

ABSTRAK

Pada proyek TA ini penulis membuat aplikasi *inventory* untuk perusahaan "Equipment". Perusahaan ini bergerak di bidang *garment* yang membuat pakaian sport. Seperti jaket, training, t-shirt, dll. Semakin berkembangnya perusahaan maka dibutuhkan pula sistem yang menunjang agar perusahaan dapat berjalan dengan baik agar *inventory* yang tersedia tidak mudah hilang dan kekurangan. Oleh karena itu penulis membuatkan sistem *inventory* yang berbasis komputer untuk membantu pengaturan di dalam perusahaan.

Sistem ini mengatur mulai dari pencatatan data *supplier* dan *costumer*, master barang, transaksi keluar masuknya *inventory*. Sampai proses *stok opname* nya. Pembuatan master barang dalam aplikasi akan dibagi ke dalam 4 tahap agar pembagian master barang lebih jelas. Sedangkan untuk transaksi aplikasi ini akan secara otomatis menambah dan mengurangi isi pada master barang.

Selain tersedia nya sistem untuk mencatat keluar masuk nya *inventory*, aplikasi ini juga menyediakan fasilitas *e-catalog* untuk menampilkan hasil dari produksi berupa pakaian jadi.

Dengan tersedianya berbagai fasilitas di atas penulis berharap dapat membantu perusahaan untuk mengatur *inventory* dalam perusahaan. Sehingga semakin sedikit *inventory* yang hilang semakin besar pula keuntungan yang didapat oleh perusahaan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PERSYARATAN PRODUK	1
1.1. Pendahuluan	1
1.1.1.Tujuan Pembuatan Sistem.....	1
1.1.2.Ruang Lingkup.....	2
1.1.3.Definisi, Akronim, Singkatan	2
1.1.4.Sistematika Laporan.....	3
1.2. Gambaran Sistem Keseluruhan	4
1.2.1.Perspektif Produk	4
1.2.2.Fungsi Produk	4
1.2.3.1.2.3.Karakteristik Pengguna	4
1.2.4.1.2.4. Batasan – Batasan	4
1.2.5.1.2.5.Asumsi dan Ketergantungan	5
BAB II SPESIFIKASI PRODUK.....	6
2.1. Pendahuluan	6
2.2. Persyaratan Antarmuka Eksternal	6
2.2.1.Antarmuka dengan Pengguna	6
2.2.2.Antarmuka Perangkat Keras	9
2.2.3.Antarmuka Perangkat Lunak	9
2.3. Fitur-Fitur Produk Perangkat Lunak	10
2.3.1.Fitur Log in	10
2.3.1.1. Tujuan	10
2.3.1.2. Urutan Stimulus / Respon	10
2.3.1.3. Persyaratan Fungsional yang Berhubungan.....	10
2.3.2.Fitur data perusahaan	11

2.3.2.1.	Tujuan	11
2.3.2.2.	Urutan Stimulus / Respon	11
2.3.2.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	11
2.3.3.	Fitur golongan barang	12
2.3.3.1.	Tujuan	12
2.3.3.2.	Urutan Stimulasi / Respon	12
2.3.3.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	12
2.3.4.	Fitur jenis barang	13
2.3.4.1.	Tujuan	13
2.3.4.2.	Urutan Stimulasi / Respon	13
2.3.4.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	13
2.3.5.	Fitur Data produk	14
2.3.5.1.	Tujuan	14
2.3.5.2.	Urutan Stimulasi / Respon	14
2.3.5.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	15
2.3.6.	Fitur Master barang	15
2.3.6.1.	Tujuan	15
2.3.6.2.	Jenis Stimulasi / Respon	16
2.3.6.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	16
2.3.7.	Fitur Barang masuk / retur penjualan	17
2.3.7.1.	Tujuan	17
2.3.7.2.	Jenis Stimulasi / Respon	17
2.3.7.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	18
2.3.8.	Fitur Barang keluar / retur pembelian	19
2.3.8.1.	Tujuan	19
2.3.8.2.	Jenis Stimulasi / Respon	19
2.3.8.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	19
2.3.9.	Fitur Data <i>catalog</i>	20
2.3.9.1.	Tujuan	20
2.3.9.2.	Jenis Stimulasi / Respon	20
2.3.9.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	20
2.3.10.	Fitur <i>catalog</i>	21

2.3.10.1.	Tujuan	21
2.3.10.2.	Jenis Stimulasi / Respon	21
2.3.10.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	21
2.3.11.	Fitur Tabel data	22
2.3.11.1.	Tujuan	22
2.3.11.2.	Jenis Stimulasi / Respon	22
2.3.11.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	22
2.3.12.	Fitur data <i>user</i>	23
2.3.12.1.	Tujuan	23
2.3.12.2.	Jenis Stimulasi / Respon	23
2.3.12.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	23
2.3.13.	Fitur Laporan barang masuk / keluar	24
2.3.13.1.	Tujuan	24
2.3.13.2.	Jenis Stimulasi / Respon	24
2.3.13.3.	Persyaratan Fungsional yang Berhubungan	24
BAB III	DESAIN PERANGKAT LUNAK	25
3.1.	Pendahuluan	25
3.2.	Identifikasi Kebutuhan Sistem	25
3.3.	Overview Sistem	26
3.4.	Desain Perangkat Lunak	26
3.5.	Desain Arsitektur Perangkat Lunak	39
3.5.1.	Komponen Perangkat Lunak	39
3.5.2.	Konsep Eksekusi	40
3.5.3.	Desain Antar Muka	42
3.5.3.1.	<i>Form Log_In</i>	42
3.5.3.2.	<i>Form Utama</i>	42
3.5.3.3.	<i>Form supplier / costumer</i>	43
3.5.3.4.	Golongan barang	43
3.5.3.5.	Jenis barang / Data produk	44
3.5.3.6.	Master Barang	44
3.5.3.7.	Barang Masuk	45
3.5.3.8.	<i>Input Catalog</i>	45

