Nama: Ronaldion Aditya

NIM: 2411089007

Mata Kuliah: Proyek

Laporan Proyek Perancangan Sistem Informasi Inventory Kantor

A. Teknologi yang digunakan

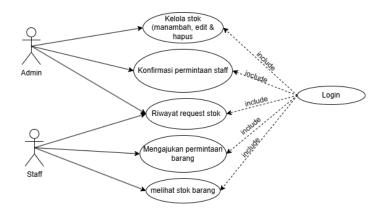
a. Front-end : PHP Nativeb. Back-end : PHP Native

B. Fitur-fitur pada sistem

- a. Halaman Login Page
- b. Halaman Dashboard
- c. Halaman List Barang
- d. Halaman Input Barang
- e. Notifikasi Input Barang Success
- f. Halaman Edit Barang
- g. Halaman List Category
- h. Halaman Input Category
- i. Halaman Edit Category
- j. Halaman Approve Barang
- k. Halaman Tracking Barang Menunggu
- l. Halaman Tracking Barang Disetujui
- m. Halaman Tracking Barang Selesai
- n. Halaman Tracking Barang Direject

C. Use Case Diagram

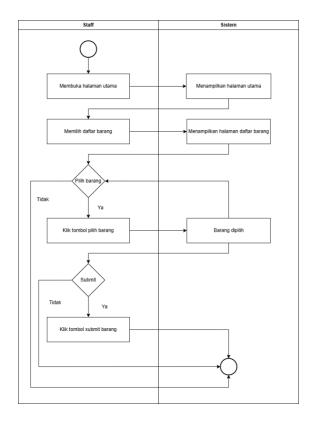
Use case diagram adalah alat yang pemodelan data yang menggambarkan fungsi dan interaksi antara aktor dan sistem, serta tindakan yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem. Ini membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merancang fungsionalitas sistem secara efektif. Berikut gambaran rancangan use case diagram pada perancangan sistem informasi Inventori Kantor.



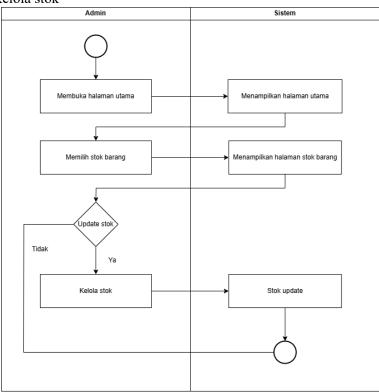
D. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alur aktivitas dalam suatu proses, mencakup urutan langkahlangkah serta keputusan yang diambil di setiap tahap. Diagram ini berperan penting dalam memvisualisasikan interaksi antar elemen dan bagaimana sistem berpindah dari satu keadaan ke keadaan lainnya. Dengan menggunakan simbol-simbol khusus, activity diagram dapat merepresentasikan konkurensi (aktivitas yang berlangsung secara bersamaan) serta iterasi (pengulangan aktivitas), sehingga memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai dinamika proses yang terjadi.

