

Laporan Tugas Besar

IT-304 Elemen Konstruksi Perangkat Lunak 1

Dosen:

Yoyok Yusman Gamaliel, S.T., M.Eng



Oleh:

Jo Darren Adriel (1320003)

Yohanes Gunawan (1320007)

Veronica Hijaya (1320011)

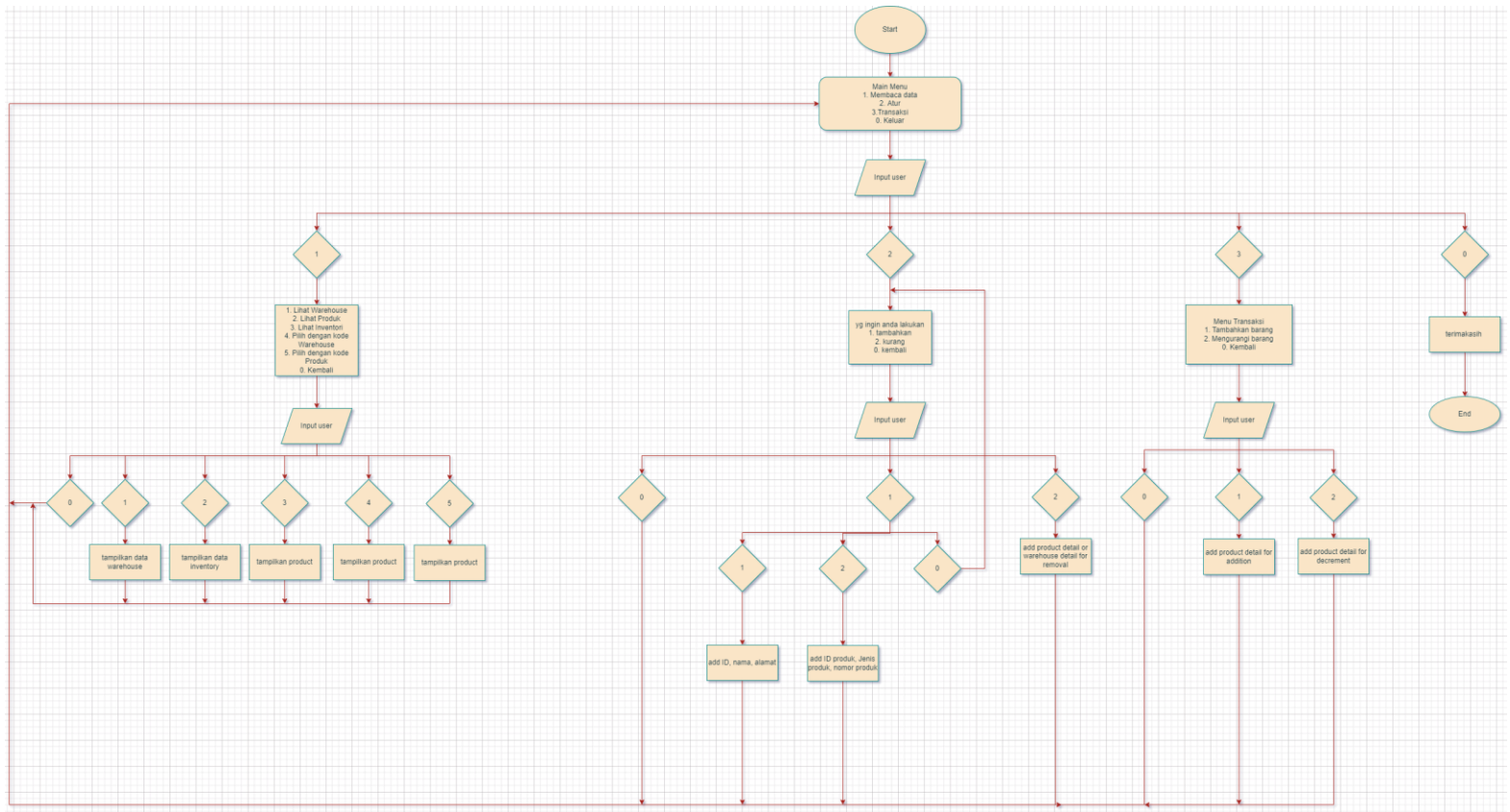
DEPARTEMEN TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI HARAPAN BANGSA
2021

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi saat ini telah berkembang sangat cepat. Salah satu contohnya adalah pada bidang *management* suatu tempat penyimpanan. Seperti yang kita ketahui, dalam *management* didalam tempat penyimpanan, terdapat suatu komponen penting yaitu, mencatat barang yang masuk dan yang keluar, menyimpan informasi tentang isi, identitas, dan alamat tempat penyimpanan. Hal tersebut biasanya dilakukan oleh seseorang secara manual, namun pada era digital seperti sekarang, hal tersebut tidak perlu lagi dilakukan. Sistem komputasi sekarang sangat mumpuni untuk mengerjakan pencatatan secara digital.

Dalam mengerjakan tugas besar untuk mata kuliah Elemen Konstruksi Perangkat Lunak 1, kelompok kami berusaha mengimplementasikan kemajuan teknologi tersebut dengan membuat suatu software untuk melakukan pencatatan dan pengecekan barang dengan menggunakan sistem komputerisasi dengan Bahasa pemrograman *Java*. Hal ini dilakukan dengan harapan bisa membantu para tenaga kerja pada bidangnya dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan efisien sehingga bisa meningkatkan kinerja mereka.

2. Desain Solusi



3. Coding

4. Test Plan

```
      ~~~~~      AHAVA'S FASHION STORE      ~~~~~
      ~~~~~      MENU UTAMA      ~~~~~
1. Lihat Data
2. Atur
3. Transaksi
0. Keluar
Pilihan anda [1/2/3/0]:
1

      ~~~~~      MENU      ~~~~~
1. Lihat Warehouse
2. Lihat Produk
3. Lihat Inventori
4. Pilih dengan kode Warehouse
5. Pilih dengan kode Produk
6. Sisa Stok
0. Kembali
Pilihan anda [1/2/3/4/5/6/0]:
```

```
      ~~~~~      AHAVA'S FASHION STORE      ~~~~~
      ~~~~~      MENU UTAMA      ~~~~~
1. Lihat Data
2. Atur
3. Transaksi
0. Keluar
Pilihan anda [1/2/3/0]:
2

      ~~~~~      MENU MENGATUR BARANG      ~~~~~
1. Tambahkan
2. Kurangi
0. Kembali
Pilihan anda [1/2/0]:
```

```
      NNNN          AHAVA'S FASHION STORE          NNNN
      NNNN          MENU UTAMA                      NNNN

1. Lihat Data
2. Atur
3. Transaksi
0. Keluar
Pilihan anda [1/2/3/0]:
3

      NNNN          MENU GUDANG                      NNNN

1. Tambahkan Persediaan
2. Kurangi Persediaan
0. Kembali
Input menu [1/2/0]:
1
```

5. API Doc

All Classes

Add

Delete

Inventory

Menu

Product

Read

Test

Transaction

Warehouse

PACKAGE

CLASS

USE

TREE

DEPRECATED

INDEX

HELP

PREV CLASS

NEXT CLASS

FRAMES

NO FRAMES

SUMMARY: NESTED

FIELD

CONSTR

METHOD

DETAIL: FIELD

CONSTR

METHOD

Class Add

java.lang.Object

Add

public class Add

extends java.lang.Object

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Add(java.util.ArrayList<Warehouse> warehouses, java.util.ArrayList<Product> products)

Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type

Method and Description

void

addProduct()

void

addWarehouse()

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait