



**RANCANG BANGUN APLIKASI PERMINTAAN BARANG GUDANG
PRODUKSI BERBASIS WEBSITE PADA CV. DENY ALUMUNIUM**

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

KRISNA JUAN FERNANDO

19410100075

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERMINTAAN BARANG GUDANG
PRODUKSI BERBASIS WEBSITE PADA CV. DENY ALUMINIUM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Nama : KRISNA JUAN FERNANDO

NIM : 19410100075

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

*Terkadang tuhan tidak memberikan apa yang kamu inginkan, tetapi tuhan
memberikan apa yang kamu pantas dapatkan.*

- Krisna Juan Fernando -



UNIVERSITAS
Dinamika



Laporan Kerja Praktik ini

Saya persembahkan kepada

Keluarga terutama orang tua. Dosen Pembimbing, Teman-teman dan tentunya

untuk Diri saya sendiri

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

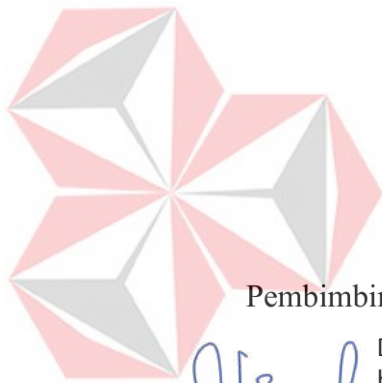
RANCANG BANGUN APLIKASI PERMINTAAN BARANG GUDANG PRODUKSI BERBASIS WEBSITE PADA CV. DENY ALUMINIUM

Laporan Kerja Praktik oleh

Krisna Juan Fernando

NIM : 19410100075

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS
Surabaya, 10 Januari 2022

Disetujui:

Pembimbing

Penyelia


Digitally signed
by Vivine
Nurcahyawati
Date:
2023.01.24
07:52:46 +07'00'

Vivine Nurcahyawati, M.Kom.
NIDN. 0723018101


DENY ALUMINIUM
A Kemitraan Masyarakat / O
Telp. 3176633
SURABAYA

Deny Indra Prasetyo


Digitally signed
by Anjik
Date: 2023.01.24
09:45:41 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Krisna Juan Fernando**
NIM : **19410100075**
Program Studi : **Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PERMINTAAN BARANG GUDANG PRODUKSI BERBASIS WEBSITE PADA CV DENY ALUMUNIUM**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 12 Desember 2022



Krisna Juan Fernando
NIM : 19410100075

ABSTRAK

Masalah yang ada pada CV Deny Alumunium saat melakukan permintaan bahan baku dari gudang produksi ke gudang penyimpanan terdapat kesalahan penyampaian informasi sehingga bahan baku yang dikirim tidak sesuai dengan yang dibutuhkan untuk melakukan proses produksi dan dapat menghambat proses produksi dikarenakan harus menunggu bahan baku yang kurang untuk dikirim sehingga dapat menghambat proses produksi. Oleh karena itu, untuk mengurangi kesalahan penyampaian informasi yang terjadi pada saat melakukan permintaan bahan baku dari gudang produksi ke gudang penyimpanan, merekam pencatatan data untuk proses permintaan bahan baku dan merekam pencatatan data untuk proses pengiriman bahan baku. Dibuatlah Rancang Bangun Aplikasi Permintaan Barang Gudang Produksi Berbasis Website yang memiliki fitur pencatatan data barang gudang produksi, permintaan barang gudang produksi dan pengiriman barang gudang penyimpanan. Metode yang digunakan dalam proses pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Permintaan Barang Gudang Produksi adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Hasil dari kegiatan kerja praktik di CV Deny Alumunium adalah sebuah aplikasi permintaan barang gudang produksi berbasis *website*. Manfaat dari aplikasi permintaan barang gudang berbasis *website* untuk CV Deny Alumunium adalah Proses permintaan barang gudang produksi yang masuk dan keluar menjadi terkomputerisasi, dapat mengambil keputusan saat kekurangan stok bahan pada gudang produksi sehingga dapat melakukan permintaan pada gudang penyimpanan.

Kata Kunci: Permintaan Barang, Gudang, Website.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 2 (dua) bulan di CV Deny Alumunium. Kerja Praktik ini membahas tentang pembuatan aplikasi permintaan barang gudang produksi pada CV Deny Alumunium.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP selaku Dosen S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika sekaligus dosen pembimbing dalam kegiatan kerja praktik yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik serta telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses kerja praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sumaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.

4. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
5. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada seluruh pihak yang telah membantu serta memberikan bimbingan dan nasehat dalam kerja praktik ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan kerja praktik ini, dan berharap semua pihak dapat memberikan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan aplikasi ini lebih baik lagi. Semoga laporan kerja praktek ini dapat diterima dan bermanfaat oleh penulis dan semua pihak.

Surabaya, 9 Desember 2022



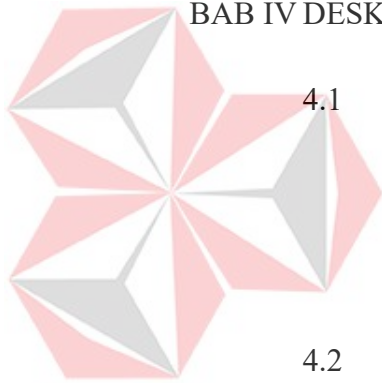
UNIVERSITAS
Dinamika Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Identitas Perusahaan.....	4
2.2 Uraian Tentang Perusahaan	4
2.3 Struktur Organisasi	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
3.1 <i>Furniture</i>	7
3.2 Produksi	7

3.3	Gudang	8
3.4	Aplikasi	8
3.5	Perangkat Lunak Pendukung	9
3.5.1	<i>Website</i>	9
3.5.2	PHP (<i>Hypertext Processor</i>).....	10
3.5.3	MYSQL.....	10
3.5.4	Laravel	11
3.6	SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		13
4.1	<i>Requirement Analysis</i>	13
4.1.1	Analisis Bisnis	13
4.1.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	14
4.2	<i>System and Software Design</i>	15
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	15
4.2.2	<i>Activity Diagram dan Flow of Event</i>	17
4.2.3	Class Diagram.....	36
4.3	<i>Implementation</i>	43
4.3.1	Implementasi pada Bagian Gudang Produksi	43
4.3.2	Implementasi pada Bagian Gudang Penyimpanan	47
4.4	<i>System Testing</i>	52
BAB V PENUTUP.....		59



5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA	61
	LAMPIRAN.....	62



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Kelola Barang Gudang Produksi	18
Tabel 4.2 Tabel Kelola Gudang Penyimpanan	21
Tabel 4.3 Tabel Kelola Barang Gudang Penyimpanan.....	25
Tabel 4.4 Kelola Gudang Produksi.....	29
Tabel 4.5 Permintaan Barang Gudang Produksi.....	31
Tabel 4.6 Pengiriman Barang Gudang Produksi.....	33
Tabel 4.7 Mencetak Laporan Permintaan dan Pengiriman	35
Tabel 4.8 Tabel Hasil <i>Testing</i> dengan <i>Black Box</i>	52



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lokasi CV Deny Alumunium	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Deny Alumunium	5
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Kelola Barang Gudang Produksi	17
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Kelola Gudang Penyimpanan	21
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Kelola Barang Gudang	24
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Kelola Gudang Produksi.....	28
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Permintaan Gudang Produksi	30
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pengiriman Gudang Produksi.....	32
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan	34
Gambar 4.9 <i>Sequence</i> Barang Gudang Produksi	37
Gambar 4.10 <i>Sequence</i> Gudang Produksi.....	38
Gambar 4.11 <i>Sequence</i> Gudang Penyimpanan	39
Gambar 4.12 <i>Sequence</i> Barang Gudang Penyimpanan.....	40
Gambar 4.13 <i>Sequence</i> Kelola Permintaan.....	41
Gambar 4.14 <i>Sequence</i> Pengiriman	42
Gambar 4.15 <i>Class Diagram</i> Permintaan Barang.....	43
Gambar 4.16 Implementasi <i>Login</i>	44
Gambar 4.17 Dashboard Gudang Produksi.....	44
Gambar 4.18 Implementasi Gudang Produksi	45
Gambar 4.19 Implementasi Gudang Penyimpanan.....	45
Gambar 4.20 Implementasi Barang Gudang Produksi.....	46

Gambar 4.21 Implementasi Permintaan.....	47
Gambar 4.22 Implementasi Tambah Permintaan.....	47
Gambar 4.23 Implementasi <i>Login</i>	48
Gambar 4.24 Implementasi Halaman Gudang.....	49
Gambar 4.25 Implementasi Barang Gudang.....	49
Gambar 4.26 Implementasi Permintaan Gudang.....	50
Gambar 4.27 Implementasi Proses Pengiriman.....	50
Gambar 4.28 Implementasi Pengiriman.....	51
Gambar 4.29 Implementasi Proses Pengiriman.....	51



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan.....	62
Lampiran 2. Form KP-4 Formulir Akhir Masa Kerja Praktik	63
Lampiran 3. Form KP-5 Acuan Kerja.....	64
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	66
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	67
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	68
Lampiran 7. Biodata Penulis	69



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Deny Aluminium merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang *furniture* khususnya menggunakan bahan aluminium dan perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 1995. CV Deny Aluminium beralamat di Ketabang Magersari 1 no 28, Surabaya. Pada CV Deny Aluminium untuk proses bisnis utamanya yaitu menjual *furniture* dengan bahan baku utama dari aluminium dengan cara custom sehingga para *customer* bisa *request* sendiri desain *furniture* yang akan dibuat kepada CV Deny Aluminium.

Dalam melakukan produksi *furniture* pada CV Deny Aluminium terdapat beberapa proses yaitu pemesanan bahan baku dilakukan oleh bagian keuangan, penyimpanan bahan baku pada gudang penyimpanan dilakukan oleh bagian gudang, permintaan bahan baku dari gudang produksi ke gudang penyimpanan dilakukan oleh bagian produksi, pengiriman bahan baku dari gudang penyimpanan ke gudang produksi dilakukan oleh bagian gudang dan tahap akhir melakukan proses produksi dari bahan baku yang sudah diterima dari gudang penyimpanan dilakukan oleh bagian produksi.

Saat melakukan permintaan bahan baku dari gudang produksi ke gudang penyimpanan terdapat kesalahan penyampaian informasi sehingga bahan baku yang dikirim tidak sesuai dengan yang dibutuhkan untuk melakukan proses produksi dan dapat menghambat proses produksi dikarenakan harus menunggu bahan baku yang kurang untuk dikirim sehingga dapat menghambat proses produksi. Selain itu,

belum ada pencatatan data untuk proses permintaan bahan baku dari gudang penyimpanan ke gudang produksi dan pencatatan data untuk proses pengiriman dari gudang penyimpanan ke gudang produksi.

Oleh karena itu, untuk mengurangi kesalahan penyampaian informasi yang terjadi pada saat melakukan permintaan bahan baku dari gudang produksi ke gudang penyimpanan, merekam pencatatan data untuk proses permintaan bahan baku dari gudang produksi ke gudang penyimpanan dan merekam pencatatan data untuk proses pengiriman bahan baku dari gudang penyimpanan ke gudang produksi. Dibuatlah Rancang Bangun Aplikasi Permintaan Barang Gudang Produksi Berbasis Website yang memiliki fitur pencatatan data barang gudang produksi, permintaan barang gudang produksi dan pengiriman barang gudang penyimpanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana merancang bangun aplikasi permintaan barang gudang produksi berbasis website pada CV Deny Aluminium.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada aplikasi permintaan barang gudang berbasis website pada CV Deny Aluminium sebagai berikut:

- a. Barang yang dikelola hanya berfokus pada bahan baku aluminium.
- b. Ruang lingkup aplikasi hanya mencakup permintaan gudang produksi dan pengiriman gudang penyimpanan.

