

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif sebagai metodenya. Pendekatan penelitian yang dikenal dengan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena atau permasalahan dari sudut pandang yang *komprehensif, multifaset, dan kontekstual*.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilaksanakan adalah pada Kajo Store Bandar Lampung yang berada pada Jalan Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian ini menggunakan tiga metode untuk mengumpulkan data yaitu, observasi, wawancara dan studi literatur. Penjelasan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode penelitian untuk mengukur tindakan dan proses individu dalam sebuah peristiwa yang diamati[21]. Observasi merupakan salah satu teknik pengambilan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Kajo Store Bandar Lampung. Penulis mengamati proses pencatatan pembelian barang (Barang masuk), proses pencatatan penjualan barang (Barang keluar), dan proses pembuatan laporan barang masuk, barang keluar dan laporan *inventory*.

b. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data berdasarkan jawaban – jawaban atas pertanyaan yang berhubungan dengan topik penelitian, yaitu

sistem proses pencatatan barang masuk dan barang keluar, proses pembuatan laporan barang masuk dan barang keluar, proses pembuatan laporan stok barang.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka mengacu pada referensi dari jurnal, karya tulis ilmiah serta skripsi terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian ini.

3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna

3.4.1 Analisis Perangkat Lunak

Istilah “perangkat lunak” mengacu pada semua data yang diformat dan disimpan secara digital, seperti program komputer, dokumentasinya dan macam-macam informasi yang dibuat oleh komputer. Kemudian berikut perangkat lunak yang diperlukan untuk implementasi sistem, yaitu:

- a. Windows/ MacOS
- b. MySQL
- c. PHP 7
- d. XAMPP 7.4
- e. Visual Studio Code
- f. Browser (Mozilla, Google Chrome, IE)

3.4.2 Analisis Perangkat Keras

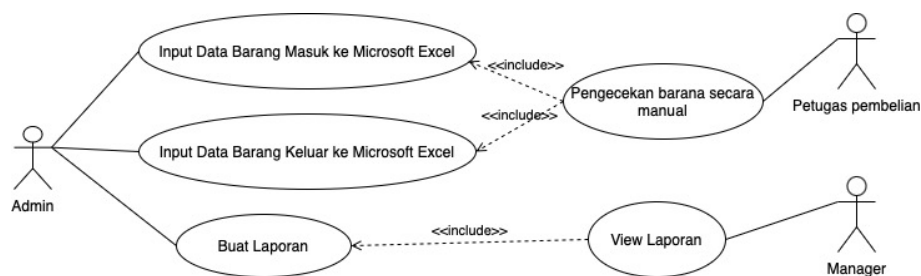
Persyaratan yang harus dipenuhi oleh perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem informasi inventori barang adalah sebagai berikut:

- a. Prosesor Intel Core i3
- b. RAM 8 GB
- c. Terkoneksi dengan Internet

3.5 Teknik Analisis Sistem

3.5.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan Kajo Store Bandar Lampung terhadap sistem yang dikembangkan diidentifikasi melalui analisis sistem. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya sistem tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan user. *Use case* diagram analisis sistem yang sedang berjalan ditunjukkan pada gambar berikut.s



Gambar 3. 1 *Use Case* Sistem Berjalan

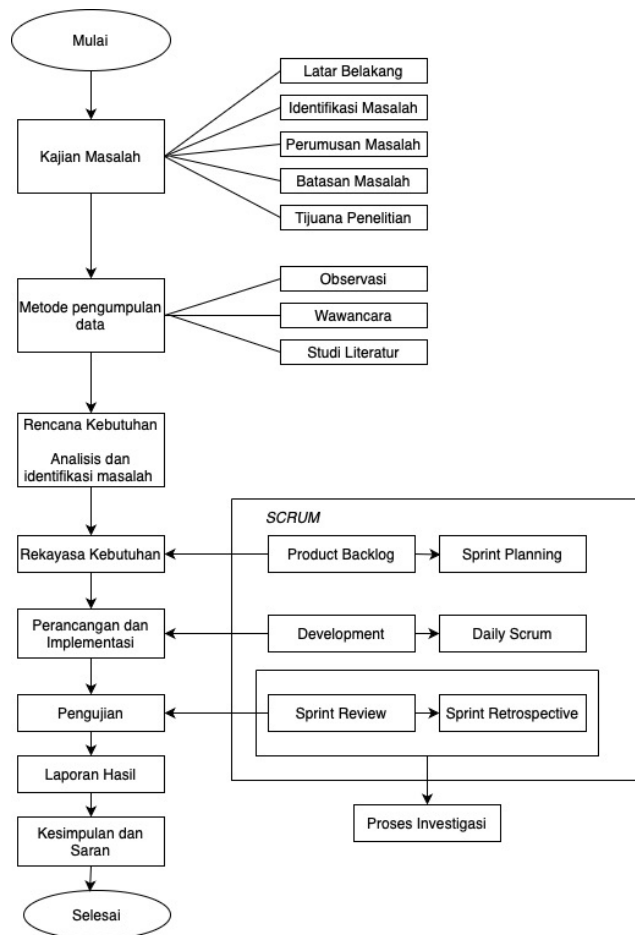
3.5.2 Analisis Kekurangan Sistem Berjalan

Analisis kekurangan sistem berjalan pada laporan *inventory* barang Kajo Store Bandar Lampung merupakan sebagai berikut:

1. Sistem proses data *inventory* barang masih menggunakan metode pencatatan yang dimasukkan ke dalam Microsoft excel, sehingga admin harus mencatat pemakaian terlebih dahulu pada kertas sebelum memasukkan data pemakaian dan cara ini bisa memakan waktu yang cukup lama.
2. Pada sistem yang berjalan laporan *inventory* barang yang dibuat masih terdapat banyak kesalahan.

3.6 Tahapan Penelitian

Berdasarkan dari awal hingga akhir penelitian dengan menggunakan metode-metode yang peneliti tentukan didapatkan tahapan penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Tapahan Penelitian

3.6 Rancangan *Unifed Modeling Language* (UML)

3.6.1 Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor adalah proses menentukan pengguna atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem untuk menjalankan fungsionalitas tertentu. Berikut adalah aktor aktor yang terlibat dalam sistem informasi *inventory* barang pada Kajo Store Bandar Lampung:

Tabel 3. 1 Identifikasi Aktor

ID	Aktor	Deskripsi
AC-01	Admin <i>Inventory</i>	Aktor yang dapat <i>login</i> , mengelola data barang, mengelola data <i>supplier</i> ,

		mengolah data barang masuk, mengelola data barang keluar, mengelola data permintaan barang, mengelola data <i>supplier</i> dan <i>logout</i> .
AC-02	Petugas Pembelian	Aktor yang dapat <i>login</i> , melihat dan menyetujui permintaan barang, mengelola <i>supplier</i> dan <i>logout</i> .
AC-03	Manager	Aktor yang dapat <i>login</i> , manajemen <i>user</i> dan dapat melihat, mencetak laporan dan <i>logout</i> .

3.6.2 Identifikasi *Use Case*

Setelah proses identifikasi aktor dalam sistem, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi *use case* yang akan digunakan oleh masing-masing aktor. *Use case* ini menggambarkan fungsionalitas yang dapat dijalankan oleh aktor dalam sistem. Identifikasi *Use Case* dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Identifikasi *Use Case*

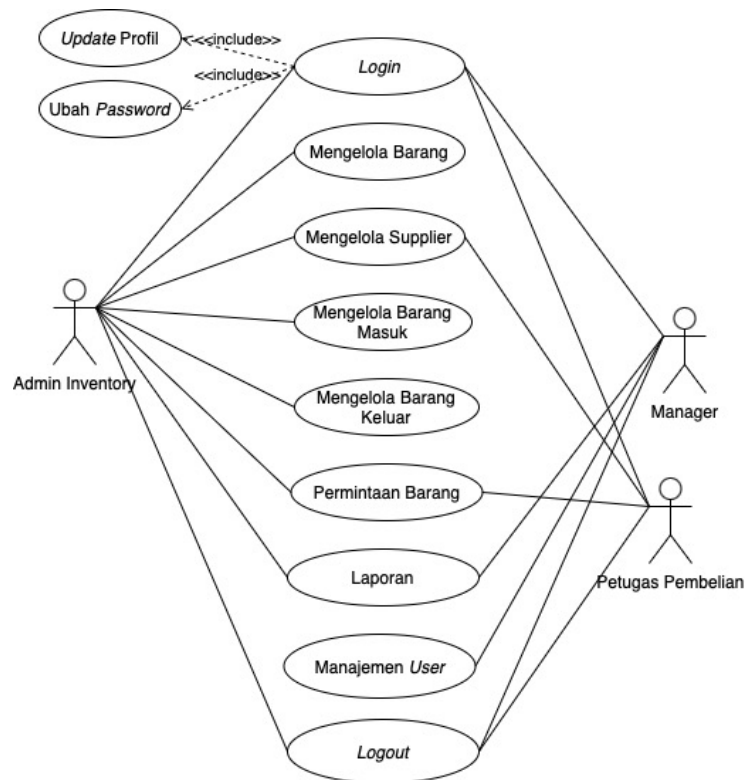
ID	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi	Aktor
UC-01	<i>Login</i>	Proses autentikasi pengguna untuk mengakses sistem.	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Petugas Pembelian 3. Manager
UC-02	<i>Update Profil</i>	Memperbarui informasi profil pengguna seperti nama lengkap, nomor telepon, email, dan foto profil.	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Petugas Pembelian 3. Manager

UC-03	Ubah <i>Password</i>	Mengubah kata sandi pengguna untuk keamanan akun.	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Petugas Pembelian 3. Manager
UC-04	Mengelola barang	Menambah, mengedit, dan menghapus data barang di sistem.	Admin <i>Inventory</i>
UC-05	Mengelola <i>Supplier</i>	Menambahkan, mengedit, menghapus data supplier dari sistem <i>inventory</i> .	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Petugas Pembelian
UC-06	Mengelola barang masuk	Menambahkan, mengedit, menghapus data barang masuk dari sistem <i>inventory</i> .	Admin <i>Inventory</i>
UC-07	Mengelola barang keluar	Menambahkan, mengedit, menghapus data barang keluar dari sistem <i>inventory</i> .	Admin <i>Inventory</i>
UC-08	Permintaan barang	Menambah, mengedit, dan menghapus data permintaan barang serta persetujuan permintaan.	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Petugas Pembelian
UC-09	Manajemen <i>user</i>	Menambah, mengedit, dan	Manager

		menghapus data pengguna dalam sistem.	
UC-10	Laporan	Mencetak laporan terkait data barang, supplier, barang masuk, barang keluar, dan data permintaan.	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Manager
UC-11	<i>Logout</i>	Keluar dari sistem dan mengakhiri sesi pengguna.	1. Admin <i>Inventory</i> 2. Petugas Pembelian 3. Manager

3.6.3 Pemodelan *Use Case Diagram*

Setelah melakukan identifikasi *use case*, langkah selanjutnya adalah membuat pemodelan *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* merupakan bagian dari *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memvisualisasikan interaksi antara aktor dan sistem. Berikut adalah *use case diagram* sistem informasi *inventory* barang pada Kajo Store Bandar Lampung.



