

**LAPORAN AKHIR APLIKASI SISTEM GUDANG**  
**MATA KULIAH PEMROGRAMAN VISUAL**



Kelompok 5

Christopher Juliano W.S	20051397050
Mohamad Bagoes Ali Yuddin	20051397048
Desta Ari Alfananda	20051397008

Link Github :

[Christopher1407/Gudang](https://github.com/Christopher1407/Gudang)

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**PROGRAM VOKASI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
**2022**

# Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan akhir pemrograman visual yang berjudul “Laporan Akhir Aplikasi Sistem Gudang” tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk menjadi tugas atau syarat lulus dalam mata kuliah Pemrograman Visual.

Terlebih dahulu, kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak I Gde Agung Sri Sidhimantra, selaku Dosen Pemrograman Visual yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang kami tekuni.

Kemudian, kami menyadari bahwa tugas yang kami buat ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun kami butuhkan demi kesempurnaan laporan ini dan sebagai pembelajaran kepada kami untuk kedepannya agar dapat lebih baik.

# DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b>	2
<b>DAFTAR ISI</b>	3
<b>Bab I</b>	4
Pendahuluan	
<b>Bab II</b>	5
Buku Panduan	
<b>Bab III</b>	7
Alur Pembuatan Aplikasi	
<b>Bab IV</b>	9
Hasil Pembahasan	
<b>Bab V</b>	11
Kesimpulan	

# Bab I

## Pendahuluan

Pada era digital seperti saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Seiring dengan perkembangannya barang-barang yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari kini mulai dikurangi, seperti kertas. Kertas merupakan suatu benda yang sangat sering digunakan oleh segala kalangan, baik itu untuk mengerjakan tugas, print laporan, dll. Kertas tercipta dari kayu yang diolah. Kayu yang digunakan ini diperoleh dari tebang pilih pohon di suatu kawasan. Oleh sebab itu untuk melakukan upaya menjaga kelestarian alam yang kita tinggali kami menggunakan sebuah teknologi untuk mengalihfungsikan teknologi untuk menggantikan fungsi kertas sehingga kita bisa tetap menjaga kelestarian alam yang kita tinggali.

Upaya yang kita lakukan untuk menjaga kelestarian alam dengan memanfaatkan teknologi adalah dengan membuat sebuah aplikasi yang memiliki fungsi sebagai media catat mencatat keluar masuknya barang di suatu gudang. Aplikasi yang kami buat disini bernama "Sistem Gudang".

Sistem Gudang sendiri bertujuan untuk manajemen sebuah gudang dengan keterangan agar kita bisa tau tentang data masuk ke dalam gudang ada apa saja dan data keluar dari gudang untuk dipasarkan dengan jenis apa saja dan untuk manajemen agar tau barang mana saja yang sudah mendekati expired. Sehingga barang yang masuk lebih awal dapat dipasarkan lebih awal tentunya untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan data dan mempermudah admin gudang melakukan pengecekan data. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi penggunaan kertas untuk tetap menjaga kelestarian alam yang kita tinggali untuk anak cucu kita kelak.

## Bab II

### Buku Panduan

#### 1. Halaman Utama

The screenshot shows the main interface of the application. At the top center, the title "Daftar Isi Gudang" is displayed in a light blue font. On the left side, there is a form titled "Edit Barang" enclosed in a light blue border. This form contains input fields for "Nama", "Berat (gram)", "Isi", "Tempat", and "Kadaluarsa" (which includes a date picker set to 15). Below these fields is a "Nomor" input field. At the bottom of the form are four buttons: "Simpan", "Edit", "Hapus", and "Reset/Clear". To the right of the form is a large rectangular area titled "List Barang" with a light blue border, which currently appears empty, representing a table for listing items.

Pada saat awal memasuki aplikasi akan hadirkan dengan tampilan seperti pada gambar diatas yang mana tampilan tersebut adalah laman utama dari aplikasi yang kami buat.

#### 2. Menambah Barang

Fungsi dari Fitur Edit barang adalah jika kita ingin melakukan sebuah perubahan atau menambahkan barang masuk maka yang harus kita lakukan adalah mengisi data-data pada form yang ada dibawah ini dengan ketentuan kita mengisikan seluruh data yang dibutuhkan dengan lengkap

This is a close-up view of the "Edit Barang" form. It highlights the input fields: "Nama", "Berat (gram)", "Isi", "Tempat", and "Kadaluarsa" (with a date picker showing 15). Below the form is the "Nomor" input field. At the bottom, there are four buttons: "Simpan", "Edit", "Hapus", and "Reset/Clear".

