**LAPORAN KEGIATAN MAGANG MAHASISWA**

**SISTEM INFORMASI PERGUDANGAN**

**BAHAN MAKANAN KERING**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Kelulusan

Mata Kuliah Kegiatan Magang Mahasiswa



Disusun oleh :

**MUTHIA AMESTHI SAHARANI**

**NIM. M3118061**

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH VOKASI**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN KEGIATAN MAGANG MAHASISWA**

**SISTEM INFORMASI PERGUDANGAN**

**BAHAN MAKANAN KERING**

Disusun Oleh

Muthia Amesthi Saharani

NIM. M3118061

Laporan Kegiatan Magang Mahasiswa ini disetujui untuk dipresentasikan

pada Seminar KMM pada tanggal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Pembimbing Pembimbing Lapangan**

**Taufiqurrakhman Nur Hidayat S.Kom., M.Cs** **Anisah Puji Nastiti**

NIK 1982052220180601

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Kegiatan Magang Mahasiswa (KMM) yang dilaksanakan oleh :

**Nama : Muthia Amesthi Saharani**

**NIM : M3118061**

dengan judul :

**LAPORAN KEGIATAN MAGANG MAHASISWA**

**SISTEM INFORMASI PERGUDANGAN**

**BAHAN MAKANAN KERING**

Pada bulan Juli – Agustus 2018, dipresentasikan dan disahkan pada :

Hari : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tanggal : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
| **Pembimbing / Penguji** |
|  |
| **Taufiqurrakhman Nur Hidayat S.Kom., M.Cs**  NIK. 1979060520180601 |

Mengetahui,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ketua Program Diploma III Teknik Informatika FMIPA UNS |  | Direktur Trainer Refactory |
|  |  |  |
| **Hartatik. S.Si., M.Si** |  | **Maulana Prambadi** |
| NIP. 1978050320130201 |  |  |

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan kegiatan magang mahasiswa dan laporan ini dengan judul *“Sistem Informasi Pergudangan Bahan Makanan Kering”*.

Kegiatan magang mahasiswa ini bertujuan untuk menerapkan ilmu yang didapatkan di dalam perkuliahan serta menambah pengalaman baru yang diperoleh yang penulis lalui.

Dalam pelaksanaan kegiatan magang mahasiswa yang dimulai dari tanggal 19 Januari 2021 hingga 19 April 2021 penulis mengucapkan terima kasih atas dorongan, semangat, petunjuk, nasehat, bimbingan serta kerjasama dari berbagai pihak antara lain :

1. Hartatik. S.Si.,M.Si selaku kepala program studi Diploma III Teknik Informatika Sekolah Vokasi UNS.
2. Taufiqurrakhman Nur Hidayat S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan, nasehat serta bimbingan sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan magang mahasiswa dengan baik.
3. Maulana Prambadi selaku direktur trainer Refactory yang telah memberikan kesempatan penulis untuk magang di Refactory selama 3 bulan ini.
4. Anisa Puji Nastiti selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan petunjuk serta bimbingan sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan magang mahasiswa dengan baik.
5. Kedua orang tua dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat, dorongan dan doa untuk penulis.

Surakarta, 19 April 2021

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR iv](#_Toc72697689)

[DAFTAR ISI v](#_Toc72697690)

[DAFTAR TABEL vii](#_Toc72697691)

[DAFTAR GAMBAR viii](#_Toc72697692)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc72697693)

[A. Latar Belakang 1](#_Toc72697694)

[B. Perumusan Masalah 1](#_Toc72697695)

[C. Tujuan Kegiatan 1](#_Toc72697696)

[D. Manfaat Kegiatan 2](#_Toc72697697)

[E. Batasan Masalah 2](#_Toc72697698)

[BAB II LANDASAN TEORI 4](#_Toc72697699)

[A. Tinjauan Pustaka 4](#_Toc72697700)

[B. Landasan Teori 5](#_Toc72697701)

[1. Istilah Umum 5](#_Toc72697702)

[2. Perancangan 5](#_Toc72697703)

[3. Implementasi 10](#_Toc72697704)

[4. Pengujian 11](#_Toc72697705)

[BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN 12](#_Toc72697706)

[A. Gambaran Instansi 12](#_Toc72697707)

[1. Profil 12](#_Toc72697708)

[2. Struktur 13](#_Toc72697709)

[3. Website 13](#_Toc72697710)

[B. Paparan Kegiatan 14](#_Toc72697711)

[C. Jadwal Kegiatan 16](#_Toc72697712)

[BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 17](#_Toc72697713)

[A. Deskripsi Data dan Kebutuhan Sistem 17](#_Toc72697714)

[1. Kebutuhan Fungsional 17](#_Toc72697715)

[2. Kebutuhan Non Fungsional 20](#_Toc72697716)

[B. Bisnis Proses 21](#_Toc72697717)

[C. Perancangan Sistem 22](#_Toc72697718)

[1. Entity Diagram Relationship 22](#_Toc72697719)

[2. Tabel Fisik 22](#_Toc72697720)

[3. Use Case Diagram 27](#_Toc72697721)

[4. Use Case Text 28](#_Toc72697722)

[5. Activity Diagram 29](#_Toc72697723)

[D. Struktur Halaman (Layout) 30](#_Toc72697724)

[E. Implementasi dan Koding 30](#_Toc72697725)

[1. Tampilan Admin 30](#_Toc72697726)

[2. Tampilan Pegawai 31](#_Toc72697727)

[F. Pengujian Sistem 31](#_Toc72697728)

[1. Pengujian Sistem Login 31](#_Toc72697729)

[BAB V PENUTUP 33](#_Toc72697730)

[A. Kesimpulan 33](#_Toc72697731)

[B. Saran 33](#_Toc72697732)

[DAFTAR PUSTAKA 34](#_Toc72697733)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional Sistem XYZ 6](#_Toc519226844)

[Tabel 4. 2 Tabel Liga 7](#_Toc519226845)

[Tabel 4. 11 Use Case Text Menerima inputan login 8](#_Toc519226846)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 4. 1 Bisnis proses 7](#_Toc519226851)

[Gambar 4. 1 Entity Reality Diagram Sistem XYZ 7](#_Toc519226852)

[Gambar 4. 2 Use Case Diagram XYZ 8](#_Toc519226853)

[Gambar 4.3 Activity Diagram Menerima inputan login 9](#_Toc519226854)

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Sebuah toko grosir tentunya banyak transaksi disetiap harinya. Setiap penjualan satu persatu selalu harus dicatat agar pemilik toko dapat mengetahui pendapatan yang diperoleh dalam kurun waktu tertentu. Sebelum ada mesin penghitung seperti komputer, pencatatan dilakukan menggunakan cara manual, yaitu dengan kertas dan di buat tabel-tabel agar mudah pengolahannya (Muhammad, 2010).

Menurut Gigin Ginanjar pada jurnal yang berjudul *Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Pada Rumah Makan Sari Sunda Bandung* permasalahan yang sering terjadi pada bagian persediaan bahan baku gudang adalah tidak sesuainya perhitungan antara barang yang masuk ataupun keluar dikarenakan pencatatannya masih secara manual yaitu dituliskannya ke dalam buku pergudangan, belum adanya sistem persediaan bahan baku secara client-server atau terintergerasi dengan bagian produksi dan dapur, sehingga hal tersebut menjadi tidak terkontrolnya barang yang masuk maupun keluar.

Dengan adanya berbagai permasalahan tersebut maka sistem informasi bisa menjadi salah satu alternatif untuk membantu dalam pemecahan masalah pengelolaan data pada suatu gudang agar lebih cepat dan mudah terutama untuk memanipulasi suatu data.

## Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diambil adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi pergudangan bahan makanan pada sebuah toko.

## Tujuan Kegiatan

Judul penelitian Sistem Informasi Pergudangan Bahan Makanan Kering memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu mencatat kegiatan transaksi seperti stok barang, barang masuk dan barang keluar.
2. Menghasilkan informasi berupa laporan pencatatan stok barang, barang masuk dan barang keluar guna membantu pemilik toko untuk mengelola tokonya.

## Manfaat Kegiatan

Manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya produk sistem informasi pergudangan bahan makanan kering ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk toko atau perusahaan

* Meningkatkan kinerja sebuah gudang pada toko.

1. Untuk pegawai Gudang

* Membantu dalam pengelolaan data gudang dalam jumlah yang relative banyak.
* Membantu dalam pengelolaan data transaksi keluar masuk barang sesuai dengan tanggalnya.
* Pegawai gudang akan lebih cepat untuk mencari data gudang yang sudah relatif lama penyimpanannya.
* Membantu proses pelaporan data gudang kepada pemilik toko.

1. Bagi Penulis :

* Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh kelulusan mata kuliah Kegiatan Magang Mahasiswa (KMM).

## Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan Kegiatan Magang Mahasiswa ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem informasi pergudangan bahan makanan kering berbasis web.
2. Sistem informasi ini dapat diakses oleh admin gudang dan pegawai gudang.
3. Sistem informasi ini hanya untuk pencatatan stok barang, barang masuk, barang keluar dan pembuatan laporan stok barang, barang masuk hingga barang keluar.

# BAB II LANDASAN TEORI

## Tinjauan Pustaka

Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Pada Rumah Makan Sari Sunda Bandung. Sistem informasi ini dibuat oleh Gigin Ginanjar mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia Bandung. Kegunaan dari sistem ini yaitu untuk mengelola pendataan bahan baku meliputi data pembelian dan pengeluaran yang ada pada Rumah Makan Sari Sunda. Bahasa pemrograman yang digunakan pada sistem informasi ini yaitu bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.

Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Do’a Ibu Grosir Sembako Di Desa Ciguha – Bogor. Sistem informasi ini dibuat oleh Muhammad Ikhsan mahasiswa Sistem Informasi, STMIK Amikom Purwokerto. Kegunaan dari sistem ini yaitu untuk proses pengolahan data dan pelaporan data penjualan dan pembelian pada toko grosir sembako Do’a Ibu di Desa Ciguha-Bogor. Sistem informasi ini dibuat menggunakan visual studio 2008 dan SQL Server 2005.

Sistem Informasi Stok Gudang Pada Platinum Hotel Berbasis Web. Sistem informasi ini dibuat oleh Tika Sari Ramadhani, Sudi Suryadi dan Deci Irmayani Akademi Manajemen Informatika Komputer Labuhan Batu. Kegunaan dari sistem ini yaitu untuk memudahkan pengelolaan stok barang pada Platinum Hotel agar lebih cepat dan akurat. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Di Ud. Xy, Tulungagung. Sistem ini dibuat oleh Retno Astuti, Reza Ashari dan Mas’ud Effendi mahasiswa Jurusan Teknologi Industri Pertanian, Fakultas Teknologi Pertanian,Universitas Brawijaya. Kegunaan sistem ini yaitu dapat mengelola data input persediaan bahan baku menjadi output laporan persediaan. Sistem ini dibuat menggunakan konsep Object Oriented Programming (OOP) dengan UML versi 2.0, database MySQL dan XAMPP sebagai local server serta bahasa pemrograman PHP.

## Landasan Teori

### Istilah Umum

* 1. Sistem informasi

Sistem informasi merupakan bagian dari suatu organisasi yang didungsikan untuk mempertemukan kebutuhan pada pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu oraganisasi dan menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak luar. System informasi terdiri dari berbagai elemen diantaranya orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan computer dan komunikasi data.

* 1. Gudang

Kelancaran dalam suatu toko atau pabrik salah satunya dipengaruhi oleh gudang atau tempat penyimpanan barangnya. Gudang merupakan tempat yang dibebani untuk tempat penyimpanan barang yang akan dipergunakan untuk produksi. Ada tiga hal yang berkaitan dengan pengadaan barang di gudang, yaitu :

1. Pengawasan, yang dimaksud dengan pengawasan disini adalah mengontrol keluar masuknya barang pada sebuah gudang.
2. Pemilihan, yang dimaksud dengan pemilihan disini yaitu bagaimana aktivitas perawatan dan pemeliharaan penyimpanan barang pada sebuah gudang agar tidak rusak dan sesuai dengan penyimpanannya.
3. Penimbunan atau penyimpanan, yaitu berkaitan dengan stok barang agar saat barang dibutuhkan tetap tersedia selama dan sebelum proses produksi berlangsung.

### Perancangan

* 1. Tabel Functional Requirement

Functional Requirement merupakan apa yang harus dilakukan sistem, layanan apa saja yang harus disediakan pada sebuah sistem, bagaimana reaksi sistem terhadap input dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus. Jenis kebutuhan Fungtional Requirement dilihat dari kacamata penggunanya.

* 1. Tabel Non Functional Requirement

Non Functional Requirement merupakan kendala-kendala yang dihadapi oleh sebuah sistem atau pelayanan seperti kendala waktu, kendala proses pengembangan, respon dan kebutuhan storage atau kemampuan peralatan I/O, representasi sistem dan lain-lain.

* 1. ERD (Entity Relational Diagram)

ERD (Entity Relational Diagram merupakan model data diagram hubungan yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi object-object dasar yang disebut entitas dan hubungan antar entitas-entitas tersebut. Komponen utama dalam ERD diantaranya :

1. Entitas

Entitas biasanya digambarkan dengan bentuk persegi panjang yang memiliki arti suatu objek pada dunia nyata yang dapat dibedakan antara satu dengan yang lainnya yang memiliki manfaat bagi system yang sedang dikembangkan.

1. Atribut

Atribut biasanya digambarkan dengan bentuk elips yang fungsinya untuk mendeskripsikan entitas.

1. Relasi

Relasi biasanya digambarkan dengan bentuk belah ketupat yang berarti hubungan antara beberapa entitas.

* 1. Proses Bisnis

Proses bisnis merupakan arus kerja dari informasi, pengetahuan dan berbagai aktivitas, kelancaran sebuah system bergantung pada proses bisnis yang dirancang dan dikoordinasikan. Untuk membuat proses bisnis memerlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan diantaranya : efektifitas, efisiensi dan adaptif.

* 1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan permodelan aktivitas system informasi yang dibuat yang fungsinya untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat pada system informasi tersebut dan siapa saja yang memegang dan berhak menggunakan fungsi tersebut. Symbol yang digunakan untuk membuat use case diagram diantaranya yaitu :

|  |  |
| --- | --- |
| Simbol | Keterangan |
|  | Symbol di samping dinamakan use case yang fungsinya untuk menggambarkan fungsionalitas pada system sebagai fungsi yang bertukar pesan antar fungsi yang lain dengan actor. |
| Use Case Diagram, Lengkap Studi Kasus dan Contoh Use Case - Materi Dosen | Symbol di samping merupakan symbol actor yang merupakan abstraction dari orang. Actor berinteraksi dengan use case namun tidak memiliki control terhadarp use case. |
|  | Symbol di samping merupakan symbol asosiasi yang digambarkan dengan garis tanpa panah yang fungsinya sebagai asosiasi antara use case dengan actor. Mengindikasikan siapa atau apa yang berinteraksi secara langsung. |
|  | Symbol di samping merupakan asosiasi antara use case dengan actor yang menggunakan panah terbuka. Mengindikasikan bila actor berinteraksi secara pasif dengan system. |
| <<include>> | Symbol di samping dinamakan include yang merupakan di dalam use case lain (required) atau pemanggilan use case oleh use case yang lain. |
| <<extend>> | Symbol di samping dinamakan extend, yang merupakan perluasan dari use case jika kondisi atau syarat terpenuhi. |

* 1. Activity Diagram

Activity Diagram atau Diagram Aktivitas merupakan gambaran workflow atau aliran kerja sebuah sistem atau proses bisnis. Adapun symbol-simbol yang digunakan untuk membuat diagram aktivitas yaitu:

|  |  |
| --- | --- |
| Simbol | Keterangan |
|  | Simbol di samping dinamakan start point yang digunakan untuk mengawali sebuah aktivitas. |
|  | Simbol di samping dinamakan end point yang fungsinya untuk mengakhiri sebuah aktivitas. |
|  | Simbol di samping dinamakan activities yang menggambarkan suatu proses atau kegiatan sistem. |
|  | Simbol di samping dinamakan fork atau percabangan yang fungsinya untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara pararel atau untuk menggabunggkan dua kegiatan pararel menjadi satu. |
|  | Simbol di sambaing dinamakan join atau sebagai penggabung (rake) yang fungsinya untuk menunjukkan adanya dekomposisi. |
|  | Simbol di samping dinamakan decision point yang fungsinya untuk menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan true atau false. |
|  | Simbol di samping dinamakan swimlane yang fungsinya untuk membagi aktivitas diagram agar dapat menunjukkan siapa untuk melakukan apa. |

* 1. Database

Merupakan kumpulan data atau table yang saling berhubungan atau berelasi, dimana table tersebut merupakan komponen utama dalam pembangun basis data. Relasi dalam table dapat ditunjukkan dengan key dari setiap tabel yang ada. Database juga merupakan kumpulan data yang menggambarkan aktivitas-aktivitas dan pelakunya dalam suatu organisasi.

### Implementasi

* 1. PHP

PHP dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf. Kepanjangan dari PHP yaitu Hypertext Preprocessor. Pada mulanya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page. PHP adalah bahasa script yang dapat disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak digunakan untuk situs web dinamis. PHP diproses pada komputer server (server side scripting) yang berari seluruh script php diletakkan pada computer server dan diterjemahkan oleh web server terlebih dahulu sebelum dikirim ke web browser client.

* 1. MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (Structured Query Language) yang di distribusikan secara gratis. SQL merupakan sebuah inti pengoperasian basis data agar dapat dikerjakan secara mudan dan otomatis. Pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL dengan catatan tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

* 1. Apache

Apache merupakan web server yang bertanggung jawab pada request-responese HTTP dan logging informasi secara detail. Sesuai dengan hasil survei yang dilakukan oleh Netcraft pada bulan Januari 2005 pengguna web server di internet jumlahnya tidak kurang dari 68%. Sehingga Apache merupakan web server yang banyak digemari oleh penggunanya. Selain itu apache merupakan web server yang kompak, modular dan mengikuti standar protocol HTTP.

* 1. Html

Hipertetx Markup Language atau biasa disebut HTML merupakan bahasa dasar untuk web scripting bersifat Client. HTML pada dasarnya merupakan dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak bergantung pada suatu system operasi tertentu. HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee dan dipopulerkan pertama kali oleh web browser Mosaic.

### Pengujian

* 1. Testing

Testing atau pengujian dalam sebuah system informasi itu sangat penting dan diperlukan untuk membuktikan bahwa sebuah system informasi tersebut layak digunakan. Secara umum testing software dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu testing saat input data, testing saat pemrosesan dan testing saat output. Testing input data meliputi Tindakan untuk menguji edit dan control dalam pemasukan data. Testing saat pemrosesan bertujuan untuk meyakinkan bahwa program telah bekerja seperti yang diharapkan. Sedangkan testing saat output bertujuan untuk meyakinkan bahwa laporan yang dihasilkan telah dibuat dengan format yang benar dan mempunyai informasi yang valid.

* 1. Debugging

Secara garis besar debugging merupakan proses penanganan error. Debugging terjadi sebagai konsekuensi testing yang berhasil. Apabila proses testing menemukan error maka debugging merupakan proses menghilangkan error. Proses debugging merupakan proses untuk mencocokkan indikasi dengan penyebab sehingga dapat mengarah pembenahan kesalahan.

# BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN

## Gambaran Instansi

### Profil

Refactory didirikan pada tahun 2016 di Surabaya dan sekarang juga terdapat di Yogyakarta yang terletak di Jl. Palagan Tentara Pelajar, Km. 9,8 Ngaglik, Kab. Sleman, DIY 55581. Bidang usaha utama di Refactory yaitu Perusahaan Edukasi dan Teknologi.

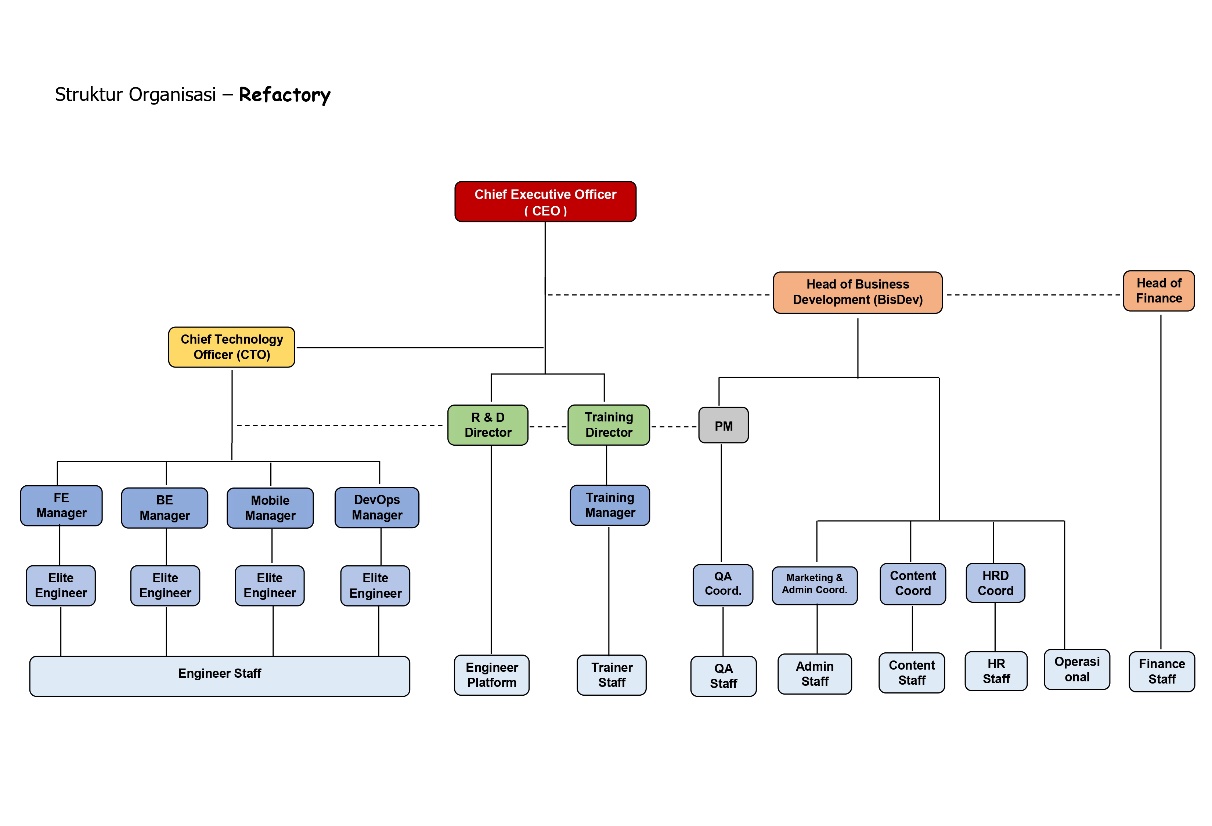


Gambar 3. Gambar Kantor/Gedung

Refactory merupakan perusahaan edukasi dan teknologi yang menyediakan layanan course maupun custom training. Course maupun custom training yang disediakan diantaranya yaitu Back-End Developer, Front-End Developer, QA Engineer dan beberapa bidang TI lainnya. Refactory juga akan membantu setiap tahan mulai dari penyusunan ide, melalui desain dan pengembangan aplikasi seluler, situs web dan aplikasi dekstop hingga peluncuran produk.