- c. Aplikasi yang dibuat hanya dapat diakses oleh *owner*, bagian produksi dan bagian gudang.

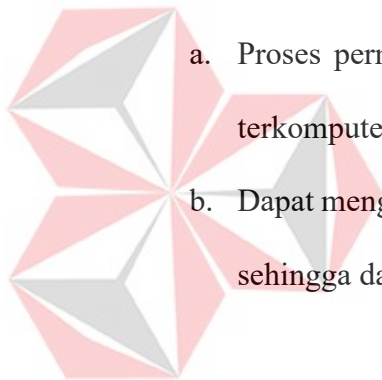
1.4 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini untuk merancang bangun aplikasi permintaan barang gudang produksi berbasis website pada CV Deny Aluminium.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari rancang bangun aplikasi permintaan barang gudang produksi berbasis website ini sebagai berikut:

- a. Proses permintaan barang gudang produksi yang masuk dan keluar menjadi terkomputerisasi.
- b. Dapat mengambil keputusan saat kekurangan stok bahan pada gudang produksi sehingga dapat melakukan permintaan pada gudang penyimpanan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

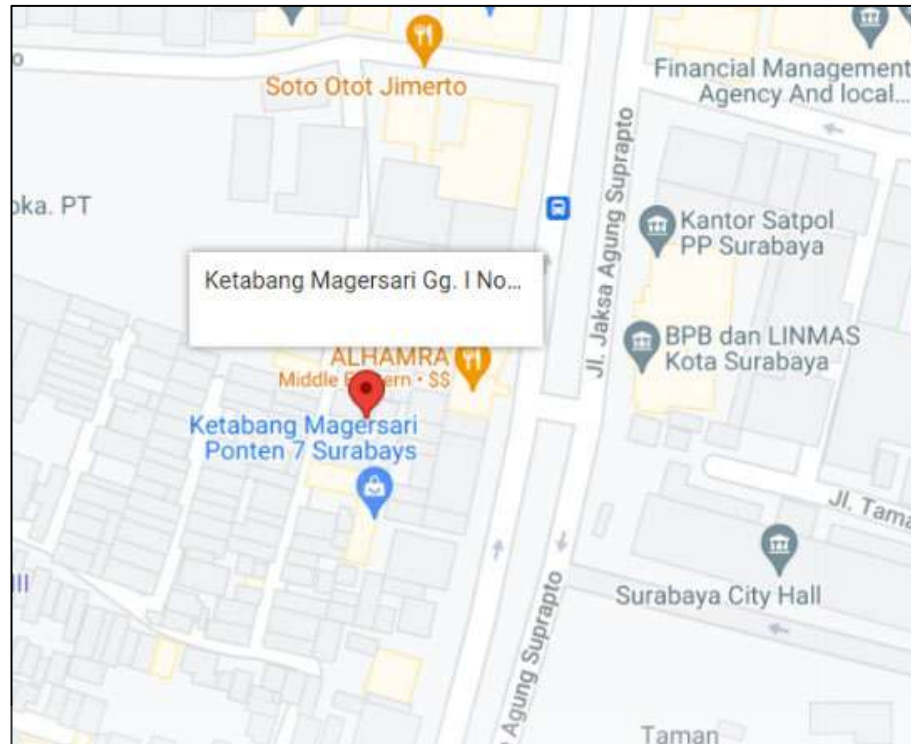
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : CV Deny Aluminium
Alamat : Ketabang Magersari 1 no 28, Surabaya
Telepon : 085850757026
Fax : -
Email : denyndra.26@gmail.com
Bisnis utama : Produksi *furniture*

2.2 Uraian Tentang Perusahaan

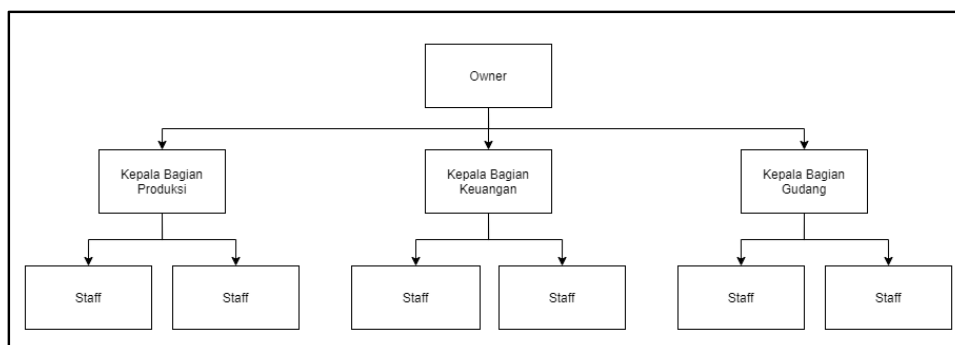
CV Deny Aluminium merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang furniture khususnya menggunakan bahan aluminium dan perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 1995. CV Deny Aluminium beralamat di Ketabang Magersari 1 no 28, Surabaya. Pada CV Deny Aluminium untuk proses bisnis utamanya yaitu menjual *furniture* dengan bahan baku utama dari aluminium dengan cara custom sehingga para customer bisa request sendiri desain *furniture* yang akan dibuat kepada CV Deny Aluminium. Berikut adalah peta lokasi CV Deny Aluminium yang terletak di Ketabang Magersari 1 no 28 Kota Surabaya, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Lokasi CV Deny Alumunium

2.3 Struktur Organisasi

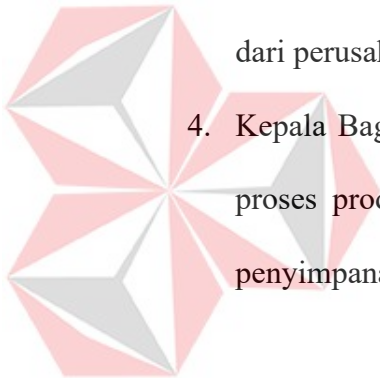
Dalam menjalankan perusahaannya, CV Deny Alumunium memiliki struktur organisasi. Berikut merupakan gambaran dari struktur organisasi yang dimiliki oleh CV Deny Alumunium dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Deny Alumunium

Berikut ini adalah tugas yang dilakukan pada struktur organisasi yang ada di CV Deny Alumunium :

1. *Owner* adalah seorang pemilik usaha yang mempunyai tugas memantau alur bisnis yang sedang berjalan dan mengatur bila ada perubahan pada proses bisnis.
2. Kepala Bagian Gudang bertugas untuk memantau persediaan bahan baku yang ada di gudang penyimpanan dan menerima permintaan dari gudang produksi serta menyiapkan pengiriman bahan baku dari gudang penyimpanan ke gudang produksi.
3. Kepala Bagian Keuangan bertugas untuk mencatat arus keluar masuk keuangan dari perusahaan dan melakukan pemesanan bahan baku.
4. Kepala Bagian Produksi bertugas untuk melakukan pemantauan pada bagian proses produksi barang dan melakukan permintaan bahan baku ke gudang penyimpanan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Furniture

Furniture berasal dari bahasa lain *mobile* yang berarti *movable*, dalam bahasa Perancis, mebel disebut 'fournir', yang berarti to furnish sehingga diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan istilah furniture. Kata '*mebel*' berasal dari bahasa Perancis yaitu '*meubel*', atau dalam istilah bahasa Jerman yaitu '*mobel*'. Mebel digunakan sebagai alat untuk mendukung tubuh manusia, menyimpan atau menampilkan (*display*) barang, dan membagi ruangan (*partisi*). Mebel dikategorikan sesuai dengan kegunaan sosial, yaitu *healthcare, hospitality, kantor, rekreasi, agama, hunian, toko, dan penyimpanan*. Secara keseluruhan, mebel berbentuk *freestanding* atau bersifat 'yang dapat dipindahkan', namun ada pula jenis mebel yang *built-in* (tidak dapat dipindahkan), biasanya dipasang pada dinding, lantai, atau *ceiling*. Mebel berfungsi untuk mendukung aktivitas hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain, dan sebagainya. Selain itu, mebel berfungsi pula memberikan kenyamanan dan keindahan bagi para pemakain (Widiatmoko & Santosa, 2015).

3.2 Produksi

Produksi adalah suatu proses mengubah barang atau bahan *input* menjadi barang *output*. Produksi juga dapat dikatakan sebagai rangkaian proses yang meliputi semua kegiatan yang dapat menciptakan atau menambah nilai dari barang dan jasa (Imtinan, 2021). Produksi dalam CV Deny Alumunium mempunyai beberapa proses yaitu :

1. *Marking* adalah proses penandaan atau menerapkan tanda pada bahan baku yang akan diolah menjadi *furniture*.
2. *Cutting* adalah proses pemotongan bahan baku yang sudah ditandai atau *marking* untuk mendapatkan bentuk atau pola dari *furniture*.
3. *Sub Assembly* adalah proses menyatukan bagian-bagian kecil dari hasil *cutting* sehingga membentuk beberapa kerangka dari *furniture*.
4. *Grand Assembly* adalah proses menyatukan semua bagian sehingga menjadi *furniture* yang utuh.
5. *Finishing* adalah proses akhir melakukan pengecekan dan melakukan pewarnaan pada *furniture*.

3.3 Gudang

Gudang adalah bangunan atau ruangan yang digunakan sebagai tempat penyimpanan semua bahan atau barang dari pabrik. Gudang memiliki tiga kegiatan utama yaitu proses penerimaan barang, proses penyimpanan barang dan proses distribusi barang. Fungsi utama gudang adalah tempat penyimpanan bahan baku atau bahan mentah (*raw material*), barang setengah jadi (*intermediate goods*) dan produk jadi (*finish goods*) (Yusuf & Nursyanti, 2017).

3.4 Aplikasi

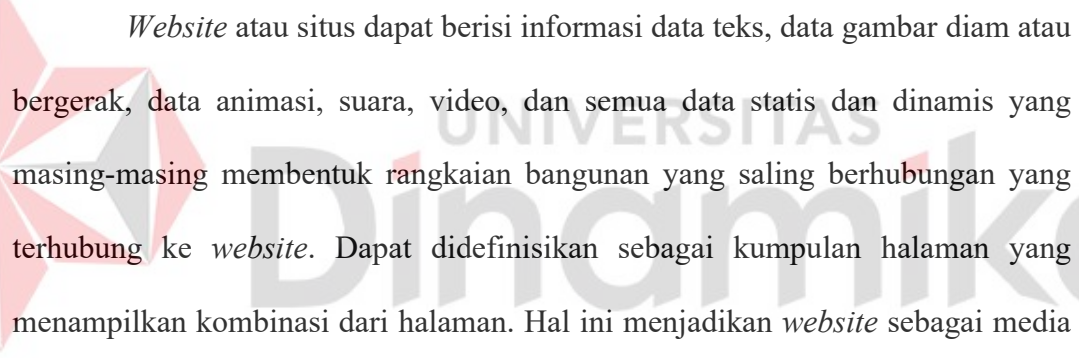
Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi, dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi, dan aplikasi memiliki rasa pemecahan masalah. Salah satu teknik pengolahan data aplikasi yang biasanya dilakukan pada aplikasi, pengolahan data yang dibutuhkan atau

diharapkan, dan pengolahan data yang diharapkan digunakan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang bekerja secara spesifik dan terintegrasi sesuai fungsinya. Aplikasi adalah perangkat komputasi yang tersedia untuk pengguna (Abdurahman & Riswaya, 2014).

