

BAB 2

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Aplikasi

Alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Tata Sutabri, 2012, h.147).

2.1.2 Sistem Informasi

Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Abdul Kadir, 2014, h.8).

2.1.3 Persediaan Barang

Istilah persediaan merujuk pada barang-barang yang dimiliki suatu perusahaan bergantung pada jenis usaha dan kegiatan perusahaan tersebut.

Persediaan adalah aset:

- a. Tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha biasa.
- b. Dalam proses produksi untuk penjualan tersebut; atau
- c. Dalam bentuk atau perlengkapan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian

(Ikatan Akuntan Indonesia dalam Standar Akuntansi Keuangan, 2008, h.14.2- h.14.3).

2.1.4 Pembelian

Pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui pertukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali (Mulyadi, 2008, h.316).

2.1.5 Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama. Hal ini penting Karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja (Hanif Al Fatta, 2008, h.51).

1. Analisis kinerja (*Performance*)

Kemampuan dalam menyelesaikan tugas bisnis dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai.

2. Analisis Informasi (*Information*)

Laporan-laporan yang sudah selesai diproses digunakan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen di dalam pengambilan keputusan.

3. Analisis Ekonomi (*economy*)

Penilaian sistem dalam pengurangan dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang dikembangkan.

4. Analisis keamanan (*controlling*)

Sistem keamanan yang digunakan harus dapat mengamankan data dari kerusakan, misalnya dengan membuat back up data.

5. Analisis Efisiensi (Efficiency)

Berhubungan dengan sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan.

6. Analisis Layanan (Service)

Perkembangan organisasi dipicu peningkatan pelayanan yang lebih baik.

2.1.6 Use Case Diagram

Use Case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.155).

Ada 2 hal utama pada *use case* pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case* (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.156):

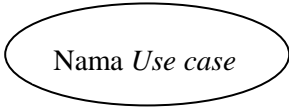
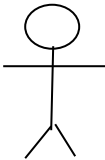

1. Aktor



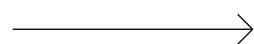
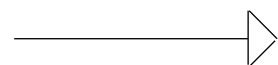
Merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

2. Use Case

Merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Tabel 2.1 Komponen *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="508 451 634 478"><i>Use Case</i></p>  <p data-bbox="599 552 786 579">Nama <i>Use case</i></p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama use case.</p>
<p data-bbox="508 781 678 808">Aktor / <i>actor</i></p>  <p data-bbox="599 1056 748 1083">Nama actor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p data-bbox="508 1333 792 1360">Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor</p>
<p data-bbox="508 1663 727 1690">Ekstensi / <i>extend</i></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri</p>

<p style="text-align: center;"> <code><<extend>></code>  </p>	<p>walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> <p style="text-align: center;">  </p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p style="text-align: center;"> <code><<include>></code>  <code><<uses>></code>  </p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>

Sumber: Rosa A.S Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.156-h.15

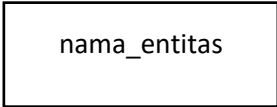
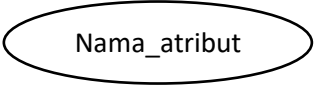
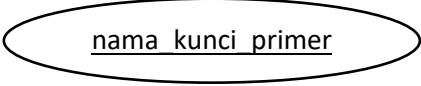
2.1.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

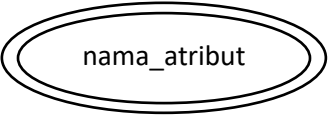
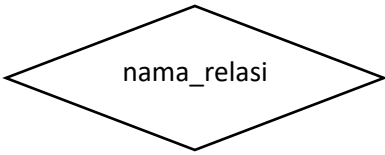

ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak menggunakan ERD. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun

yang banyak digunakan adalah notasi Chen. (Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.50)

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Tabel 2.2 Simbol-simbol ERD notasi Chen

Simbol	Deskripsi
Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom; asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut

	dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
Atribut multinilai / <i>multivalue</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian

Sumber: Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.50-h.51

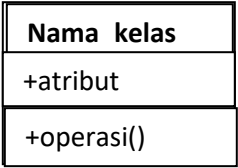



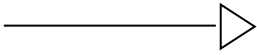
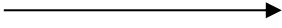

2.1.8 Class Diagram

Diagram kelas atau *class* Diagram menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Rosa A.S M.Shalahuddin, 2013. h.141).

