

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

#### **4.1 Kebutuhan Sistem**

Tahap implementasi sistem merupakan tahap yang berdasarkan pada hasil analisis dan perancangan sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam suatu bentuk bahasa komputer untuk diolah, kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya. Adapun kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi yang harus disiapkan sebelum diimplementasikan, yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

##### **4.1.1 Kebutuhan *Hardware* (Perangkat Keras)**

Kebutuhan *hardware* atau perangkat keras merupakan suatu komponen-komponen peralatan fisik yang mendukung komputer dalam menjalankan fungsinya. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi dan kinerja yang baik saat sistem dijalankan oleh komputer dan bisa berjalan dengan baik tanpa ada suatu masalah. Kebutuhan *hardware* adalah sebagai berikut:

- a. Pentium® 4 Processor 2.60 GHz, 512K Cache, 400 MHz FSB
- b. 1 GigaBytes RAM
- c. Kapasitas bebas pada harddisk 10 Gb
- d. Monitor SVGA dengan resolusi 1366 X 768
- e. Drive DC-ROM
- f. Keyboard, Mouse dan Printer yang kompatibel

#### 4.1.2 Kebutuhan *Software* (Perangkat Lunak)

Kebutuhan *software* atau perangkat lunak adalah suatu program yang diperlukan untuk membangun aplikasi pengelolaan barang. Kebutuhan *software* adalah sebagai berikut:

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft® Windows® Seven
- b. Microsoft Visio® 2010 untuk membuat rancangan *document* dan *system flow*
- c. Power Designer® 6 untuk membuat *Context Diagram* dan *DFD*
- d. Power Designer® 15 untuk membuat *ERD (CDM - PDM)*
- e. Oracle 11g *Enterprise Edition* untuk membuat *database* sistem
- f. XAMPP 1.7.7 sebagai *compiler* program
- g. Notepad++ untuk membuat sistem
- h. Browser Google Chrome untuk menjalankan aplikasi

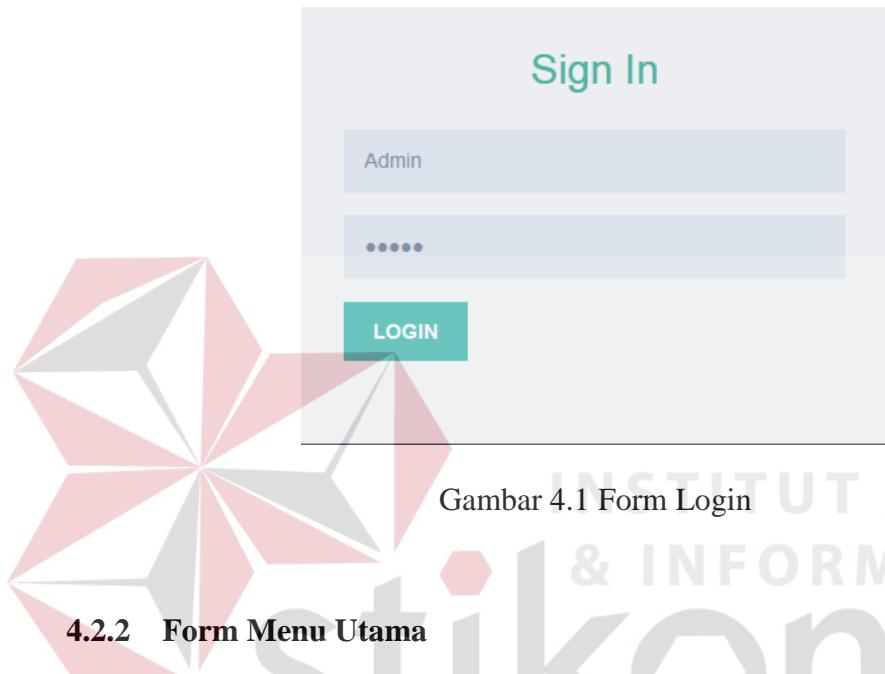
#### 4.2 Implementasi Sistem

Setelah semua komponen komputer yang mendukung proses sistem selesai diinstal, maka proses selanjutnya adalah implementasi atau penerapan sistem. Implementasi sistem ini merupakan proses pengelolaan barang pada PT. Krian Indah Jaya. Form awal yang akan tampil dalam sistem ketika dijalankan adalah form *login* yang merupakan form keamanan bagi pengguna yang berhak untuk mengakses sistem.

##### 4.2.1 Form *Login*

Form *login* digunakan untuk autoritas pengguna yang akan masuk ke dalam sistem dan sebagai proses keamanan sistem bagi pengguna yang berhak

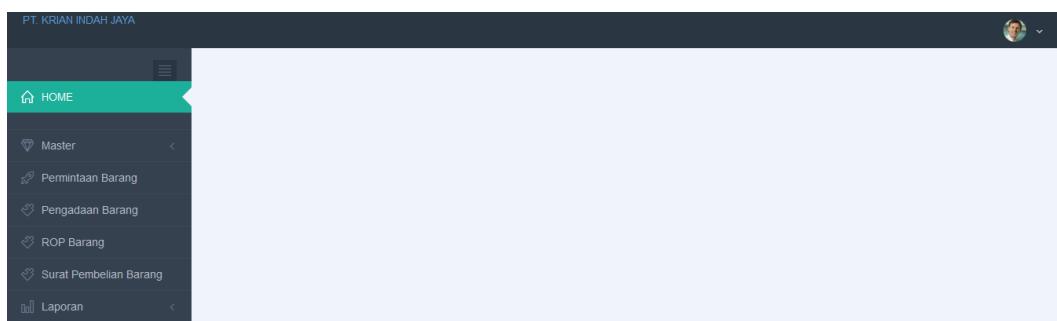
mengakses. Dalam form ini pengguna harus memasukkan *username* dan *password* pada *field* yang telah disediakan. Selanjutnya tombol *login* untuk proses pemeriksaan *username* dan *password* tersebut ke dalam *database*. Jika benar maka sistem akan menampilkan menu utama, sedangkan jika salah maka sistem akan menolak. Berikut adalah tampilan *form login* pada aplikasi.



Gambar 4.1 Form Login

#### 4.2.2 Form Menu Utama

Form menu utama berisi menu-menu yang dapat digunakan oleh masing-masing pengguna sesuai hak aksesnya masing-masing. Keterangan pengguna yang sedang mengakses sistem ini tertera pada bagian pojok kanan atas sistem.



