Tabel 3. 2 Use Case Description Mengecek Stok Barang	49
Tabel 3. 3 Use Case Description Mengelola Akun Admin.....	50
Tabel 3. 4 Use Case Description Mengelola Barang Masuk	52
Tabel 3. 5 Use Case Description Mengelola Barang Rusak	54
Tabel 3. 6 Use Case Description Melihat&Menulis Note.....	55
Tabel 4. 1 Halaman Super Admin.....	79
Tabel 4. 2 Halaman Admin	82
Tabel 4. 3 Black Box Testing Terhadap Login	85
Tabel 4. 4 Black Box Testing Terhadap Tambah, dit dan Delete Barang	87