Gambar 3. 3 *Use Case* Sistem Informasi *Inventory* Barang

3.7 *Use Case* Skenario

Setelah melakukan pemodelan *use case* diagram, kemudian setiap *use case* pada diagram dijelaskan menggunakan *use case* skenario, yang menjelaskan interaksi antara aktor dengan *use case* tersebut.

Tabel 3. 3 *Use Case* Skenario *Login*

Use Case	UC-01 - <i>Login</i>	
Aktor	Admin <i>Inventory</i> , Petugas Pembelian, Manager	
Deskripsi	Proses autentikasi pengguna untuk mengakses sistem dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang valid.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>		2. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> .

	3. Masuk ke halaman utama <i>website inventory</i> .
Skenario Alternatif	
1. Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	2. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> .
	3. Menampilkan pesan login tidak masuk
4. Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang valid	5. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> .
	6. Masuk ke halaman utama <i>website inventory</i>
Kondisi Akhir	Pengguna berhasil masuk ke sistem atau tetap berada di halaman <i>login</i> jika gagal.

Tabel 3. 4 *Use Case* Skenario *Update* Profil

Use Case	UC-02 - <i>Update</i> Profil	
Aktor	Admin <i>Inventory</i> , Petugas Pembelian, Manager	
Deskripsi	Pengguna dapat memperbarui informasi profil mereka seperti <i>username</i> dan nama lengkap.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor masuk ke halaman profil.		3. Sistem menampilkan informasi profil pengguna.
4. Aktor mengeklik Edit Profil.		5. Menampilkan form data yang berisi: a. Input <i>username</i> b. Input nama lengkap

6. Aktor mengubah profil.	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tompol Save.	9. Mengubah data sesuai dengan data baru yang diberikan.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor masuk ke halaman profil.	3. Sistem menampilkan informasi profil pengguna.
4. Aktor mengeklik Edit Profil.	5. Menampilkan form data yang berisi: a. Input <i>username</i> b. Input nama lengkap
6. Aktor mengubah profil.	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
	8. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
9. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	10. Memeriksa valid tidaknya data masukan
	11. Menyimpan data pustaka ke basis data
	12. Menampilkan pesan sukses disimpan
Kondisi Akhir	Informasi profil pengguna diperbarui dalam sistem.

Tabel 3. 5 *Use Case* Skenario Ubah *Password*

<i>Use Case</i>	UC-03 - Ubah <i>Password</i>
------------------------	------------------------------

Aktor	Admin <i>Inventory</i> , Petugas Pembelian, Manager	
Deskripsi	Pengguna dapat mengganti kata sandi lama dengan yang baru untuk keamanan akun.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor masuk ke halaman profil.		3. Sistem menampilkan informasi profil pengguna.
4. Aktor mengeklik Ubah Password.		5. Menampilkan form ganti <i>password</i> yang berisi: a. Input teks new <i>password</i> b. Input teks ulangi <i>password</i>
6. Aktor mengisi <i>form</i> ganti <i>password</i>		7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tompol <i>Save</i> .		9. Mengubah <i>password</i> sesuai <i>password</i> baru yang telah di input.
Skenario Alternatif		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor masuk ke halaman profil.		3. Sistem menampilkan informasi profil pengguna.
4. Aktor mengeklik Ubah Password.		5. Menampilkan form ganti <i>password</i> yang berisi: a. Input teks new <i>password</i> b. Input teks ulangi <i>password</i>
6. Aktor mengisi <i>form</i> ganti <i>password</i>		7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
		8. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.

9. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	10. Memeriksa valid tidaknya data masukan
	11. Menyimpan password ke basis data
	12. Menampilkan pesan sukses disimpan
Kondisi Akhir	<i>Password</i> pengguna berhasil diperbarui dalam sistem.

Tabel 3. 6 *Use Case* Skenario Mengelola Barang

Use Case	UC-04 - Mengelola Barang	
Aktor	Admin <i>Inventory</i>	
Deskripsi	Admin <i>Inventory</i> dapat menambah, mengedit, atau menghapus data barang dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik sidebar data barang		3. Sistem menampilkan informasi data barang.
4. Aktor mengeklik tambah barang		5. Menampilkan form tambah barang berisi: a. Input teks kode barang b. Input teks nama barang c. Input teks harga barang d. Input teks stok barang e. Input tek merk barang
6. Aktor mengisi form tambah barang		7. Memeriksa valid tidaknya data masukan

8. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	9. Menyimpan data barang baru yang di input
10. Aktor mengeklik Aksi Edit	11. Menampilkan <i>form</i> edit barang
12. Aktor mengubah data barang	13. Memeriksa valid tidaknya data masukan
14. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	15. Mengubah data barang sesuai dengan input yang diberikan
16. Aktor mengeklik aksi hapus	17. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
18. Aktor mengeklik tombol Oke	19. Menghapus barang
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik sidebar data barang	3. Sistem menampilkan informasi data barang.
4. Aktor mengeklik tambah barang	5. Menampilkan form tambah barang berisi: a. Input teks kode barang b. Input teks nama barang c. Input teks harga barang d. Input teks stok barang e. Input tek merk barang
6. Aktor mengisi form tambah barang	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	9. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
10. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	11. Memeriksa valid tidaknya data masukan

	12. Menyimpan data barang ke basis data
	13. Menampilkan pesan sukses disimpan
14. Aktor mengeklik aksi hapus	15. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
16. Aktor mengeklik tombol Cancel	17. Kembali ke halaman data barang
Kondisi Akhir	Data barang diperbarui dalam sistem sesuai dengan aksi yang dilakukan admin.

Tabel 3. 7 *Use Case* Skenario Mengelola *Supplier*

Use Case	UC-05 - Mengelola <i>Supplier</i>	
Aktor	Admin <i>Inventory</i> dan Petugas Pembelian	
Deskripsi	Aktor dapat menambah, mengedit, atau menghapus data <i>supplier</i> dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. <i>User</i> mengeklik menu data <i>supplier</i>		3. Sistem menampilkan informasi data <i>supplier</i> .
4. Aktor mengeklik tambah <i>supplier</i>		5. Menampilkan form tambah data <i>supplier</i> berisi: a. Input teks nama <i>supplier</i> b. Input teks email <i>supplier</i> c. Input teks alamat <i>supplier</i> d. Input teks nomer telepon <i>supplier</i>

6. Aktor mengisi form tambah <i>supplier</i>	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	9. Menyimpan data <i>supplier</i> baru yang di input
10. Aktor mengeklik link edit	11. Menampilkan form edit <i>supplier</i>
12. Aktor mengubah data <i>supplier</i>	
13. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	14. Mengubah data <i>supplier</i> sesuai dengan input yang diberikan
15. Aktor mengeklik Aksi Hapus	16. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
17. Aktor mengeklik tombol Oke	18. Menghapus <i>supplier</i>
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. <i>User</i> mengeklik menu data <i>supplier</i>	3. Sistem menampilkan informasi data <i>supplier</i> .
4. Aktor mengeklik tambah <i>supplier</i>	5. Menampilkan form tambah data <i>supplier</i> berisi: a. Input teks nama <i>supplier</i> b. Input teks email <i>supplier</i> c. Input teks alamat <i>supplier</i> d. Input teks nomer telepon
6. Aktor mengisi form tambah <i>supplier</i>	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tompol <i>Save</i>	9. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
10. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	11. Memeriksa valid tidaknya data masukan

	12. Menyimpan data <i>supplier</i> ke basis data
	13. Menampilkan pesan sukses disimpan
14. Aktor mengeklik aksi hapus	15. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
16. Aktor mengeklik tombol Cancel	17. Kembali ke halaman data <i>supplier</i>
Kondisi Akhir	Data barang diperbarui dalam sistem sesuai dengan aksi yang dilakukan aktor.

Tabel 3. 8 *Use Case* Skenario Mengelola Barang Masuk

Use Case	UC-06 - Mengelola Barang Masuk	
Aktor	Admin <i>Inventory</i>	
Deskripsi	Aktor dapat menambah, mengedit, atau menghapus data barang masuk dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik sidebar Kelola barang		3. Menampilkan dropdown Kelola barang yaitu Barang Masuk, Barang Keluar
4. Aktor mengeklik Barang Masuk		5. Menampilkan informasi data barang masuk.
6. Aktor mengeklik tambah barang masuk		7. Menampilkan form tambah barang masuk berisi: a. Input teks kode barang b. Input teks tanggal barang masuk c. Input teks jumlah barang masuk

7. Aktor mengisi form tambah barang masuk	8. Memeriksa valid tidaknya data masukan
10. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	11. Menyimpan data barang masuk baru yang di input
12. Aktor mengeklik link Edit	13. Menampilkan form edit barang masuk
14. Aktor mengedit data barang masuk	
15. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	16. Mengubah data barang masuk sesuai dengan input yang diberikan
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik sidebar Kelola barang	3. Menampilkan dropdown Kelola barang yaitu Barang Masuk, Barang Keluar
4. Aktor mengeklik Barang Masuk	5. Menampilkan informasi data barang masuk.
6. Aktor mengeklik tambah barang masuk	7. Menampilkan form tambah barang masuk berisi: a. Input teks kode barang b. Input teks tanggal barang masuk c. Input teks jumlah barang masuk
8. Aktor mengisi form tambah barang masuk	9. Memeriksa valid tidaknya data masukan
10. Aktor mengeklik tompol <i>Save</i>	11. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
12. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	13. Memeriksa valid tidaknya data masukan

	14. Menyimpan data barang masuk ke basis data
	15. Menampilkan pesan sukses disimpan
16. Aktor mengeklik aksi hapus	17. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
18. Aktor mengeklik tombol Cancel	19. Kembali ke halaman data barang masuk
Kondisi Akhir	Data barang masuk diperbarui dalam sistem sesuai dengan aksi yang dilakukan aktor.

Tabel 3. 9 *Use Case* Skenario Mengelola Barang Keluar

Use Case	UC-07 - Mengelola Barang Keluar	
Aktor	Admin <i>Inventory</i>	
Deskripsi	Aktor dapat menambah, mengedit, atau menghapus data barang keluar dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik sidebar Kelola barang		3. Menampilkan dropdown Kelola barang yaitu Barang Masuk, Barang Keluar
4. Aktor mengeklik Barang Keluar		5. Menampilkan informasi data barang keluar.
6. Aktor mengeklik tambah barang keluar		7. Menampilkan form tambah barang keluar berisi: a. Input teks kode barang b. Input teks tanggal barang keluar c. Input teks jumlah barang masuk

8. Aktor mengisi form tambah barang masuk	9. Memeriksa valid tidaknya data masukan
10. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	11. Menyimpan data barang keluar baru yang di input
12. Aktor mengeklik link Edit	13. Menampilkan form edit barang keluar
14. Aktor mengedit data barang keluar	
15. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	16. Mengubah data barang keluar sesuai dengan input yang diberikan
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik sidebar Kelola barang	3. Menampilkan dropdown Kelola barang yaitu Barang Masuk, Barang Keluar
4. Aktor mengeklik Barang Keluar	5. Menampilkan informasi data barang keluar.
6. Aktor mengeklik tambah barang keluar	7. Menampilkan form tambah barang keluar berisi: a. Input kode barang b. Input tanggal barang keluar c. Input jumlah barang masuk
8. Aktor mengisi form tambah barang keluar	9. Memeriksa valid tidaknya data masukan
10. Aktor mengeklik tompol <i>Save</i>	11. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
12. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	13. Memeriksa valid tidaknya data masukan

	14. Menyimpan data barang keluar ke basis data
	15. Menampilkan pesan sukses disimpan
16. Aktor mengeklik aksi hapus	17. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
18. Aktor mengeklik tombol Cancel	19. Kembali ke halaman data barang keluar
Kondisi Akhir	Data barang keluar diperbarui dalam sistem sesuai dengan aksi yang dilakukan aktor.

Tabel 3. 10 *Use Case* Skenario Mengelola Permintaan Barang

Use Case	UC-08 - Mengelola Permintaan Barang	
Aktor	Admin <i>Inventory</i> dan Petugas Pembelian	
Deskripsi	Aktor dapat menambah, mengedit, atau menghapus data permintaan barang dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik menu Permintaan Barang		3. Menampilkan informasi data permintaan barang.
4. Aktor mengeklik tambah Permintaan Barang		5. Menampilkan form tambah permintaan barang berisi: a. Input teks tanggal permintaan b. Input teks kode barang c. Input teks nama barang d. Input teks jumlah permintaan barang e. Pilihan validasi permintaan barang

6. Aktor mengisi form tambah Permintaan Barang	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	9. Menyimpan data Permintaan Barang baru yang di input
10. Aktor mengeklik link Edit	11. Menampilkan form edit Permintaan Barang
12. Aktor mengedit data Permintaan Barang	
13. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	14. Mengubah data Permintaan Barang sesuai dengan input yang diberikan
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik menu Permintaan Barang	3. Menampilkan informasi data permintaan barang.
4. Aktor mengeklik tambah Permintaan Barang	5. Menampilkan form tambah permintaan barang berisi: a. Input teks tanggal permintaan b. Input teks kode barang c. Input teks nama barang d. Input teks jumlah permintaan barang e. Pilihan validasi permintaan barang
6. Aktor mengisi form tambah Permintaan Barang	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	9. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
10. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	11. Memeriksa valid tidaknya data masukan

	12. Menyimpan data permintaan barang keluar ke basis data
	13. Menampilkan pesan sukses disimpan
14. Aktor mengeklik aksi hapus	15. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan
16. Aktor mengeklik tombol Cancel	17. Kembali ke halaman data permintaan barang
Kondisi Akhir	Data Permintaan Barang diperbarui dalam sistem sesuai dengan aksi yang dilakukan aktor.

Tabel 3. 11 *Use Case* Skenario Manajemen *User*

Use Case	UC-09 - Mengelola Permintaan Barang	
Aktor	Manager	
Deskripsi	Aktor dapat menambah, mengedit, atau menghapus data manajemen user dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
		1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik menu Manajemen User		3. Menampilkan informasi data user.
4. Aktor mengeklik tambah user		5. Menampilkan <i>form</i> tambah <i>user</i> berisi: a. Input teks nama b. Input teks username c. Input teks password d. Pilihan level user

6. Aktor mengisi form tambah user	7. Memeriksa valid tidaknya data masukan
8. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	9. Menyimpan data user yang di input
10. Aktor mengeklik link Edit	11. Menampilkan form edit user
12. Aktor mengedit data user	
13. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	14. Mengubah data User sesuai dengan input yang diberikan
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i>
2. Aktor mengeklik menu Manajemen User	3. Menampilkan informasi data user.
4. Aktor mengeklik tambah user	5. Menampilkan <i>form</i> tambah <i>user</i> berisi: a. Input teks nama b. Input teks username c. Input teks password d. Pilihan level user
6. Aktor mengisi form tambah user	
7. Aktor mengeklik tombol <i>Save</i>	8. Menampilkan pesan error dan meminta input ulang.
9. Memperbaiki data masukan yang tidak valid dan klik <i>Save</i>	10. Memeriksa valid tidaknya data masukan
	11. Menyimpan data user keluar ke basis data
	12. Menampilkan pesan sukses disimpan
13. Aktor mengeklik aksi hapus	14. Menampilkan pesan berupa konfirmasi penghapusan

15. Aktor mengeklik tombol Cancel	16. Kembali ke halaman data user
Kondisi Akhir	Data <i>User</i> diperbarui dalam sistem sesuai dengan aksi yang dilakukan aktor.

Tabel 3. 12 *Use Case* Skenario Laporan

<i>Use Case</i>	UC-10 - Laporan	
Aktor	Manager	
Deskripsi	Aktor dapat mencetak data laporan dalam sistem.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
	1. Memeriksa status <i>login</i>	
2. Aktor mengeklik sidebar laporan	3. Menampilkan <i>form</i> parameter laporan yang berisi: a. Pilihan nama laporan b. Input teks tanggal mulai c. Input teks tanggal akhir	
4. Aktor mengeklik <i>link</i> Cetak	5. Memberikan <i>file</i> laporan dengan format pdf	
Skenario Alternatif		
	1. Memeriksa status <i>login</i>	
2. Aktor mengeklik sidebar laporan	3. Menampilkan <i>form</i> parameter laporan yang berisi: a. Pilihan nama laporan b. Input teks tanggal mulai c. Input teks tanggal akhir	
4. Aktor mengeklik tombol Cetak	5. Menampilkan pesan gagal cetak dan meminta cetak ulang.	

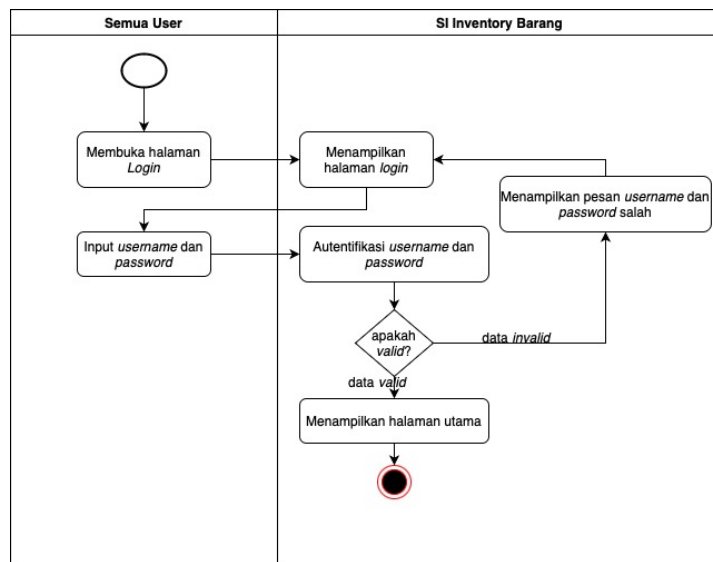
6. Aktor mengeklik tombol Cetak ulang	7. Memberikan <i>file</i> laporan dengan format pdf
Kondisi Akhir	Laporan berhasil dicetak

Tabel 3. 13 *Use Case* Skenario Logout

Use Case	UC-11 - Logout	
Aktor	Admin <i>Inventory</i> , Petugas Pembelian, Manager	
Deskripsi	Pengguna keluar dari sistem dan sesi berakhir.	
Aksi Aktor		Respon Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor mengeklik link keluar		2. Menampilkan halaman <i>login</i>
Skenario Alternatif		-
Kondisi Akhir		Pengguna keluar dari sistem dan harus login kembali untuk mengakses fitur sistem.