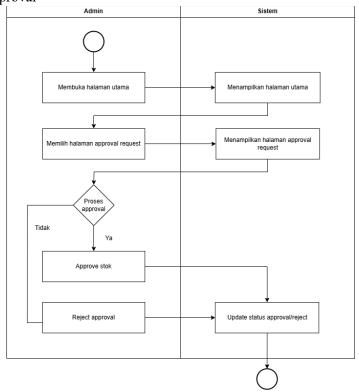
a. Activity Diagram Staff



b. Activity admin kelola stok



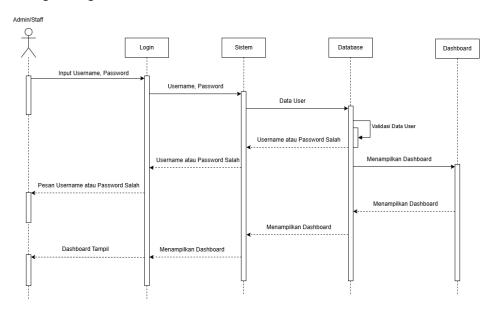
c. Activity admin approval



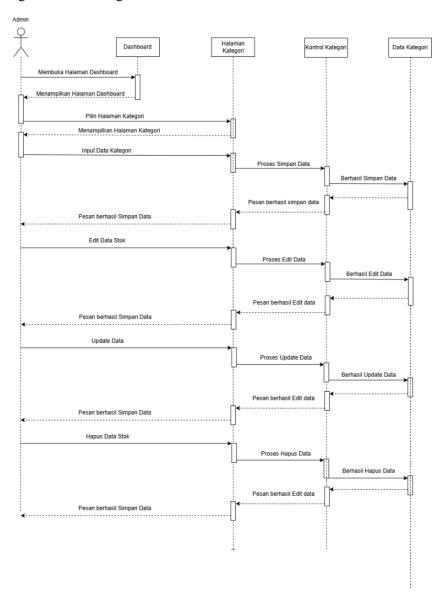
E. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan alur interaksi antara objek-objek dalam sistem, dengan menekankan aspek waktu dan urutan kejadian. Dalam diagram ini, waktu direpresentasikan secara vertikal, sementara objek-objek yang terlibat dalam proses ditempatkan secara horizontal. Setiap objek memiliki lifeline yang menunjukkan periode aktivitasnya, sedangkan interaksi antar objek digambarkan melalui pesan yang direpresentasikan dengan panah horizontal. Sequence diagram membantu dalam memahami bagaimana pesan dikirim dan diterima antar objek dalam suatu skenario sistem.

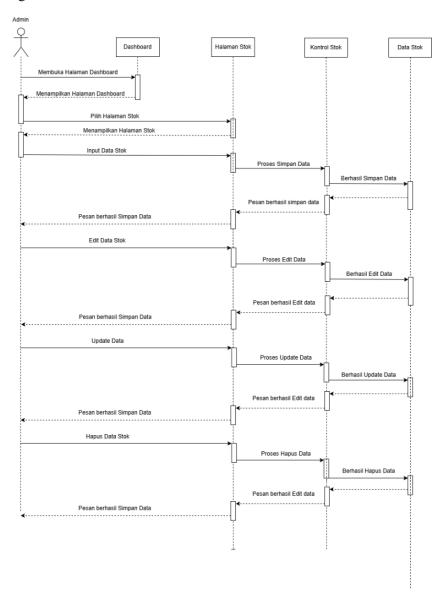
a. sequence diagram login



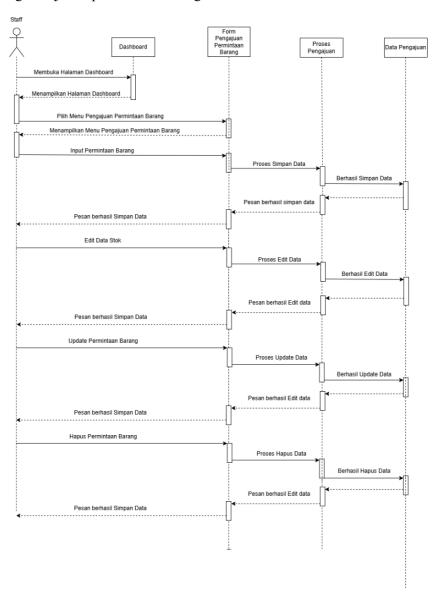
b. sequence diagram kelola kategori



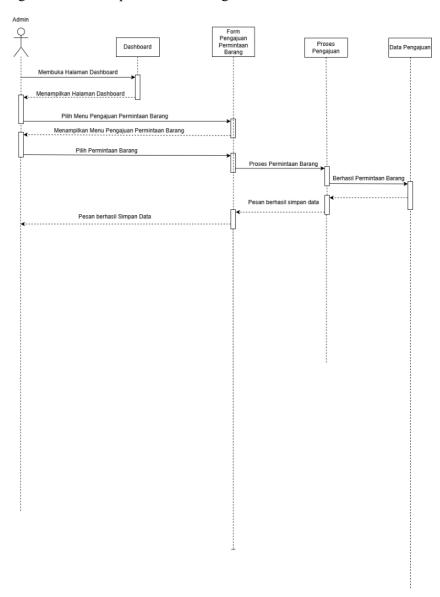
c. sequence diagram kelola stok



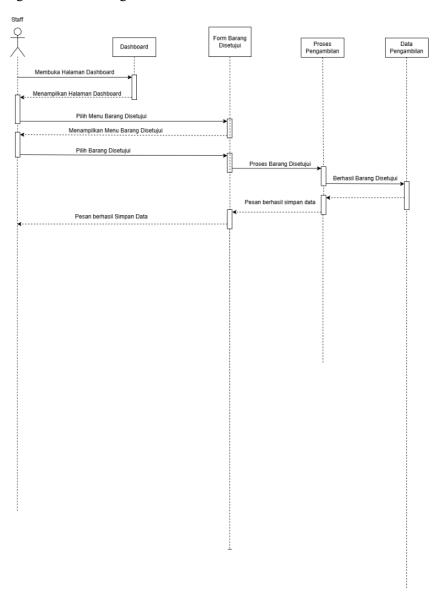
d. sequence diagram ajukan permintaan barang