Setelah data-data yang diinginkan telah terisi, maka selanjutnya klik tombol simpan untuk memasukkan data tersebut kedalam tabel List Barang

Berikut adalah tabel list barang yang memberikan fungsi sebagai rincian data yang sudah di inputkan mulai dari data lama sampai data terbaru.

List Barang

No	NamaBarang	Berat(Gram)	Isi	Tempat	Kadaluarsa	

### 3. Menggunakan Edit

Jika data yang kita masukkan terdapat kesalahan atau ingin mengubah isinya, maka yang harus dilakukan yaitu

- Klik data yang ada didalam tabel List Barang, lalu data-data tersebut akan terlempar kembali kedalam form Edit Barang
- Setelah itu, ubah data-data lama menjadi data baru yang di inginkan
- Tekan tombol Edit (Button Edit) untuk mengubah data yang sudah dirubah tadi
- Lihat data pada tabel. apakah sudah berubah atau belum

### 4. Menggunakan Hapus

Button hapus yang kami sediakan disini memiliki fungsi untuk menghapus data yang ada dalam tabel, juika ingin menggunakan fitur hapus caranya sebagai berikut:

- Klik data yang ada pada tabel yang akan di hapus
- Lalu tekan tombol hapus, maka data yang dipilih akan terhapus secara permanen
- Selanjutnya cek data pada tabel apakah sudah berubah atau belum.

### 5. Menggunakan Reset/Clear

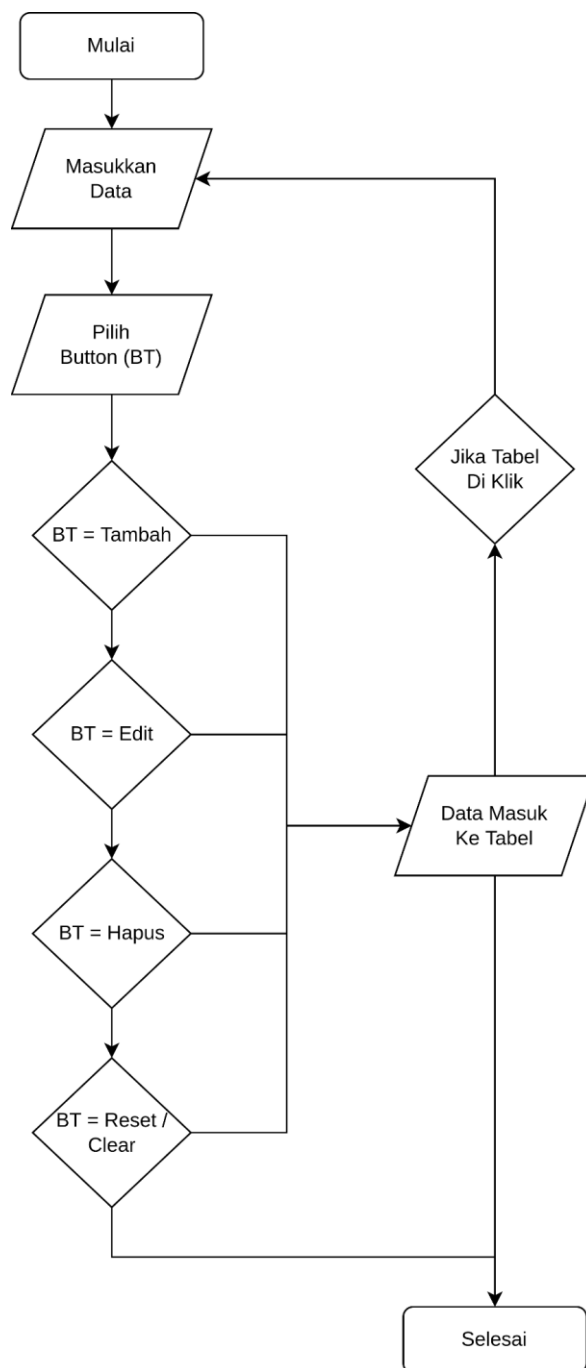
Button reset/clear dapat digunakan untuk menghapus data secara keseluruhan tanpa terkecuali. Jadi dengan memencet tombol ini semua data yang ada pada tabel akan terhapus secara keseluruhan

## Bab III

### Alur Pembuatan Aplikasi

#### a. Flowchart

Pembuatan Flowchart sebagai alur pertama dalam menentukan bagaimana nantinya aplikasi akan berjalan. Dimulai dari alur yang pertama yaitu memasukan data kedalam aplikasi, kemudian pilih tombol yang ingin digunakan, karena ingin memasukan data, maka tombol Tambah yang dipilih dan data yang telah dipilih telah dimasukan. jika ada kesalahan data maka perintah akan kembali kepada input data.