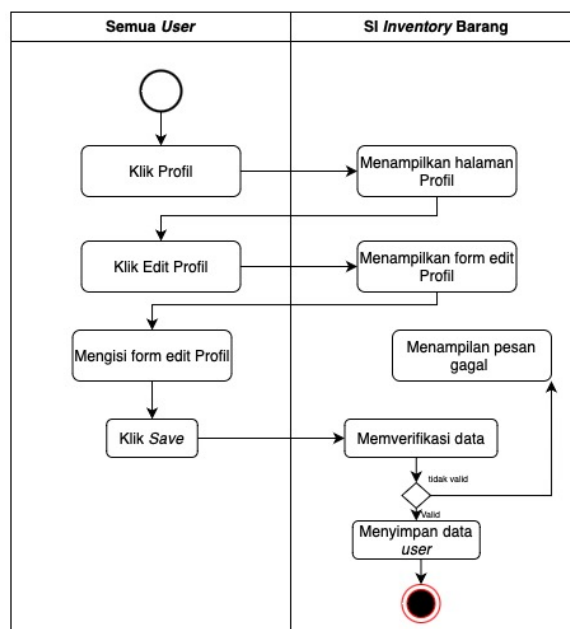
3.8 Activity Diagram

Berdasarkan *use case* yang telah ditetapkan sebelumnya, dilakukan pemodelan Langkah-langkah proses atau aktivitas dari sistem informasi *inventory* barang pada Kajo Store Bandar Lampung.



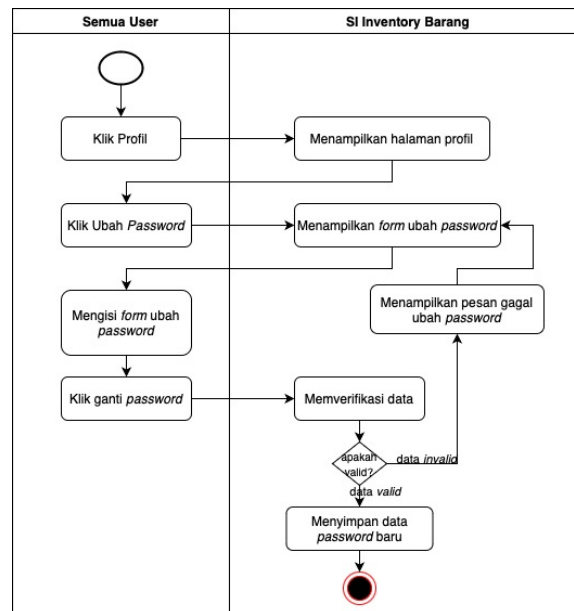
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login

Aktivitas yang dijelaskan pada gambar 3.4 sebelumnya dapat diakses oleh admin *inventory*, manajer, admin pembelian untuk mendapat masuk ke dalam sistem *inventory* barang.



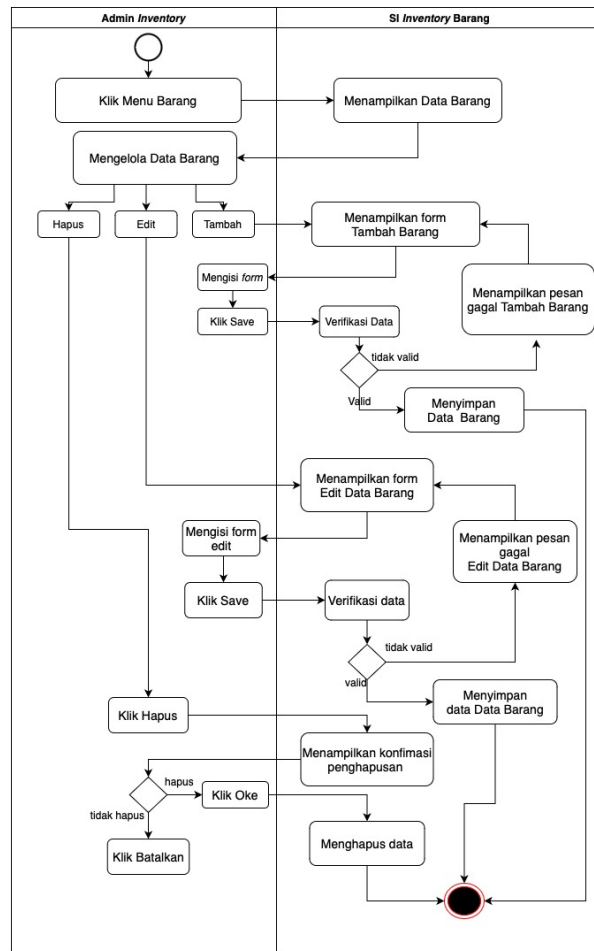
Gambar 3. 5 Activity Diagram Update Profil

Aktivitas ini dapat diakses oleh admin *inventory*, manajer, dan admin pembelian untuk dapat mengubah biodata yang akan ditampilkan oleh sistem pada menu profil.



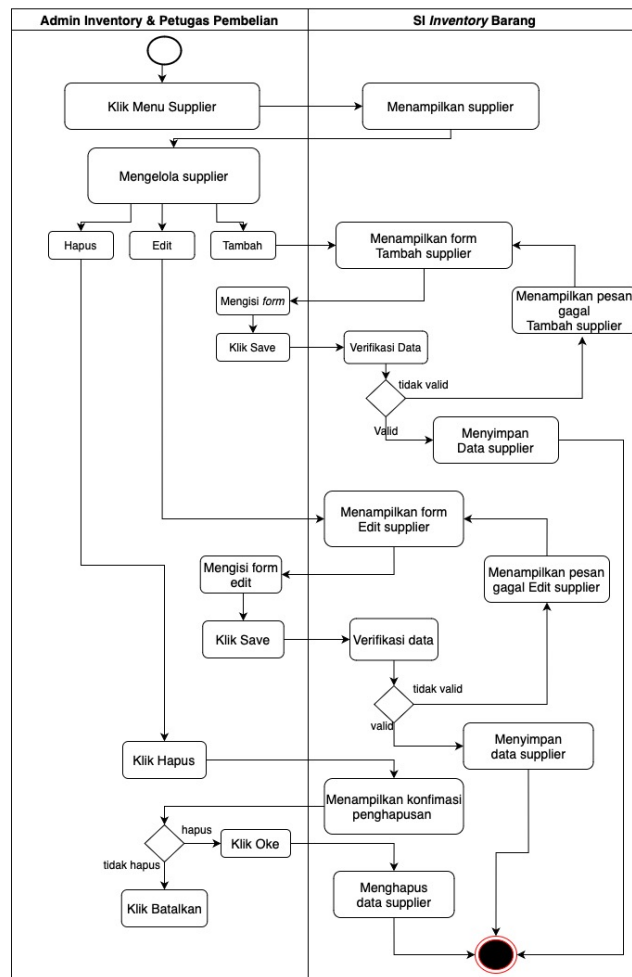
Gambar 3. 6 Activity Diagram *Ubah Password*

Aktivitas ini dapat diakses oleh admin *inventory*, manajer, dan admin pembelian untuk dapat mengubah *password* lama mereka menjadi *password* baru.



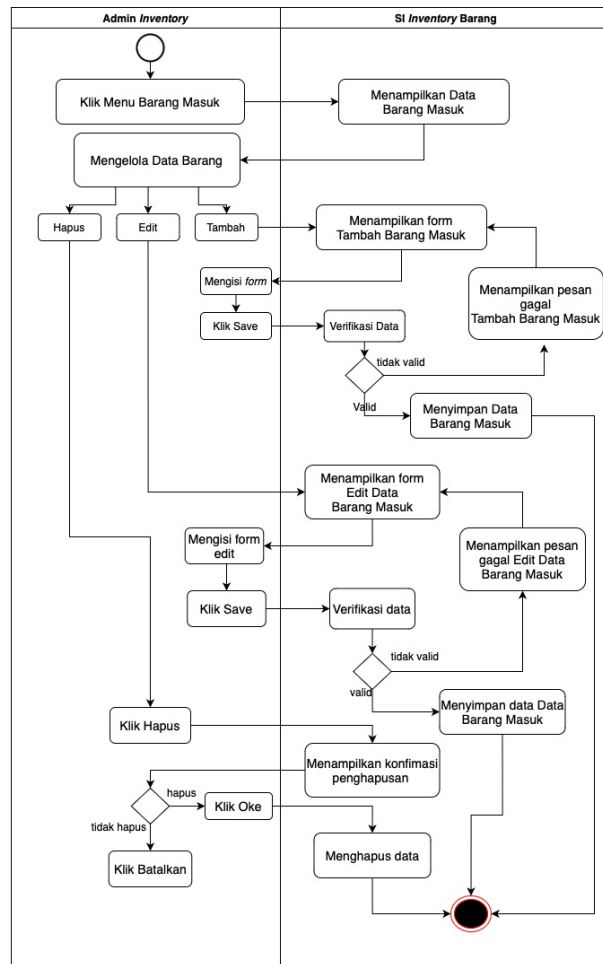
Gambar 3. 7 Activity Diagram Mengelola Barang

Activity diagram ini dapat diakses oleh admin *inventory* untuk mengelola data barang pada sistem, termasuk menambah, mengedit, dan menghapus data.