e. sequence diagram konfirmasi permintaan barang

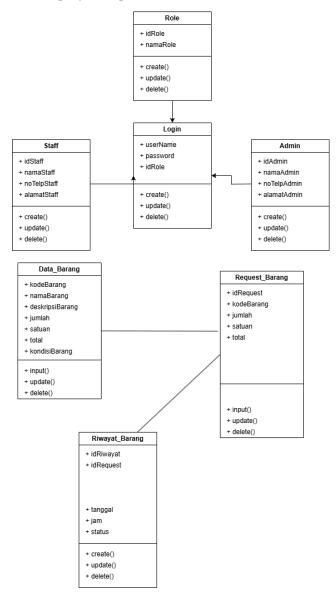


f. sequence diagram ambil barang



F. Class Diagram

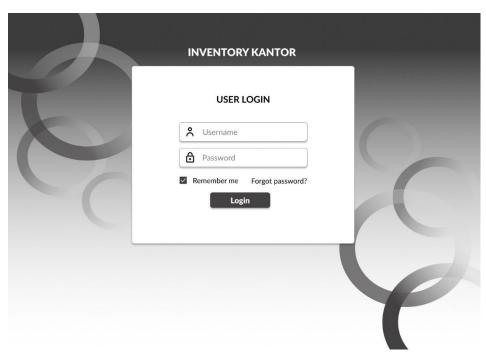
Class diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memodelkan struktur sistem dengan menampilkan kelas-kelas, atribut, metode, serta hubungan antar objek dalam sistem. Diagram ini berperan penting dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek karena memberikan visualisasi yang jelas mengenai keterkaitan dan interaksi antara berbagai komponen sistem. Dengan class diagram, pengembang dapat memahami arsitektur sistem secara lebih terstruktur dan efisien. Berikut ini adalah rancangan class diagram untuk sistem informasi e-commerce dalam penjualan pakaian.



G. Rancangan UI/UX Sistem

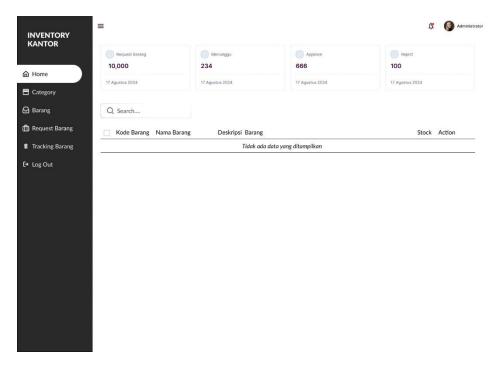
Rancangan UI/UX untuk sistem informasi yang efektif harus mengutamakan prinsip User-Centered Design (UCD), yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna. Proses perancangan ini mencakup beberapa tahapan utama, seperti memahami konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, serta mengevaluasi dan menguji desain yang dihasilkan. Dengan menggunakan alat seperti Balsamiq, pengembang dapat membuat prototipe yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga intuitif dan fungsional, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Berikut adalah rancangan UI/UX untuk sistem e-commerce penjualan pakaian.