Gambar 4.2 Form Menu Utama

#### 4.2.3 Form Karyawan

Form ini digunakan untuk memasukkan data pengguna. Adapun data yang harus diisi adalah nama karyawan, alamat, jenis kelamin, tanggal lahir, tempat lahir, nomer telpon, jabatan, *username*, *password*. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*.

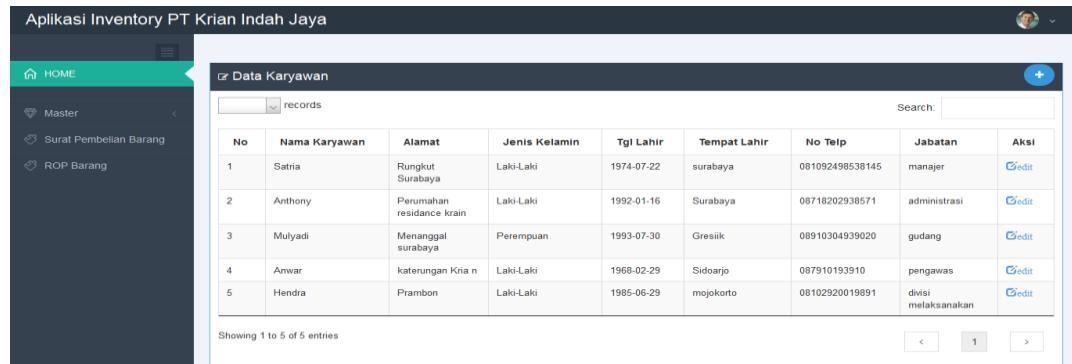
Model form master karyawan dapat dilihat pada gambar di bawah.



The screenshot shows the 'Form Master Karyawan' window. On the left, a sidebar menu lists 'HOME', 'Master' (selected), 'Surat Pembelian Barang', and 'ROP Barang'. The main form has fields for 'Nama Karyawan' (Name), 'Alamat' (Address), 'Jenis Kelamin' (Gender), 'Tanggal Lahir' (Date of Birth), 'Tempat Lahir' (Place of Birth), 'No Telp' (Phone Number), 'Jabatan' (Position), 'Username', and 'Password'. There are dropdown menus for gender and date of birth, and a date input field for place of birth. At the bottom are 'Cancel' and 'Submit' buttons.

Gambar 4.3 Form Master Karyawan

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.



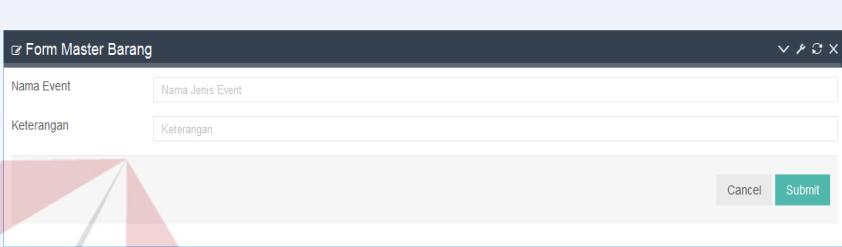
The screenshot shows the 'Data Karyawan' table. The columns are labeled 'No', 'Nama Karyawan', 'Alamat', 'Jenis Kelamin', 'Tgl Lahir', 'Tempat Lahir', 'No Telp', 'Jabatan', and 'Aksi'. The table contains 5 rows of data. At the bottom, there is a message 'Showing 1 to 5 of 5 entries' and navigation buttons for 'records', 'Search', and page numbers.

No	Nama Karyawan	Alamat	Jenis Kelamin	Tgl Lahir	Tempat Lahir	No Telp	Jabatan	Aksi
1	Satria	Rungkut Surabaya	Laki-Laki	1974-07-22	surabaya	081092498538145	manajer	<a href="#">Edit</a>
2	Anthony	Perumahan residence krian	Laki-Laki	1992-01-16	Surabaya	08718202938571	administrasi	<a href="#">Edit</a>
3	Mulyadi	Menanggal surabaya	Perempuan	1993-07-30	Gresik	08910304939020	gudang	<a href="#">Edit</a>
4	Anwar	kertungan Krian	Laki-Laki	1968-02-29	Sidoarjo	087910193910	pengawas	<a href="#">Edit</a>
5	Hendra	Prambon	Laki-Laki	1985-06-29	mojokerto	08102920019891	divisi melaksanakan	<a href="#">Edit</a>

Gambar 4.4 Form Tampil Master Karyawan

#### 4.2.4 Form Jenis Event

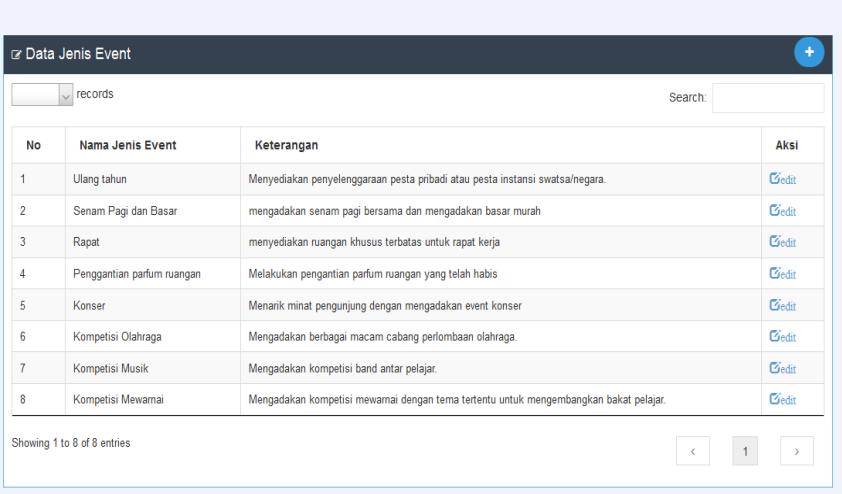
Form ini digunakan untuk memasukkan data *event*. Adapun data yang harus diisi adalah nama jenis *event* dan Keterangan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master event dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 4.5 Form Jenis Event

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data.

Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.



No	Nama Jenis Event	Keterangan	Aksi
1	Ulang tahun	Menyediakan penyelenggaraan pesta pribadi atau pesta instansi swasta/negara.	
2	Senam Pagi dan Basar	mengadakan senam pagi bersama dan mengadakan basar murah	
3	Rapat	menyediakan ruangan khusus terbatas untuk rapat kerja	
4	Pengantian parfum ruangan	Melakukan pengantian parfum ruangan yang telah habis	
5	Konser	Menarik minat pengunjung dengan mengadakan event konser	
6	Kompetisi Olahraga	Mengadakan berbagai macam cabang perlombaan olahraga.	
7	Kompetisi Musik	Mengadakan kompetisi band antar pelajar.	
8	Kompetisi Mewarnai	Mengadakan kompetisi mewarnai dengan tema tertentu untuk mengembangkan bakat pelajar.	