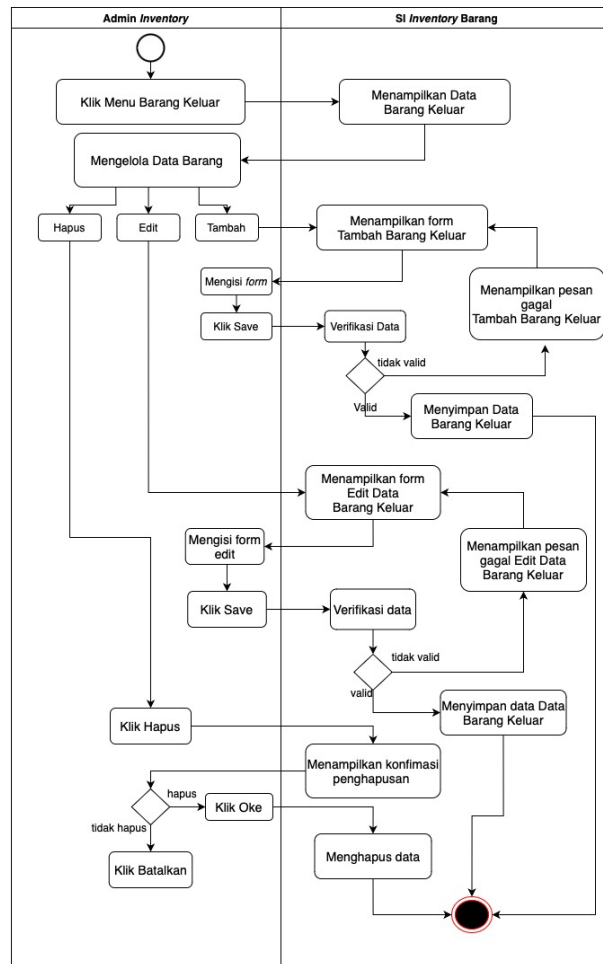
Gambar 3. 8 Activity Diagram Mengelola Supplier

Aktivitas ini dapat diakses oleh admin *inventory* untuk dapat mengelola data supplier pada sistem.



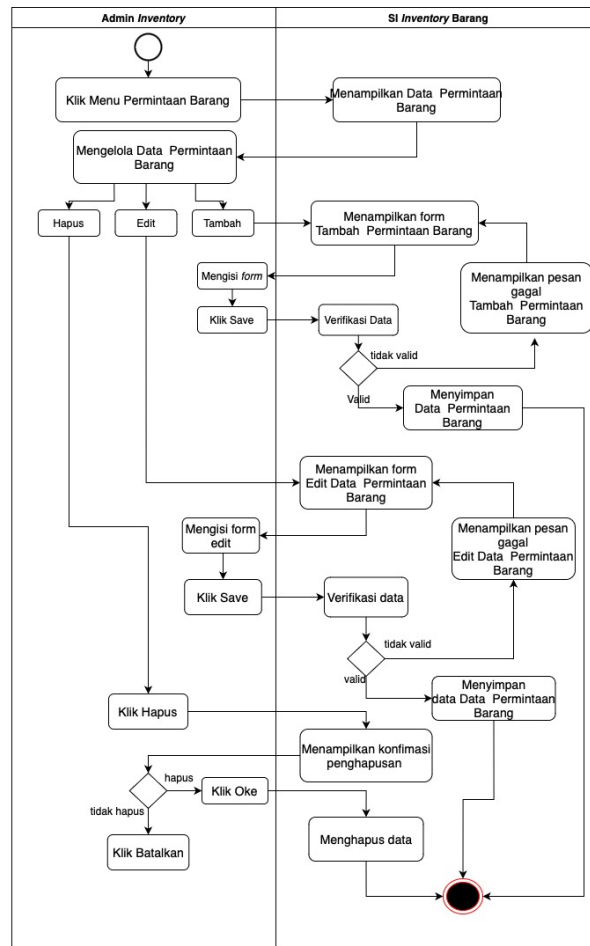
Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Mengelola Barang Masuk

Activity Diagram ini dapat di akses oleh admin *inventory* untuk dapat mengolah data barang masuk pada sistem termasuk menambah, mengedit, dan menghapus data.



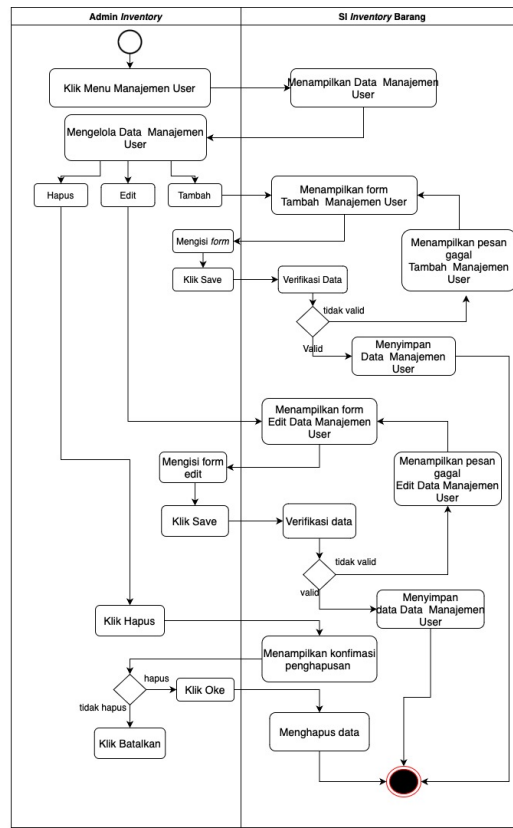
Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Mengelola Barang Keluar

Activity Diagram ini menunjukkan proses Mengelola Barang Keluar oleh Admin *Inventory*, termasuk menambah, mengedit, dan menghapus data.



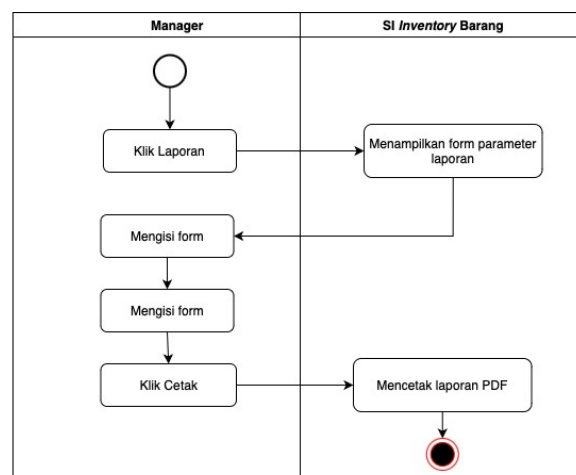
Gambar 3. 11 Activity Diagram Permintaan Barang

Aktivitas ini dapat diakses oleh admin *inventory* untuk dapat mengelola data permintaan barang pada sistem dan juga aktor petugas pembelian untuk menyetujui permintaan barang.



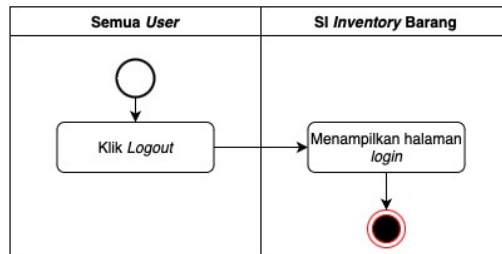
Gambar 3. 12 *Activity Diagram Manajemen User*

Aktivitas ini hanya dapat diakses oleh manajer untuk mengelola Manajemen User pada sistem.



Gambar 3. 13 *Activity Diagram Laporan*

Aktivitas ini dapat diakses oleh manajer untuk dapat melihat, mengunduh, dan mencetak laporan yang disediakan oleh sistem informasi inventori barang.

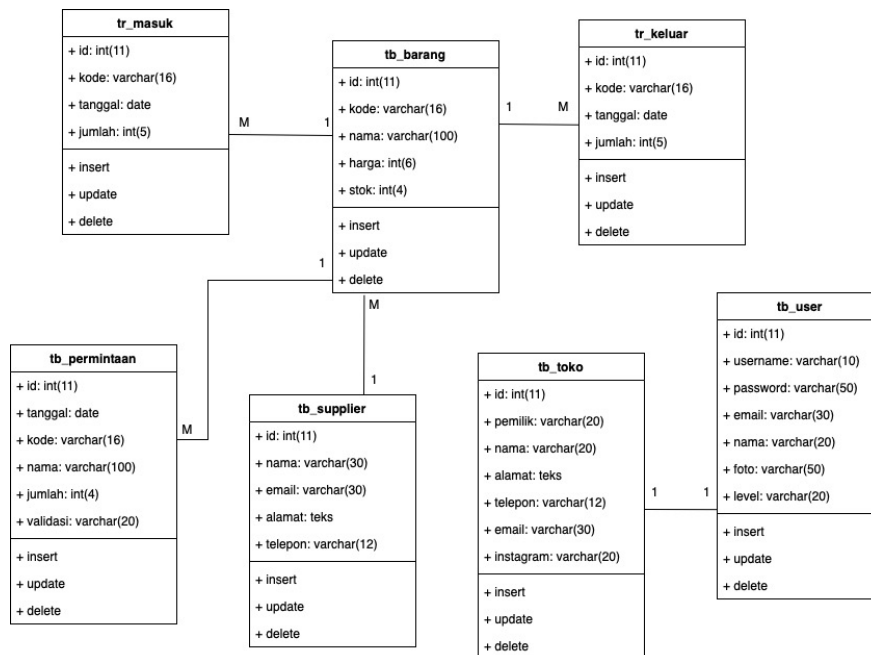


Gambar 3. 14 *Activity Diagram Logout*

Aktivitas ini dapat diakses oleh admin *inventory*, petugas pembelian, dan manajer untuk dapat keluar dari sistem *inventory* barang setelah selesai menggunakan sistem *inventory* barang.