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2.3 Komponen Class Diagram

Simbol	Deskripsi
--------	-----------

<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem
<p>Antarmuka / <i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
<p>Kebergantungan / <i>dependency</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
<p>Agregasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

--	--

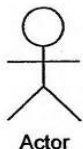
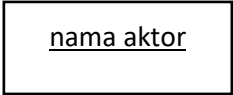
Sumber: Rosa A.S Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2013, h.146


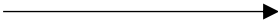
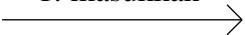
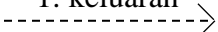
2.1.9 Sequen Diagram

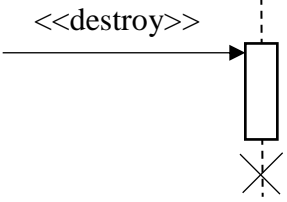
Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu (Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.165).

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram sekuen:

Tabel 2.4 Simbol-simbol diagram sekuen

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>atau</p>  <p>tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
Garis hidup / <i>lifetime</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.

<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <u>nama objek : nama kelas</u> </div>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
<p>Waktu aktif</p> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 40px; margin: 5px 0;"></div>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
<p>Pesan tipe create</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <<create>>  </div>	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<p>Pesan tipe call</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> 1:nama_metode()  </div>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
<p>Pesan tipe send</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> 1: masukkan  </div>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
<p>Pesan tipe return</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> 1: keluaran  </div>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan

	suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe destroy 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

Sumber: Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.165-h.167

2.1.10 Java

Java dikembangkan oleh perusahaan Sun Microsystem. Java menurut definisi dari Sun Microsystem adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan (Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2013, h.103).

2.1.11 MySQL

MySQL (baca: mai-se-kyu-el) merupakan software yang tergolong *database server* dan bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain itu tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan dapat diperoleh dengan cara mengunduh di internet secara gratis (Abdul Kadir, 2009, h.15).

2.1.12 NetBeans

Netbeans merupakan salah satu IDE yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman java. Netbeans mempunyai lingkup pemrograman yang terintegrasi dalam satu perangkat lunak di dalamnya menyediakan pembangunan pemrograman GUI, text editor, compiler, dan Interpreter (Andi Offset, 2012, h.28).

2.2 Profil Tempat Kerja Praktik

PT. Hok Tong Keramasan merupakan salah satu cabang PT. Hok Tong di Palembang yang mulai beroperasi pada tahun 2009 dengan alamat di Jln. Mayjend. Satibi Darwis, RT. 27 RW.06 Kelurahan Keramasan, Kecamatan Kertapati, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. PT. Hok Tong Keramasan merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pengolahan karet dari BOKAR (Bahan Olah Karet) atau slabs menjadi barang setengah jadi yang berupa Crumb Rubber atau Karet remah jenis Standard Indonesian Rubber (SIR) 10 dan 20. PT. Hok Tong Keramasan selalu berusaha menggunakan bahan baku yang terbaik dan menjalankan proses produksi secara terstruktur dengan pengawasan kualitas yang baik dan jumlah produksi 220 ton per hari, serta memiliki jumlah pegawai sebanyak 400 orang.

2.2.1 Visi dan Misi

1. Visi

Semua tentang pandangan holistik tentang apa yang kita hasilkan dan bagaimana kita melakukannya.