3.5 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung merupakan perangkat lunak yang dibutuhkan atau digunakan dalam pembuatan aplikasi. Dalam membangun aplikasi permintaan barang gudang produksi membutuhkan perangkat lunak pendukung.

3.5.1 Website



Website atau situs dapat berisi informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video, dan semua data statis dan dinamis yang masing-masing membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan yang terhubung ke *website*. Dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan kombinasi dari halaman. Hal ini menjadikan *website* sebagai media informasi yang paling relevan, tercepat dan paling akurat. Hal ini dikarenakan semua informasi yang disajikan pada halaman *website* terkomunikasikan dengan jelas dan saling mendukung, sehingga penjelasan informasi tersebut mudah dipahami (Andriyan et al., 2020). Secara umum *website* mempunyai fungsi yaitu:

1. Fungsi Komunikasi

Sebagian besar situs *website* memiliki kemampuan komunikasi. Beberapa perangkat yang menyediakan kemampuan komunikasi ini seperti : *email* berbasis *website*, halaman formulir kontak, obrolan dan masih banyak lagi.

2. Fungsi Informasi

Website mempunyai fungsi informasi seperti *news*, *profile company*, *library*, referensi, dan lain-lain.

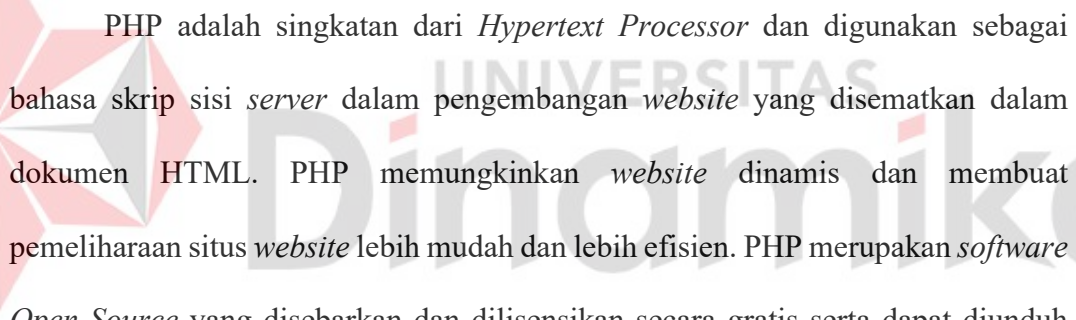
3. Fungsi *Entertainment*

Website mempunyai fungsi hiburan. Beberapa contoh *website* dengan fungsi ini, misalnya *website* yang menyediakan *online game*, *online musik* dan sebagainya.

4. Fungsi Transaksi

Sebuah *website* dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi bisnis, seperti : *online order*, pembayaran menggunakan kartu kredit, dan lain-lain.

3.5.2 PHP (*Hypertext Processor*)



PHP adalah singkatan dari *Hypertext Processor* dan digunakan sebagai bahasa skrip sisi *server* dalam pengembangan *website* yang disematkan dalam dokumen HTML. PHP memungkinkan *website* dinamis dan membuat pemeliharaan situs *website* lebih mudah dan lebih efisien. PHP merupakan *software Open-Source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat diunduh secara bebas dari situs resminya (Suhartanto, 2012).

3.5.3 MYSQL

MySQL adalah *Relational Database Management System (RDBMS)* yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Siapapun bebas menggunakan MySQL, tapi tolong jangan menggunakannya sebagai turunan komersial. MySQL sebenarnya berasal dari SQL (*Structured Query Language*), yang telah lama menjadi salah satu konsep *database* yang paling penting. SQL adalah konsep manipulasi *database*, khusus untuk memilih atau

memilih dan memasukkan data, yang memungkinkan manipulasi data dilakukan dengan mudah dan otomatis. Keadaan sistem *database* (DBMS) ditentukan oleh kerja pengoptimal dalam memproses perintah SQL yang dijalankan oleh pengguna dan program aplikasi mereka. Sebagai database server, MySQL memiliki keunggulan dibandingkan *database* server lainnya dalam hal *query* data (WARMAN & RAMDANIANSYAH, 2018).

3.5.4 Laravel

Laravel merupakan sebuah kerangka kerja pengembangan *website* MVC yang dirancang agar dapat meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta dapat meningkatkan produktivitas. Dengan sintaks yang ringkas dan kuat dapat mengurangi banyak waktu implementasi.

Dalam penggunaannya laravel memiliki beberapa kekurangan salah satunya yaitu ukuran *file* yang cukup besar. Di dalam laravel terdapat *file* yang sifatnya default seperti *vendor*. *File* tersebut tidak boleh dihapus sembarangan sehingga ukuran *website* yang dibuat berukuran cukup besar. Selain itu, dibutuhkan koneksi *internet* untuk instalasi dan mengunduh *library* laravel, dan PHP minimal versi 5.4 untuk menjalankannya (Mediana & Nurhidayat, 2018).

3.6 SDLC (*System Development Life Cycle*)

System Development Life Cycle merupakan suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Metode *System Development Life Cycle* dapat digunakan untuk proses pengembangan *framework* karena memiliki tahapan-

tahapan yang dibutuhkan dalam pengembangannya (Inggi et al., 2018). Dalam pengembangan *framework* yang dibutuhkan beberapa tahapan yang ada pada SDLC yaitu *planning, analysis, design, implementation, dan maintenance* (Inggi et al., 2018).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan yang dibahas adalah tentang desain sistem yang dilakukan dalam aktivitas kerja perusahaan yang sebenarnya. Termasuk analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, integrasi dan pengujian, pengoperasian dan pengujian. Langkah – langkah ini melibatkan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan metode yang disebut *Waterfall*. Dan melakukan pengujian aplikasi, pencarian *bug* dari aplikasi permintaan barang gudang produksi.

4.1 *Requirement Analysis*

Pengembangan aplikasi dilakukan agar mempermudah dari proses bisnis sebelumnya, yaitu permintaan dari gudang produksi ke gudang penyimpanan dilakukan secara manual dan tidak tercatat. Aplikasi ini dapat digunakan oleh bagian gudang produksi, bagian gudang penyimpanan dan *owner* untuk mengelola aplikasi ini.

4.1.1 Analisis Bisnis

Sistem yang saat ini berjalan memiliki kendala sebagai berikut :

1. Permintaan bahan produksi dari bagian gudang produksi ke bagian gudang penyimpanan terdapat kesalahan penyampaian informasi sehingga bahan produksi yang dikirim oleh bagian gudang penyimpanan tidak sesuai dengan permintaan dari bagian gudang produksi. Tidak sesuaian tersebut meliputi jumlah yang dikirim kurang dan salah mengirim bahan produksi.

2. Belum ada pencatatan data untuk proses permintaan bahan baku dari gudang penyimpanan ke gudang produksi dan pencatatan data untuk proses pengiriman dari gudang penyimpanan ke gudang produksi.

4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna berfokus pada perangkat lunak yang akan dibuat agar mempermudah bagian gudang produksi dalam melakukan permintaan ke bagian gudang penyimpanan dengan informasi yang akurat, melakukan pencatatan data untuk proses permintaan bahan baku dan *owner* untuk memantau proses permintaan bahan baku. Pada aplikasi permintaan barang gudang produksi ini terdapat 3 pengguna yaitu:

1. *Owner* dapat memantau permintaan, pengiriman dan menerima laporan, sistem yang dimiliki :
 - a. *Owner* dapat melihat proses permintaan.
 - b. *Owner* dapat melihat proses pengiriman.
 - c. *Owner* dapat menerima atau mengunduh laporan dari permintaan dan pengiriman.
2. Gudang Produksi dapat melakukan permintaan dan mengelola data bahan atau barang produksi, sistem yang dimiliki :
 - a. Gudang Produksi dapat mengelola bahan atau barang produksi.
 - b. Gudang Produksi dapat melakukan permintaan bahan atau barang.
 - c. Gudang Produksi dapat mengkonfirmasi bila barang yang dikirimkan sudah diterima.
3. Gudang Penyimpanan dapat melakukan konfirmasi serta pengiriman dan mengelola data bahan atau barang gudang penyimpanan, sistem yang dimiliki:

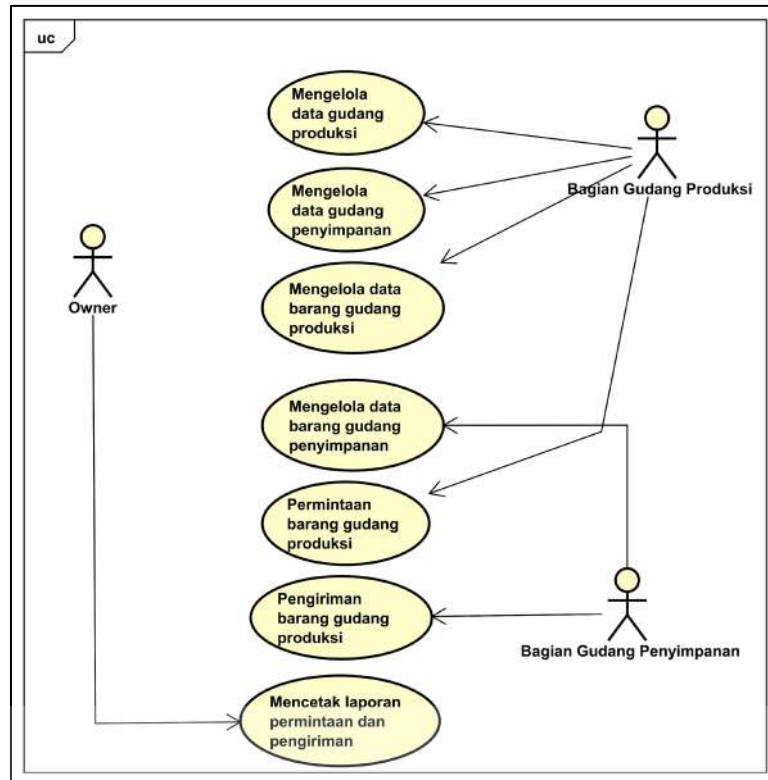
- a. Gudang Penyimpanan dapat mengelola bahan atau barang gudang penyimpanan.
- b. Gudang Penyimpanan dapat mengkonfirmasi permintaan dan melakukan pengiriman.

4.2 *System and Software Design*

Tahapan ini merancang sistem yang diusulkan untuk membuat sistem baru yang dapat memecahkan masalah pada sistem lama. Dari analisis sistem yang berjalan, dirancanglah sistem yang dapat memudahkan bagian gudang produksi dalam melakukan permintaan ke bagian gudang penyimpanan dengan informasi yang akurat, melakukan pencatatan data untuk proses permintaan bahan baku dan *owner* untuk memantau proses permintaan bahan baku.