3.9 *Class Diagram*

Tahapan pertama adalah mendesain suatu *database* pada penelitian ini adalah membuat *class diagram*. Berikut ini adalah *class diagram* dari sistem informasi *inventory* barang pada Kajo Store Bandar Lampung:



Gambar 3. 15 Class Diagram Sistem *Inventory* Barang

3.10 Kamus Data

Setelah selesai membuat *mapping cardinality* tahapan selanjutnya adalah membuat kamus data untuk menjelaskan spesifikasi dan detail-detail setiap tabel yang ada. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan pada tahap perancangan sistem. Berikut adalah kamus data pada sistem informasi *inventory* barang di penelitian ini:

1. User

Nama Tabel : tb_user

Primary Key : id

Foreign Key : -

Jenis Tabel : Master

Tabel 3. 14 Kamus Data User

No	Nama Field	Type Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan

1.	id	int	11	Not Null	Berisi Id pengguna
2.	username	varchar	20	Not Null	Berisi nama pengguna yang digunakan untuk <i>login</i>
3.	password	varchar	10	Not Null	Berisi kata sandi yang digunakan untuk <i>login</i>
4.	nama	varchar	20	Not Null	Berisi nama lengkap pengguna
5.	foto	varchar	50	Not Null	Berisi foto profil pengguna
6.	level	varchar	20	Not Null	Berisi level jabatan pengguna

2. Barang

Nama Tabel : tb_barang

Primary Key : id

Foreign Key : kode

Jenis Tabel : Master

Tabel 3. 15 Kamus Data Barang

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan
1.	id	int	11	Not Null	Berisi Id barang
2.	kode	varchar	16	Not Null	Berisi nomer identitas barang
3.	nama	varchar	100	Not Null	Berisi nama barang
4.	harga	int	11	Not Null	Berisi harga barang

5.	stok	int	4	Not Null	Berisi jumlah stok barang
----	------	-----	---	----------	---------------------------

3. Barang Masuk

Nama Tabel : tr_masuk

Primary Key : id

Foreign Key : kode

Jenis Tabel : Transaksi

Tabel 3. 16 Kamus Data Barang Masuk

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan
1.	id	int	11	Not Null	Berisi Id barang masuk
2.	kode	varchar	16	Not Null	Berisi nomer identitas
3.	tanggal	date	-	Not Null	Berisi tanggal masuknya barang
4.	jml_masuk	int	5	Not Null	Berisi jumlah barang yang masuk

4. Barang Keluar

Nama Tabel : tr_keluar

Primary Key : id

Foreign Key : kode

Jenis Tabel : Transaksi

Tabel 3. 17 Kamus Data Barang Keluar

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan
1.	id	int	11	Not Null	Berisi Id barang keluar

2.	kode	varchar	16	Not Null	Berisi nomer identitas barang keluar
3.	tanggal	date	-	Not Null	Berisi tanggal barang keluar
4.	jumlah	int	3	Not Null	Berisi total jumlah barang yang keluar

5. Permintaan Barang

Nama Tabel : tb_permintaan

Primary Key : id

Foreign Key : -

Jenis Tabel : Master

Tabel 3. 18 Kamus Data Permintaan Barang

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan
1.	id	int	11	Not Null	Berisi nomer identitas transaksi permintaan barang
2.	tanggal	Date	-	Not Null	Berisi tanggal permintaan barang
3.	kode	Varchar	16	Not Null	Berisi nomer identitas barang
4.	nama	Varchar	100	Not Null	Berisi nama barang
5.	jumlah	Varchar	4	Not Null	Berisi jumlah permintaan barang
6.	validasi	varchar	20	Not Null	Berisi status permintaan barang

6. Supplier

Nama Tabel : tb_supplier

Primary Key : id

Foreign Key : -

Jenis Tabel : Master

Tabel 3. 19 Kamus Data Supplier

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan
1.	id	int	11	Not Null	Berisi nomer identitas pemasok
2.	nama	varchar	30	Not Null	Berisi nama supplier
3.	email	varchar	30	Not Null	Berisi email atau kontak supplier
4.	alamat	teks		Not Null	Berisi alamat supplier
5.	telepon	varchar	12	Not Null	Berisi no telepon supplier

7. Toko

Nama Tabel : tb_toko

Primary Key : id

Foreign Key : -

Jenis Tabel : Master

Tabel 3. 22 Kamus Data Petugas Pembelian

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Ukuran	Not Null / Null	Keterangan
1.	id	int	11	Not Null	Berisi Id toko
2.	pemilik	varchar	20	Not Null	Berisi nama pemilik toko
3.	nama	varchar	20	Not Null	Berisi nama toko

4.	alamat	text	-	Not Null	Berisi alamat toko
5.	telp	varchar	12	Not Null	Berisi nomer telepon
6.	email	varchar	30	Not Null	Berisi email pemilik/toko
7.	instagram	varchar	20	Not Null	Berisi nama akun Instagram toko

3.11 Analisis Pengembangan Sistem

3.11.1 Scrum

a. Membuat *Product Backlog*

Pada tahapan pembuatan produk *backlog* adalah dengan menentukan proses pengembangan sistem dengan cara membuat fitur *backlog* berdasarkan keinginan produk *owner* yang daftar fitur-fiturnya dapat dilihat pada tabel 3.26 sebagai berikut:

Tabel 3. 20 *Product Backlog*

No	Nama <i>Backlog</i>	<i>Priority</i>	Perkiraan hari	Hasil
1.	Pengembangan desain UML	<i>High</i>	1	Menentukan apakah UML yang dirancang memenuhi persyaratan
2.	<i>Login</i>	<i>High</i>	2	Setelah mengeklik “ <i>login</i> ” selanjutnya diminta input <i>username</i> dan <i>password</i> yang di mana jika betul

				akan mengonfirmasi <i>login</i> .
3.	Rancangan dashboard	<i>High</i>	2	Ketika sukses login maka masuk ke halaman dashboard
4.	Rancangan data barang	<i>Medium</i>	3	<i>User</i> melihat, menambah, mengedit, dan menghapus barang.
5.	Rancangan data <i>supplier</i>	<i>High</i>	3	<i>User</i> melihat, menambah, mengedit, dan menghapus <i>supplier</i> .
6.	Rancangan data barang masuk	<i>High</i>	3	<i>User</i> melihat, menambah, mengedit, dan menghapus barang masuk.
7.	Rancangan data barang keluar	<i>High</i>	3	<i>User</i> melihat, menambah, mengedit, dan menghapus barang keluar.

8.	Rancangan permintaan barang	<i>High</i>	3	<i>User</i> melihat, menambah, mengedit, dan menghapus permintaan barang.
9.	Rancangan kelola laporan	<i>Low</i>	3	<i>User</i> mencetak laporan.
10.	Rancangan manajemen <i>user</i>	<i>Low</i>	3	<i>User</i> melihat, menambah, mengedit, dan menghapus <i>user</i> .
11.	Rancangan <i>Logout</i>	<i>High</i>	2	Klik <i>logout</i> untuk keluar dari <i>web</i> .

b. *Sprint Planning*

Tahap ini merupakan pencari pencirian pekerjaan yang harus diselesaikan dalam menjalankan *sprint* kemudian dilakukan secara kooperatif oleh *scrum* yaitu:

1. Merencanakan kebutuhan produk *backlog item*

Pada tahap ini, produk owner dan *development* bekerja sama didiskusikan serta merancang hal yang penting bagi produk *backlog item* yang segera dijalankan oleh *sprint*:

a. *Sprint 1*

Tabel 3. 21 *Sprint 1*

No	<i>Product Backlog</i> Item	<i>Task</i>
1.	Merancang Desain UML	- Membuat <i>use case</i> sistem - Membuat diagram <i>activity</i> untuk setiap alur proses
2.	Rancangan <i>Login</i>	- Mengerjakan <i>database</i> - Mengerjakan desain UI <i>login</i> - Mengimplementasikan autentikasi (<i>username & password</i>) - Menerapkan desain UI kelola data ke koding PHP - Melaksanakan <i>test</i> fitur
3.	Rancangan <i>Dashboard</i>	- Mengerjakan desain UI - Menerapkan desain UI halaman <i>dashboard</i> ke koding
4.	Rancangan Menu Barang	- Mengerjakan <i>database</i> barang - Mengerjakan desain UI manajemen barang - Mengerjakan desain UI manajemen barang ke koding PHP - Melaksanakan <i>test</i> fitur manajemen data barang

5.	Rancangan Menu <i>Supplier</i>	- Mengerjakan <i>database supplier</i> - Mengerjakan desain UI manajemen <i>supplier</i> - Mengerjakan desain UI manajemen pemasok ke koding PHP - Melaksanakan <i>test</i> fitur manajemen data <i>supplier</i>
6.	Rancangan Menu Barang Masuk	- Mengerjakan <i>database</i> barang masuk - Mengerjakan desain UI manajemen barang masuk - Mengerjakan desain UI manajemen barang masuk ke koding PHP - Melaksanakan <i>test</i> fitur manajemen data barang masuk
7.	Rancangan Menu Barang Keluar	- Mengerjakan <i>database</i> barang keluar - Mengerjakan desain UI manajemen barang keluar - Mengerjakan desain UI manajemen barang keluar ke koding PHP

		- Melaksanakan <i>test</i> fitur manajemen data barang keluar
--	--	---

b. *Sprint 2*

Tabel 3. 22 *Sprint 2*

No	<i>Product Backlog</i> Item	Task
1.	Rancangan Menu Permintaan Barang	- Mengerjakan <i>database</i> permintaan barang - Mengerjakan desain UI menu permintaan barang - Mengerjakan desain UI manajemen permintaan barang ke koding PHP - Melaksanakan test fitur manajemen permintaan barang
2.	Rancangan Menu Manajemen <i>User</i>	- Mengerjakan desain UI rancangan menu manajemen user - Menerapkan desain UI manajemen <i>user</i> ke koding PHP - Mengelola hak akses berdasarkan peran

3.	Rancangan Menu Laporan	- Mengerjakan desain UI menu laporan - Mengerjakan desain UI menu laporan ke koding PHP - Melaksanakan test fitur menu laporan
4.	Rancangan <i>Logout</i>	- Mengerjakan desain UI <i>logout</i> - Menerapkan desain UI kelola data ke koding PHP - Melaksanakan <i>test</i> fitur <i>logout</i>

c. *Sprint Backlog*

Sprint backlog adalah proses pemenuhan kebutuhan sesuai yang direncanakan pada *product backlog* dan *sprint planning* yang telah ditentukan [16]. *Sprint backlog* yang telah dirancang dalam *sprint planning* di atas dilaksanakan secara individu oleh saya selaku peneliti.

d. *Daily Scrum*

Pada tahap ini, selama *sprint* berlangsung secara konsisten, pengembang yang bekerja dengan *scrum master* secara rutin melakukan pertemuan untuk membahas hal-hal berikut:

1. Pekerjaan yang telah dilakukan tim pengembangan kemarin atau diselesaikan secara proaktif.
2. Pekerjaan yang akan diselesaikan oleh *development* hari ini.

