

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTI SARI	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1 Perancangan	5
2.2 Sistem Informasi	5
2.3 Inventory	5
2.4 Agile.....	6
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	7
2.5.2 Activity Diagram.....	8
2.5.3 Class Diagram	9
2.6 Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Pendukung.....	10
2.6.1 Pengetian Basis Data (Database).....	10
2.6.2 MySQL.....	10
2.6.3 Website.....	10
2.6.4 HTML.....	10
2.6.5 XAMPP	11
2.6.6 PHP.....	11
2.6.7 CSS.....	11
2.6.8 Visual Studio Code.....	11
2.7 Figma	12
2.8 Draw.io.....	12
2.9 Scrum	12
2.9.1 Pengertian Scrum	12
2.9.2 Fungsi Scrum.....	12
2.9.3 Tahapan Scrum.....	13
2.10 BlackBox Testing.....	17
2.11 Penelitian Terkait	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Lokasi Penelitian.....	20
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	20
3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna	21
3.4.1 Analisis Perangkat Lunak	21
3.4.2 Analisis Perangkat Keras	21

3.5 Teknik Analisis Sistem	22
3.5.1 Analisis Sistem Berjalan	22
3.5.2 Analisis Kekurangan Sistem Berjalan	22
3.6 Tahapan Penelitian	22
3.6 Rancangan Unified Modeling Language (UML)	23
3.6.1 Identifikasi Aktor	23
3.6.2 Identifikasi Use Case	24
3.6.3 Pemodelan Use Case Diagram	26
3.7 Use Case Skenario	27
3.8 Activity Diagram	44
3.9 Class Diagram	53
3.10 Kamus Data	54
3.11 Analisis Pengembangan Sistem	59
3.11.1 Scrum	59
3.12 Desain Interface	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Gambaran Umum Sistem	73
4.2 High Fidelity dan Front-end Sistem	73
4.3 Pengujian Sistem	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	8
Tabel 2. 2 Simbol- simbol Activity Diagram	9
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Class</i> Diagram	9
Tabel 2. 4 Tahapan Product Backlog.....	13
Tabel 2. 5 Tahapan Sprint Backlog	14
Tabel 2. 6 Tahapan Increment	15
Tabel 2. 7 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3. 1 Identifikasi Aktor.....	23
Tabel 3. 2 Identifikasi <i>Use Case</i>	24
Tabel 3. 3 Use Case Skenario Login	27
Tabel 3. 4 Use Case Skenario Update Profil	28
Tabel 3. 5 Use Case Skenario Ubah Password.....	29
Tabel 3. 6 Use Case Skenario Mengelola Barang	31
Tabel 3. 7 Use Case Skenario Mengelola Supplier	33
Tabel 3. 8 Use Case Skenario Mengelola Barang Masuk	35
Tabel 3. 9 Use Case Skenario Mengelola Barang Keluar	37
Tabel 3. 10 Use Case Skenario Permintaan Barang	39
Tabel 3. 11 Use Case Skenario Manajemen User	41
Tabel 3. 12 Use Case Skenario Laporan.....	43
Tabel 3. 13 Use Case Skenario Logout	44
Tabel 3. 14 Kamus Data User.....	54
Tabel 3. 15 Kamus Data Barang.....	55
Tabel 3. 16 Kamus Data Barang Masuk.....	56
Tabel 3. 17 Kamus Data Barang Keluar.....	56
Tabel 3. 18 Kamus Data Permintaan Barang	57
Tabel 3. 19 Kamus Data Supplier.....	58
Tabel 3. 20 Product Backlog	59
Tabel 3. 21 Sprint 1	61
Tabel 3. 22 Sprint 2	63
Tabel 4. 1 Dokumen Testing	81
Tabel 4. 2 Test Case	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Agile Method	6
Gambar 2. 2 Tahapan Scrum	16
Gambar 3. 1 Use Case Sistem Berjalan.....	22
Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian.....	23
Gambar 3. 3 Use Case Sistem Informasi Inventory Barang.....	27
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login.....	45
Gambar 3. 5 Activity Diagram Update Profil.....	45
Gambar 3. 6 Activity Diagram Ubah Password	46
Gambar 3. 7 Activity Diagram Mengelola Barang.....	47
Gambar 3. 8 Activity Diagram Mengelola Supplier.....	48
Gambar 3. 9 Activity Diagram Mengelola Barang Masuk.....	49
Gambar 3. 10 Activity Diagram Manajemen Barang Keluar	50
Gambar 3. 11 Activity Diagram Permintaan Barang	51
Gambar 3. 12 Activity Diagram Manajemen User	52
Gambar 3. 13 Activity Diagram Laporan	52
Gambar 3. 14 Activity Diagram Logout.....	53
Gambar 3. 15 Class Diagram Sistem Inventory Barang.....	54
Gambar 3. 16 Desain Tampilan Login	66
Gambar 3. 17 Desain Tampilan Dashboard bagi Admin Inventory	67
Gambar 3. 18 Desain Tampilan Data Barang bagi Admin Inventory	68
Gambar 3. 19 Desain Tampilan Data Supplier.....	68
Gambar 3. 20 Desain Tampilan Barang Masuk	69
Gambar 3. 21 Desain Tampilan Permintaan Barang	69
Gambar 3. 22 Desain Tampilan Kelola Toko	70
Gambar 3. 23 Desain Tampilan Profil.....	70
Gambar 3. 24 Desain Tampilan Data Permintaan Barang bagi Petugas Pembelian	71
Gambar 3. 25 Desain Tampilan Manajemen User bagi Manager	71
Gambar 3. 26 Desain Tampilan Laporan bagi Manager	72
Gambar 4. 1 Tampilan Login.....	73
Gambar 4. 2 Tampilan Dashboard.....	74
Gambar 4. 3 Tampilan Data Barang bagi Admin Inventory	75

Gambar 4. 4 Tampilan Data Supplier	76
Gambar 4. 5 Tampilan Kelola Barang Masuk	77
Gambar 4. 6 Tampilan Kelola Barang Keluar	77
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Permintaan Barang	78
Gambar 4. 8 Tampilan Kelola Toko	78
Gambar 4. 9 Tampilan Profil	79
Gambar 4. 10 Tampilan Manajemen <i>User</i>	80
Gambar 4. 11 Tampilan Laporan	80