### Struktur

Struktur organisasi sangat berperan penting dalam sebuah organisasi, perusahaan maupun instansi demi memajukan dan menjamin kelancaran kerja pada sebuah perusahaan, dengan adanya struktur organisasi perusahaan akan lebih mudah dalam hal pembagian kerja atau tugas sesuai dengan kebutuhan perusahaan tersebut sehingga kegiatan operasional dalam perusahaan tersebut berjalan lancar dan terciptanya tujuan dari perusahaan. Struktur organisasi Refactory adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Struktur Organisasi

### Website

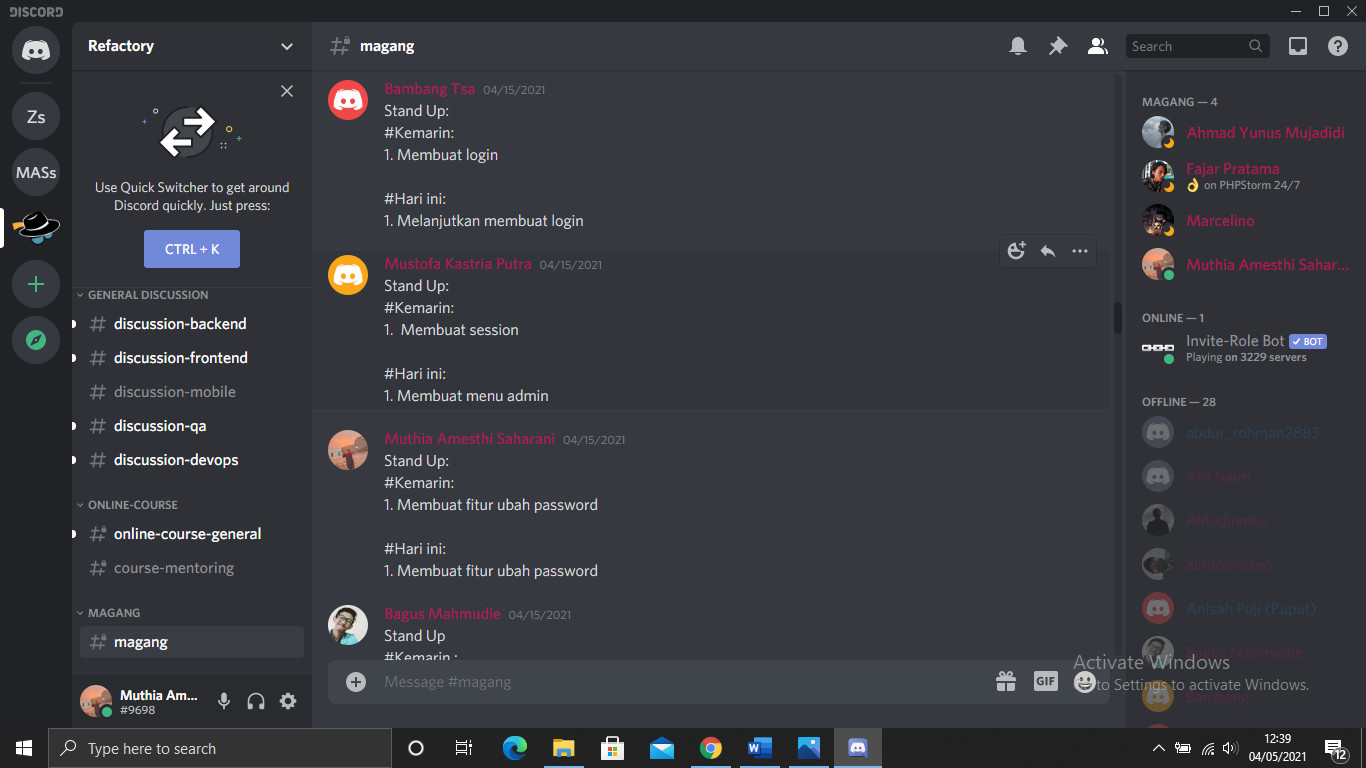
Refactory juga menyediakan website bagi pengguna yang ingin mengetahui dan mempelajari course-course pemrograman dengan materi yang sangat beragam. Adapaun alamat websitenya adalah <https://refactory.id/>.



Gambar 3.3 Website

## Paparan Kegiatan





Gambar 3.4 Kegiatan Mahasiswa magang

Selama pandemic covid-19 kegiatan magang mahasiswa di Refactory dilakukan secara online atau daring. Mahasiswa yang melakukan kegiatan magang di Refactory mendapatkan banyak ilmu pengetahuan, pengalaman baru serta akses gratis seluruh materi-materi yang ada di situs web Refactory Course. Selain itu mahasiswa magang diberikan kesempatan untuk mempelajari materi-materi dan mengerjakan soal-soal dan projek-projek kecil yang ada di situs web Refactory sebelum diberikan projek akhir. Mahasiswa magang juga mempunyai kewajiban setiap hari pada pukul 09.00 – 10.00 untuk melakukan stand up di discord yang berisikan laporan kegiatan magang di hari sebelumnya dan kegiatan yang akan di lakukan hari selanjutnya. Selain itu mahasiswa magang juga wajib online discord pada waktu core time yaitu pada pukul 13.00 – 16.00 jika sewaktu-waktu diadakan presentasi dadakan. Kemudian pada hari rabu dan jum’at sore diadakan live discussion via zoom meeting yang membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan teknologi informasi. Kedua gambar di atas merupakan kegiatan meeting yang dilakukan satu minggu sekali yang bisanya dilakukan pada hari Jum’at dan kegiatan stand up untuk melaporkan tugas apa yang dilakukan kemarin dan tugas apa yang akan di lakukan hari ini.

## Jadwal Kegiatan

Tabel 3. Jadwal Kegiatan pengerjaan KMM

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Uraian Tugas | Waktu Pengerjaan |
| 1 | * Menyelesaikan fundamental course * Membuat CV di dalam github pages * Mempelajari PHP Basic Course * Mengerjakan Task Logic * Mempelajari course js introduction * Mempelajari typescript course | 18-Jan-2021 s.d 22-Jan-2021 |
| 2 | * Mengerjakan challenge typescript * Mempelajari node.js course * Mempelajari express.js course * Mempelajari express.js intermediate course * Mempelajari Laravel course * Mengerjakan challenge course Laravel for beginner | 25-Jan-2021 s.d 29-Jan-2021 |
| 3 | * Mengerjakan challenge course Laravel for beginner | 02-Feb-2021 s.d 05-Feb-2021 |
| 4 | * Mempelajari Laravel * Mempelajari login dan register pada Laravel/UI * Mempelajari blade templating Laravel * Brainstorming ide sistem informasi pergudangan bahan makanan kering | 08-Feb-2021 s.d 16-Feb-2021 |
| 5 | * Membuat alur sistem * Membuat erd * Membuat proses bisnis * Membuat migration pada Laravel * Membuat base template frontend * Membuat seeder database | 17-Feb-2021 s.d 25-Feb-2021 |
| 6 | * Mengerjakan CRUD (data pegawai,data barang, data jenis, data satuan, transaksi, data supplier) | 25-Feb-2021 s.d 19-Mar-2021 |
| 7 | * Perhitungan data stok barang * Membuat report berdasarkan tanggal * Membuat halaman dashboard berdasarkan role * Membuat landing page * Membuat menu ubah password | 29-Mar-2021 s.d 09-Apr-2021 |
| 8 | * Debugging backend dan frontend * Presentasi projek ke instansi * Membuat laporan magang | 12-Apr-2021 s.d 19-Apr-2021 |

# BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

## Deskripsi Data dan Kebutuhan Sistem

### Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional yang terdapat pada sistem informasi pergudangan bahan makanan kering adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kebutuhan Fungsional Sistem Informasi Pergudangan Bahan Makanan Kering

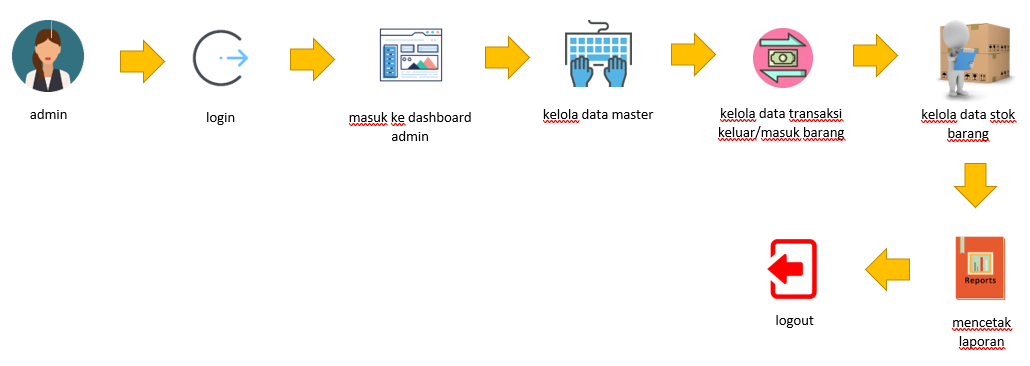
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kode** | No FR | **Jurnal** | **Aktor** | Dependensi |
| 1 | FR 01 | Sistem mampu menerima login | Admin, Pegawai |  |
| 2 | FR 02 | Sistem mampu menampilkan data pegawai | Admin | FR 01 |
| 3 | FR 03 | Sistem mampu melihat detail pegawai | Admin | FR 01, FR 02 |
| 4 | FR 04 | Sistem mampu menambahkan data pegawai | Admin | FR 01, FR 02 |
| 5 | FR 05 | Sistem mampu megedit data pegawai | Admin | FR 01, FR 02 |
| 6 | FR 06 | Sistem mampu menghapus data pegawai | Admin | FR 01, FR 02 |
| 7 | FR 07 | Sistem mampu menampilkan data barang | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 8 | FR 08 | Sistem mampu menambahkan data barang | Admin, Pegawai | FR 01, FR 07 |
| 9 | FR 09 | Sistem mampu mengedit data barang | Admin, Pegawai | FR 01, FR 07 |
| 10 | FR 10 | Sistem mampu menghapus data barang | Admin, Pegawai | FR 01, FR 07 |
| 11 | FR 11 | Sistem mampu menampilkan data jenis Admin, Pegawai | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 12 | FR 12 | Sistem mampu menambahkan data jenis | Admin, Pegawai | FR 01, FR 11 |
| 13 | FR 13 | Sistem mampu mengedit data jenis | Admin, Pegawai | FR 01, FR 11 |
| 14 | FR 14 | Sistem mampu menghapus data jenis | Admin, Pegawai | FR 01, FR 11 |
| 15 | FR 15 | Sistem mampu menampilkan data satuan | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 16 | FR 16 | Sistem mampu menambahkan data satuan | Admin, Pegawai | FR 01, FR 15 |
| 17 | FR 17 | Sistem mampu mengedit data satuan | Admin, Pegawai | FR 01, FR 15 |
| 18 | FR 18 | Sistem mampu menghapus data satuan | Admin, Pegawai | FR 01, FR 15 |
| 19 | FR 19 | Sistem mampu menampilkan data supplier | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 20 | FR 20 | Sistem mampu menambahkan data supplier | Admin, Pegawai | FR 01, FR 19 |
| 21 | FR 21 | Sistem mampu mengedit data supplier | Admin, Pegawai | FR 01, FR 19 |
| 22 | FR 22 | Sistem mampu menghapus data supplier | Admin, Pegawai | FR 01, FR 19 |
| 23 | FR 23 | Sistem mampu menampilkan data stok barang | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 24 | FR 24 | Sistem mampu menambahkan data stok barang | Admin, Pegawai | FR 01, FR 23 |
| 25 | FR 25 | Sistem mampu mengedit data stok barang | Admin, Pegawai | FR 01, FR 23 |
| 26 | FR 26 | Sistem mampu menghapus data stok barang | Admin, Pegawai | FR 01, FR 23 |
| 27 | FR 27 | Sistem mampu menampilkan data barang masuk | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 28 | FR 28 | Sistem mampu menambahkan data barang masuk | Admin, Pegawai | FR 01, FR 27 |
| 29 | FR 29 | Sistem mampu mengedit data barang masuk | Admin, Pegawai | FR 01, FR 27 |
| 30 | FR 30 | Sistem mampu menghapus data barang masuk | Admin, Pegawai | FR 01, FR 27 |
| 31 | FR 31 | Sistem mampu menampilkan data barang keluar | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 32 | FR 32 | Sistem mampu menambahkan data barang keluar | Admin, Pegawai | FR 01, FR 31 |
| 33 | FR 33 | Sistem mampu mengedit barang keluar | Admin, Pegawai | FR 01, FR 31 |
| 34 | FR 34 | Sistem mampu menghapus barang keluar | Admin, Pegawai | FR 01, FR 31 |
| 35 | FR 35 | Sistem mampu membuat laporan stok barang berdasarkan rentang tanggal | Admin, Pegawai | FR 01, FR 23 |
| 36 | FR 36 | Sistem mampu membuat laporan barang masuk berdasarkan rentang tanggal | Admin, Pegawai | FR 01, FR 27 |
| 37 | FR 37 | Sistem mampu membuat laporan barang keluar berdasarkan rentang tanggal | Admin, Pegawai | FR 01, FR 31 |
| 38 | FR 38 | Sistem mampu mengubah password users | Admin, Pegawai | FR 01 |
| 39 | FR 39 | Sistem mampu melakukan logout | Admin, Pegawai | FR 01 |