3. *Development* mengalami kesulitan dalam memperbaiki program. Semua hasil *scrum* harian akan dibahas untuk memastikan kejelasan di antara *development*.

e. *Sprint Review*

Selama tahap ini, pengembangan, *scrum master*, dan pemilik produk akan meninjau dan mendiskusikan pekerjaan tambahan *sprint*. Kemudian akan mengevaluasi pencapaian tim pengembangan di akhir setiap *sprint*.

f. *Retropective*

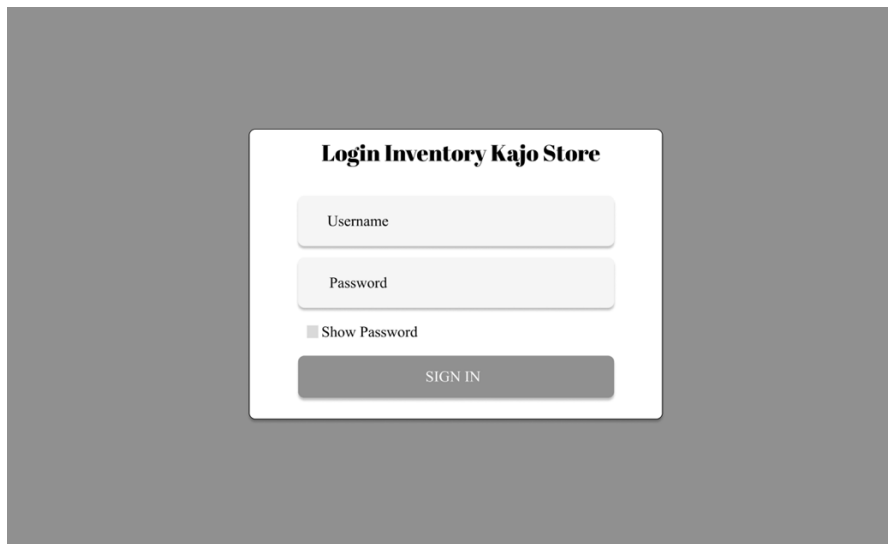
Pada tahap ini, *development* dan *scrum master* meninjau seluruh tugas yang telah diselesaikan selama iterasi dari *sprint* 1 hingga 2. Serta menetapkan langkah-langkah perbaikan untuk *sprint* selanjutnya. *Scrum* akan melakukan *sprint backlog* dan menyelesaikan proses yang baru saja dilakukan.

g. Pengujian

Uji Sistem adalah tahap dimana unit – unit program telah dijadikan program yang lengkap dan dilakukan pengujian [22]. Tes ini dilakukan dengan tujuan agar dapat memahami apa itu teknik *scrum* dari segi kemahiran dan kelayakannya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *BlackBox*.

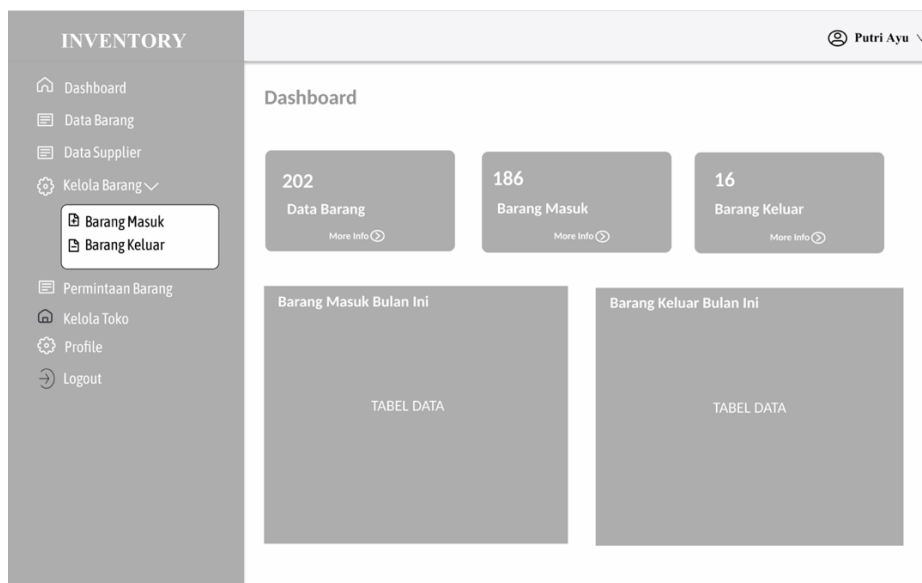
3.12 Desain Interface

Desain *interface* sistem *inventory* barang adalah proses perancangan tampilan antarmuka yang memudahkan pengguna dalam mengelola data barang. Tahapan ini mencakup pembuatan *wireframe*, pemilihan elemen visual, tata letak, dan navigasi agar sistem intuitif, reponsif, dan mendukung efisiensi operasional sesuai kebutuhan pengguna.



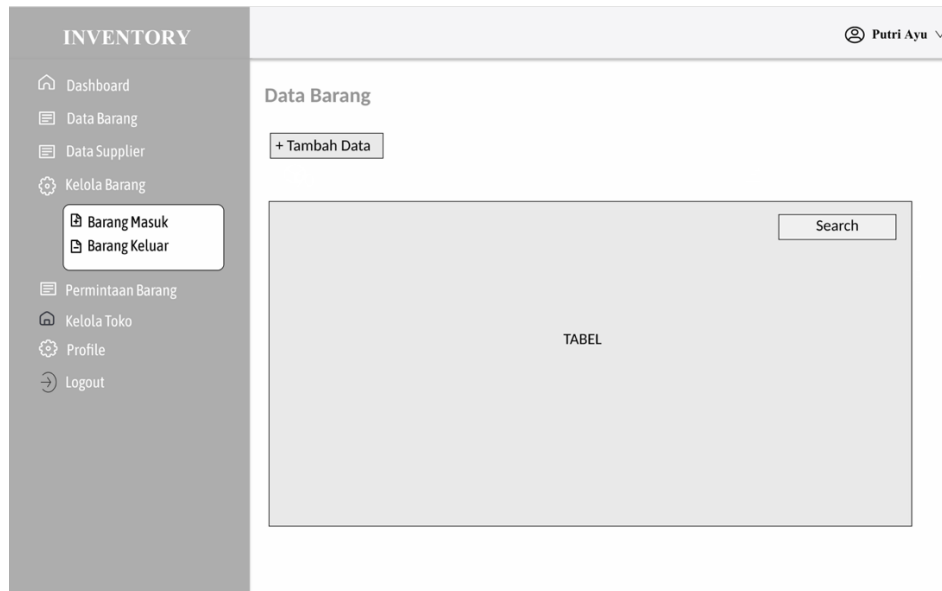
Gambar 3. 16 Desain Tampilan *Login*

Pada gambar 3.16 terdapat desain *interface* tampilan *login* mencakup kolom *username* dan *password*, dengan tiga level *user* berbeda (Admin *Inventory*, Petugas Pembelian, dan Manajer). Setiap level memiliki akses terbatas berdasarkan hak yang diberikan saat *login*.



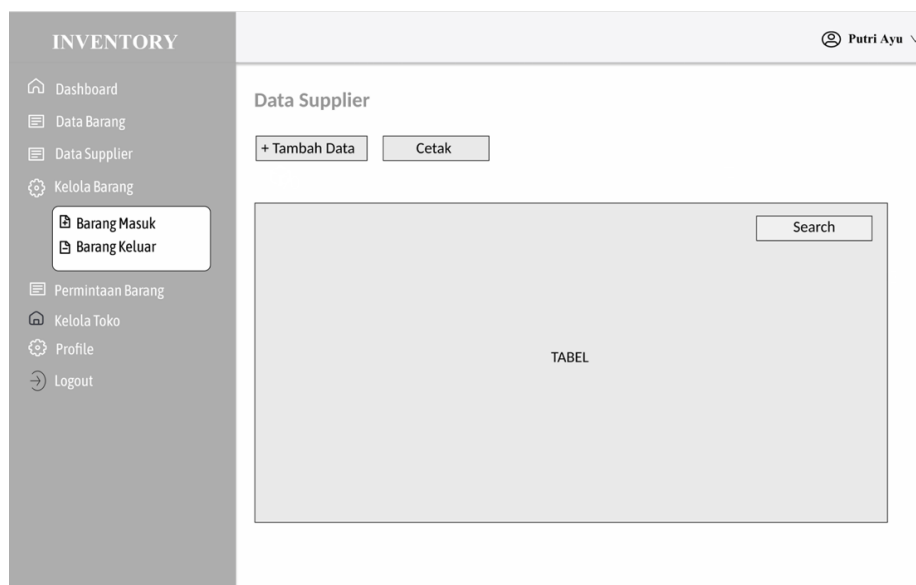
Gambar 3. 17 Desain Tampilan Dashboard bagi Admin *Inventory*

Pada gambar 3.17 Desain Tampilan dashboard ini memberikan gambaran umum yang jelas mengenai kondisi *Inventory* saat ini bagi Admin *Inventory*. Terdapat informasi mengenai data barang, barang masuk, dan barang keluar.



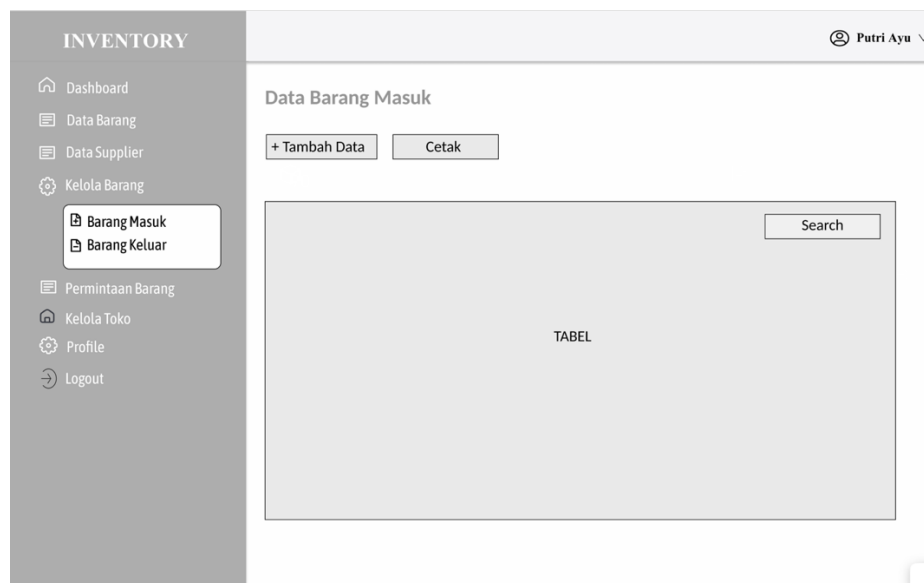
Gambar 3. 18 Desain Tampilan Data Barang bagi Admin *Inventory*

Pada gambar 3.18 Desain Tampilan Data Barang ini berisi manajemen barang yang hanya dapat diakses oleh Admin *Inventory*.