4.2.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan aktor-aktor yang terlibat dalam sistem tersebut. *Use case diagram* merupakan bagian dari arsitektur berorientasi *use case* yang digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem yang diinginkan oleh pengguna. Pada Rancang Bangun Aplikasi Permintaan Barang Gudang Produksi ini terdapat 3 aktor yang berperan yaitu *owner*, bagian gudang produksi, bagian gudang penyimpanan. Setiap aktor mempunyai peran tersendiri dalam *diagram* sistem Rancang Bangun Aplikasi Permintaan Barang Gudang Produksi yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

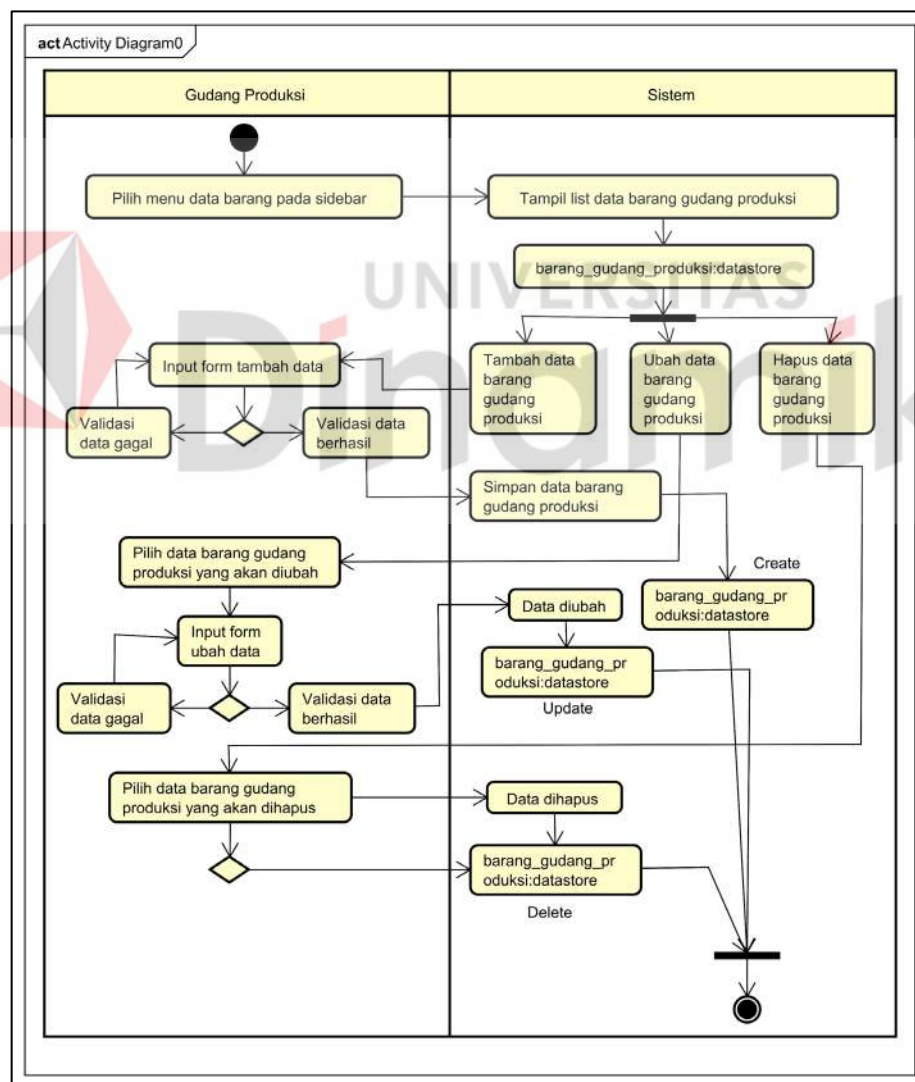
Pada gambar 4.1, aktor *owner* dapat melakukan pencetakan laporan permintaan dan pengiriman. Aktor bagian gudang produksi dapat menambah, mengubah dan menghapus pada data barang gudang produksi, aktor bagian gudang produksi juga dapat mengubah data gudang produksi serta aktor bagian produksi juga dapat melakukan permintaan barang gudang produksi ke gudang penyimpanan serta aktor bagian gudang produksi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus bagian gudang penyimpanan. Aktor bagian gudang penyimpanan dapat menambah, mengubah dan menghapus data barang gudang penyimpanan serta aktor bagian gudang penyimpanan melakukan konfirmasi pengiriman barang gudang penyimpanan ke bagian gudang produksi.

4.2.2 Activity Diagram dan Flow of Event

Pada *activity diagram* proses bisnis akan dijelaskan lebih detail agar mudah dipahami.

A. Mengelola Data Barang Gudang Produksi

Pada *activity diagram* mengelola data barang gudang produksi dilakukan oleh gudang produksi. Dalam aktivitas ini gudang produksi dapat mengelola data barang gudang produksi. Dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Activity Diagram Kelola Barang Gudang Produksi

Pada Gambar 4.2 menjelaskan proses gudang produksi mengelola data dari barang gudang produksi. Gudang produksi dapat melakukan *input* data barang gudang produksi baru, *update* data barang gudang produksi yang telah ditambahkan dan dapat melakukan *delete* pada data barang gudang produksi yang dimiliki. Dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Kelola Barang Gudang Produksi

Nama Use Case	Kelola Barang Gudang Produksi	
Deskripsi Singkat	Gudang produksi mengelola data ke data master	
Alur Normal	Aktor	Sistem
Tambah Barang Gudang Produksi		
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang produksi, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu data barang pada sidebar dan menekan tombol tambah pada menu data barang gudang produksi agar aktor menambahkan data barang gudang produksi</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan dashboard gudang produksi, hingga aktor sistem menampilkan data barang gudang produksi yang sebelumnya telah ditambahkan, setelah aktor menambahkan data sistem akan melakukan <i>create</i> data baru sesuai yang ditambahkan</p>



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama Use Case	Kelola Barang Gudang Produksi
---------------	-------------------------------

Ubah Barang Gudang Produksi

Aktor akan login dengan Sistem akan memeriksa menggunakan username kesesuaian username dan dan password sebagai password untuk dilanjutkan gudang produksi, kemudian ke tampilan dashboard masuk pada tampilan gudang produksi, hingga dashboard lalu aktor sistem menampilkan data memilih menu data barang barang gudang produksi pada sidebar dan menekan yang sebelumnya telah tombol edit pada data ditambahkan, setelah aktor barang gudang produksi mengubah data sesuai yang agar aktor dapat mengubah dipilih maka sistem akan data barang gudang melakukan *update* pada produksi sesuai dengan data barang gudang data yang dipilih produksi yang telah dipilih

Hapus Barang Gudang Produksi

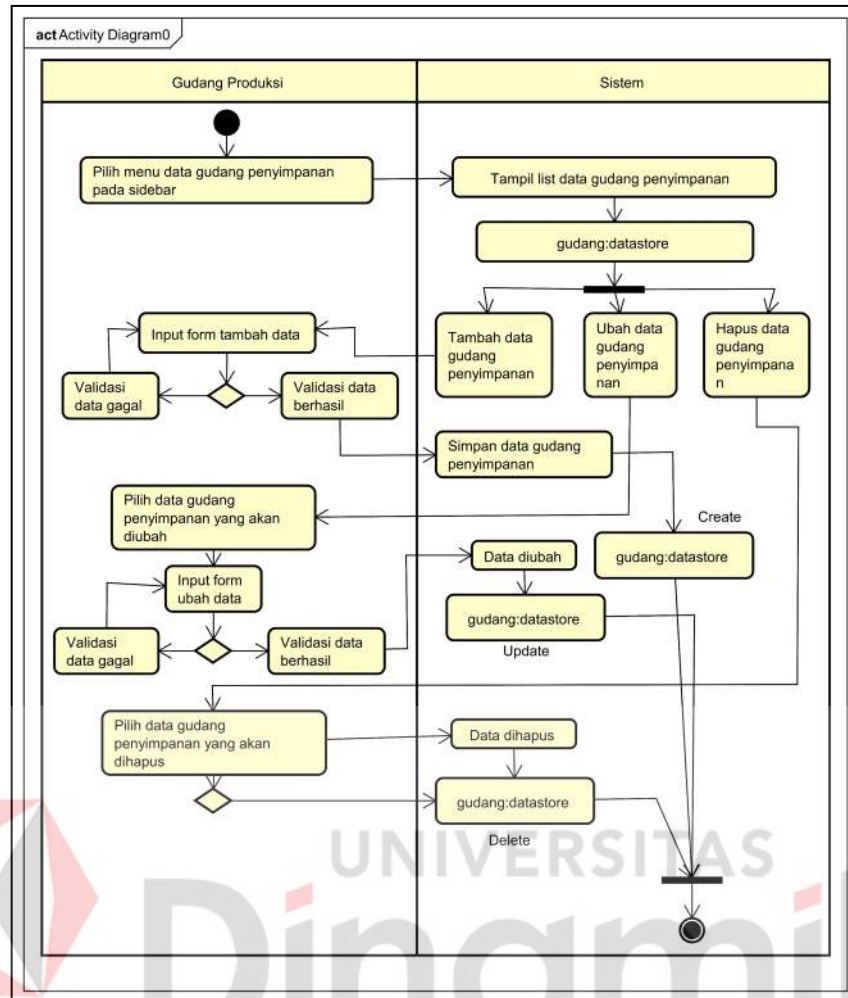
Aktor akan login dengan Sistem akan memeriksa menggunakan username kesesuaian username dan dan password sebagai password untuk dilanjutkan gudang produksi, kemudian ke tampilan dashboard masuk pada tampilan gudang produksi, hingga dashboard lalu aktor sistem menampilkan data memilih menu data barang barang gudang produksi



Nama Use Case	Kelola Barang Gudang Produksi
	pada sidebar dan menekan yang sebelumnya telah tombol hapus pada data ditambahkan, setelah aktor barang gudang produksi menghapus data sesuai agar aktor dapat yang dipilih maka sistem menghapus data barang akan melakukan <i>delete</i> gudang produksi sesuai pada data barang gudang dengan data yang dipilih produksi yang telah dipilih
Kondisi Awal	Pengguna mengelola data ke data master
Kondisi Akhir	Pengguna berhasil mengelola data ke data master

B. Mengelola Data Gudang Penyimpanan

Activity diagram adalah sebuah diagram yang digunakan dalam *model-driven engineering* dan dalam analisis sistem untuk menggambarkan alur kerja atau proses yang terjadi dalam sistem yang dianalisis. Diagram ini menggambarkan urutan dari aktivitas atau tindakan yang dilakukan, serta hubungan kondisional atau pengontrolan yang digunakan untuk menentukan alur aktivitas. Pada *activity diagram* mengelola data gudang penyimpanan dilakukan oleh gudang produksi. Dalam aktivitas ini gudang produksi dapat mengelola data gudang penyimpanan. Dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Activity Diagram Kelola Gudang Penyimpanan

Pada gambar 4.3 menjelaskan proses gudang produksi mengelola data dari gudang penyimpanan. Gudang produksi dapat melakukan input data gudang penyimpanan baru, update data gudang penyimpanan yang telah ditambahkan dan dapat melakukan delete pada data gudang penyimpanan yang dimiliki. Dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Kelola Gudang Penyimpanan

Nama Use Case	Kelola Gudang Penyimpanan
Deskripsi Singkat	Gudang produksi mengelola data ke data master

Nama <i>Use Case</i>	Kelola Gudang Penyimpanan	
Alur Normal	Aktor	Sistem
Tambah Gudang Penyimpanan		
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang produksi, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu data gudang pada sidebar dan menekan tombol tambah pada menu data gudang penyimpanan agar aktor dapat menambahkan data gudang penyimpanan</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan dashboard gudang produksi, hingga sistem menampilkan data gudang penyimpanan yang sebelumnya telah ditambahkan, setelah aktor menambahkan data sistem akan melakukan <i>create</i> data baru sesuai yang ditambahkan</p>
Ubah Gudang Penyimpanan		
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang produksi, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu produksi, hingga sistem</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan dashboard gudang produksi, hingga sistem</p>



