

# **Sistem Informasi Gudang**

## **Context**

Program Sistem Informasi Gudang ini merupakan proyek yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman python. Program ini memungkinkan user untuk mencari dan menampilkan list barang yang ada di Gudang berdasarkan kata kunci tertentu. Program ini juga dapat menambah, memperbaharui, dan menghapus data yang ada pada list barang di Gudang. Tujuannya adalah untuk memudahkan pekerjaan admin Gudang dalam mengelola barang yang ada di Gudang.

## **Business Tasks**

### **Key Features**

Menampilkan seluruh data atau sebagian data barang yang ada di Sistem Informasi Gudang. Mencari data tertentu berdasarkan kata kunci. Menambahkan data barang ke dalam Sistem Informasi Gudang. Memperbaharui data barang dan menghapus data barang yang ada pada Sistem Informasi Gudang.

### **Objectives**

Menyediakan Sistem Informasi yang dapat memudahkan dalam mengelola dan mengatur data barang yang ada di Gudang secara cepat dan efisien.

## **Stakeholders**

1. Admin Gudang, Staff Gudang, Manager Gudang: Dalam hal mengelola data barang di Gudang.
2. Pemilik Bisnis: Bagi yang membutuhkan Sistem Informasi untuk mengelola data barang di Gudang yang dimiliki bisnisnya.
3. Developers: Untuk pengembangan aplikasi yang bertanggung jawab dalam pembangunan, perbaikan, dan update dari Program.
4. Investors: Dapat dimungkinkan untuk berinvestasi pada program ini untuk pengembangan program dan peluang untuk mendapatkan profit.

## **Limitations**

Program ini memiliki beberapa Batasan, diantaranya:

1. **Data yang terbatas:** Program masih menggunakan data dummy yang terbatas, penyimpanan data dalam skala besar belum tersedia.

2. **Fitur terbatas:** Program masih belum memiliki fitur yang beragam, jumlah fitur dalam menampilkan, menambahkan, memperbaharui, dan menghapus data masih terbatas.

## Data Summary

Data yang digunakan pada program ini:

- List Barang di Gudang (Data dummy)

Data hanya local data yang dipersiapkan sebelum menjalankan program. Data digunakan oleh user sebagai data dummy untuk demonstrasi menjalankan program.