1. Halaman Login Page

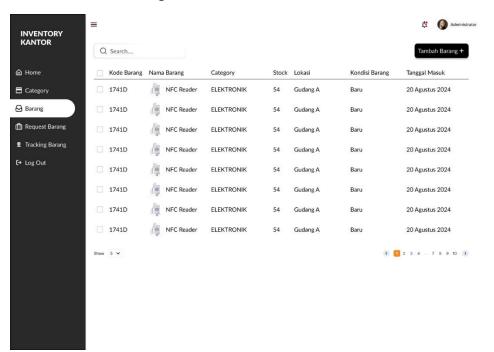


ADMIN

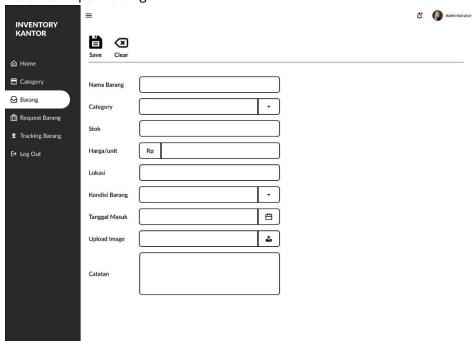
1. Halaman Dashboard



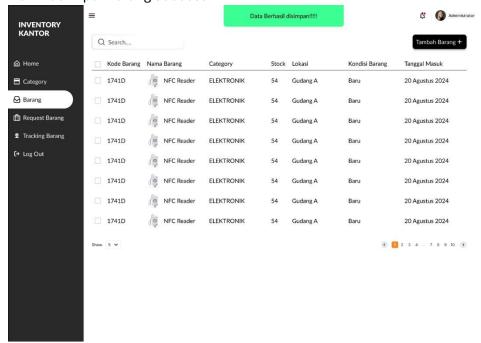
2. Halaman List Barang



3. Halaman Input Barang



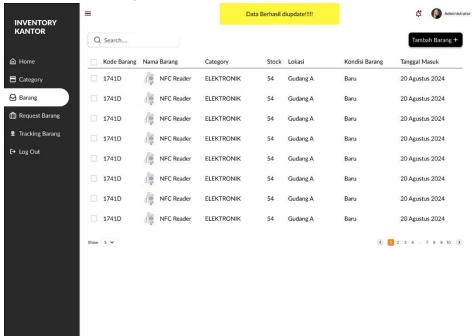
4. Notifikasi Input Barang Success



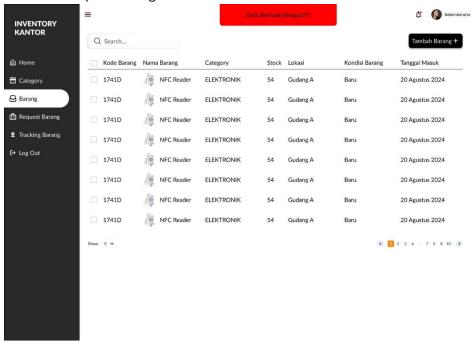
5. Halaman Edit Barang



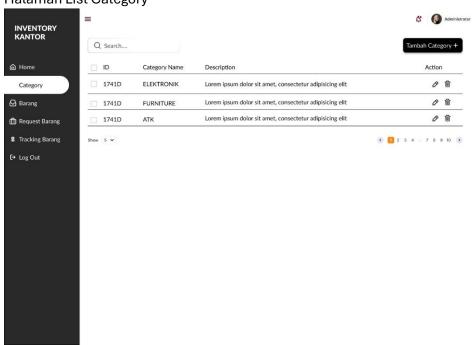
6. Notifikasi Edit Barang Success



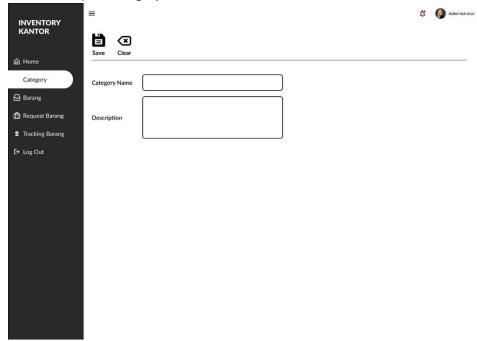
7. Notifikasi Hapus Barang Success



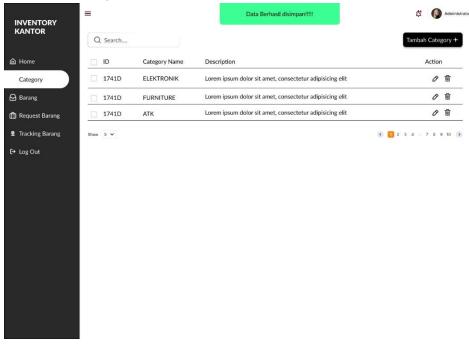
8. Halaman List Category



9. Halaman Input Category



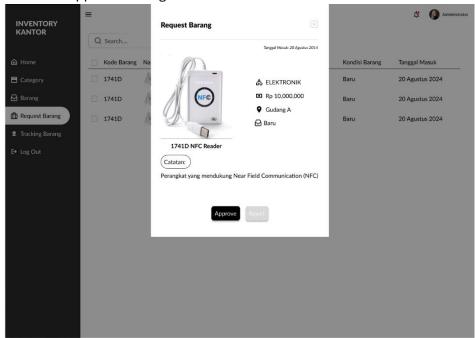
10. Notifikasi Barang berhasil disubmit



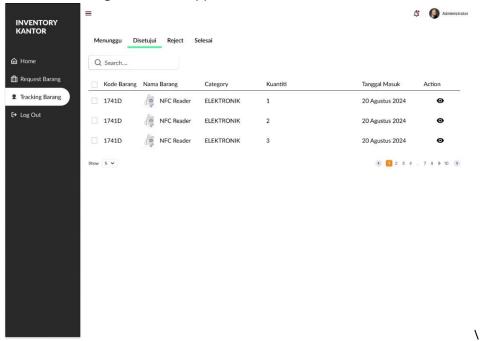
11. Halaman Edit Category



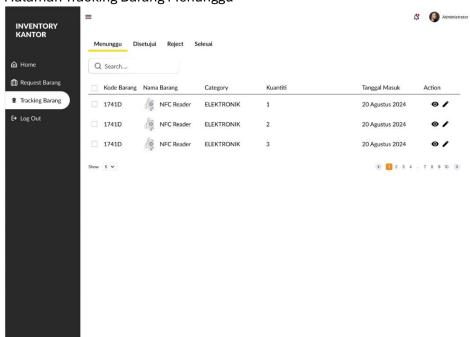
12. Notifikasi Approve Barang



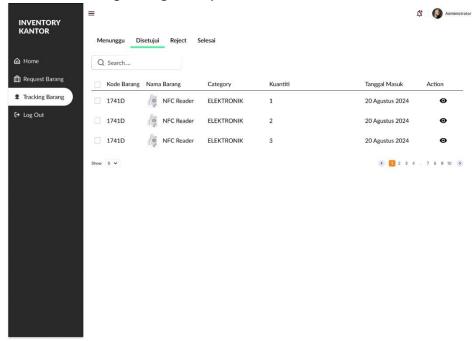
13. Notifikasi Barang berhasil diaapprove