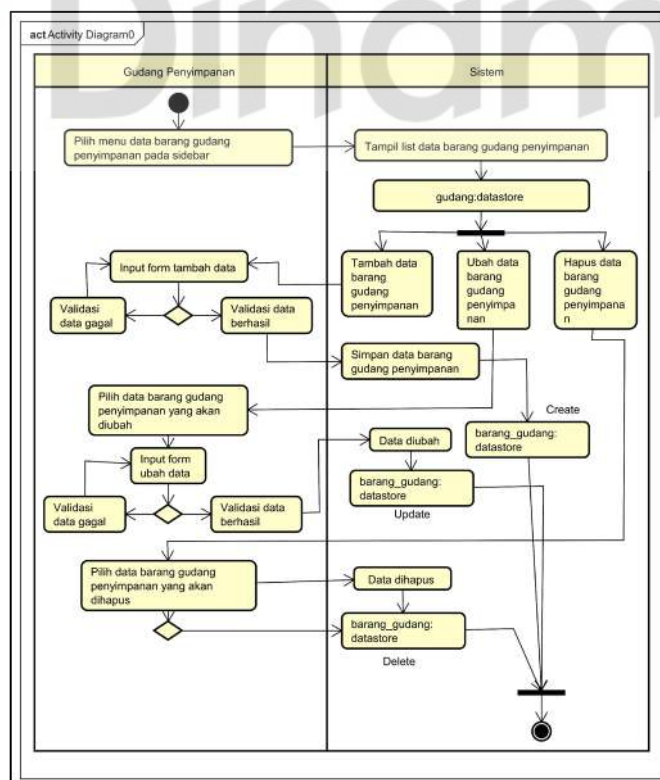
Nama <i>Use Case</i>	Kelola Gudang Penyimpanan
	<p>data gudang pada sidebar menampilkan data dan menekan tombol edit gudang penyimpanan pada data gudang yang sebelumnya telah penyimpanan agar aktor ditambahkan, setelah dapat mengubah data gudang aktor mengubah data penyimpanan sesuai dengan sesuai yang dipilih maka data yang dipilih sistem akan melakukan <i>update</i> pada data gudang penyimpanan yang telah dipilih</p>
	<p style="text-align: center;">Hapus Gudang Penyimpanan</p> <p>Aktor akan login dengan Sistem akan memeriksa menggunakan username dan kesesuaian username dan password sebagai gudang password untuk produksi, kemudian masuk dilanjutkan ke tampilan pada tampilan dashboard dashboard gudang lalu aktor memilih menu produksi, hingga sistem data gudang pada sidebar menampilkan data dan menekan tombol hapus gudang penyimpanan pada data gudang yang sebelumnya telah penyimpanan agar aktor ditambahkan, setelah dapat menghapus data aktor menghapus data sesuai yang dipilih maka</p>



Nama Use Case	Kelola Gudang Penyimpanan
	gudang penyimpanan sesuai sistem akan melakukan dengan data yang dipilih <i>delete</i> pada data gudang penyimpanan yang telah dipilih
Kondisi Awal	Gudang produksi mengelola data ke data master
Kondisi Akhir	Gudang produksi berhasil mengelola data ke data master

C. Mengelola Data Barang Gudang Penyimpanan

Pada *activity diagram* mengelola data barang gudang penyimpanan dilakukan oleh gudang penyimpanan. Dalam aktivitas ini gudang penyimpanan dapat mengelola data barang gudang penyimpanan. Dapat dilihat pada Gambar 4.4.

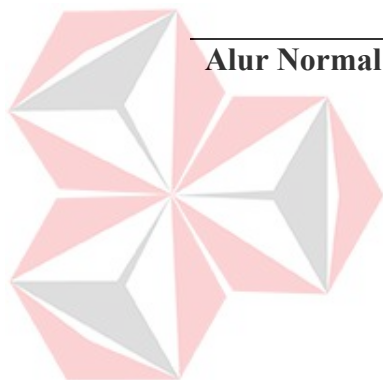


Gambar 4.4 *Activity Diagram* Kelola Barang Gudang

Pada gambar 4.4 menjelaskan proses gudang penyimpanan mengelola data dari barang gudang penyimpanan. Gudang penyimpanan dapat menambahkan atau *create* barang gudang penyimpanan baru, melakukan *update* pada data yang telah ditambahkan dan dapat melakukan *delete* pada barang gudang penyimpanan yang dimiliki. Dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Kelola Barang Gudang Penyimpanan

Nama <i>Use Case</i>	Kelola Barang Gudang Penyimpanan	
Deskripsi Singkat	Gudang penyimpanan mengelola data barang penyimpanan	
Alur Normal	Aktor	Sistem
Tambah Barang Gudang Penyimpanan		
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang penyimpanan, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu data barang pada sidebar dan menekan tombol tambah pada menu data barang gudang penyimpanan yang sebelumnya telah ditambahkan, setelah agar aktor dapat</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan dashboard gudang penyimpanan, hingga sistem menampilkan data barang gudang penyimpanan yang telah ditambahkan, setelah aktor menambahkan</p>



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama Use Case	Kelola Barang Gudang Penyimpanan
	<p>menambahkan data data sistem akan barang gudang melakukan <i>create</i> data penyimpanan baru sesuai yang ditambahkan</p>
	Ubah Barang Gudang Penyimpanan
	<p>Aktor akan login dengan Sistem akan memeriksa menggunakan username kesesuaian username dan dan password sebagai password untuk gudang penyimpanan, dilanjutkan ke tampilan kemudian masuk pada dashboard gudang tampilan dashboard lalu penyimpanan, hingga aktor memilih menu data sistem menampilkan barang pada sidebar dan data barang gudang menekan tombol edit penyimpanan yang pada data barang gudang sebelumnya telah penyimpanan agar aktor ditambahkan, setelah dapat mengubah data aktor mengubah data barang gudang sesuai yang dipilih penyimpanan sesuai maka sistem akan dengan data yang dipilih melakukan <i>update</i> pada data barang gudang penyimpanan yang telah dipilih</p>



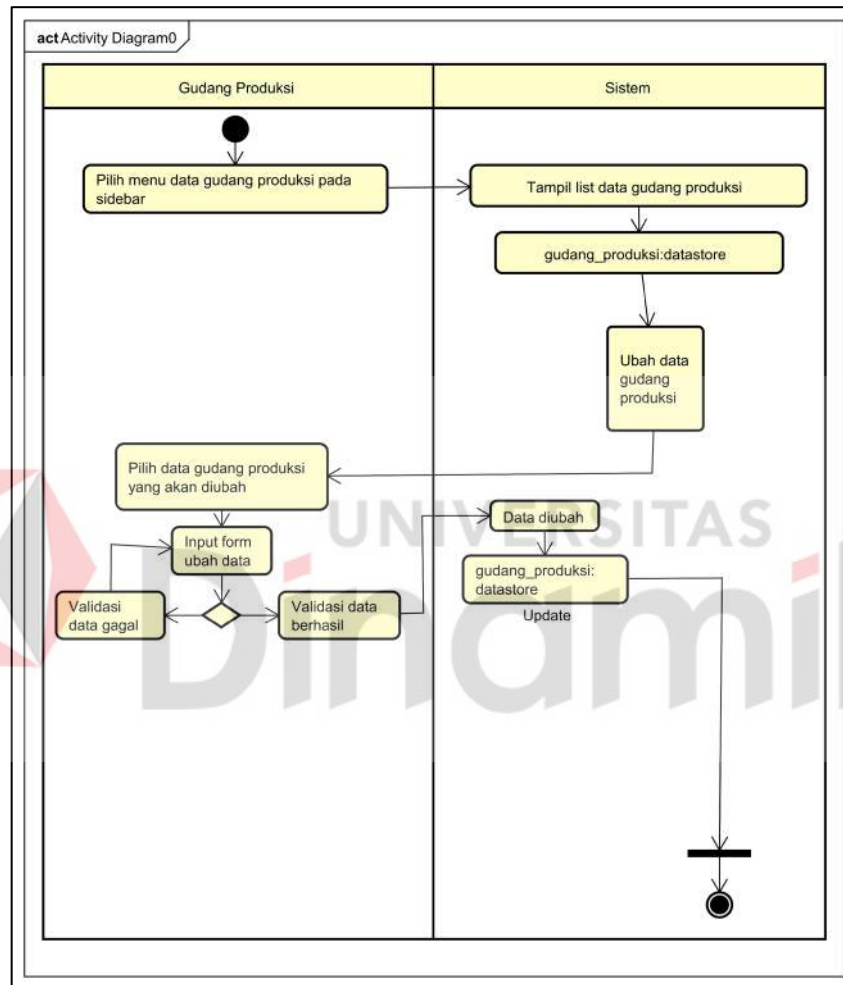
Nama Use Case	Kelola Barang Gudang Penyimpanan
	Hapus Barang Gudang Penyimpanan
	<p>Aktor akan login dengan Sistem akan memeriksa menggunakan username kesesuaian username dan dan password sebagai password untuk gudang penyimpanan, dilanjutkan ke tampilan kemudian masuk pada dashboard gudang tampilan dashboard lalu penyimpanan, hingga aktor memilih menu data sistem menampilkan barang pada sidebar dan data barang gudang menekan tombol hapus penyimpanan yang pada data barang gudang sebelumnya telah penyimpanan agar aktor ditambahkan, setelah dapat menghapus data aktor menghapus data barang gudang sesuai yang dipilih penyimpanan sesuai maka sistem akan dengan data yang dipilih melakukan <i>delete</i> pada data barang gudang penyimpanan yang telah dipilih</p>
Kondisi Awal	Gudang penyimpanan mengelola data ke data master
Kondisi Akhir	Gudang Penyimpanan berhasil mengelola data ke data master



UNIVERSITAS
Dinamika

D. Mengelola Data Gudang Produksi

Pada *activity diagram* mengelola data gudang produksi dilakukan oleh bagian gudang produksi. Dalam aktivitas ini gudang produksi dapat mengelola data gudang produksi yaitu ubah data atau *update*. Dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Activity Diagram Kelola Gudang Produksi

Pada gambar 4.5 menjelaskan proses gudang produksi mengelola data gudang produksi. Gudang produksi dapat melakukan *update* pada gudang produksi. Dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kelola Gudang Produksi

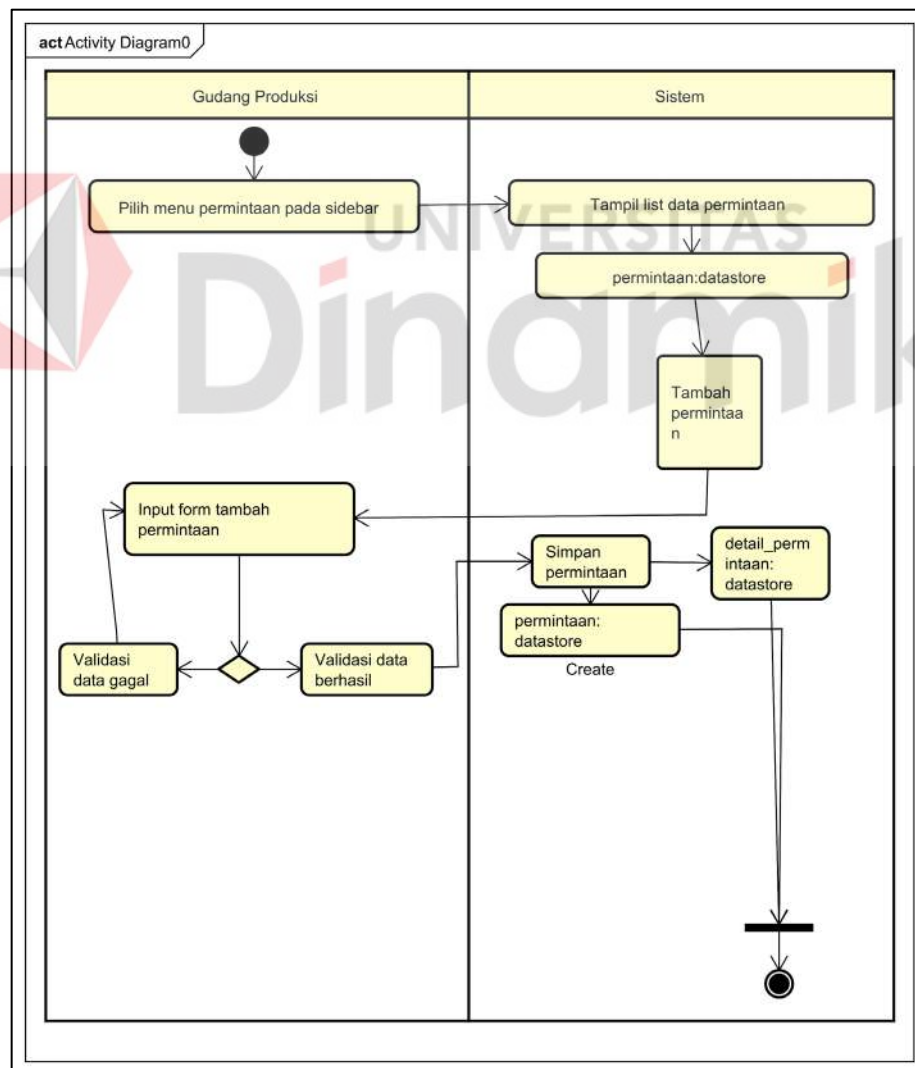
Nama <i>Use Case</i>	Kelola Gudang Produksi	
Deskripsi Singkat	Gudang produksi mengelola data ke data master	
Alur Normal	Aktor	Sistem
Ubah Data Gudang Produksi		
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang produksi, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu data gudang pada sidebar dan menekan tombol edit pada data gudang produksi agar aktor dapat mengubah data gudang sesuai produksi sesuai dengan data yang dipilih</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan dashboard gudang penyimpanan, hingga sistem menampilkan data gudang produksi yang sebelumnya telah ditambahkan, setelah aktor mengubah data yang dipilih maka sistem akan melakukan <i>update</i> pada data gudang produksi yang telah dipilih</p>
Kondisi Awal	Gudang produksi mengelola data ke data master	