3.5.3.9.	<i>Catalog</i>	46
BAB IV	PENGEMBANGAN SISTEM.....	47
4.1.	Pendahuluan.....	47
4.2.	Perencanaan Tahap Implementasi.....	47
4.2.1.	Implementasi Komponen Perangkat Lunak.....	47
4.2.1.1.	Modul <i>Log_In / log_Off</i>	47
4.2.1.2.	Modul <i>Form</i> Utama.....	47
4.2.1.3.	Modul <i>Id_Perusahaan</i>	47
4.2.1.4.	Modul <i>Supplier / costumer</i>	48
4.2.1.5.	Modul master barang.....	48
4.2.1.6.	Modul barang masuk / keluar.....	48
4.2.1.7.	Modul <i>data_User</i>	49
4.2.1.8.	Modul laporan.....	49
4.2.1.9.	Modul <i>catalog</i>	49
4.2.2.	Keterkaitan Antar Komponen Perangkat Lunak.....	49
4.3.	Perjalanan Tahap Implementasi.....	50
4.3.1.	Implementasi Top Down.....	50
4.3.1.2.	<i>Form Log_In</i>	50
4.3.1.3.	<i>Form</i> menu utama.....	50
4.3.1.4.	<i>Form</i> identitas perusahaan.....	50
4.3.1.5.	<i>Form</i> golongan barang.....	51
4.3.1.6.	<i>Form</i> jenis barang.....	52
4.3.1.7.	<i>Form</i> data produk.....	53
4.3.1.8.	<i>Form</i> master barang.....	54
4.3.1.9.	<i>Form</i> costumer / supplier.....	55
4.3.1.10.	<i>Form</i> barang masuk.....	55
4.3.1.12.	<i>Form</i> data user.....	57
4.3.1.13.	<i>Form</i> input <i>catalog</i>	57
4.3.1.14.	<i>Form catalog</i>	58
4.3.2.	<i>Debugging</i>	59
4.4.	Ulasan Realisasi Fungsionalitas.....	59
4.5.	Ulasan Realisasi Antar Muka Pengguna.....	60

BAB V	TESTING DAN EVALUASI SISTEM	68
5.1.	Pendahuluan	68
5.2.	Rencana Pengujian Sistem Terimplementasi	68
5.2.1.	Test Case	68
5.2.2.	Uji Fungsionalitas Komponen Perangkat Lunak	70
5.3.	Perjalanan Metodologi Pengujian	71
	Black Box	71
5.4.	Ulasan Hasil Evaluasi	71
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
6.1.	Pendahuluan	72
6.2.	Keterkaitan antara Kesimpulan dengan Hasil Evaluasi	72
6.3.	Keterkaitan antara Saran dengan Hasil Evaluasi	72
LAMPIRAN	1
A.	Hasil Implementasi (Code Program).....	1
B.	Hasil Wawancara	11
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kamus Data.....	34
Tabel 2. Realisasi Fungsionalitas Aplikasi	59
Tabel 3. BlackBox.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.I sketsa menu utama	7
Gambar II.II Sketsa form master barang.....	7
Gambar II.III Sketsa form transaksi.....	8
Gambar II.IV Sketsa input <i>catalog</i>	8
Gambar II.V Sketsa <i>Catalog</i>	9
Gambar III.1 DFD level 0	27
Gambar III.8 Arsitektur Sistem.....	39
Gambar III.9 Konsep Eksekusi untuk keluar masuk barang.....	41
Gambar III.10 Desain Form koneksi <i>server</i>	42
Gambar III.11 Desain Form menu utama	42
Gambar III.12 Desain Form supplier / costumer	43
Gambar III.13 Desain Form Golongan barang	43
Gambar III.14 Desain Form Jenis barang	44
Gambar III.15 Form Master barang	44
Gambar III.16 Form Master barang	45
Gambar III.17 Form insert <i>catalog</i>	45
Gambar III.18 Form <i>catalog</i>	46
Gambar IV.1 Keterkaitan Antar Modul Sistem Aplikasi Inventory	49
Gambar IV.3 <i>Form Log_In</i>	60
Gambar IV.4 <i>Form</i> menu utama	61
Gambar IV.5 <i>Form</i> Identitas Perusahaan.....	61
Gambar IV.6 <i>Form Supplier / Customer</i>	62
Gambar IV.7 <i>Form</i> Golongan Barang	62
Gambar IV.8 <i>Form</i> Jenis Barang	63
Gambar IV.9 <i>Form</i> Data Produk.....	63
Gambar IV.10 <i>Form</i> Master Barang	64
Gambar IV.11 <i>Form</i> Barang Masuk/Keluar	65
Gambar IV.12 <i>Form</i> Data User.....	65
Gambar IV.13 <i>Form Input Catalog</i>	66
Gambar IV.14 Tampilan <i>Catalog</i>	66

Gambar IV.14 Laporan dengan Crystal Report	67
Gambar IV.15 Gambar laporan stok barang	67

DAFTAR LAMPIRAN

Tampilan <i>Coding</i>	A-1
Hasil wawancara	A-11