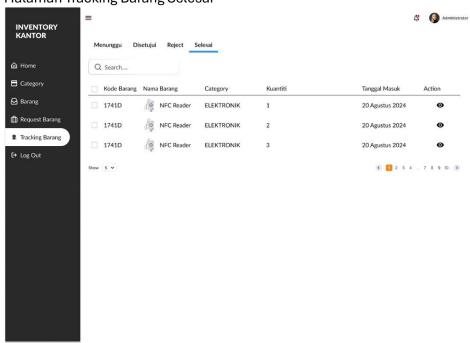
14. Halaman Tracking Barang Menunggu



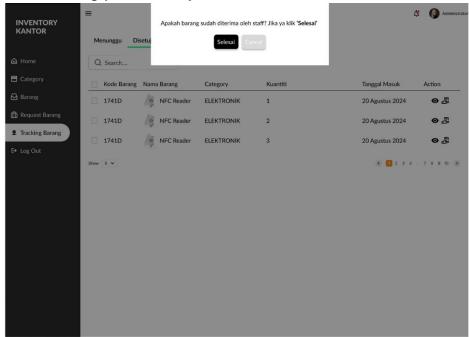
15. Halaman Tracking Barang Disetujui



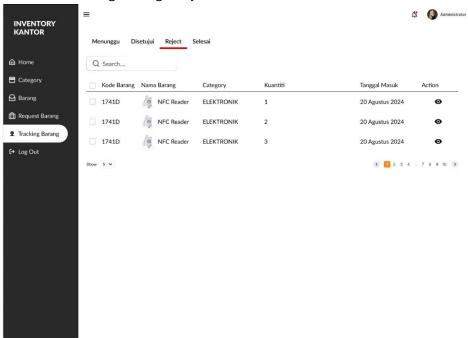
16. Halaman Tracking Barang Selesai



17. Notifikasi Pengajuan Inventory Selesai

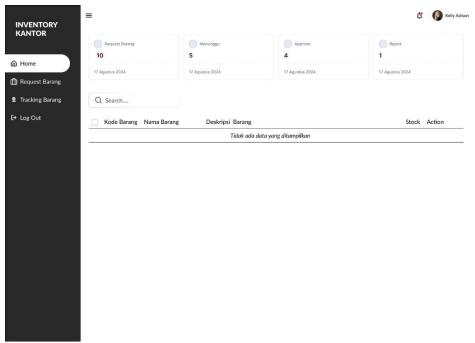


18. Halaman Tracking Barang Direject

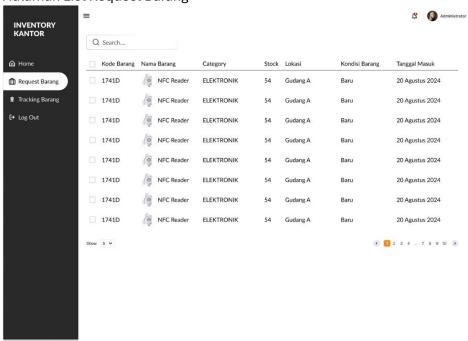


STAFF

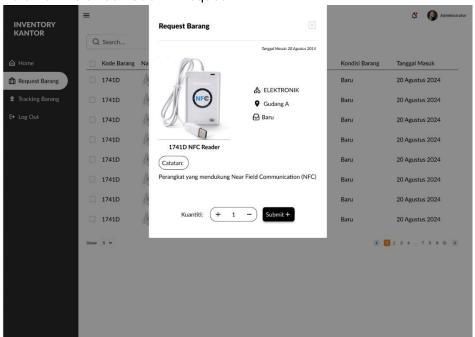
1. Halaman Dashboard Staff



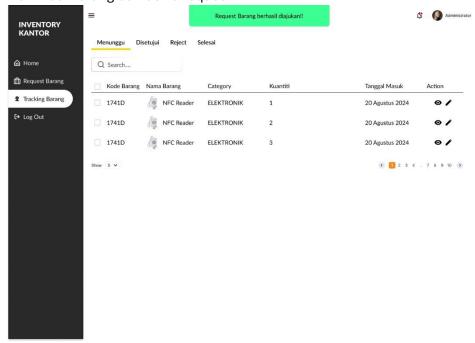
2. Halaman List Request Barang



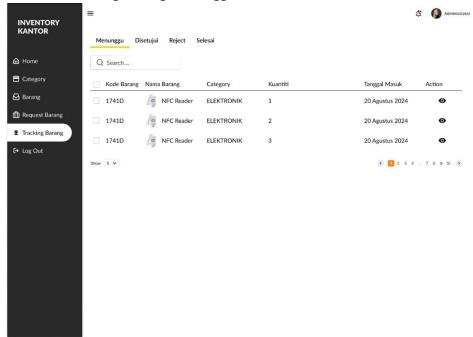
3. Halaman Detail dan Submit Request



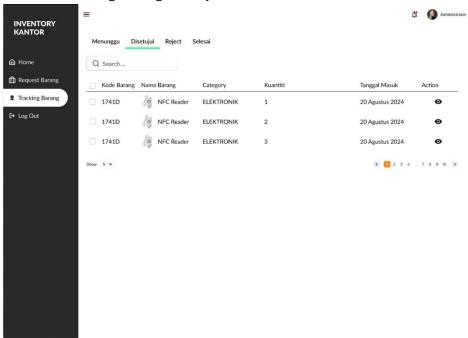
4. Notifikasi Barang berhasil direquest



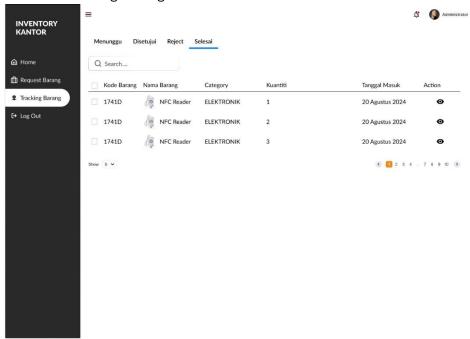
5. Halaman Tracking Barang Menunggu



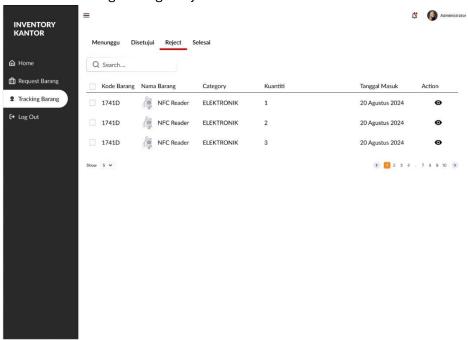
6. Halaman Tracking Barang Disetujui



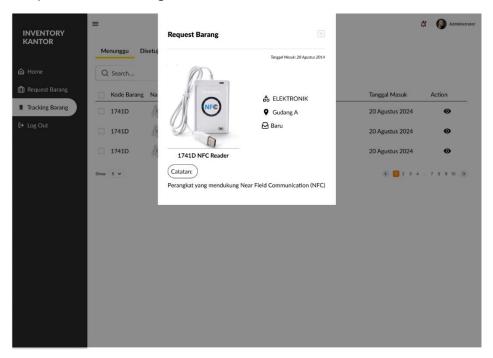
7. Halaman Tracking Barang Selesai