Gambar 4.6 Form Tampil Jenis Event

#### 4.2.5 Form Master Event

Form ini digunakan untuk memasukkan data *event* pada PT. Krian Indah Jaya. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master *event* dapat dilihat pada gambar di bawah.

Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Keterangan	Delete
Karcis parkir	bendel	4	Habis	<span style="color: red;">x delete</span>
Karcis kolam	bendel	3	Habis	<span style="color: red;">x delete</span>

Gambar 4.7 Form Master Event

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

Gambar 4.8 Form Tampil Master Event

#### 4.2.6 Form Master Barang

Form ini digunakan untuk memasukkan data barang yang ada pada PT. Krian Indag Jaya. Data yang harus diisi adalah data yang berhubungan dengan Barang. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master Barang dapat dilihat pada gambar di bawah.

Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya

Form Master Barang

Nama Barang	Kabel roll
Merk	ind
Jenis Barang	Barang Tidak Habis Pakai
Satuan	Buah
Jumlah Barang	5
Minimal Stok	3
Harga Barang	75000

Cancel    Submit

Gambar 4.9 Form Master Barang

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya

Data Barang

No	Nama Barang	Merk	Jenis Barang	Satuan	Jumlah	Stok Minimal	Harga	Aksi
1	TV	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	18	9	3.000.000	
2	Tinta Print	keyko	Barang Habis Pakai	buah	5	3	150.000	
3	Tangga lipat	tool	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	950.000	
4	Tabung dg	15kg	Barang Tidak Habis Pakai	Buah	7	4	650.000	
5	Scoung System	Rakit	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	250.000.000	
6	Sofa	Furniture	Barang Tidak Habis Pakai	unit	25	18	5.000.000	
7	Proyektor	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	5	33	3.600.000	
8	Printer	Cannon	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	750.000	
9	Playstation	Sony	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	13	10	3.000.000	
10	Pengatur	Stella	Barang Habis Pakai	buah	18	10	75.000	

Showing 1 to 10 of 30 entries

Gambar 4.10 Form Tampil Master Barang

#### 4.2.7 Form Permintaan Barang Keluar

Form ini digunakan untuk memasukan permintaan barang pada *event* yang akan diselenggarakan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form permintaan barang dapat dilihat pada gambar di bawah.

No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Kegiatan	List Barang Event	Aksi
1	Senam Pagi dan Basar	aaa	2016-07-21	aaaaaaaaaa	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
2	Senam Pagi dan Basar	Music Konser	2016-06-07	Konser Hiburan	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
3	Senam Pagi dan Basar	JAZZ	2016-10-31	musik	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
4	Senam Pagi dan Basar	service	2016-10-20	aaaa	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
5	Kompetisi Olahraga	Futsal	2016-10-30	Olahraga	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
6	Kompetisi Olahraga	Futsal antar SMa	2016-11-06	Olahraga	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
7	Service	ATK	2016-10-23	Administrasi	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>
8	Service	isi ulang	2016-12-03	pekerja umum	<a href="#">Lihat Barang</a>	<a href="#">Batal</a>

Gambar 4.11 Form Permintaan Barang

#### 4.2.8 Form Menyetujui Barang Event

Form ini digunakan untuk menyetujui permintaan barang *event* yang akan diselenggarakan. Tombol *approve* digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol *waiting* belum melakukan menyimpan data ke dalam *database*. Model form menyetujui barang *event* dapat dilihat pada gambar di bawah.

No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Aksi
1	Service	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	10	Waiting
2	Service	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis parkir	bendel	5	Waiting
3	Service	isi ulang	03/12/2016	Tinta Print	buah	6	Approved
4	Service	isiiii	03/12/2016	kaporit	botol	8	Approved
5	Service	isi ulang	03/12/2016	Pengharum	buah	5	Approved
6	Service	isiiii	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	9	Approved

 The left sidebar shows navigation links: HOME, Permintaan Barang, and Penerimaan Barang. The top header shows the application title 'Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya' and a user profile icon.

Gambar 4.12 Form Menyetujui Barang *Event*

#### 4.2.9 Form Permintaan Barang Masuk

Form ini digunakan untuk memasukkan data barang masuk pada aplikasi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form permintaan barang masuk dapat dilihat pada gambar di bawah.

No Surat Pembelian: 123456  
Hal: Pembelian ATK  
Tanggal Pembelian: 2016-11-20

Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Harga	Sub Total	Delete
Kertas A4	Rim	5	600000	3,000,000	<span style="color: red;">x delete</span>
Tinta Print	bah	4	35000	140,000	<span style="color: red;">x delete</span>

Simpan Pembelian

3,140,000

Gambar 4.13 Form Permintaan Barang Masuk

#### 4.2.10 Form Menyetujui Barang Masuk

Form ini digunakan untuk menyetujui permintaan barang masuk yang akan diselenggarakan. Tombol *approve* digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol *waiting* belum melakukan menyimpan data ke dalam *database*. Model form menyetujui barang masuk dapat dilihat pada gambar di bawah.

records

Search:

Nomor Surat	Tanggal Pembelian	Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal	Aksi
123456	2016-11-20	Tinta Print	4	35000	140000	<span style="background-color: green; color: white; border: 1px solid green; padding: 2px;">Approved</span>
123456	2016-11-20	Kertas A4	5	600000	3000000	<span style="background-color: green; color: white; border: 1px solid green; padding: 2px;">Approved</span>
1234566	2016-10-21	kaport	4	75000	300000	<span style="background-color: green; color: white; border: 1px solid green; padding: 2px;">Approved</span>
1234567	2016-11-05	Karcis kolam	5	25000	125000	<span style="background-color: green; color: white; border: 1px solid green; padding: 2px;">Approved</span>
1234567	2016-11-05	Karcis parkir	5	25000	125000	<span style="background-color: green; color: white; border: 1px solid green; padding: 2px;">Approved</span>

Showing 1 to 5 of 5 entries

Gambar 4.14 Form Menyetujui Barang Masuk

#### 4.2.11 Form ROP

Form ini digunakan untuk memasukkan data ROP digunakan pada aplikasi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master jenis *output* dapat dilihat pada gambar di bawah.

No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan	Status
1	Kertas A4	23	Waiting
2	Karcis parkir	34	Waiting
3	Karcis kolam	46	Waiting

Gambar 4.15 Form ROP

#### 4.2.12 Form Surat Pembelian Barang

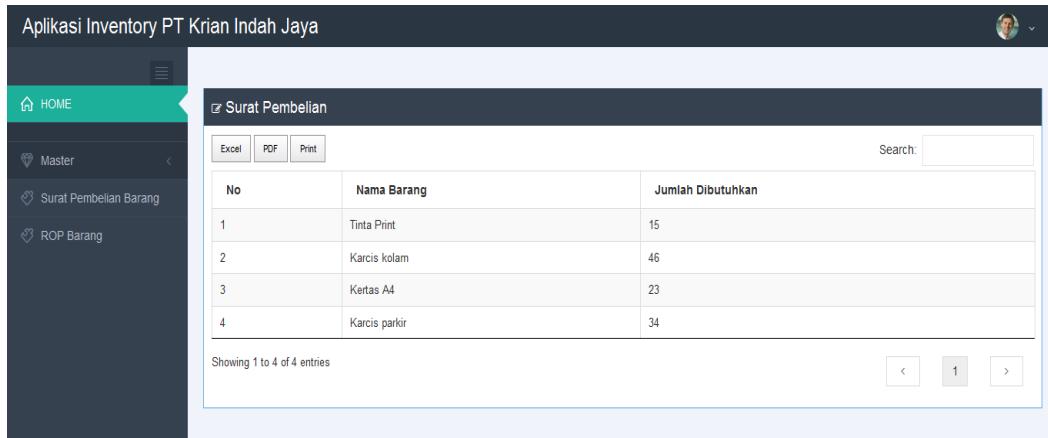
Form ini digunakan untuk memasukkan data pembelian barang yang digunakan pada aplikasi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form surat pembelian barang dapat dilihat pada gambar di bawah.

Nama Barang	Satuan Barang	Jumlah Barang	Harga		
Pilih Barang	Satuan	Jumlah	Jumlah	<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Delete"/>
<input type="button" value="Nama Barang"/>	<input type="button" value="Satuan"/>	<input type="button" value="Jumlah Barang"/>	<input type="button" value="Harga"/>	<input type="button" value="Sub Total"/>	<input type="button" value="Delete"/>

Gambar 4.16 Form Surat Pembelian Barang

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data.

Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

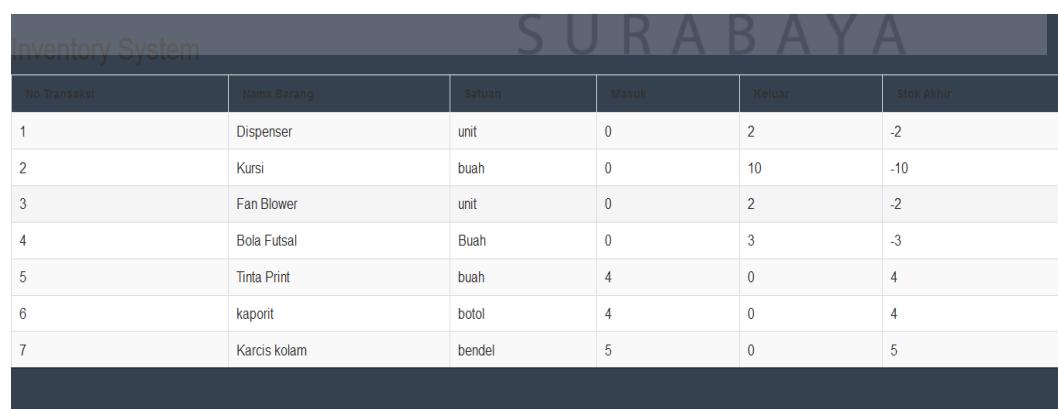


No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan
1	Tinta Print	15
2	Karcis kolam	46
3	Kertas A4	23
4	Karcis parkir	34

Gambar 4.17 Form Tampil Surat Pembelian Barang

#### 4.2.13 Laporan Stok Barang

Laporan ini digunakan untuk menampilkan laporan stok barang perusahaan. Pada laporan ini akan ditampilkan informasi nama barang, jumlah barang masuk dan jumlah barang keluar serta stok terakhir barang. Manajer bisa mengevaluasi berapa banyak barang yang keluar dan masuk didalam perusahaan.



No Transaksi	Nama Barang	Satuan	Masuk	Keluar	Stok Akhir
1	Dispenser	unit	0	2	-2
2	Kursi	buah	0	10	-10
3	Fan Blower	unit	0	2	-2
4	Bola Futsal	Buah	0	3	-3
5	Tinta Print	buah	4	0	4
6	kaporit	botol	4	0	4
7	Karcis kolam	bender	5	0	5

Gambar 4.18 Laporan Stok Barang

#### 4.2.14 Laporan Rop

Laporan ini digunakan untuk menampilkan laporan *rop* barang perusahaan. Pada laporan ini akan ditampilkan informasi nama barang, jumlah dibutuhkan. Manajer bisa mengevaluasi berapa banyak barang yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Inventory System			
No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan	satuan
1	Tinta Print	15	bah
2	Kertas A4	23	Rim
3	Karcis parkir	34	bendel
4	Karcis kolam	46	bendel

Gambar 4.19 Surat Permintaan Barang

#### 4.2.15 Laporan Barang Perusahaan

Laporan ini digunakan untuk menampilkan laporan barang perusahaan. Pada laporan ini akan ditampilkan informasi nama barang, jenis barang, jumlah barang, stok minimal dan harga barang. Manajer bisa mengevaluasi berapa banyak barang yang dimiliki oleh perusahaan.

Inventory System							
No	Nama Barang	Merk	Jenis Barang	Satuan	Jumlah	Stok Minimal	Harga
1	Tv	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	18	9	3,000,000
2	Tinta Print	keyko	Barang Habis Pakai	bah	9	3	150,000
3	Tangga lipat	tool	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	950,000
4	Tabung lpg	15kg	Barang Tidak Habis Pakai	Buah	7	4	650,000
5	Soun System	Rakit	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	250,000,000
6	Sofa	Furniture	Barang Tidak Habis Pakai	unit	25	18	5,000,000
7	Proyektor	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	5	33	3,600,000
8	Printer	Cannon	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	750,000
9	Playstation	Sony	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	13	10	3,500,000
10	Pengharum	Stella	Barang Habis Pakai	bah	18	10	75,000
11	Net bulu tangkis	inf	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	85,000
12	Mesin cuci	sharp	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	1,750,000
13	Meja	djong	Barang Tidak Habis Pakai	bah	75	65	400,000
14	Kursi	dinon	Barang Tidak Habis Pakai	bah	70	69	52,500

Gambar 4.20 Laporan Barang Perusahaan

### 4.3 Evaluasi Sistem

Setelah tahap implementasi sudah, maka langkah selanjutnya adalah evaluasi atau testing sistem, yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem berjalan sesuai prosedur ataukah tidak dan memastikan sistem terhindar dari *error* yang terjadi. *Testing* juga dapat digunakan untuk memastikan kevalidan dalam proses *input*, sehingga dapat menghasilkan *output* yang sesuai.