Nama Use Case	Kelola Gudang Produksi
Kondisi Akhir	Gudang produksi berhasil mengelola data ke data master

E. Permintaan Barang Gudang Produksi

Pada *activity diagram* permintaan barang gudang produksi dilakukan oleh gudang produksi. Dalam aktivitas ini gudang produksi dapat mengelola permintaan barang gudang produksi. Dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Activity Diagram Permintaan Gudang Produksi

Pada gambar 4.6 menjelaskan proses gudang produksi melakukan permintaan barang gudang produksi. Gudang produksi dapat melakukan *create* pada permintaan. Dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Permintaan Barang Gudang Produksi

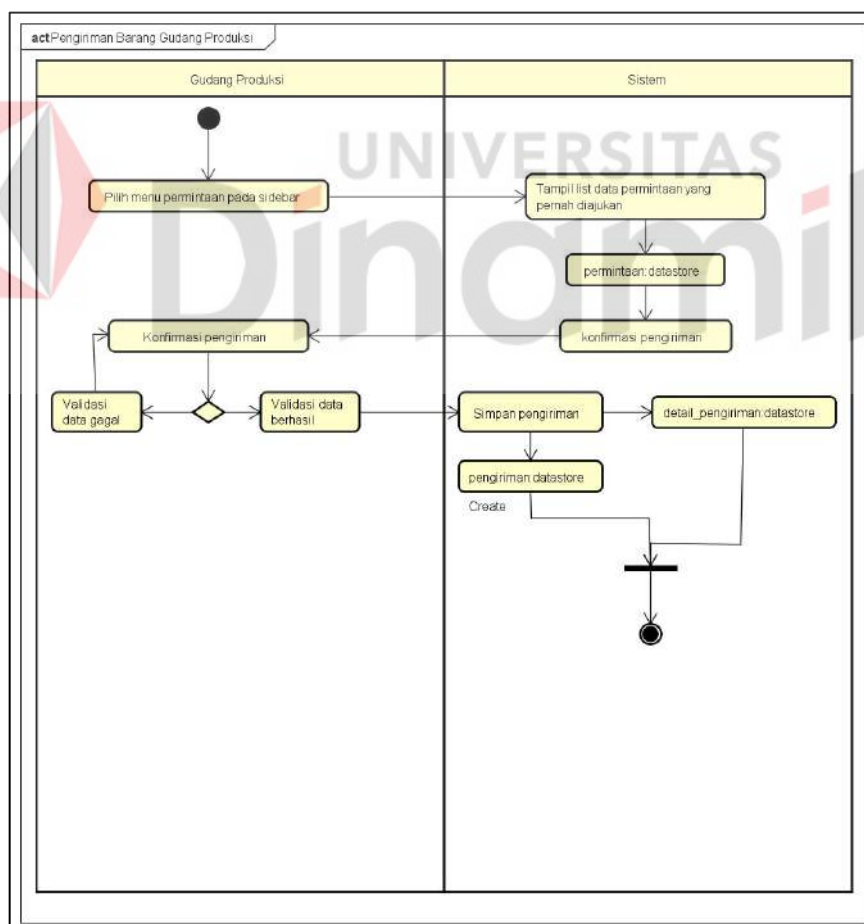
Nama <i>Use Case</i>	Permintaan Barang Gudang Produksi	
Deskripsi Singkat	Gudang produksi melakukan permintaan barang gudang produksi	
Alur Normal	Aktor	Sistem
	Tambah data permintaan	
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang produksi, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu permintaan pada sidebar dan menekan tombol tambah pada permintaan agar dapat menambah pemintaan.</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan dashboard gudang produksi, hingga sistem menampilkan data permintaan yang sebelumnya telah ditambahkan, setelah aktor menambah data maka sistem akan melakukan <i>create</i> pada data penyimpanan.</p>



Nama Use Case	Permintaan Barang Gudang Produksi
Kondisi Awal	Gudang produksi menambahkan data permintaan
Kondisi Akhir	Gudang produksi berhasil menambahkan data permintaan

F. Pengiriman Barang Gudang Produksi

Pada *activity diagram* pengiriman barang gudang produksi dilakukan oleh gudang penyimpanan. Dalam aktivitas ini gudang penyimpanan dapat mengelola pengiriman barang gudang produksi. Dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Activity Diagram Pengiriman Gudang Produksi

Pada gambar 4.7 menjelaskan proses gudang penyimpanan melakukan pengiriman barang gudang produksi. Gudang penyimpanan dapat melakukan *create* pada pengiriman. Dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Pengiriman Barang Gudang Produksi

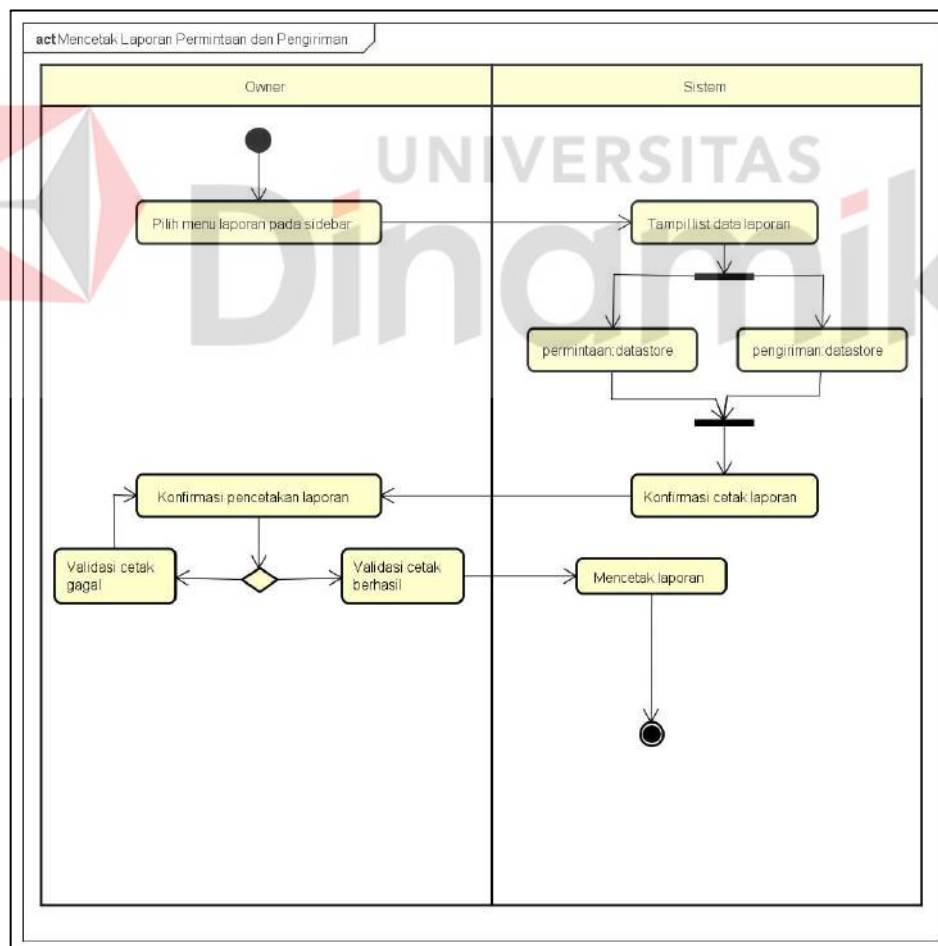
Nama <i>Use Case</i>	Pengiriman Barang Gudang Produksi	
Deskripsi Singkat	Gudang penyimpanan melakukan pengiriman barang gudang produksi	
Alur Normal	Aktor	Sistem
Pengiriman Barang Gudang Produksi		
	<p>Aktor akan login dengan menggunakan username dan password sebagai gudang penyimpanan, kemudian masuk pada tampilan dashboard lalu aktor memilih menu permintaan pada sidebar dan menekan tombol pengiriman pada data agar aktor dapat menambah data pengiriman.</p>	<p>Sistem akan memeriksa kesesuaian username dan password untuk dilanjutkan ke tampilan gudang, dilanjut ke dashboard gudang penyimpanan, hingga sistem menampilkan data permintaan yang sebelumnya telah ditambahkan, setelah aktor menambah data maka sistem akan melakukan <i>create</i> pada data pengiriman.</p>



Nama Use Case	Pengiriman Barang Gudang Produksi
Kondisi Awal	Gudang penyimpanan menambahkan data pengiriman
Kondisi Akhir	Gudang penyimpanan berhasil menambahkan data pengiriman

G. Mencetak Laporan Permintaan dan Pengiriman

Pada *activity diagram* mencetak laporan permintaan dan pengiriman dilakukan oleh *owner*. Dalam aktivitas ini gudang *owner* dapat mencetak laporan permintaan dan pengiriman. Dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Activity Diagram Mencetak Laporan

Pada gambar 4.8 menjelaskan proses *owner* melakukan cetak laporan permintaan dan pengiriman. *Owner* dapat melakukan cetak pada permintaan dan pengiriman. Dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Mencetak Laporan

Nama <i>Use Case</i>	Mencetak Laporan Permintaan dan Pengiriman	
Deskripsi Singkat	<i>Owner</i> mencetak laporan permintaan dan pengiriman	
Alur Normal	Aktor	Sistem
	Mencetak laporan permintaan dan pengiriman	
	Aktor akan login dengan	Sistem akan memeriksa
	menggunakan username	kesesuaian username dan
	dan password sebagai	password untuk
	<i>owner</i> , kemudian masuk	dilanjutkan ke tampilan
	pada tampilan	dashboard, hingga sistem
	dashboard lalu aktor	menampilkan data
	memilih menu laporan	permintaan dan
	pada sidebar dan	pengiriman yang
	memilih laporan lalu	sebelumnya telah
	menekan tombol cetak	ditambahkan, setelah
	laporan.	aktor memilih cetak
		laporan maka sistem akan
		mencetak laporan dalam
		bentuk pdf.