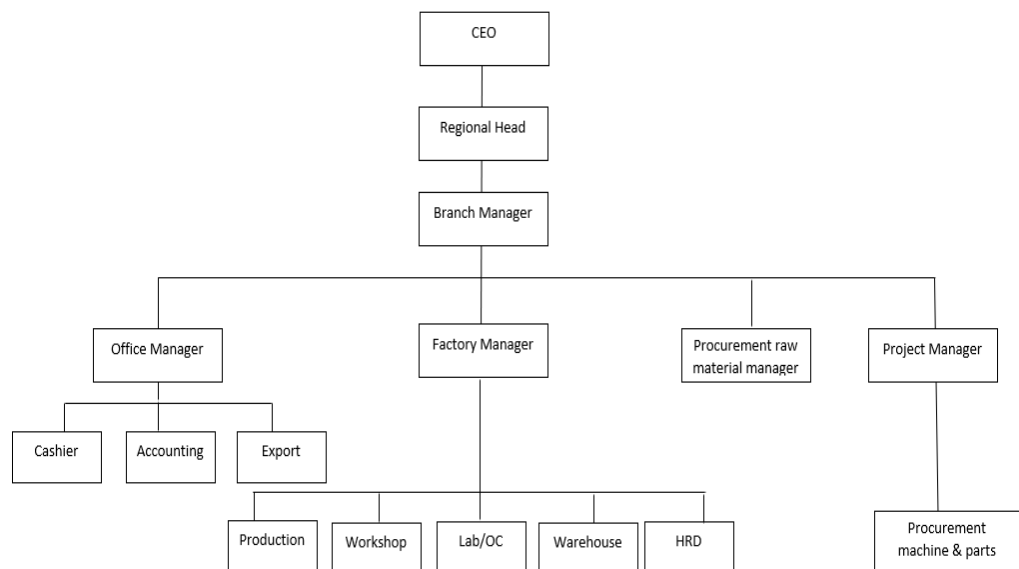
2. Misi

Empat atribut inti dari PT. Hok Tong adalah kualitas/mutu, lingkungan, kesehatan dan keselamatan kerja, tanggung jawab sosial dan keamanan,

kami telah mengembangkannya prinsip dan tolok ukur kinerja yang rinci untuk memastikan bahwa karet alam kami mengimbangi janji kami.

2.2.2 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi pada PT. Hok Tong Keramasan Palembang ini dibuat untuk mengetahui bagian-bagian apa saja yang merupakan tanggung jawab dari masing-masing pekerja. Berikut Struktur Organisasi PT. Hok Tong Keramasan Palembang dapat dilihat pada Gambar Berikut.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

Sumber: PT. Hok Tong Keramasan Palembang

2.2.3 Tugas dan Wewenang

1. CEO : orang yang memimpin perusahaan dengan membuat kebijakan yang berlaku dalam perusahaan serta memberikan keputusan penting dalam perusahaan.
2. Regional Head : orang yang mengawasi beberapa cabang di wilayah, sebagai pengambil keputusan nomor dua setelah CEO.

3. Branch Manager : orang yang mengawasi serta melakukan koordinasi dalam kegiatan operasional dan memimpin kegiatan pemasaran cabang pabrik.
4. Office Manager : orang yang bertanggung jawab atas operasional kantor, membawahi divisi export, kasir, dan accounting.
5. Factory Manager : orang yang mengatur dan bertanggung jawab terhadap kelangsungan aktivitas pabrik.
6. Procurement Material Raw Manager : orang yang bertanggung terhadap operasional pembelian bahan baku.
7. Project Manager : orang yang melaksanakan dan mengontrol proyek yang sedang berjalan sehingga pengerjaan proyek dapat berjalan sesuai dengan rencana.
8. Cashier : orang yang bertanggung jawab dalam membayar semua pengeluaran perusahaan, berhubungan langsung dengan bank.
9. Accounting : bagian yang mencatat semua pengeluaran yang dilakukan oleh perusahaan.
10. Export : bagian yang bertanggung jawab atas pengiriman produk jadi beserta pengurusan dokumen nya.
11. Production : bagian yang melakukan proses pembuatan produk hingga menjadi barang yang siap dipasarkan kepada pelanggan.
12. Workshop : bagian yang bertanggung jawab terhadap perawatan mesin-mesin yang digunakan pabrik.
13. Lab/QC : bagian yang melakukan pengujian tes bahan baku apakah sesuai dengan kualitas ekspor atau impor yang diinginkan.
14. Warehouse : bagian yang mengelola persediaan barang dalam jumlah yang cukup saat barang tersebut dibutuhkan.
15. HRD : bagian yang bertanggung jawab menangani pengelolaan SDM atau karyawan.

16. Procurement Machine & Parts: bagian yang bertanggung jawab untuk mencari dan membeli bahan pendukung/*sparepart* mesin untuk kebutuhan pabrik.

2.3 Teknologi yang telah dimanfaatkan

a. *Hardware*

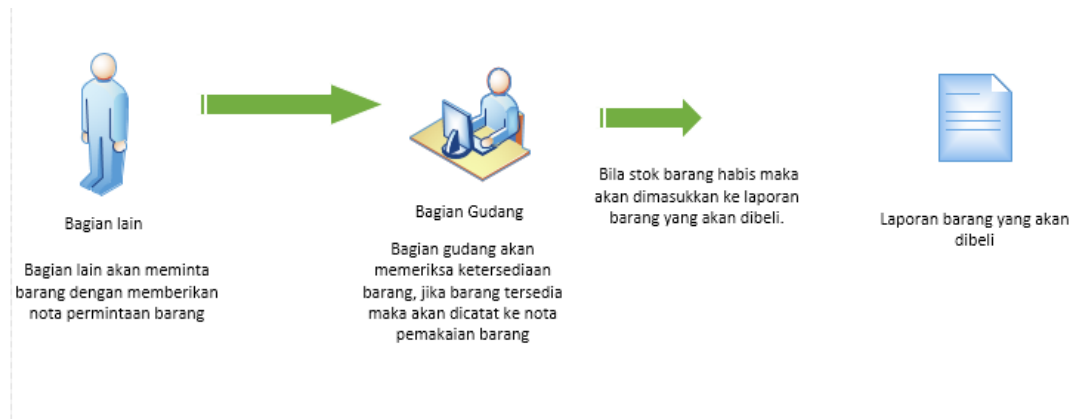
Dalam bagian *hardware* teknologi yang dimanfaatkan di PT. Hok Tong Keramasan sudah menggunakan teknologi terkomputerisasi yaitu menggunakan 30 unit komputer lengkap dengan perangkat lainnya, 10 unit printer, 2 unit wifi, dan jaringan LAN yang digunakan untuk keperluan yang sistem sedang berjalan di perusahaan.

b. *Software*

Sedangkan *software* yang digunakan pada PT.Hok Tong Keramasan adalah *Microsoft Office*, *Adobe Reader*, *KaperySky*, dan *Smadav*.

2.4 Prosedur yang Berjalan

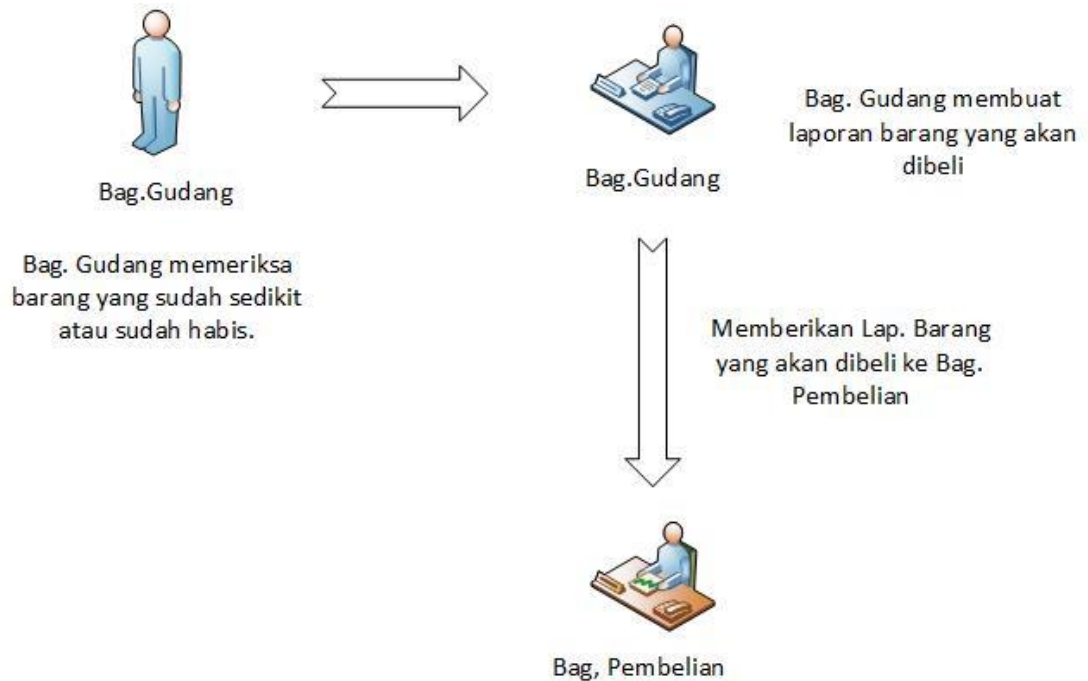
1. Prosedur Pemakaian Barang



Gambar 2.2 Rich Picture Prosedur Pemakaian Barang

Pertama bagian lain akan meminta barang dengan memberikan nota permintaan barang, lalu karyawan bagian gudang akan memeriksa ketersediaan barang, jika barang tersedia maka akan dicatat ke nota pemakaian barang bila stok barang habis maka akan dimasukkan ke laporan barang yang akan dibeli.