8. Halaman Tracking Barang Direject



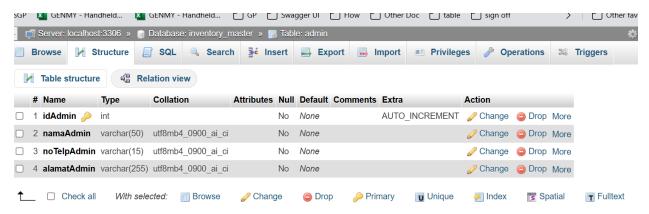
9. Tampilan Detail Tracking



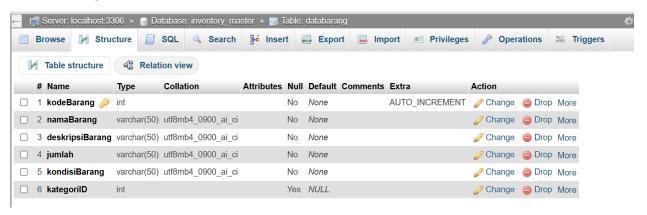
H. Rancangan Database

Rancangan database merupakan tahap krusial dalam pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data secara efisien. Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan pengguna, diikuti dengan identifikasi entitas, atribut, serta hubungan antar entitas dalam sistem. Setiap entitas kemudian diterjemahkan ke dalam tabel yang memiliki atribut dengan tipe data tertentu, serta dilengkapi dengan kunci primer untuk memastikan integritas data. Selain itu, hubungan antar tabel dapat diperkuat melalui penggunaan kunci asing (foreign key) guna menjaga keterkaitan data. Setelah desain selesai, implementasi dilakukan menggunakan sistem manajemen basis data (DBMS), memastikan bahwa database tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga dapat beradaptasi dengan perkembangan di masa depan.