#### 4.3.1 Uji Coba Form

Uji coba *form* ini berfokus pada pengujian sistem terhadap *handling error* pada setiap *inputan user*. Sebuah mekanisme yang digunakan untuk uji coba *form* ini adalah *test case*, yang mana menentukan apakah sebuah perangkat lunak atau sistem telah sukses atau gagal dalam testing atau uji coba. Tabel berikut adalah data-data *test case* yang telah dilakukan terhadap sistem:

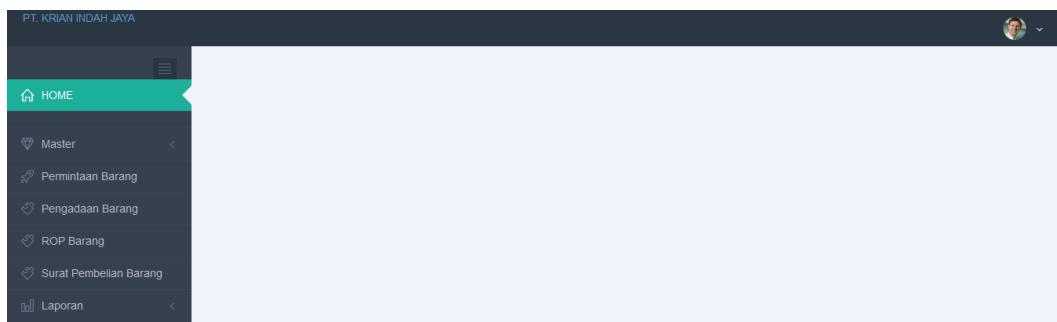
##### A.1 Uji Coba Form *Login*

Uji coba form *Login* dilakukan untuk mengetahui keamanan aplikasi saat mengecek pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Hasil uji coba mengelola master pegawai dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Form *Login*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Login aplikasi	username, password	Pengguna bisa mengakses aplikasi	Sukses	Pengguna dapat mengakses halaman utama aplikasi (Gambar 4.22)

Pengguna yang memiliki hak akses untuk menggunakan aplikasi bisa membuka aplikasi. Di bawah ini adalah hasil uji coba pengguna yang sukses mengakses aplikasi.



Gambar 4.21 Uji Coba Form *Login*

### A.2 Uji Coba Mengelola Master Karyawan

Uji coba mengelola master karyawan dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master karyawan. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Mengelola Master Karyawan

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data karyawan	Data karyawan	Data karyawan dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
2	Ubah data karyawan	Data karyawan	Data karyawan dapat diubah	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
3	Tampil data karyawan		Data karyawan dapat tampil pada tabel	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data karyawan (Gambar 4.23)

Seluruh data karyawan yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data karyawan. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data karyawan.

Gambar 4.22 Uji Coba Mengelola Master Karyawan

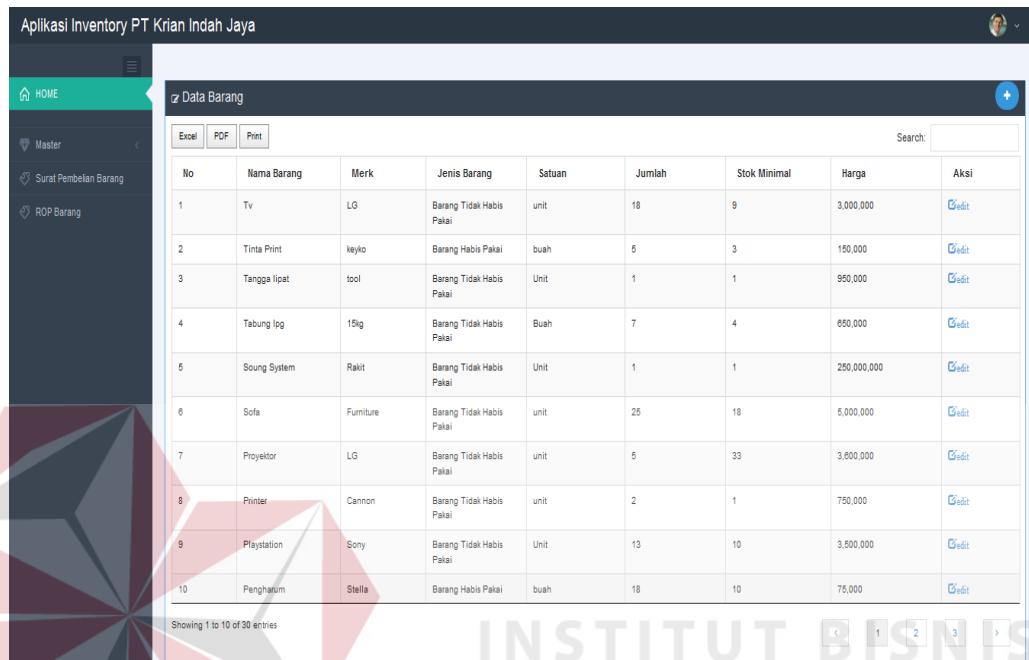
### A.3 Uji Coba Mengelola Master Barang

Uji coba mengelola master barang dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master barang. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Mengelola Master Barang

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data barang	Data barang	Data barang dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b></p> <p>Data Berhasil Disimpan</p>
2	Ubah data barang	Data barang	Data barang dapat diubah	Sukses	<p><b>Sukses!</b></p> <p>Data Berhasil Disimpan</p>
3	Tampil data barang		Data barang dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data barang (Gambar 4.24)

Seluruh data barang yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil barang. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang.