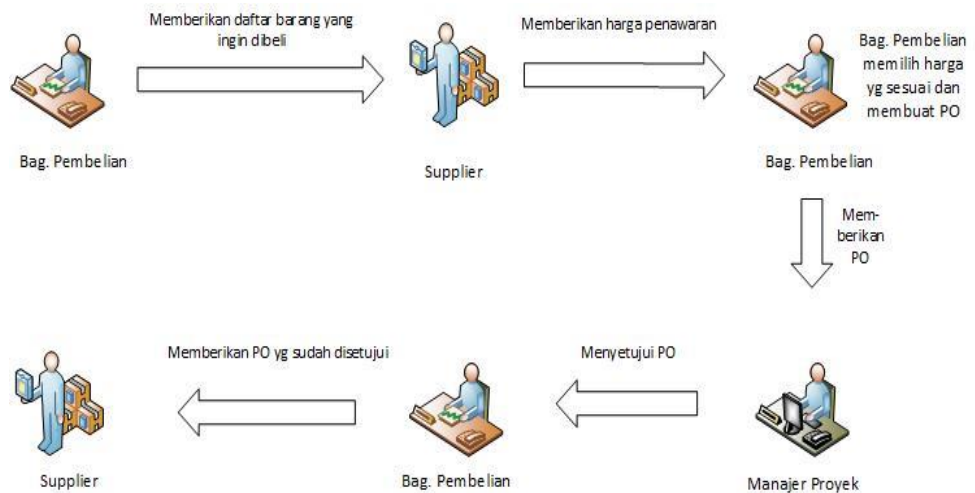
2. Prosedur Permintaan Pemesanan Barang



Gambar 2.3 Rich Picture Prosedur Pemesanan Barang

Pada proses permintaan pemesanan (*Purchase Request*) karyawan bagian gudang akan membuat laporan daftar barang yang akan dibeli, setelah proses pengecekan stok barang dan diketahui barang tersebut sudah sedikit atau sudah habis. kemudian laporan tersebut akan diberikan ke bagian pembelian.

3. Prosedur Pemesanan Barang



Gambar 2.4 Rich Picture Prosedur Pemesanan Barang

Setelah menerima laporan permintaan pemesanan dari bagian gudang, bagian pembelian akan memberikan daftar barang yang akan dipesan kepada beberapa *supplier*. Kemudian *supplier* akan memberikan daftar harga penawaran untuk dibandingkan harganya. Kemudian bagian pembelian akan memilih penawaran dengan harga yang sesuai, lalu bagian pembelian akan membuat *Purchase Order*, setelah itu *Purchase Order* akan diberikan kepada atasan untuk persetujuan. Jika telah disetujui *Purchase Order* akan diberikan kepada *supplier*.

4. Prosedur Penerimaan Barang



Gambar 2.5 Rich Picture Prosedur Penerimaan Barang

Setelah *Purchase Order* yang sudah disetujui dikirim ke *supplier*, *supplier* akan mengirimkan barang beserta surat jalan. Ketika barang sudah sampai ke gudang, barang tersebut akan diperiksa oleh karyawan bagian gudang sesuai dengan *Purchase Order*. Setelah semuanya selesai surat jalan akan diteruskan ke bagian pembelian dan karyawan bagian gudang akan membuat laporan penerimaan barang.

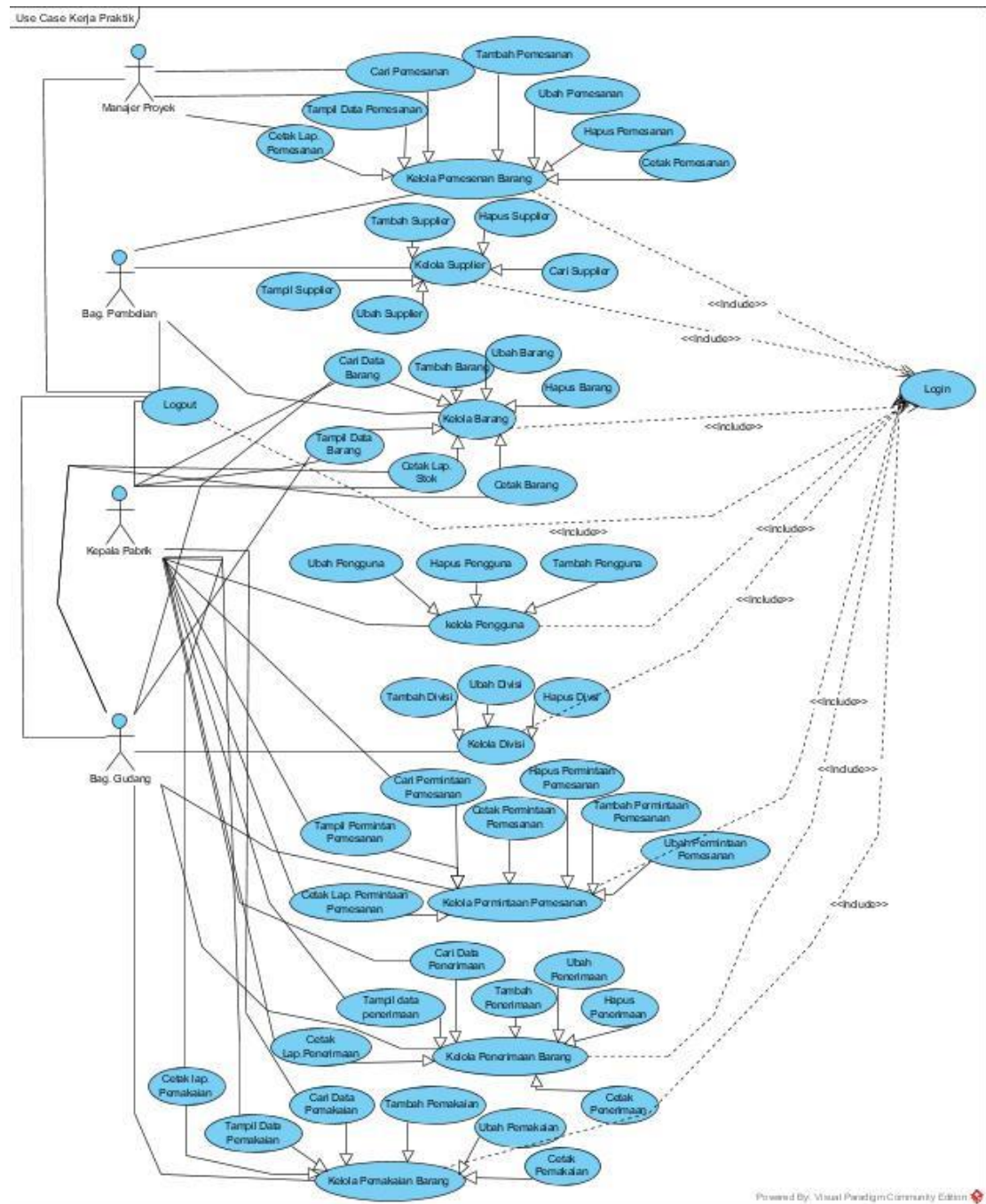
2.5 Analisis Permasalahan

Pada sub bab ini penulis akan membuat analisi permasalahan yang terjadi pada PT. Hok Tong Keramasan. Analisi permasalahan dilakukan dengan kerangka PIECES (*Perfomance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Analisis PIECES

<i>PIECES</i>	Permasalahan
<i>Performance</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan update stok secara <i>real time</i> membuat pekerjaan bagian gudang menjadi sulit. • Bagian gudang membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan membuat laporan stok dengan jumlah barang yang banyak dan dicek satu persatu
<i>Information</i>	Laporan bulanan yang dihasilkan tidak akurat karena terkadang terjadi selisih jumlah barang
<i>Economic</i>	Dalam pemesanan terjadi kesalahan nama barang yang dipesan dan juga selisih jumlah sehingga karyawan gudang harus mempertanggung jawabkannya.
<i>Control</i>	Terjadi selisih antara catatan stok gudang dengan barang yang ada di gudang.
<i>Efficiency</i>	Semua transaksi yang dicatat pada nota dan sehari sekali akan dipindahkan ke <i>Microsoft Excel</i> untuk laporan harian dan memerlukan waktu yang lama untuk merekapitulasi.
<i>Service</i>	Ketika stok habis bagian gudang tidak dapat memenuhi permintaan bagian lain sehingga menghambat pekerjaan bagian lain.