a. Admin



b. dataBarang



c. kategoriBarang



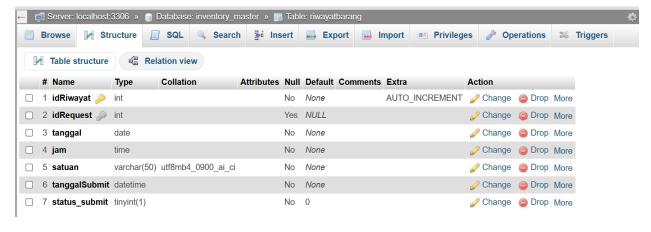
d. login



e. requestBarang



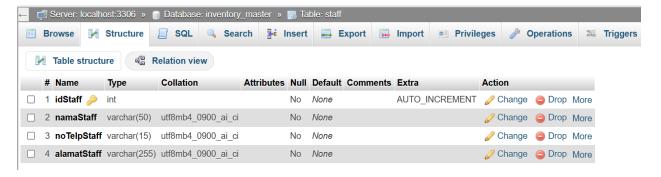
f. riwayatBarang



g. role



h. staff



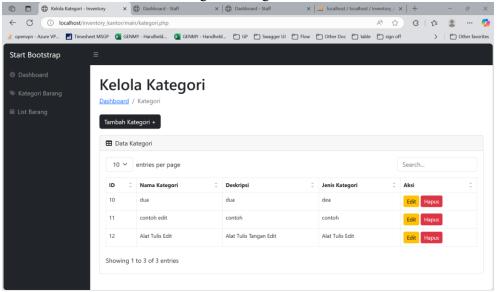
Rancangan Sistem

Rancangan sistem merupakan tahap krusial yang berfokus pada implementasi logika bisnis, struktur data, dan antarmuka pengguna sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, pengembang mulai menulis kode menggunakan bahasa pemrograman serta framework yang telah ditentukan, yaitu PHP Native untuk frontend & backend. Selain itu, pengujian unit dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa setiap komponen berfungsi dengan baik, berjalan sesuai spesifikasi, dan memenuhi kebutuhan sistem. Dengan pendekatan ini, pengembangan sistem menjadi lebih terstruktur, efisien, dan siap untuk diintegrasikan serta diuji lebih lanjut sebelum diterapkan secara penuh.

Admin

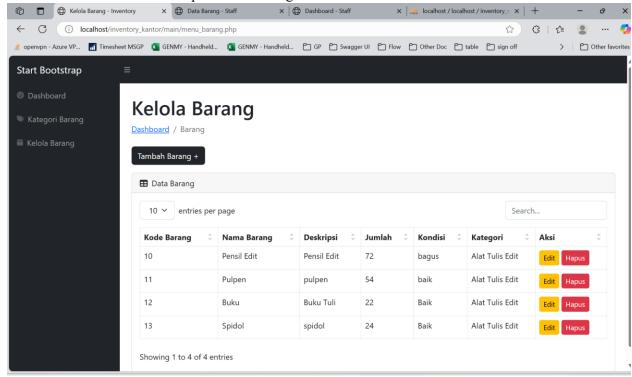
a. Kelola Kategori - Admin

Menu untuk menambah master dari Kategori Barang.



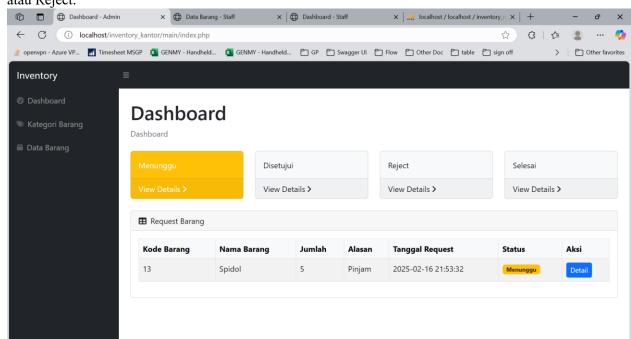
b. Kelola Barang - Admin

Menu untuk membuat list baru pada data Barang.