### Kebutuhan Non Fungsional

Dalam merancang dan membangun sistem informasi pergudangan bahan makanan kering ini dibutuhkan beberapa perangkat sebagai berikut :

1. Perangkat keras
2. Processor A6-5200 2.0 GHz.
3. Harddisk dengan ruang kosong minimal 1GB.
4. RAM 2 GB.
5. Perangkat lunak
6. Windows 10
7. Visual Studio Code
8. Bahasa pemrograman HTML
9. Bahasa pemrograman PHP
10. Database Mysql
11. Xampp
12. Browser
13. Ms. Visio
14. Balsamiq wireframe
15. Git bash dan github dekstop

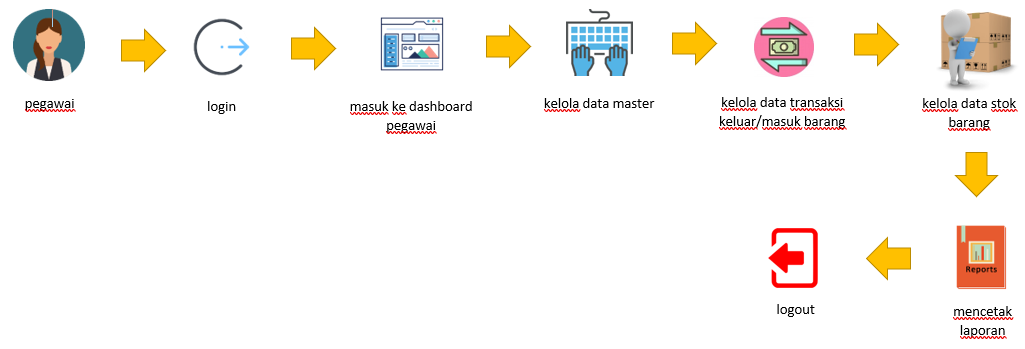
## Bisnis Proses



Gambar 4. Bisnis proses admin

Penjelasan :

Admin melakukan login jika berhasil kemudian akan diarahkan ke dashboard admin. Setelah itu admin dapat mengelola data master (data pegawai, data barang, data jenis barang, data satuan barang, data supplier), selanjutnya admin dapat mengelola data transaksi keluar atau masuk barang dan juga mengelola data stok barang. Selain itu admin juga dapat mencetak laporan transaksi keluar atau masuk barang dan juga stok barang berdasarkan range tanggalnya.



Gambar 4. 2 Bisnis proses pegawai

Penjelasan :

Pegawai melakukan login jika berhasil kemudian akan diarahkan ke dashboard pegawai. Setelah itu pegawai dapat mengelola data master (data barang, data jenis barang, data satuan barang, data supplier), selanjutnya pegawai dapat mengelola data transaksi keluar atau masuk barang dan juga mengelola data stok barang. Selain itu pegawai juga dapat mencetak laporan transaksi keluar atau masuk barang dan juga stok barang.

## Perancangan Sistem

### Entity Diagram Relationship

Gambar 4. Entity Reality Diagram Sistem Informasi Pergudangan Bahan Makanan Kering

{penjelasan)

### Tabel Fisik

Dari perancangan ERD maka dihasilkan 9 tabel diantaranya yaitu tabel data pegawai, tabel data users, tabel data barang, tabel barang masuk, tabel barang keluar, tabel jenis barang, tabel satuan barang, tabel stok barang dan tabel supplier.

#### Tabel Pegawai

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : pegawai |
| Deskripsi | : Tabel pegawai adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data pegawai. Adapun table fisik dari table pegawai adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id |
| Foregn key | : - |

Tabel 4. Tabel Pegawai

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| pegawai\_id | bigint | 20 |  |  |
| name | varchar | 225 |  |  |
| jk | enum(‘Laki-laki’,’Perempuan’) |  |  |  |
| alamat | varchar | 225 |  |  |
| no\_telp | varchar | 225 |  |  |
| email | varchar | 225 | unique |  |
| password | varchar | 225 |  |  |
| role | varchar | 225 |  |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Users

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : users |
| Deskripsi | : Tabel pegawai adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data users yang dapat login. Adapun table fisik dari table users adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id |
| Foregn key | : - |

Tabel 4. 3 Tabel Users

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| name | varchar | 225 |  |  |
| jk | enum(‘Laki-laki’,’Perempuan’) |  |  |  |
| alamat | varchar | 225 |  |  |
| no\_telp | varchar | 225 |  |  |
| email | varchar | 225 | unique |  |
| level\_user | Enum(‘admin’,’user’) |  |  |  |
| email\_verified\_at | timestamp |  |  |  |
| is\_admin | tinyint | 1 |  |  |
| password | varchar | 225 |  |  |
| role | varchar | 225 |  |  |
| remember\_token | varchar | 100 |  |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Data Barang

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : data\_barang |
| Deskripsi | : Tabel data\_barang adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data barang. Adapun table fisik dari table data barang adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id\_barang |
| Foregn key | : id\_jenis, id\_satuan |

Tabel 4. 4 Tabel Data Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id\_barang | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| kode\_barang | varchar | 225 |  |  |
| nama\_barang | varchar | 225 |  |  |
| id\_jenis | bigint | 20 | Foreign Key |  |
| id\_satuan | bigint | 20 | Foreign Key |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Jenis Barang

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : jenis\_barang |
| Deskripsi | : Tabel jenis\_barang adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data jenis barang. Adapun table fisik dari table jenis barang adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id\_jenis |
| Foregn key | : - |

Tabel 4.5 Tabel Jenis Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id\_jenis | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| nama\_jenis | varchar | 225 |  |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Satuan Barang

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : satuan\_barang |
| Deskripsi | : Tabel satuan\_barang adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data satuan barang. Adapun table fisik dari table satuan barang adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id\_satuan |
| Foregn key | : - |

Tabel 4.5 Tabel Satuan Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id\_satuan | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| nama\_satuan | varchar | 225 |  |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Barang Masuk

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : barang\_masuk |
| Deskripsi | : Tabel barang\_masuk adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data barang masuk. Adapun table fisik dari table barang masuk adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id\_masuk |
| Foregn key | : id\_barang, id\_supplier |

Tabel 4.5 Tabel Barang Masuk

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id\_masuk | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| jenis | varchar | 225 |  |  |
| jml\_barang | int | 11 |  |  |
| satuan | varchar | 225 |  |  |
| tgl\_masuk | date |  |  |  |
| id\_barang | bigint | 20 | Foreign Key |  |
| id\_supplier | bigint | 20 | Foreign Key |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Barang Keluar

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : barang\_keluar |
| Deskripsi | : Tabel barang\_keluar adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data barang keluar. Adapun table fisik dari table barang keluar adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id\_keluar |
| Foregn key | : id\_barang |

Tabel 4.5 Tabel Barang Keluar

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id\_keluar | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| jenis | varchar | 225 |  |  |
| jml\_barang | int | 11 |  |  |
| satuan | varchar | 225 |  |  |
| tgl\_keluar | date |  |  |  |
| id\_barang | bigint | 20 | Foreign Key |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

#### Tabel Stok Barang

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Tabel | : stok\_barang |
| Deskripsi | : Tabel stok\_barang adalah tabel yang berfungsi untuk menyimpan data stok barang. Adapun table fisik dari table stok barang adalah sebagai berikut. |
| Primary key | : id\_stok |
| Foregn key | : id\_barang |

Tabel 4.5 Tabel Stok Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Field | Type | Length | Key | Keterangan |
| id\_stok | bigint | 20 | Primary Key | Auto Increment |
| jenis | varchar | 225 |  |  |
| jml\_barang | int | 11 |  |  |
| satuan | varchar | 225 |  |  |
| tgl\_exp | date |  |  |  |
| id\_barang | bigint | 20 | Foreign Key |  |
| created\_at | timestamp |  |  |  |
| update\_at | timestamp |  |  |  |

### Use Case Diagram

Keterangan menerangkan usecase

Gambar 4. Use Case Diagram XYZ

### Use Case Text

#### Use Case Text Login

Tabel 4. Use Case Text Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name Of Usecase | Login | |
| Aktor | Admin, Pegawai | |
| Kondisi Awal | Aktor berada pada halaman landing page | |
| Skenario | Actor | Sistem |
| 1. admin mengeklik button login | 1. sistem menampilkan halaman login |
| 1. admin memasukkan email dan password | 1. sistem memeriksa account pengguna apakah valid |
|  | 1. sistem menampilkan dashboard berdasarkan role nya masing-masing |
| Pengecualian | Apabila account tidak valid maka aktor akan kembali ke langkah nomor 2 | |
| Kondisi Akhir | Actor berhasil masuk ke halaman dashboard sesuai dengan role nya masing-masing | |

#### Use Case Text Lihat Data Pegawai

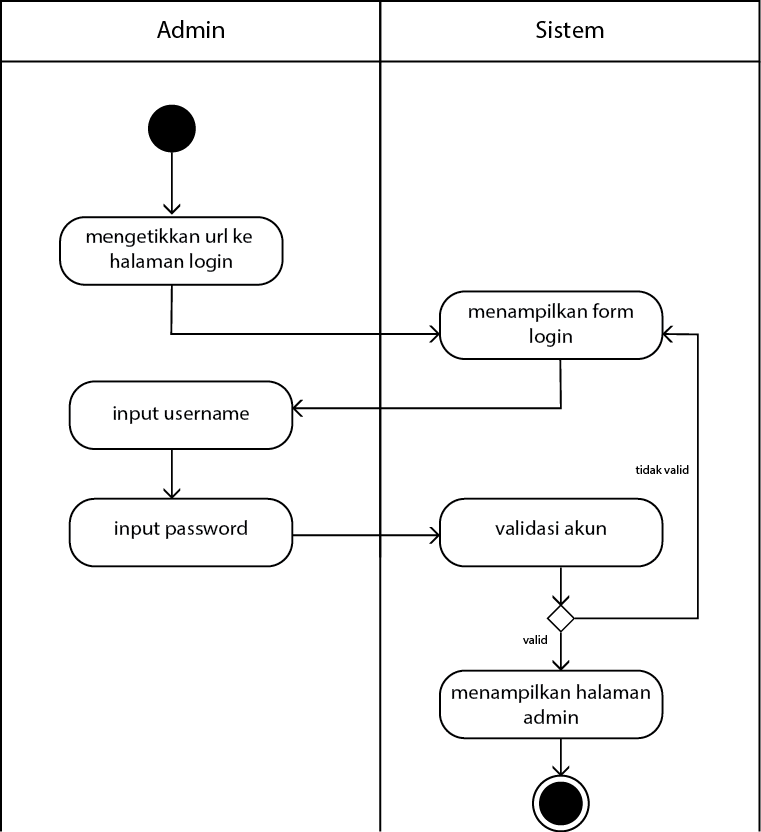
Tabel 4. Use Case Text Lihat Data Pegawai

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name Of Usecase | Login | |
| Aktor | Admin | |
| Kondisi Awal | Admin berada pada halaman dashboard admin | |
| Skenario | Actor | Sistem |
|  | 1. admin mengeklik menu data pegawai | 1. sistem menampilkan data pegawai |
| Pengecualian | - | |
| Kondisi Akhir | Actor berhasil menampilkan data pegawai | |

### Activity Diagram

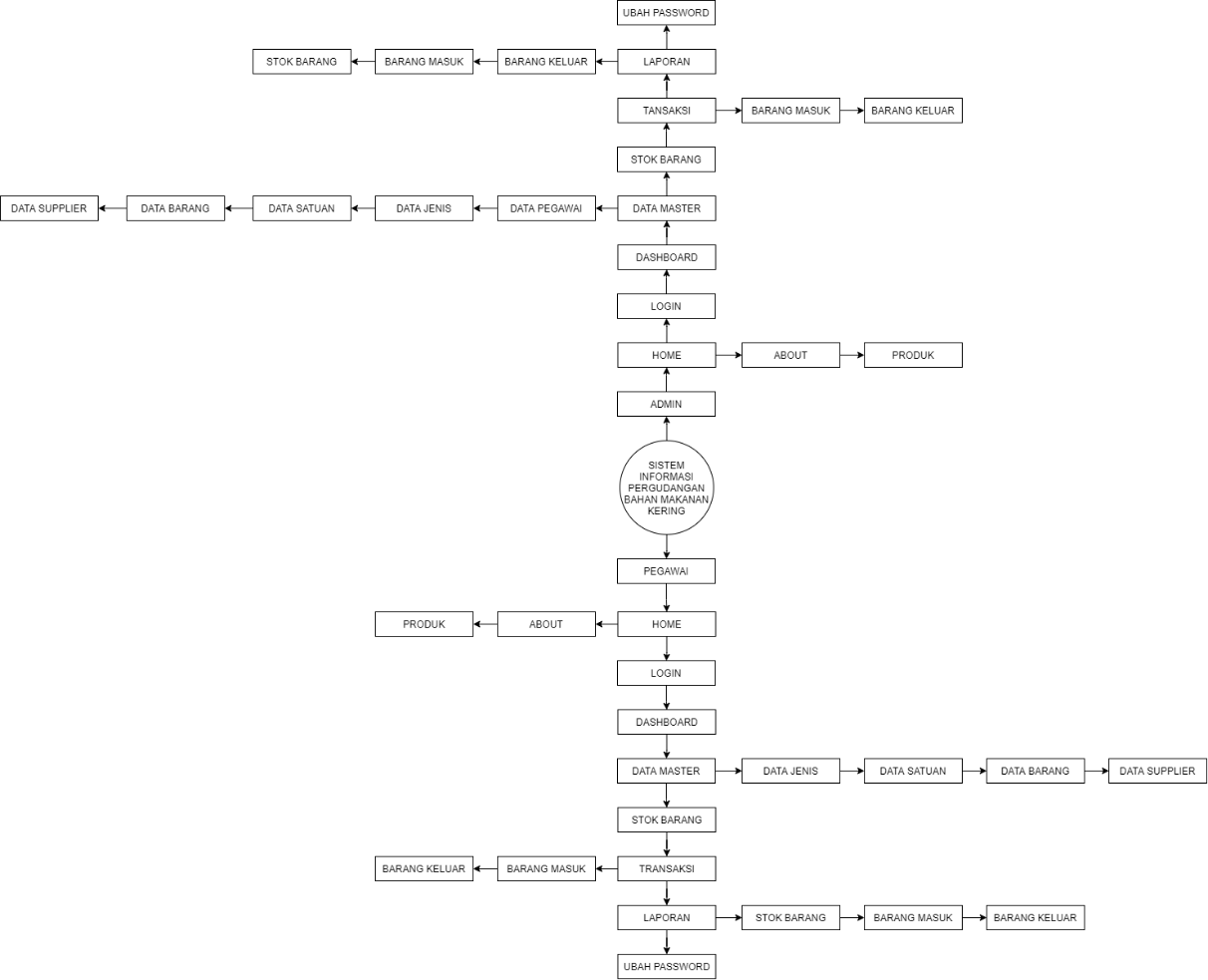
Keterangan menerangkan activity diagram …

#### Activity Diagram Menerima inputan login



Gambar 4. Activity Diagram Menerima inputan login

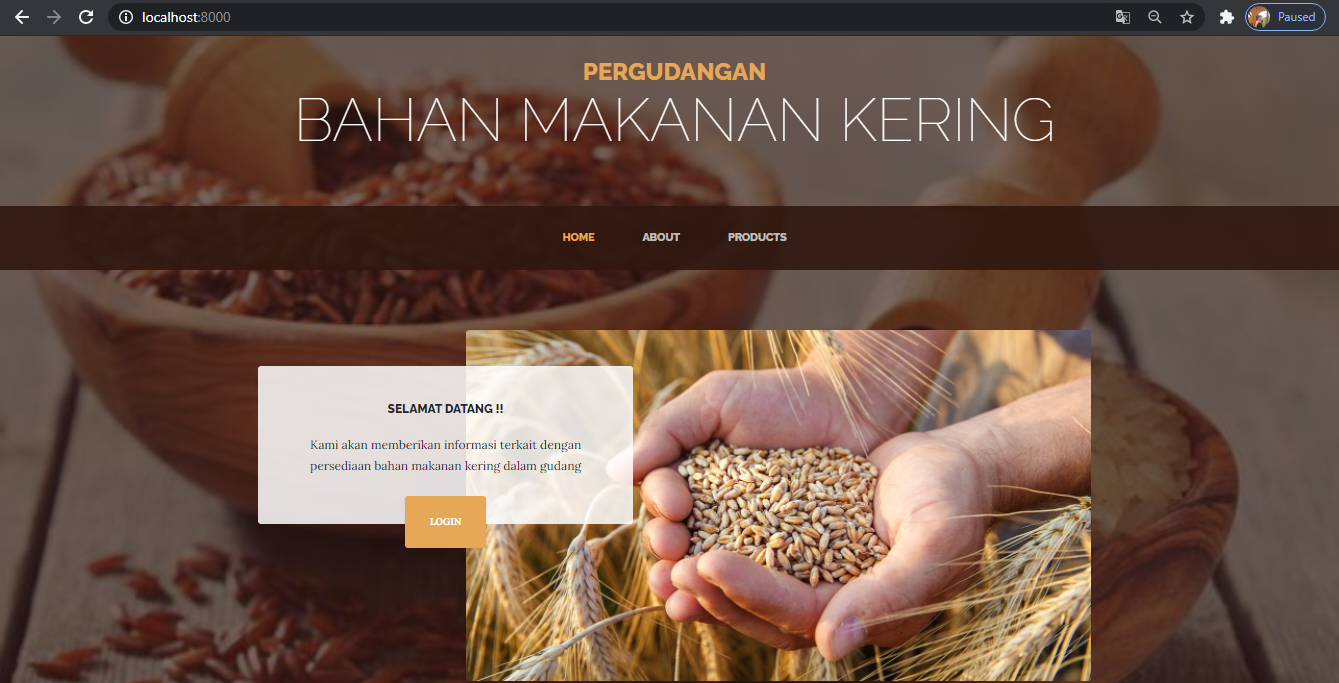
## Struktur Halaman (Layout)



Gambar 4.4 Gambar Sitemap/Navigasi atau peta sistem berdasarkan aktor

## Implementasi dan Koding

1. **Tampilan Homepage**
   1. **Home**



Gambar 4.9 Halaman Home

* 1. **About**



Gambar 4.10 Halaman About

* 1. **Product**



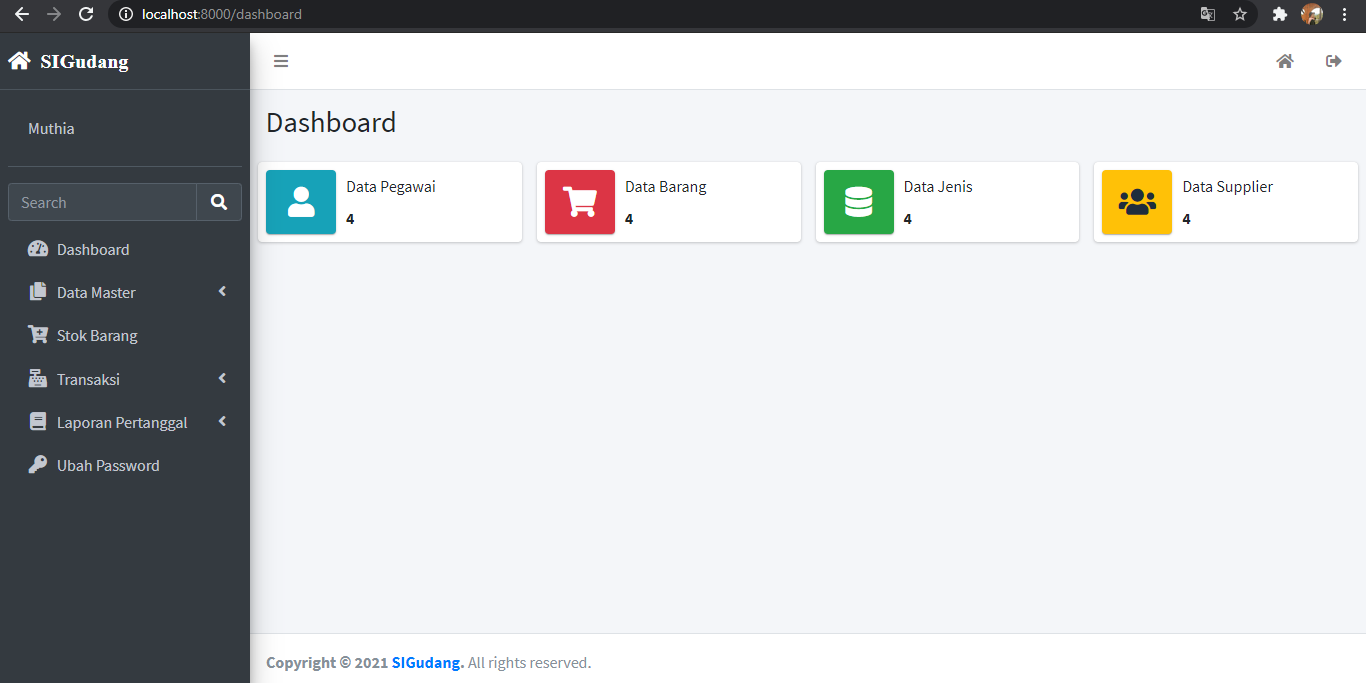
Gambar 4.11 Halaman Product

### Tampilan Admin

Tampilan Admin merupakan tampilan yang dikhususkan bagi admin dengan fungsi mengelola data pegawai, data barang, data jenis, data satuan, data supplier, data stok barang, data barang masuk dan data barang keluar.

#### Dashboard Admin

Gambar di bawah merupakan tampilan halaman dashboard admin yang terdapat jumlah data dari tabel data pegawai, tabel data barang, tabel data jenis barang, dan tabel data supplier.