2.6 Analisis Kebutuhan



Gambar 2.6 Use Case Sistem yang diusulkan

Tabel 2.6 Glosarium *Use Case* yang Diusulkan

No.	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi <i>Use Case</i>	Pelaku <i>Use Case</i>
1	<i>Login</i>	<i>Use Case</i> ini berfungsi untuk melakukan verifikasi sehingga hanya orang yang memiliki hak akses yang dapat menggunakan sistem sesuai dengan wewenang dan kebutuhannya.	Manajer Proyek, Kepala Pabrik, Bag. Gudang, Bag. Pembelian
2	<i>Logout</i>	<i>Use Case</i> ini berfungsi untuk keluar dari aplikasi dan login sebagai user lain.	Manajer Proyek, Kepala Pabrik, Bag. Gudang, Bag. Pembelian
3	Tambah Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah pengguna sistem.	Kepala Pabrik
4	Ubah Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah pengguna sistem.	Kepala Pabrik
5	Hapus Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah pengguna sistem yang tidak menggunakannya lagi	Kepala Pabrik
6	Tambah <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
7	Ubah <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
8	Hapus <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
9	Cari <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian

10	Tampil <i>Supplier</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan data <i>supplier</i> .	Bag. Pembelian
11	Tambah Divisi	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data divisi baru.	Bag. Gudang
12	Ubah Divisi	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data divisi yang sudah ada.	Bag. Gudang
13	Hapus Divisi	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data divisi.	Bag. Gudang
14	Tambah Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data barang baru.	Bag. Pembelian
15	Ubah Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data barang.	Bag. Pembelian
16	Hapus Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data barang yang tidak lagi dipakai.	Bag. Pembelian
17	Cari Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data barang.	Bag. Pembelian
18	Tampil Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan data barang yang ada.	Bag. Pembelian
19	Cetak Data Barang	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak seluruh data barang.	Bag. Pembelian
20	Cetak Laporan Stok	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan stok pada periode tertentu.	Bag. Gudang

21	Tambah Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data permintaan pemesanan yang baru.	Bag. Gudang
22	Ubah Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data permintaan pemesanan.	Bag. Gudang
23	Hapus Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data permintaan pemesanan	Bag. Gudang
24	Cari Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data permintaan pemesanan berdasarkan no pemesanan atau tanggal transaksi.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
25	Tampil Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan data permintaan pemesanan yang lampau.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
26	Cetak Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota permintaan pemesanan.	Bag. Gudang
27	Cetak Laporan Permintaan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan permintaan pemesanan pada periode tertentu.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
28	Tambah Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data pemesanan barang yang baru.	Bag. Pembelian

29	Ubah Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data pemesanan barang.	Bag. Pembelian
30	Hapus Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data pemesanan barang.	Bag. Pembelian
31	Cari Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pemesanan barang berdasarkan no pemesanan atau tanggal transaksi.	Bag. Pembelian, Manajer Proyek
32	Tampil Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan data pemesanan barang yang lampau.	Bag. Pembelian, Manajer Proyek
33	Cetak Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota pemesanan barang.	Bag. Pembelian
34	Cetak Laporan Pemesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan pemesanan barang pada periode tertentu.	Bag. Pembelian, Manajer Proyek
35	Tambah Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data pemakaian barang.	Bag. Gudang
36	Ubah Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data pemakaian barang.	Bag. Gudang
37	Hapus Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data pemakaian barang.	Bag. Gudang

38	Cari Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pemakaian barang.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
39	Tampil Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan data pemakaian barang yang lampau.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
40	Cetak Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak data pemakaian barang.	Bag. Gudang
41	Cetak Laporan Pemakaian	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan pemakaian barang pada periode tertentu.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
42	Tambah Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menambah data penerimaan barang.	Bag. Gudang
43	Ubah Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data penerimaan barang.	Bag. Gudang
44	Hapus Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menghapus data penerimaan barang.	Bag. Gudang
45	Cari Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencari data pemakaian barang.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik
46	Tampil Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan data pemakaian barang yang lampau.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik

47	Cetak Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak nota penerimaan barang.	Bag. Gudang
48	Cetak Laporan Penerimaan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan penerimaan barang pada periode tertentu.	Bag. Gudang, Kepala Pabrik