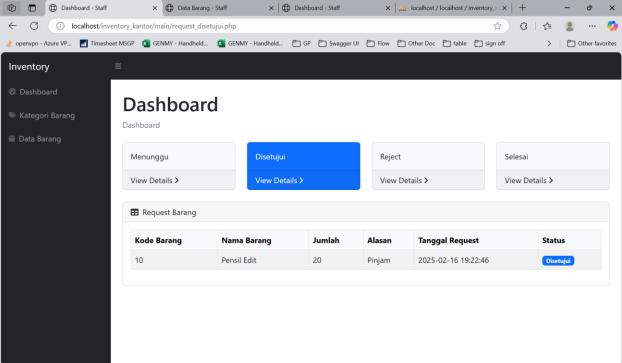
c. Dashboard Menunggu - Admin

Status untuk barang yang sudah dilakukan request oleh Staff dan Admin bisa melakukan Approve atau Reject.



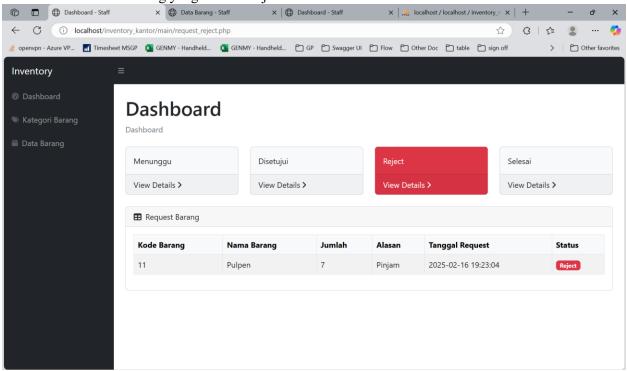
d. Dashboard Disetujui - Admin

Status Barang yang sudah di approve oleh Admin.



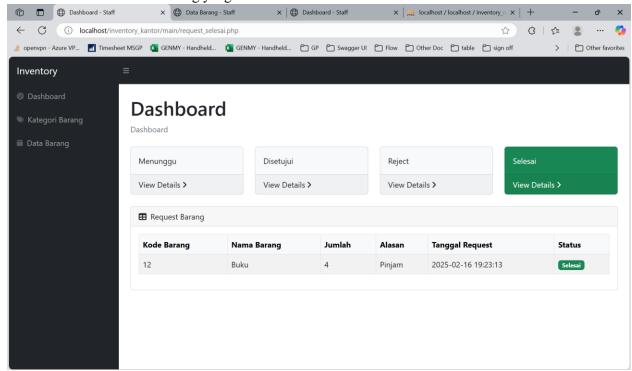
e. Dashboard Reject - Admin

Status untuk melihat barang yang sudah direject oleh Admin.



f. Dashboard Selesai - Admin

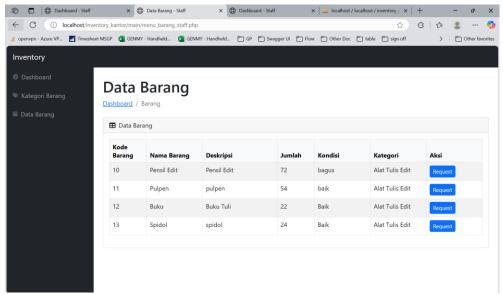
Status untuk melihat data barang yang sudah diambil oleh Staff.



Staff

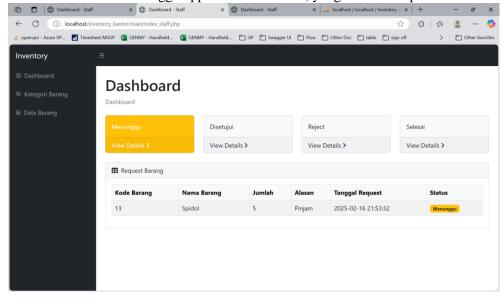
a. Data Barang – Staff

Menu untuk melakukan request barang yang sudah tersedia pada list data barang yang sudah diinput oleh Admin.



b. Dashboard Menunggu – Staff

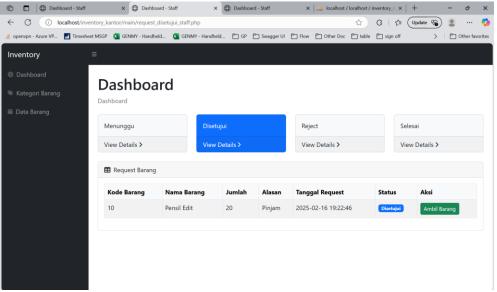
Menu untuk melihat status menuggu approval dari Admin, yang sudah direquest oleh Staff.



c. Dashboard Disetujui - Staff

Menu untuk melihaat status barang sudah di approve oleh Admin dan Staff bisa melakukan Ambil

Barang.



d. Dashboard Selesai – Staff
Status untuk melihat data barang yang sudah diambil oleh Staff.