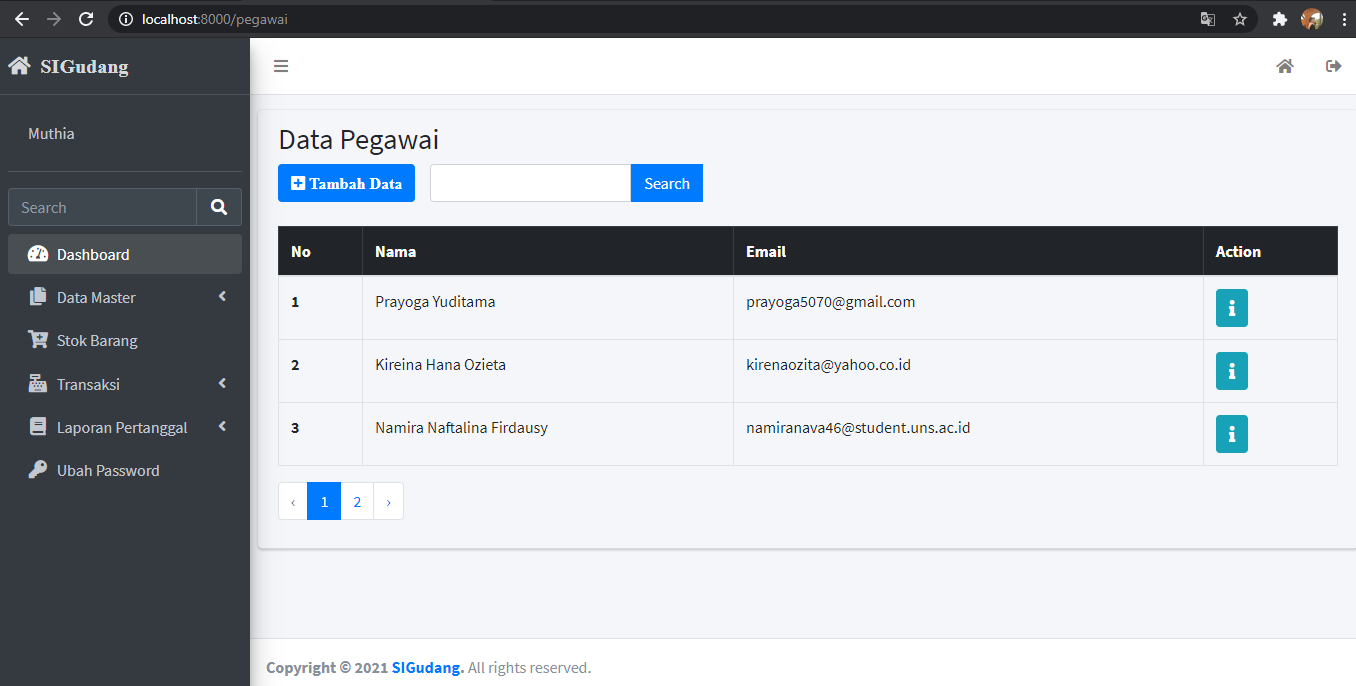


Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

#### Data Master

1. Data Pegawai

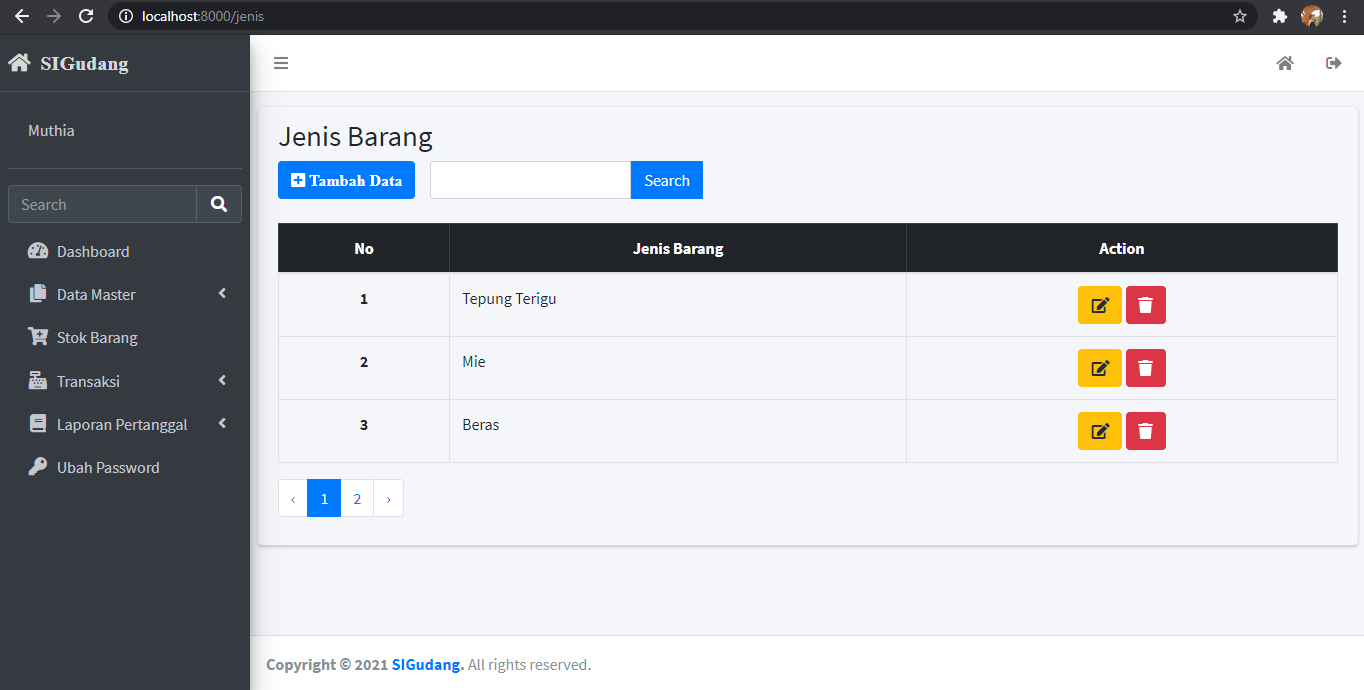
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Data Jenis Barang

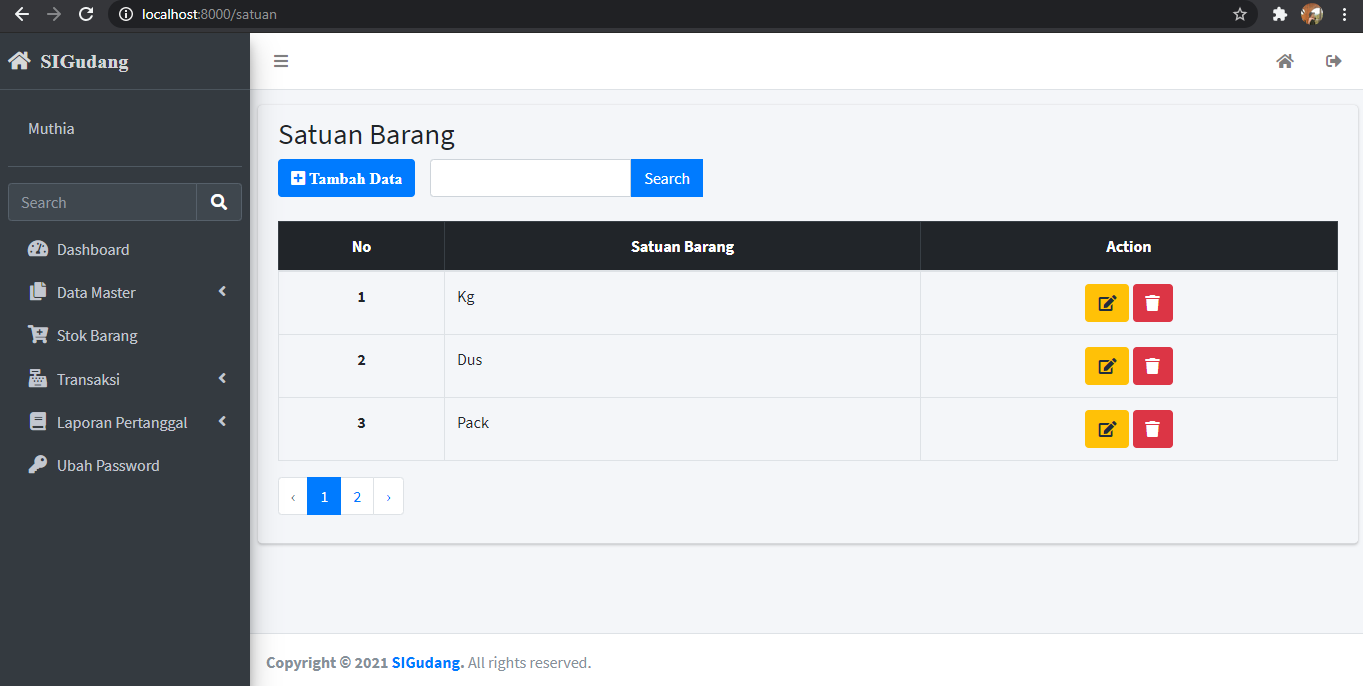
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Data Satuan Barang

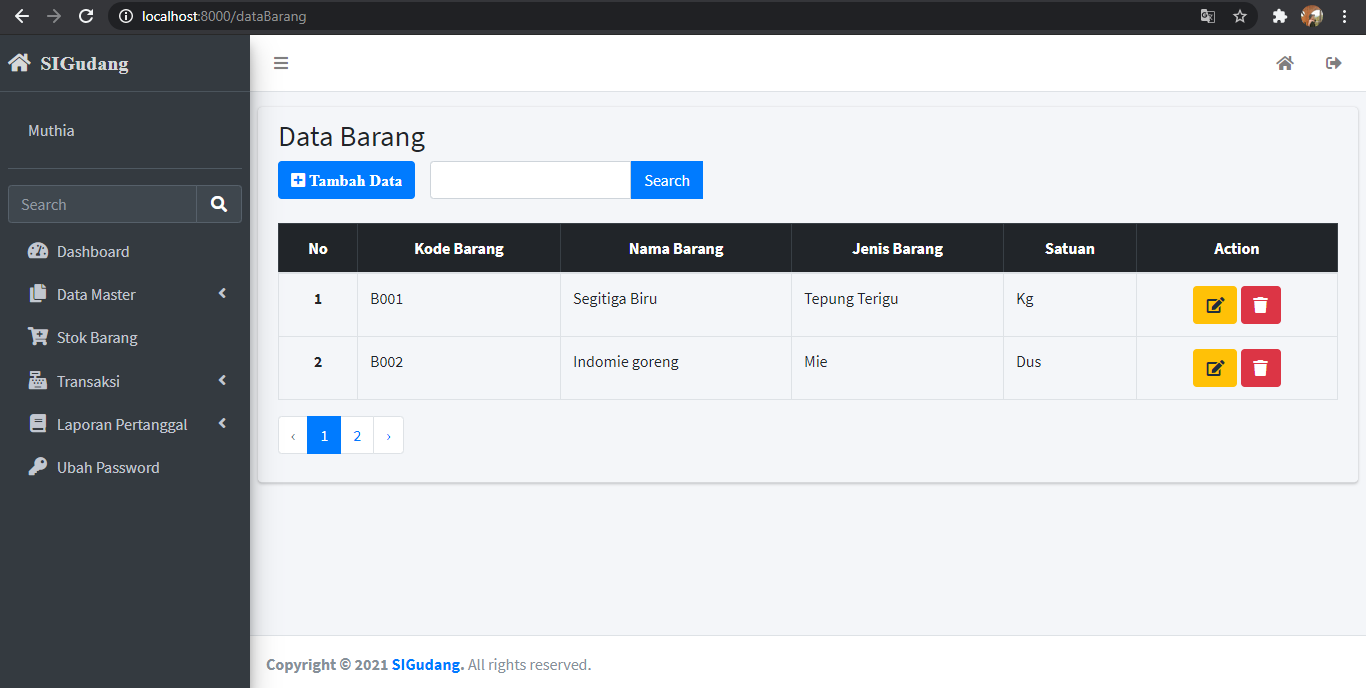
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Data Barang

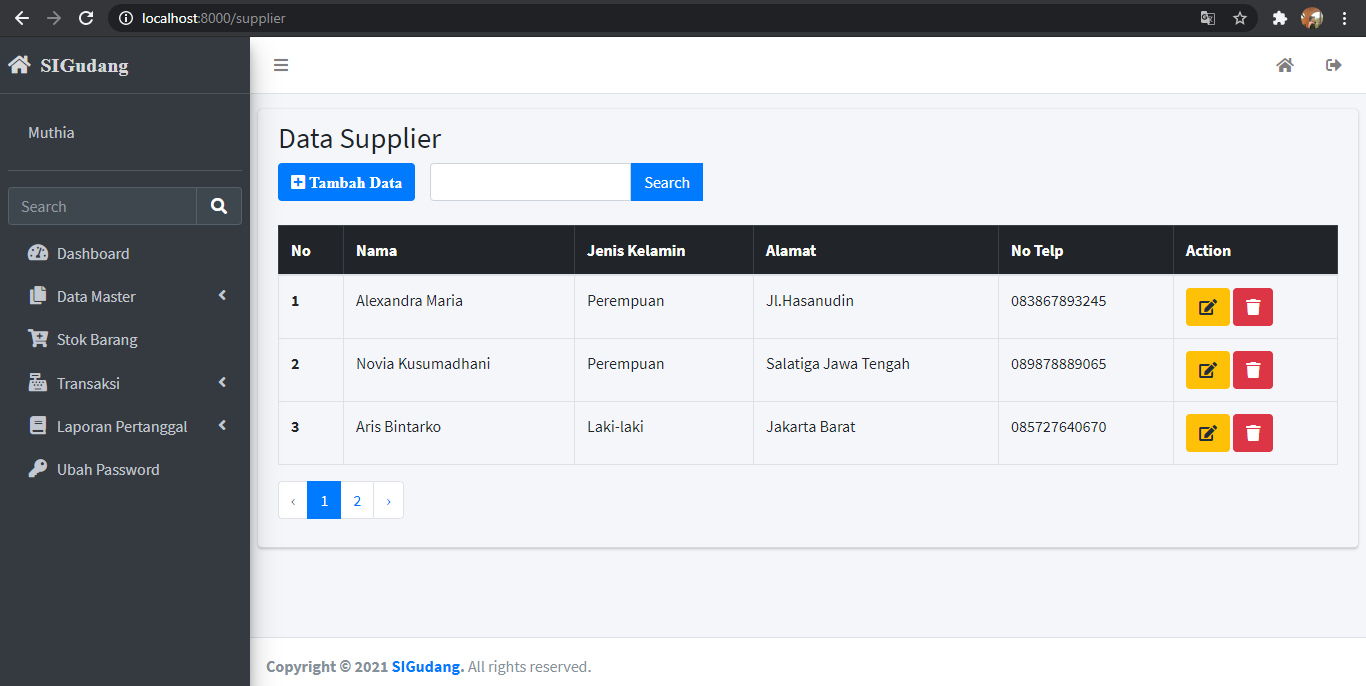
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Data Supplier