No	Nama Barang	Merk	Jenis Barang	Satuan	Jumlah	Stok Minimal	Harga	Aksi
1	TV	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	18	9	3.000.000	
2	Tinta Print	keyko	Barang Habis Pakai	buah	5	3	150.000	
3	Tangga lipat	tool	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	950.000	
4	Tabung log	15g	Barang Tidak Habis Pakai	Buah	7	4	650.000	
5	Sound System	Rakit	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	250.000.000	
6	Sofa	Furniture	Barang Tidak Habis Pakai	unit	25	18	5.000.000	
7	Projektor	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	5	33	3.600.000	
8	Printer	Cannon	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	750.000	
9	Playstation	Sony	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	13	10	3.500.000	
10	Penghantung	Stella	Barang Habis Pakai	buah	18	10	75.000	

Gambar 4. 23 Uji Coba Mengelola Master Barang

#### A.4 Uji Coba Mengelola Master *Event*

Uji coba mengelola master *event* dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master *event*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Mengelola Master *Event*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Sukses	<p><b>Sukses!</b></p> <p>Data Berhasil Disimpan</p>

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
2	Ubah data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
3	Tampil data <i>event</i>		Data dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data kriteria perilaku kerja (Gambar 4.25)

Seluruh data *event* yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data *event*. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data *event*.



Gambar 4. 24 Uji Coba Mengelola Master *Event*

### A.5 Uji Coba Permintaan Barang *Event*

Uji coba permintaan barang keluar dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master *event*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Permintaan Barang *Event*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Memilih data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i> dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
2	Tampil		Data barang	Sukses	Aplikasi dapat

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
	data barang <i>event</i>		<i>event</i> dapat tampil pada table		menampilkan data barang <i>event</i> (Gambar 4.26)

Seluruh data barang *event* yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses permintaan barang keluar. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang *event*

No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Kegiatan	List Barang Event	Aksi
1	Senam Pagi dan Basar	aaa	2016-07-21	aaaaaaaaaa	<a href="#">Lihat Barang</a>	Approved
2	Senam Pagi dan Basar	Music Konser	2016-06-07	Konsel Hiburan	<a href="#">Lihat Barang</a>	Approved
3	Senam Pagi dan Basar	JAZZ	2016-10-31	musik	<a href="#">Lihat Barang</a>	Approved
4	Senam Pagi dan Basar	service	2016-10-20	aaaa	<a href="#">Lihat Barang</a>	Waiting
5	Kompetisi Olahraga	Futsal	2016-10-30	Olahraga	<a href="#">Lihat Barang</a>	Waiting
6	Kompetisi Olahraga	Futsal antar SMA	2016-11-06	Olahraga	<a href="#">Lihat Barang</a>	Waiting

Gambar 4. 25 Uji Coba Permintaan Barang *Event*

#### A.6 Uji Coba Menyetujui Barang *Event*

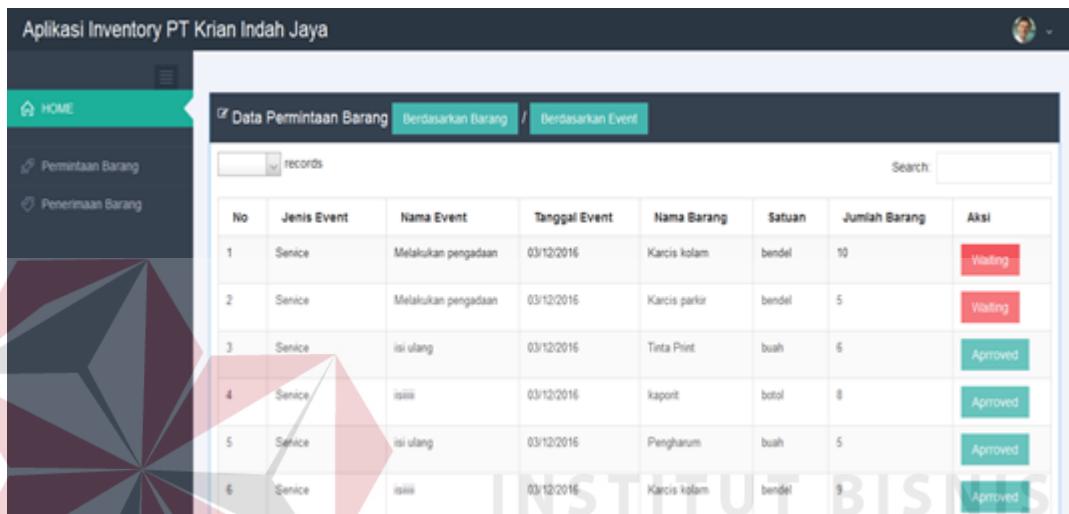
Uji coba permintaan barang keluar dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master *event*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Menyetujui Barang *Event*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Menyetujui data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i> dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b></p> <p>Data Berhasil Disimpan</p>
2	Tampil data barang		Data barang <i>event</i> dapat tampil pada	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data barang <i>event</i> (Gambar 4.27)

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
	<i>event</i>		table		

Seluruh data barang *event* yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses permintaan barang keluar. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang *event*



No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Aksi
1	Service	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	10	<span>Waiting</span>
2	Service	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis parkir	bendel	5	<span>Waiting</span>
3	Service	isi ulang	03/12/2016	Tinta Print	buah	6	<span>Approved</span>
4	Service	isi ulang	03/12/2016	kapot	botol	8	<span>Approved</span>
5	Service	isi ulang	03/12/2016	Pengharum	buah	5	<span>Approved</span>
6	Service	isi ulang	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	9	<span>Approved</span>

Gambar 4.26 Uji Coba Menyetujui Barang *Event*

#### A.7 Uji Coba Mengelola Inputan Barang Masuk

Uji coba mengelola barang masuk dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master barang. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Mengelola Inputan Barang Masuk

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan barang masuk	barang masuk	Data barang masuk dapat tersimpan	Sukses	<p><span>Sukses!</span></p> <p>Data Berhasil Disimpan</p>

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
2	Ubah barang masuk	barang masuk	Data barang masuk diubah	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
3	Tampil barang masuk		Data barang masuk dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data jabatan (Gambar 4.28)

Seluruh data barang masuk yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil menyetujui barang masuk. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang masuk.

Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Harga	Sub Total	Delete
Kertas A4	Rim	5	600,000	3,000,000	<span style="color: red;">x delete</span>
Tinta Print	bah	4	35,000	140,000	<span style="color: red;">x delete</span>

3,140,000

Gambar 4. 27 Uji Coba Inputan Barang Masuk

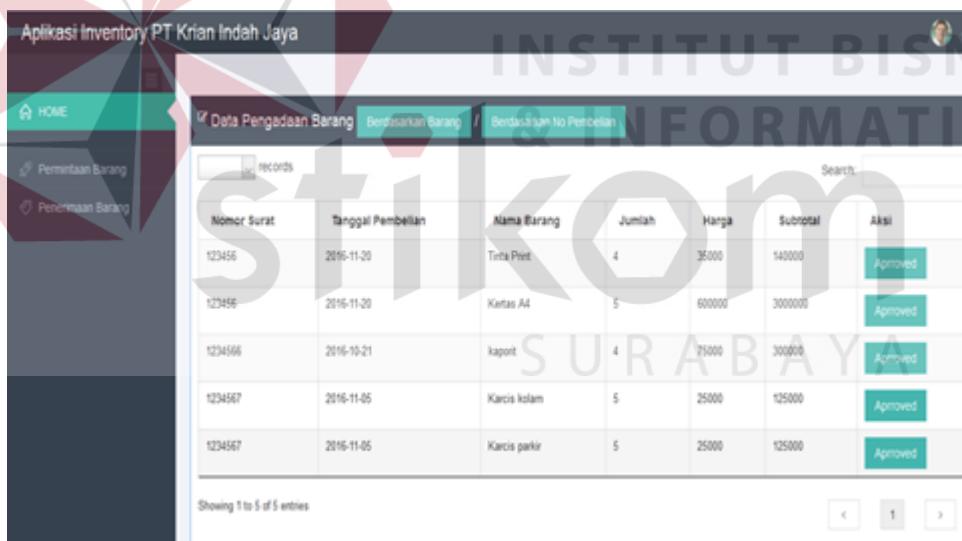
#### A.8 Uji Coba Menyetujui Barang Masuk

Uji coba menyetujui barang masuk dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master barang masuk. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Menyetujui Barang Masuk

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Menyetujui barang masuk	barang masuk	Data barang masuk dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b></p> <p>Data Berhasil Disimpan</p>
2	Tampil barang masuk		Data barang masuk dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data jabatan (Gambar 4.23)

Seluruh data barang masuk yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil menyetujui barang masuk. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data menyetujui barang masuk.



Nomor Surat	Tanggal Pembelian	Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal	Aksi
123456	2016-11-20	Tinta Print	4	35000	140000	<button>Approved</button>
123456	2016-11-20	Kertas A4	5	60000	300000	<button>Approved</button>
1234566	2016-10-21	kapori	4	75000	300000	<button>Approved</button>
1234567	2016-11-05	Kacis iklam	5	25000	125000	<button>Approved</button>
1234567	2016-11-05	Kacis parkir	5	25000	125000	<button>Approved</button>

Gambar 4. 28 Uji Coba Menyetujui Barang Masuk

#### A.9 Uji Coba Mengelola Surat Pembelian Barang

Uji coba mengelola surat pembelian barang dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada surat pembelian barang. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Mengelola Surat Pembelian Barang

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
2	Ubah data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang dapat diubah	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
3	Tampil data surat pembelian barang		Data surat pembelian barang dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data bagian (Gambar 4.24)

Seluruh data bagian yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data bagian. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data bagian.

No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan
1	Tinta Print	15
2	Karcis kolam	46
3	Kertas A4	23
4	Karcis parkir	34

Gambar 4. 29 Uji Coba Surat pembelian Barang

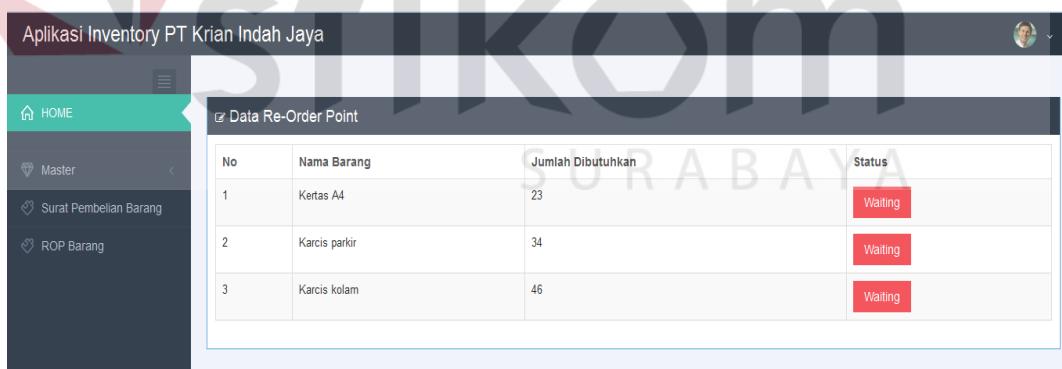
### A.10 Uji Coba Mengelola ROP

Uji coba mengelola master jenis *output* dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master jenis *output*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Mengelola ROP

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data barang rop	Data barang rop	Data barang rop dapat tersimpan	Sukses	<p><b>Sukses!</b> Data Berhasil Disimpan</p>
3	Tampil data rop		Data rop dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data jenis output (Gambar 4.25)

Seluruh data jenis output yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data jenis output. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data jenis output.



Gambar 4. 30 Uji Coba ROP

### 4.3.2 Uji Coba Sistem Subjek Pengguna Aplikasi

Dalam melakukan evaluasi terhadap implementasi aplikasi ini, maka dibuat angket untuk uji coba sistem sesuai dengan jumlah pengguna aplikasi ke depannya. Berikut ini disajikan hasil dari uji coba sistem oleh pengguna aplikasi.

#### A. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola Master

Uji coba sistem yang pertama ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba mengelola master terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.11 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Master

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.8	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola data master	4.4	Proses <i>input</i> , simpan, ubah mudah digunakan dan berjalan lancar tanpa ada masalah berarti	
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		<b>4</b>		Setuju

## B. Hasil Uji Coba Sistem Permintaan Barang *Event*

Uji coba sistem yang pertama ini dilakukan oleh divisi membutuhkan. Angket uji coba sistem permintaan barang *event* terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.12 Tabel Uji Coba Sistem Permintaan Barang *Event*

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3,96	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola Permintaan <i>Event</i>	4.1	Proses memilih <i>event</i> mudah digunakan dan berjalan lancar tanpa ada masalah berarti	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		4		Setuju

## C. Hasil Uji Coba Sistem Menyetujui Barang *Event*

Uji coba sistem yang kedua ini dilakukan oleh divisi gudang. Angket uji coba sistem Menyetujui Barang *Event* terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.13 Tabel Uji Coba Sistem Menyetujui Barang *Event*

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.8	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan	Sangat Setuju