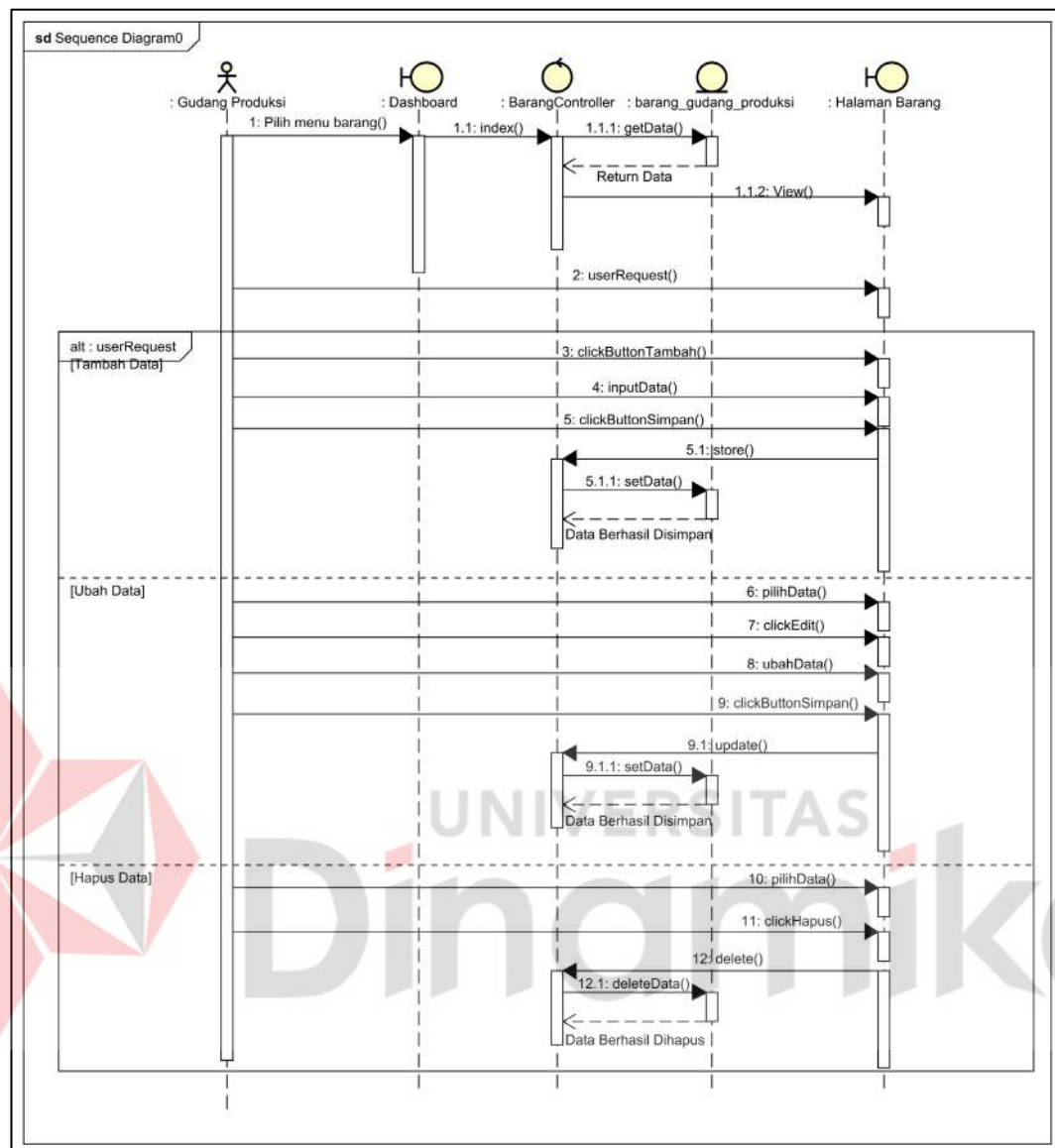
Nama Use Case	Mencetak Laporan Permintaan dan Pengiriman
Kondisi Awal	<i>Owner</i> mencetak laporan permintaan dan pengiriman
Kondisi Akhir	<i>Owner</i> berhasil mencetak laporan permintaan dan pengiriman

4.2.3 Sequence Diagram

Diagram sequence adalah sebuah diagram yang menggambarkan tentang sebuah proses yang dilakukan dalam bentuk pesan. Pada diagram ini Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

A. Sequence Diagram Kelola Barang Gudang Produksi

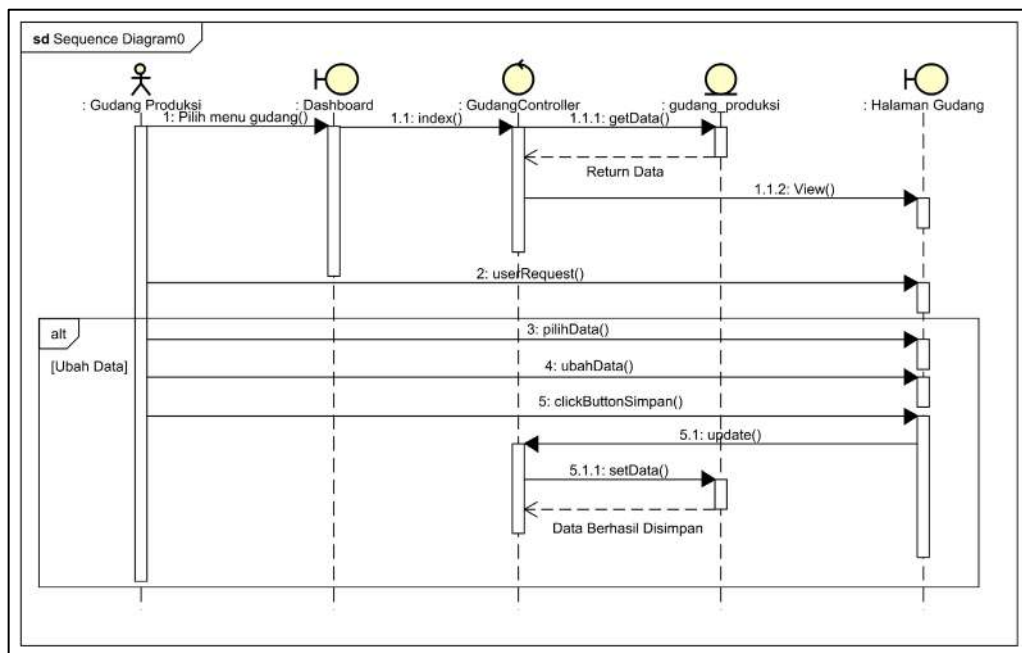
Sequence diagram adalah sebuah diagram yang digunakan dalam *model-driven engineering* dan dalam analisis sistem untuk menggambarkan interaksi antara objek atau komponen dalam sistem yang dianalisis. Diagram ini menunjukkan urutan dan sinkronisasi dari pesan yang dikirim antara objek atau komponen, serta hubungan temporal antara pesan tersebut. *Sequence diagram* sangat bermanfaat untuk menganalisis aliran proses dalam sistem dan menentukan batasan sistem. *Sequence diagram* barang gudang produksi adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja dari proses barang di gudang produksi. Diagram ini menunjukkan urutan dan sinkronisasi dari pesan yang dikirim antara objek atau komponen yang terlibat dalam proses barang di gudang produksi, serta hubungan temporal antara pesan tersebut. Detail alur yang ada pada proses kelola barang gudang produksi digambarkan dalam *sequence diagram* pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Sequence* Barang Gudang Produksi

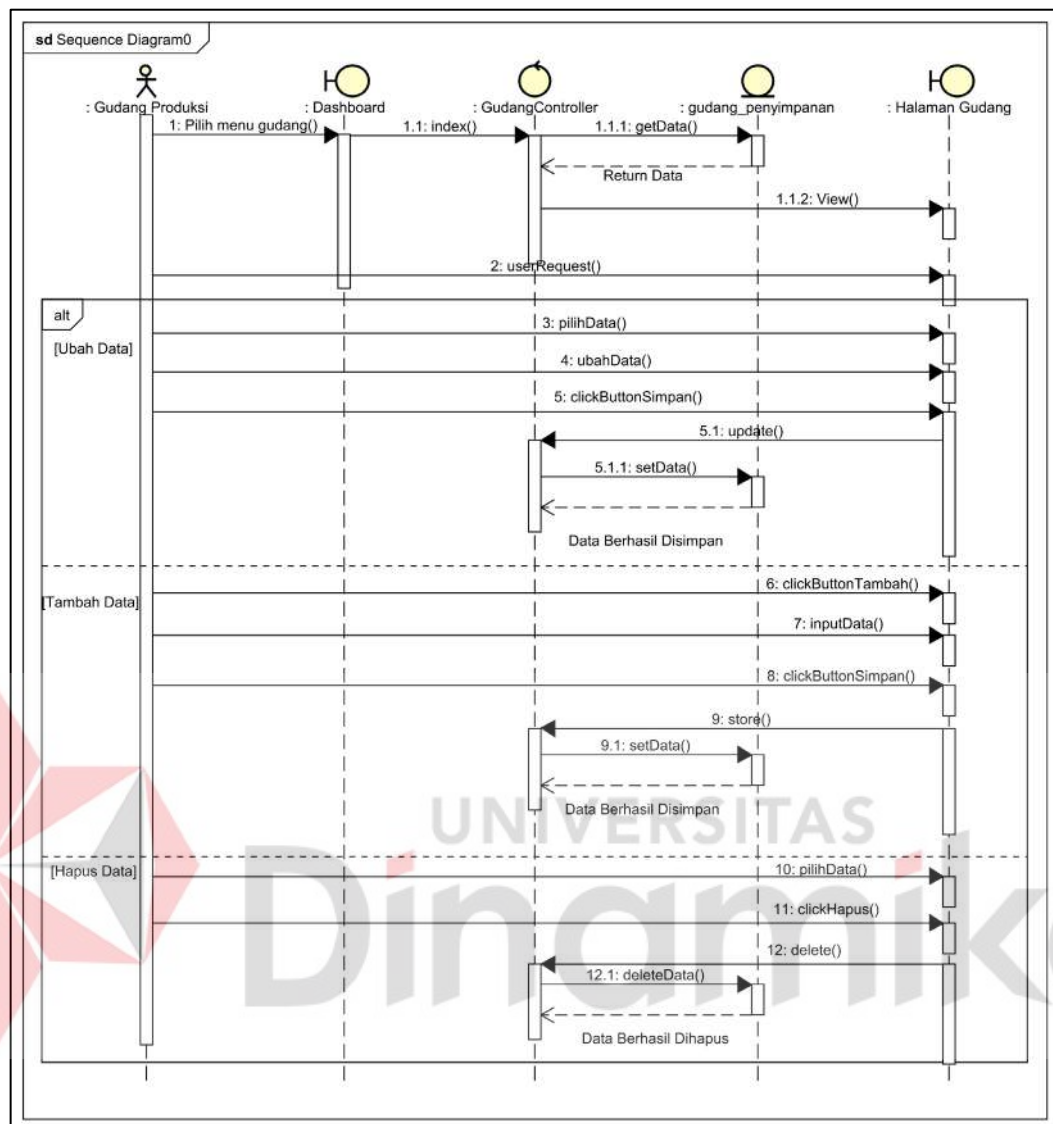
B. *Sequence Diagram* Kelola Gudang Produksi

Sequence diagram merupakan diagram yang berguna untuk menjelaskan lebih detail tentang proses yang ada pada *activity diagram* sebelumnya. *Sequence diagram* gudang produksi menjelaskan detail dari proses pada *activity diagram* kelola gudang produksi. Detail alur yang ada pada proses kelola gudang produksi digambarkan dalam *sequence diagram* pada Gambar 4.10.