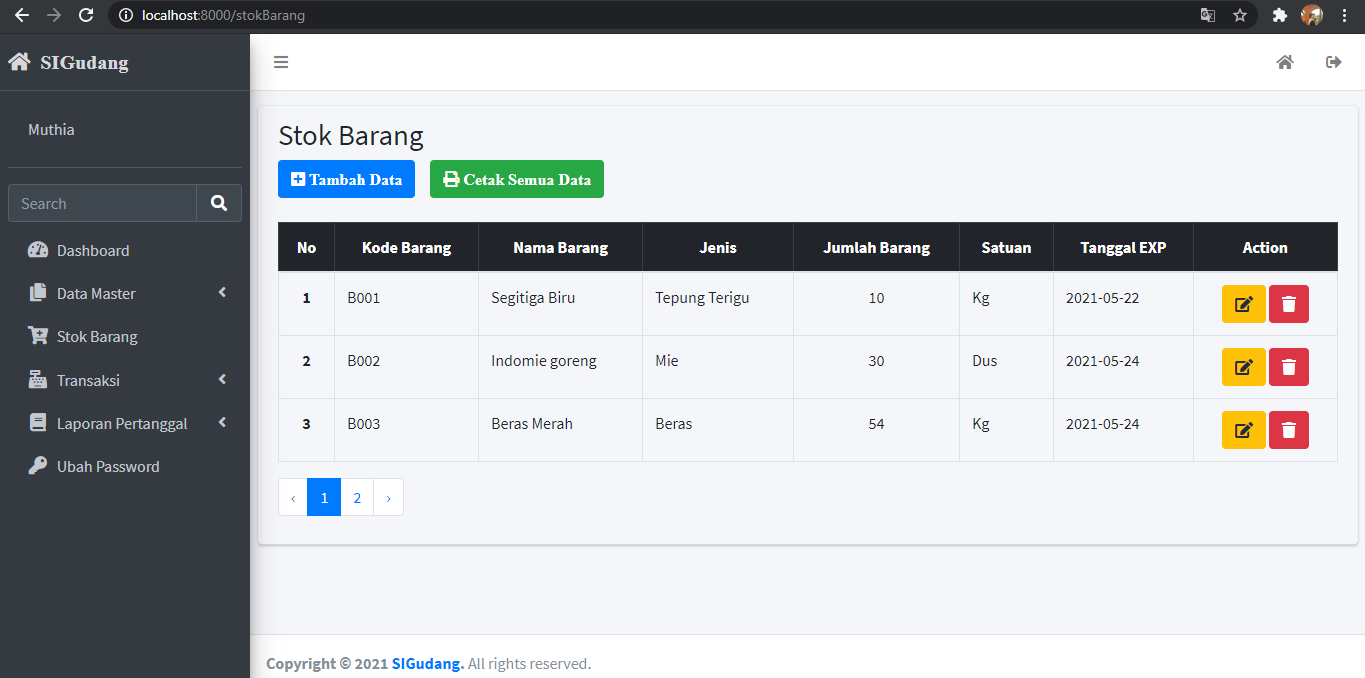
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

#### Stok Barang

Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.

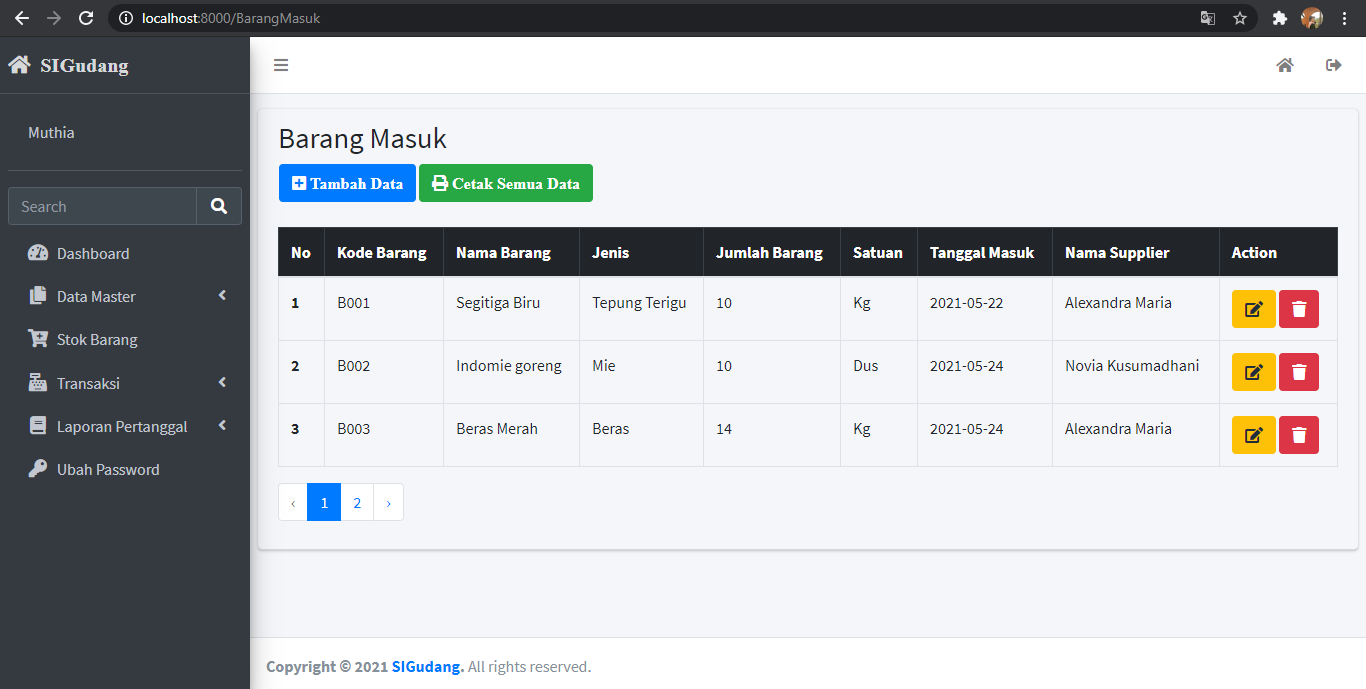


Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

#### Transaksi

1. Barang Masuk

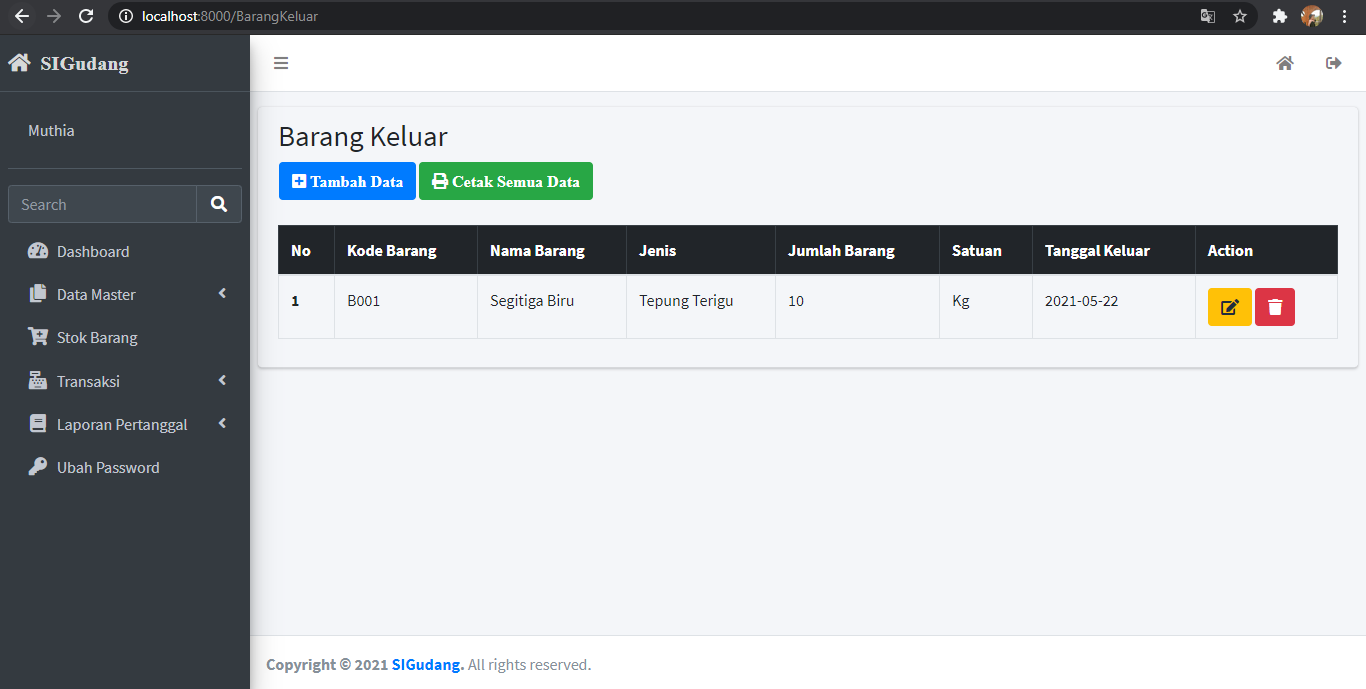
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Barang Keluar

Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.