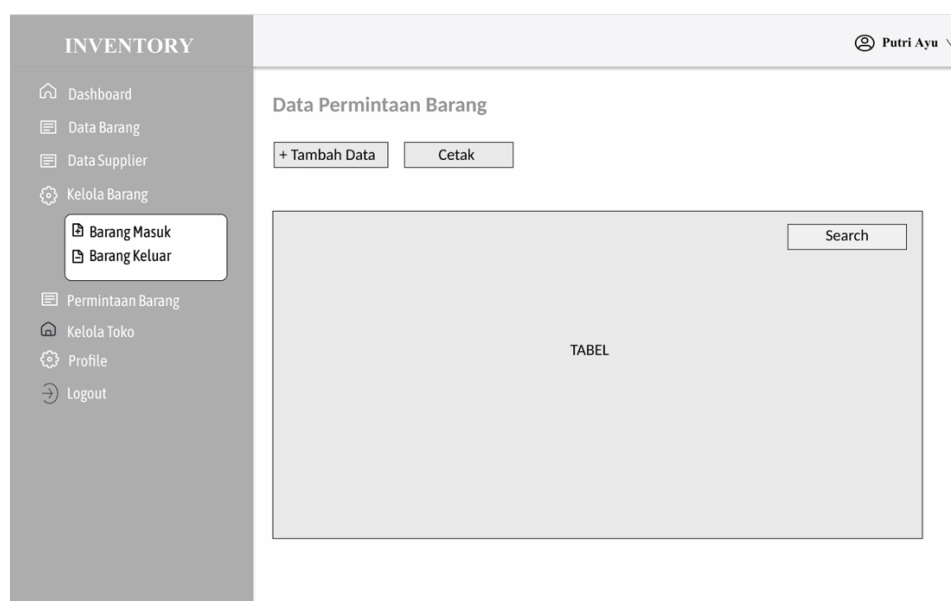
Gambar 3. 19 Desain Tampilan Data *Supplier*

Pada gambar 3.19 Desain Tampilan Data Supplier ini berisi manajemen *supplier* yang dapat diakses oleh Admin *Inventory* dan Petugas Pembelian



Gambar 3. 20 Desain Tampilan Barang Masuk

Pada gambar 3.20 Desain Tampilan Data Barang Masuk ini berisi manajemen barang masuk yang hanya dapat diakses oleh Admin *Inventory*.



Gambar 3. 21 Desain Tampilan Permintaan Barang

Pada gambar 3.21 Desain Tampilan Data Permintaan Barang ini berisi manajemen permintaan barang yang hanya dapat diakses oleh Admin *Inventory* dan Petugas Pembelian.

The screenshot shows a web application interface for managing inventory. On the left is a sidebar with the title 'INVENTORY' and a list of menu items: Dashboard, Data Barang, Data Supplier, Kelola Barang (with a sub-menu for 'Barang Masuk' and 'Barang Keluar'), Permintaan Barang, Kelola Toko, Profile, and Logout. The main content area is titled 'Kelola Toko' and features an 'Edit Toko' button. Below the button is a form with six input fields: Pemilik, Nama Toko, Alamat, No Telepon, Email, and Instagram. The top right corner of the main area shows the user's name 'Putri Ayu' with a dropdown arrow.

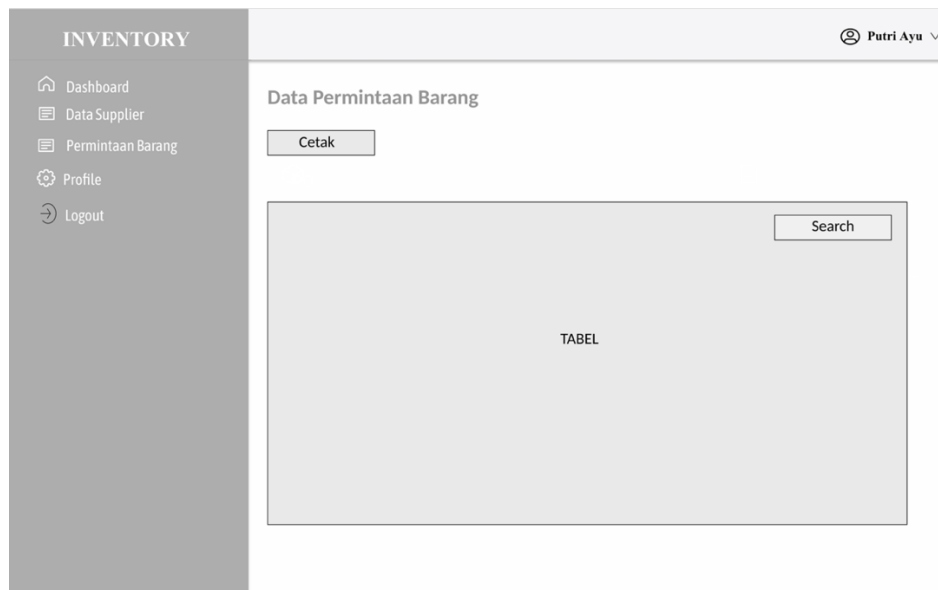
Gambar 3. 22 Desain Tampilan Kelola Toko

Pada gambar 3.22 Desain Tampilan menu Kelola Toko ini berisi manajemen toko yang dapat diakses oleh Admin *Inventory* dan Manajer.

The screenshot shows the 'Profil' (Profile) page of the same web application. The sidebar remains the same. The main content area is titled 'Profil' and contains three buttons: 'Edit Profil', 'Ganti Password', and 'Ganti Foto'. Below the buttons is a large circular placeholder for a profile picture. To the right of the profile picture are four horizontal input fields for profile details. The top right corner shows the user's name 'Putri Ayu' with a dropdown arrow.

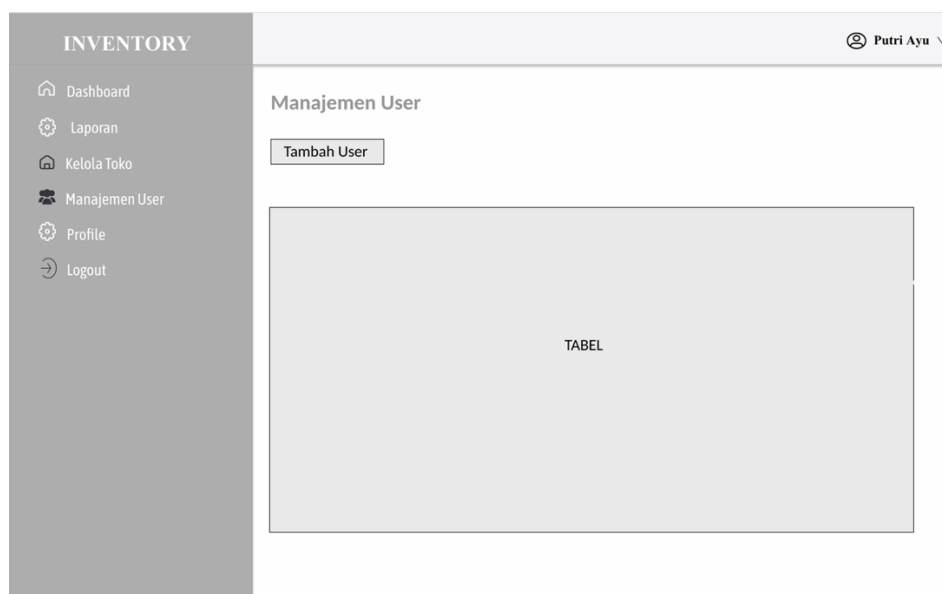
Gambar 3. 23 Desain Tampilan Profil

Pada gambar 3.23 Desain Tampilan Profil yang dapat diakses oleh Admin *Inventory*, Petugas Pembelian, dan Manager.



Gambar 3. 24 Desain Tampilan Data Permintaan Barang bagi Petugas Pembelian

Pada gambar 3.24 Desain Tampilan Data Permintaan Barang ini berisi permintaan barang yang di input dari Admin *Inventory*, menu ini terdapat button “Cetak” dan hanya dapat diakses oleh Petugas Pembelian untuk memproses permintaan barang.



Gambar 3. 25 Desain Tampilan Manajemen *User* bagi *Manager*

Pada gambar 3.25 Desain Tampilan Manajemen *User* yang hanya dapat diakses oleh Manager untuk mengelola pengguna website.

The image shows a web application interface for an inventory system. On the left is a dark sidebar with the title 'INVENTORY' and a list of menu items: 'Dashboard', 'Laporan', 'Kelola Toko', 'Manajemen User', 'Profile', and 'Logout'. The main area on the right is titled 'Laporan'. It contains a form with the following elements: a text input field for 'Nama Laporan', two date input fields for 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir' separated by 's/d', and a 'Cetak' button at the bottom. The top right of the main area shows the user's name 'Putri Ayu' next to a profile icon and a dropdown arrow.

Gambar 3. 26 Desain Tampilan Laporan bagi *Manager*

Pada gambar 3.26 Desain Tampilan Laporan hanya dapat diakses oleh Manager. Menu ini terdapat button “Cetak” untuk mencetak laporan yang dipilih.