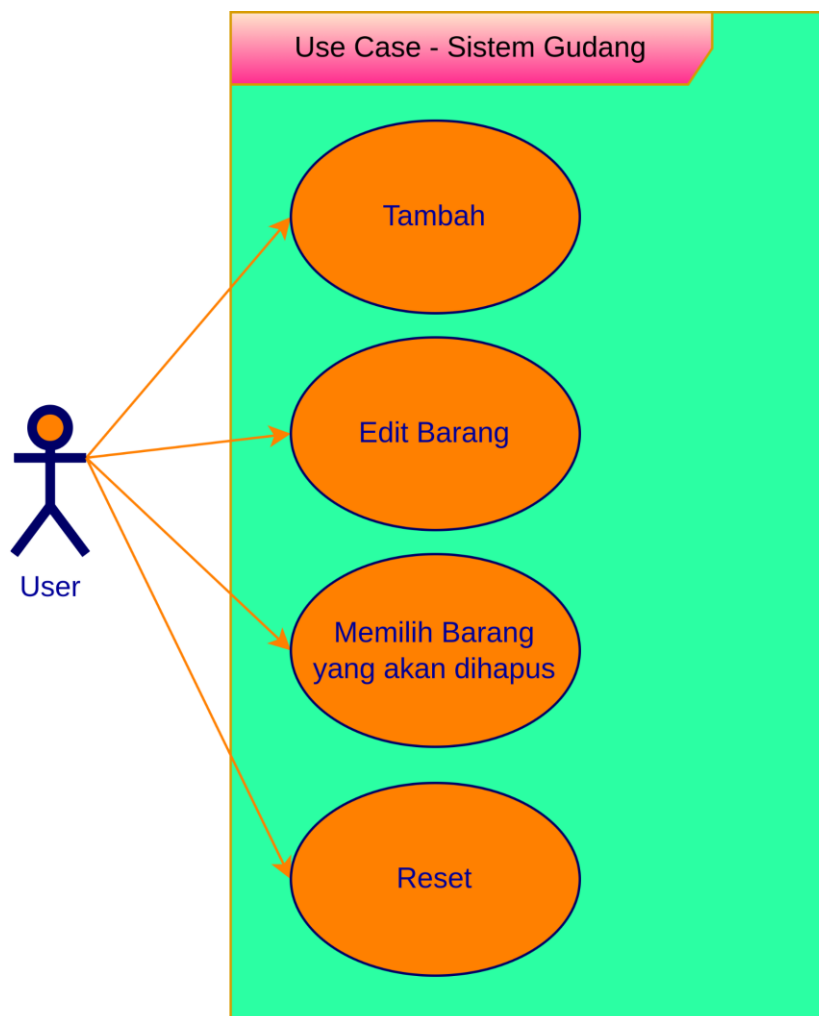


b. Usecase Diagram

aktor yang terlibat : User

Use case yg ada : Tambah, Edit Barang, memilih barang yg ingin dihapus, mereset tabel untuk mengisi data

- Tambah barang merupakan bagian untuk menambahkan/memasukan data kedalam database gudang.
- Edit barang adalah bagian untuk mengedit data yang telah diinputkan untuk dirubah bagian data tertentu
- Menghapus barang berfungsi untuk menghapus barang yang tidak diinginkan didalam database
- Reset merupakan bagian tombol untuk membersihkan seluruh data atau menghapus semua yang ada pada table input menjadi blank atau kosong seperti semula..





## Bab IV

### Hasil dan Pembahasan

Gambar diatas merupakan tampilan menu utama dari aplikasi sistem gudang yang kami buat.

Formulir diatas ini digunakan untuk melakukan input data, mengedit data, menghapus data dan melakukan reset data. baik data yang akan dimasukkan ataupun yang sudah ada di dalam gudang

List Barang

No	NamaBarang	Berat(Gram)	Isi	Tempat	Kadaluarsa	

Gambar diatas merupakan tabel List Barang Gudang. yang bertujuan untuk menampilkan barang apa saja yang ada di dalam gudang beserta data-data lainnya seperti jumlah, berat, batas kadaluarsa, dan lokasi barang.

## Bab V

### **Kesimpulan**

Kesimpulan :

Aplikasi Sistem Gudang merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk memanajemen isi data apa saja yang ada di dalam gudang. Aplikasi yang kami buat ini tergolong aplikasi yang sangat sederhana dan mudah untuk dipahami dan digunakan.