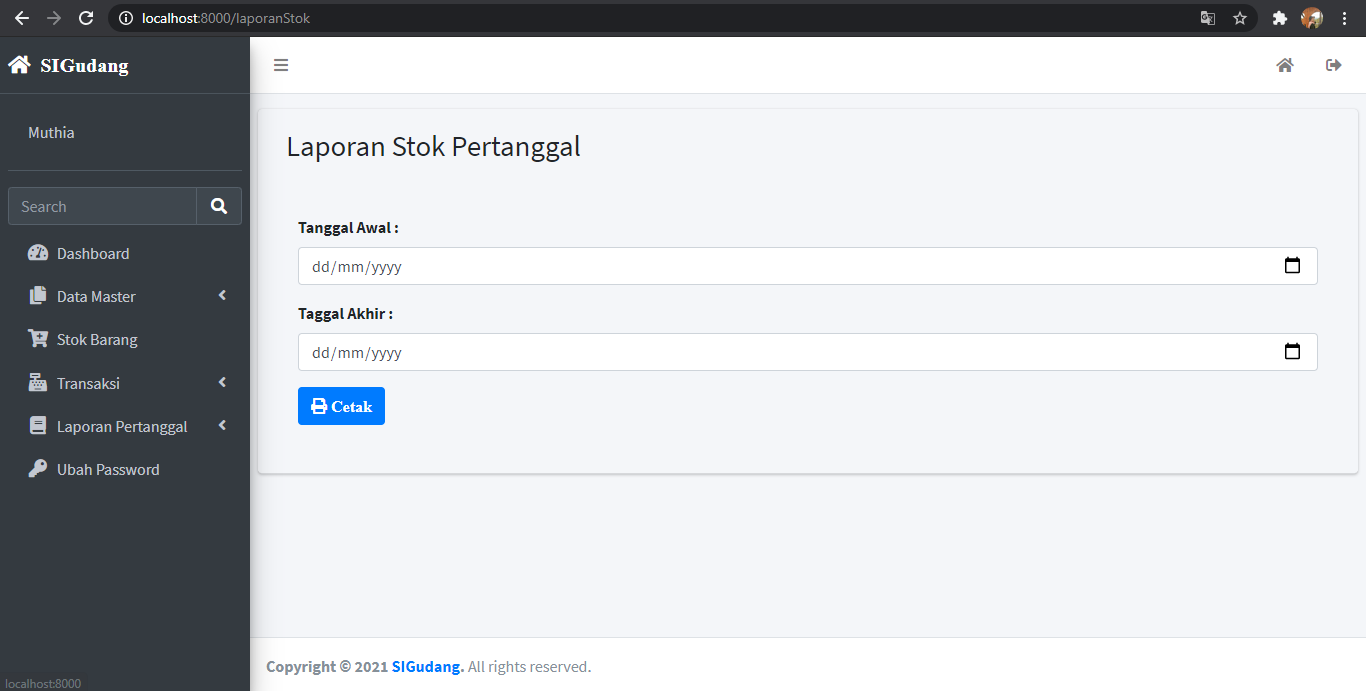


Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

#### Laporan Pertanggal

1. Stok Barang

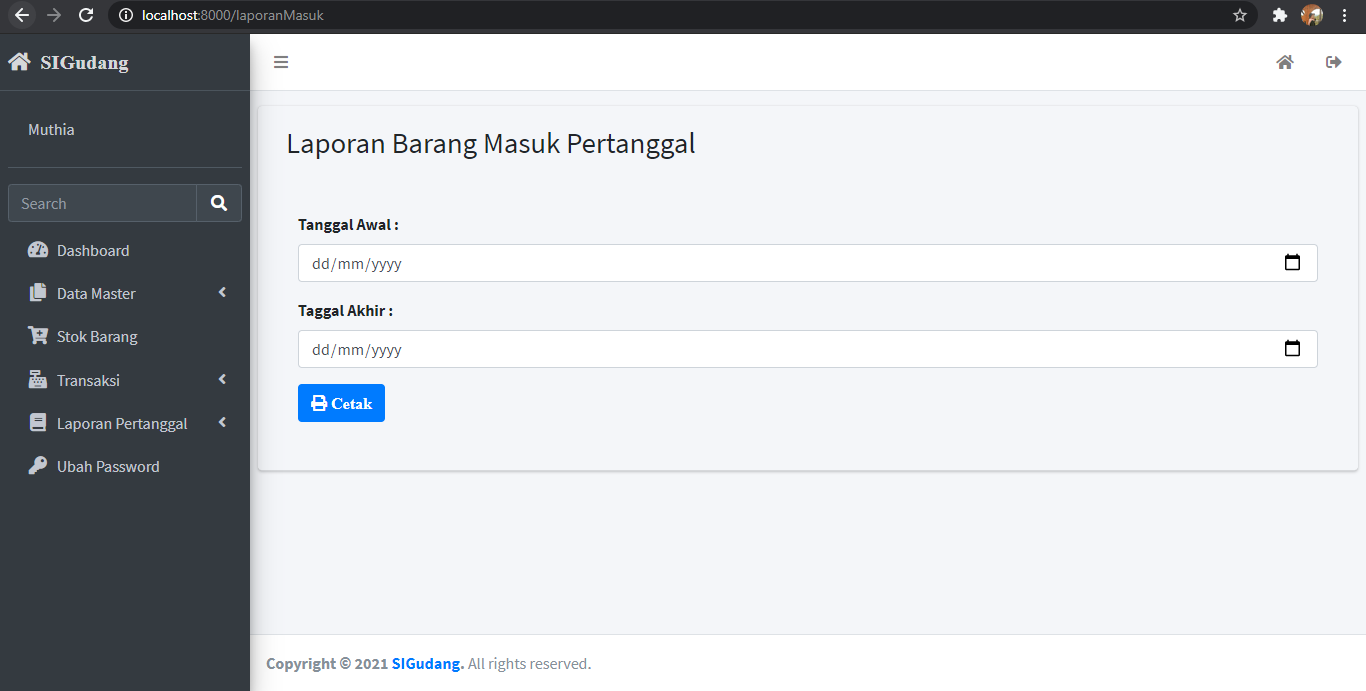
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Barang Masuk

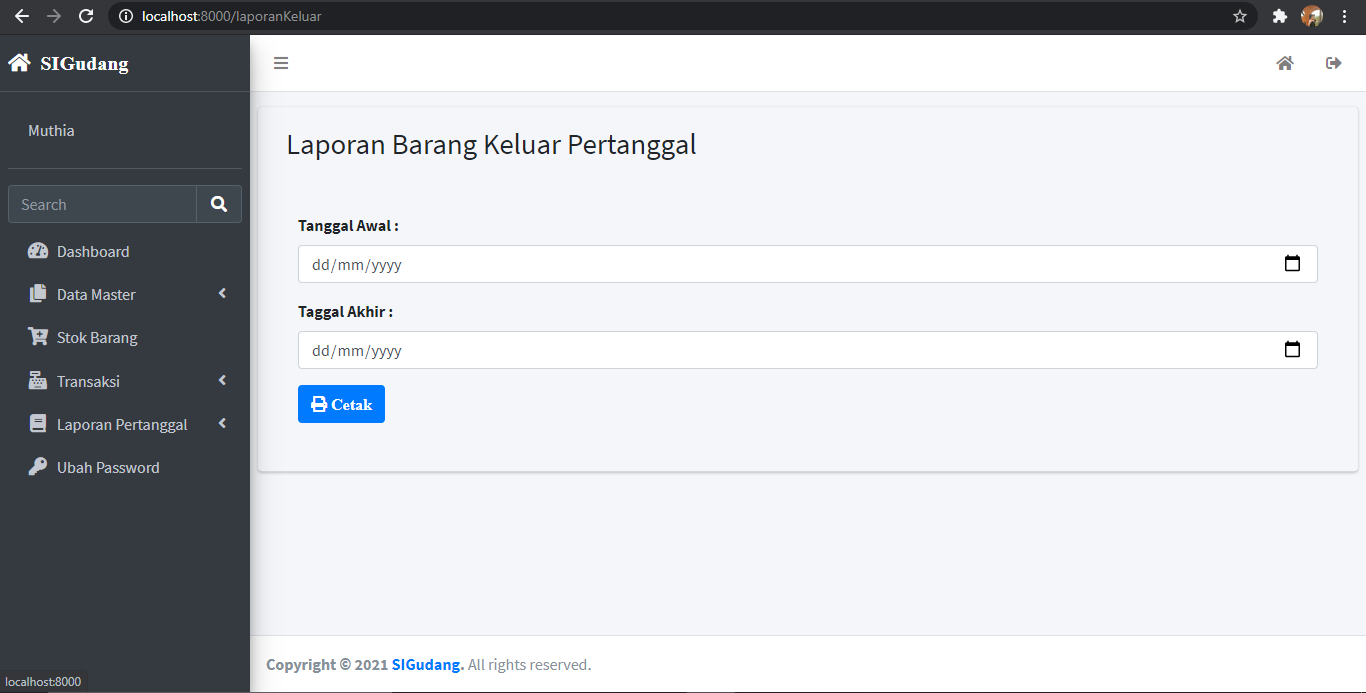
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

1. Barang Keluar

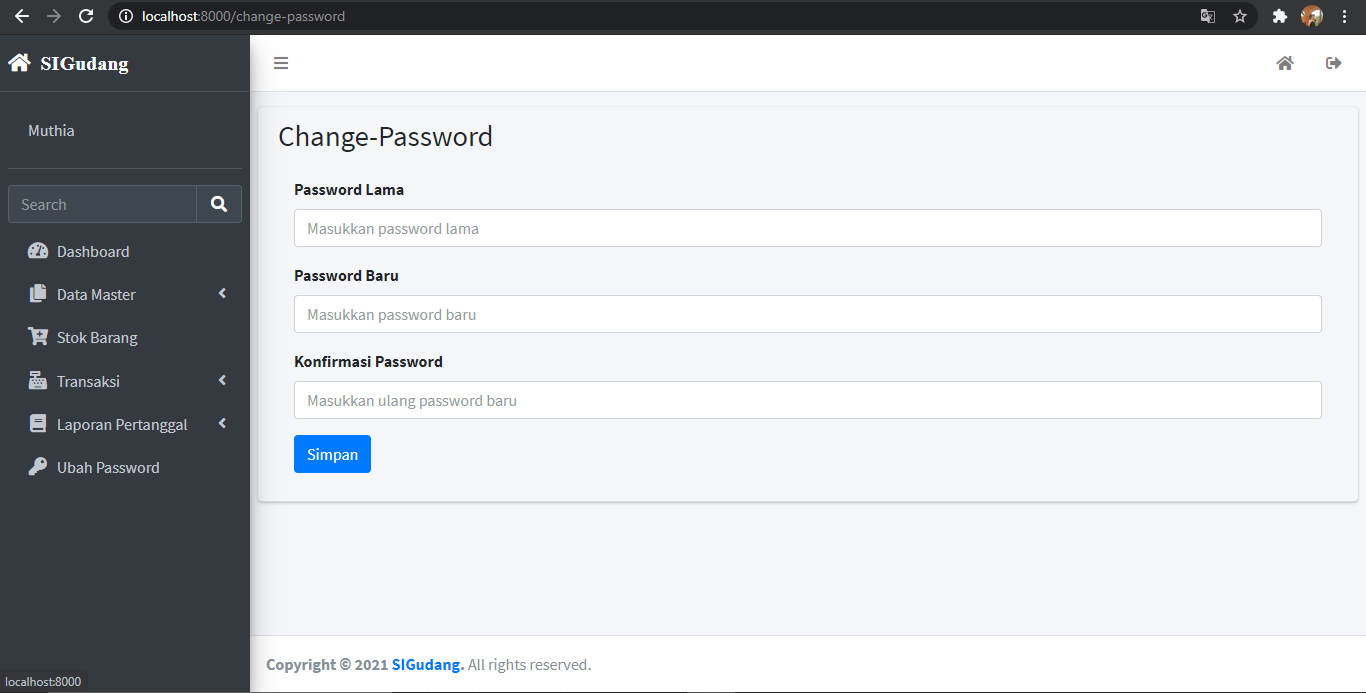
Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

#### Ubah Password

Gambar di bawah merupakan tampilan halaman data pegawai dimana terdapat tabel yang berisi nama pegawai dan email. Kemudian terdapat tambah data pegawai dan juga informasi terkait data pegawai.



Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin

### Tampilan Pegawai

#### Dashboard Pegawai

Gambar di bawah merupakan tampilan halaman dashboard pegawai yang terdapat menu data master (data barang, data jenis barang, data satuan barang, data supplier), stok barang, transaksi (barang masuk, barang keluar), laporan pertanggal dan ubah password.

Gambar 4.10 Halaman dashboard pegawai

## Pengujian Sistem

1. Tujuan pengujian ……
2. Alat dan bahan ….

### Pengujian Sistem Login

Tabel . Pengujian Sistem Login

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Skenario | Test Case | Harapan | Hasil | Validasi |
| 1 | Mengosongkan semua *field* pada *form login* kemudian menekan tombol ‘Login’ | Email : (kosong)  Password : (kosong) | Sistem menolak untuk masuk ke halaman dashboard dan muncul pemberitahuan bahwa username dan password harus diisi. | Sesuai harapan | [√] Valid  [ ] Tidak Valid |
| 2 | Mengisikan username dan mengosongkan password kemudian menekan tombol ‘Sign in’ | Username : (username)  Password : (kosong) | Sistem menolak untuk masuk ke halaman admin dan muncul pemberitahuan bahwa password harus diisi. | Sesuai harapan | [√] Valid  [ ] Tidak Valid |

Kesimpulan pengujian dari ….skenario maka hasilnya bla3…

# BAB V PENUTUP

## Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pengujian sistem diatas maka diambil kesimpulan sebagi berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi pergudangan bahan makan kering maka akan memudahkan pegawai gudang dalam melaksanakan tugasnya untuk mengelola data barang dalam gudang.
2. Dengan adanya sistem ini juga membantu pegawai gudang untuk meminimalisir kesalahan pada perhitungan stok barang dan pencatatan transaksi barang.
3. Sistem ini juga dapat membantu membuat pelaporan transaksi barang dari semua data hingga membuat pelaporan berdasarkan range tanggal.

## Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan sistem informasi pergudangan bahan makanan kering ini agar lebih efisien dan adapat membantu pekerjaan pegawai gudang adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan sistem informasi pergudangan bahan makanan kering ini dapat di kembangkan Kembali, dengan menambahkan fitur-fiur dan fasilitas yang nantinya akan lebih memudahkan pengguna dalam mengelola gudang.
2. Dikarenakan sistem informasi ini hanya dapat mengelola data stok gudang dan transaksi barang saja, sangat diharapkan jika sistem ini dikembangkan agar dapat menghitung budgeting dan menambahkan harga barang agar lebih detail dalam transaksi barangnya.

# DAFTAR PUSTAKA

***Buku dan media cetak***

Andi. 2004. *Panduan Aplikatif Menguasai Macromedia Flash MX 2004.* Yogyakarta : Andi Offset

***Publikasi, Jurnal dan Hasil Penelitian***

Pahlevy, Randy, Tesar. 2010. *Rancang Bangun Sistem pendukung Keputusan Menentukan penerima Beasiswa dengan Menggunakan metode Simpele Additive Weighting (SAW)*. Skripsi Program Studi Tehnik Informatika. Surabaya,Indonesia: Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”.

***Website***

{dilarang menggunakan wikipedia atau blog}