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
			aplikasi	
2	Memilih barang berdasarkan <i>event</i>	4.55	Proses memilih barang <i>event</i> mudah digunakan.	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		<b>4</b>		Setuju

#### D. Hasil Uji Coba Sistem Inputan Barang Masuk

Uji coba sistem yang ketiga ini dilakukan oleh pengawas. Angket uji coba sistem Mengelola Barang Masuk. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.14 Tabel Uji Coba Sistem Inputan Barang Masuk

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.75	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola Inputan Barang Masuk	4	Proses <i>input</i> , simpan ubah mudah digunakan dan berjalan lancar tanpa ada masalah berarti	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		<b>3.8</b>		Setuju

### E. Hasil Uji Coba Sistem Menyetujui Barang Masuk

Uji coba sistem yang keempat ini dilakukan oleh divisi gudang. Angket uji coba sistem menyetujui barang masuk terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.15 Tabel Uji Coba Sistem Menyetujui Barang Masuk

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.8	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Sangat Setuju
2	Menyetujui barang masuk	4.2	Proses memilih barang masuk mudah digunakan.	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		4		Setuju

### F. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola Surat Pembelian Barang

Uji coba sistem yang terakhir ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba sistem mengelola surat pembelian barang terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.16 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Surat Pembelian Barang

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	4	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
2	Menampilkan hasil r <sub>op</sub> dipilih pada surat pembelian barang	4	Hasil memilih r <sub>op</sub> barang dapat tampil dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		<b>4</b>		Setuju

#### G. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola ROP

Uji coba sistem yang terakhir ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba sistem mengelola **Mengelola ROP** terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.17 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Rop

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	4	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Menampilkan hasil perhitungan r <sub>op</sub>	4.6	Hasil perhitungan r <sub>op</sub> dapat tampil dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		<b>4</b>		Setuju

#### H. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola Laporan

Uji coba sistem yang terakhir ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba sistem mengelola **Mengelola ROP** terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.18 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Laporan

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.9	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola Laporan Barang Perusahaan	4.2	Hasil laporan barang perusahaan dapat tampil dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami	Setuju
<b>Rata-rata Kesesuaian :</b>		4		Setuju



### 4.3.3 Uji Coba Kecepatan Aplikasi (*Performance*)

Uji coba yang dilakukan untuk menguji non-fungsional dari aplikasi pengelolaan barang pada divisi gudang PT. Krian Indah Jaya dengan membandingkan waktu dari proses lama yang digunakan, pada table 4.18 adalah waktu rata rata penyelesaian pada setiap proses pengelolaan barang yang didapat dari hasil wawancara pegawai pada PT. Krian Indah Jaya. Uji coba kecepatan aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.18 sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Tabel Uji Coba Kecepatan Aplikasi

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
1	Permintaan barang <i>event</i>	Divisi melaksanakan melakukan permintaan barang kepada divisi gudang	1 hari	Permintaan barang <i>event</i>	Divisi melaksanakan melakukan permintaan barang kepada divisi gudang	10 menit
<b>Penjelasan :</b>  Divisi melaksanakan kegiatan datang ke divisi gudang untuk menyerahkan permintaan barang yang akan diselenggarakan. Oleh divisi gudang berdasarkan permintaan barang tersebut			<b>Penjelasan :</b>  Divisi melaksanakan hanya memerlukan permintaan barang berdasarkan <i>event</i> yang kana dilaksanakan.			

	dilakukan pengecekan laporan barang dengan permintaan.	
--	--------------------------------------------------------	--

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
2	Menyetujui barang <i>event</i>	Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan	1 hari	Menyetujui barang <i>event</i>	Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan	10 menit
<b>Penjelasan :</b>		<b>Penjelasan :</b>				
Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan, divisi gudang melakukan pengecekan barang yang digudang dengan barang yang diminta serta melakukan pengecekan pada laporan barang perusahaan.		Divisi gudang hanya melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan.				

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
3	Inputan barang masuk	Pengawas melakukan pembuatan nota barang masuk yang diserahkan kepada divisi gudang	1 jam	Inputan barang masuk	Pengawas melakukan pembuatan nota barang masuk yang diserahkan kepada divisi gudang	5 menit
<b>Penjelasan :</b>		<b>Penjelasan :</b>				
Pengawas melakukan pengisian nota barang masuk yang telah dilakukannya, pengisian sendiri mengacu pada surat pembelian barang yang telah diterima serta melakukan pencocokan yang surat pembelian dengan nota yang dibuat.		Pengawas melakukan input barang masuk melalui aplikasi tanpa perlu membandingkan surat pembelian barang.				

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
4	Menyetujui barang masuk	Divisi gudang melakukan persetujuan barang masuk yang telah diinputkan pengawas	1,5 jam	Menyetujui barang masuk	Divisi gudang melakukan persetujuan barang masuk yang telah diinputkan pengawas	3 menit
	<b>Penjelasan :</b> Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang inputkan pengawas, divisi gudang melakukan pengecekan barang yang diinputkan dengan surat pembelian barang.				<b>Penjelasan :</b> Divisi gudang hanya melakukan persetujuan terhadap barang yang diinputkan pengawas.	

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
5	Mengelola surat pembelian barang	Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang kan di pesan kembali	1 minggu	Mengelola surat pembelian barang	Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang kan di pesan kembali	1 menit
<b>Penjelasan :</b> Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang akan di pesan kembali dengan melakukan perbandingan laporan stok barang dengan kebutuhan <i>event</i> .				<b>Penjelasan :</b> Administrasi hanya melakukan <i>print</i> terhadap hasil perhitungan rcp.		

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
6	Mengelola <i>Rop</i>	Administrasi membuat laporan barang yang akan diadakan	1 bulan	Mengelola <i>Rop</i>	Administrasi membuat laporan barang yang akan diadakan	1 menit
	<b>Penjelasan :</b>  Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang akan di pesan kembali dengan melihat stok barang yang ada digudang dengan kebutuhan barang <i>event</i>				<b>Penjelasan :</b>  Administrasi hanya melakukan pemilihan terhadap barang yang dibutuhkan dalam pengadaanya.	

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
7	Mengelola laporan	Administrasi membuat laporan barang yang akan diserahkan kepada manajer	1 bulan	Mengelola laporan	Administrasi membuat laporan barang yang akan diserahkan kepada manajer	1 menit
	<p><b>Penjelasan :</b></p> <p>Administrasi melakukan perbandingan dalam membuat laporan perusahaan serta menunggu hasil rekapan barang masuk dan keluar yang dibuat divisi gudang</p>					