Gambar 4.10 *Sequence* Gudang Produksi

C. *Sequence Diagram* Kelola Gudang Penyimpanan

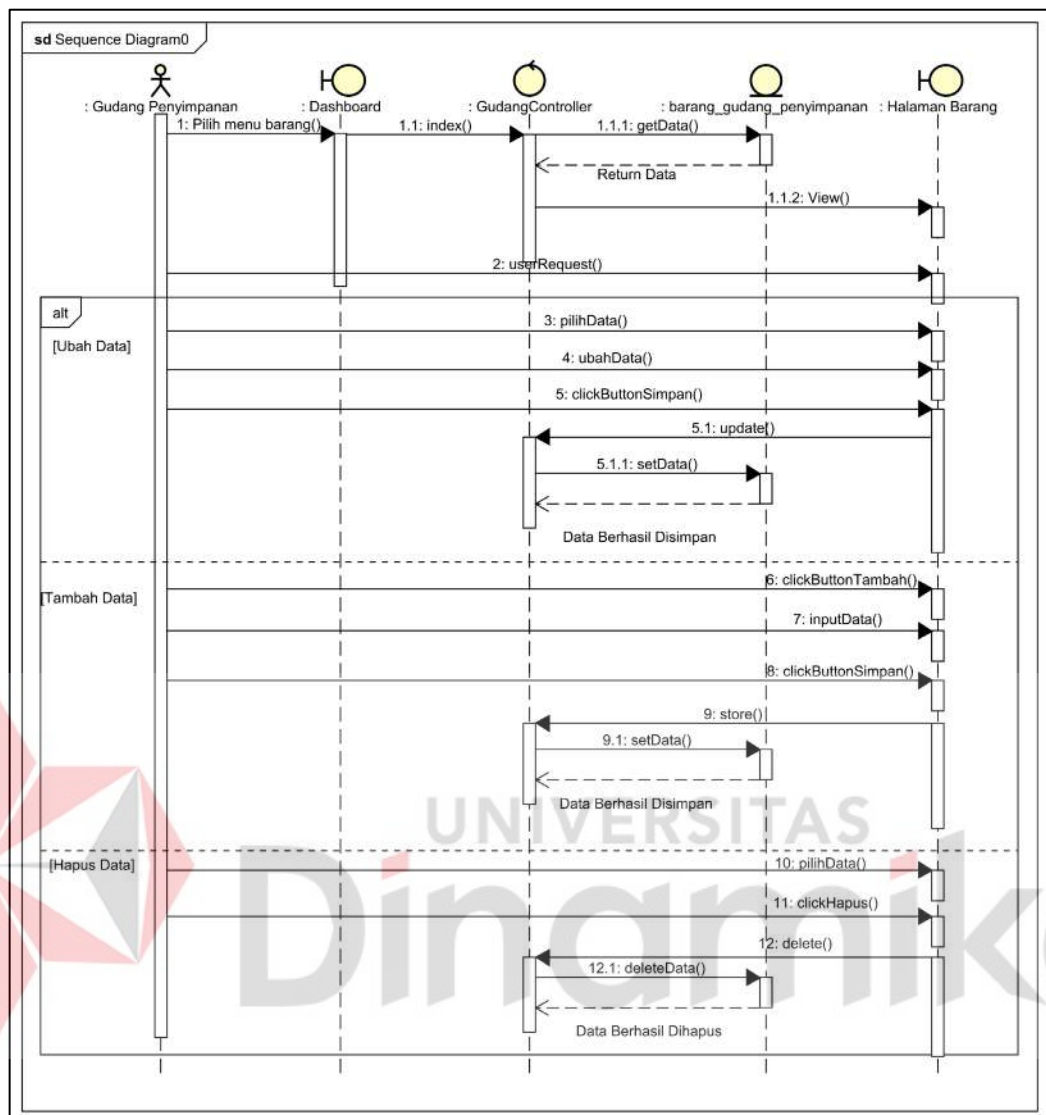
Sequence diagram adalah sebuah diagram yang digunakan dalam *model-driven engineering* dan dalam analisis sistem untuk menggambarkan interaksi antara objek atau komponen dalam sistem yang dianalisis. Diagram ini menunjukkan urutan dan sinkronisasi dari pesan yang dikirim antara objek atau komponen, serta hubungan temporal antara pesan tersebut. *Sequence diagram* sangat bermanfaat untuk menganalisis aliran proses dalam sistem dan menentukan batasan sistem. *Sequence diagram* Kelola Gudang Penyimpanan adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja dari proses pengelolaan barang di gudang penyimpanan. Diagram ini menunjukkan urutan dari pesan yang dikirim antara objek atau komponen yang terlibat dalam proses pengelolaan barang di gudang penyimpanan. Detail alur yang ada pada proses kelola gudang penyimpanan digambarkan dalam *sequence diagram* pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Sequence Gudang Penyimpanan

D. Sequence Diagram Kelola Barang Gudang Penyimpanan

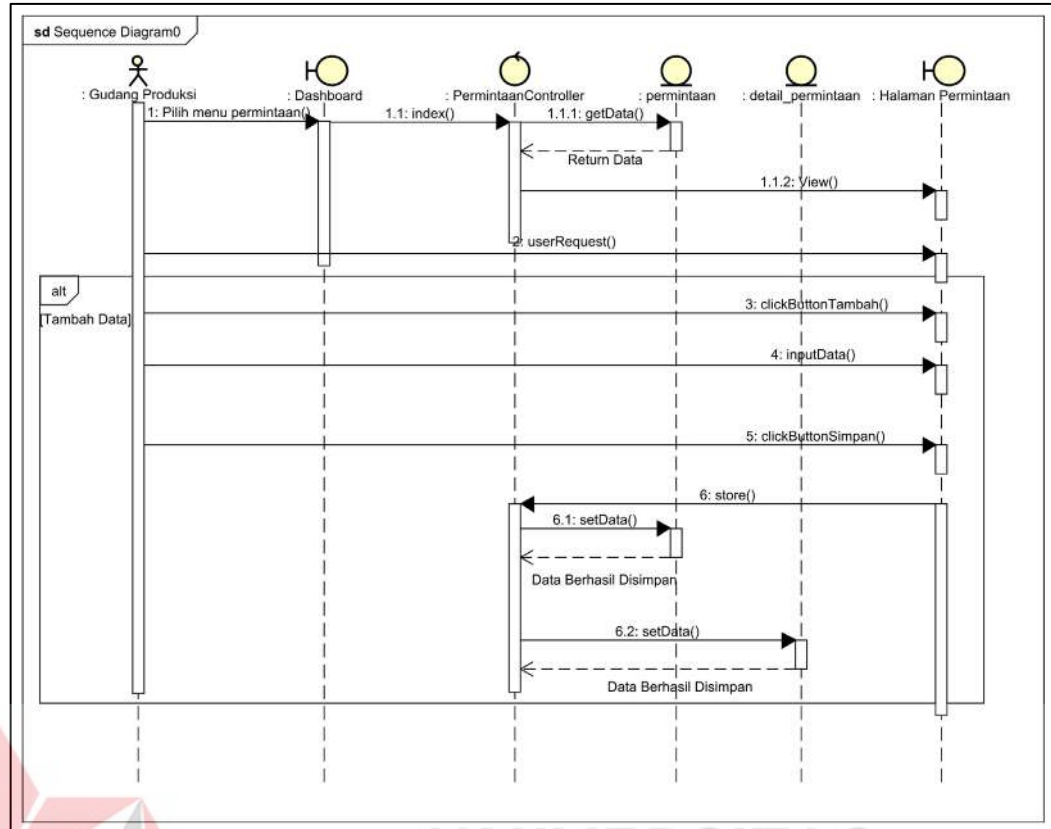
Sequence diagram merupakan diagram yang berguna untuk menjelaskan lebih detail tentang proses yang ada pada *activity diagram* sebelumnya. *Sequence diagram* barang gudang penyimpanan menjelaskan detail dari proses pada *activity diagram* kelola barang gudang penyimpanan. Detail alur yang ada pada proses kelola barang gudang penyimpanan digambarkan dalam *sequence diagram* pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 *Sequence* Barang Gudang Penyimpanan

E. *Sequence Diagram* Kelola Permintaan

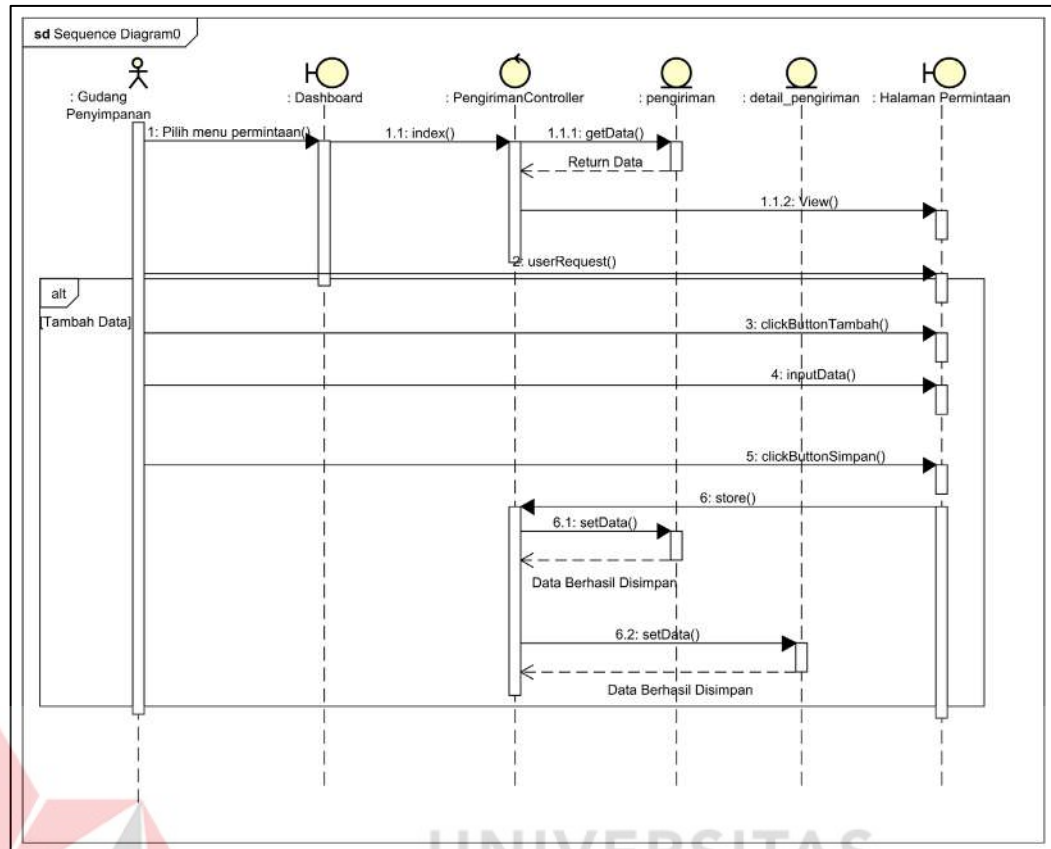
Sequence diagram merupakan diagram yang berguna untuk menjelaskan lebih detail tentang proses yang ada pada *activity diagram* sebelumnya. *Sequence diagram* permintaan menjelaskan detail dari proses pada *activity diagram* kelola permintaan. Detail alur yang ada pada proses kelola permintaan digambarkan dalam *sequence diagram* pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Sequence Kelola Permintaan

F. Sequence Diagram Kelola Pengiriman

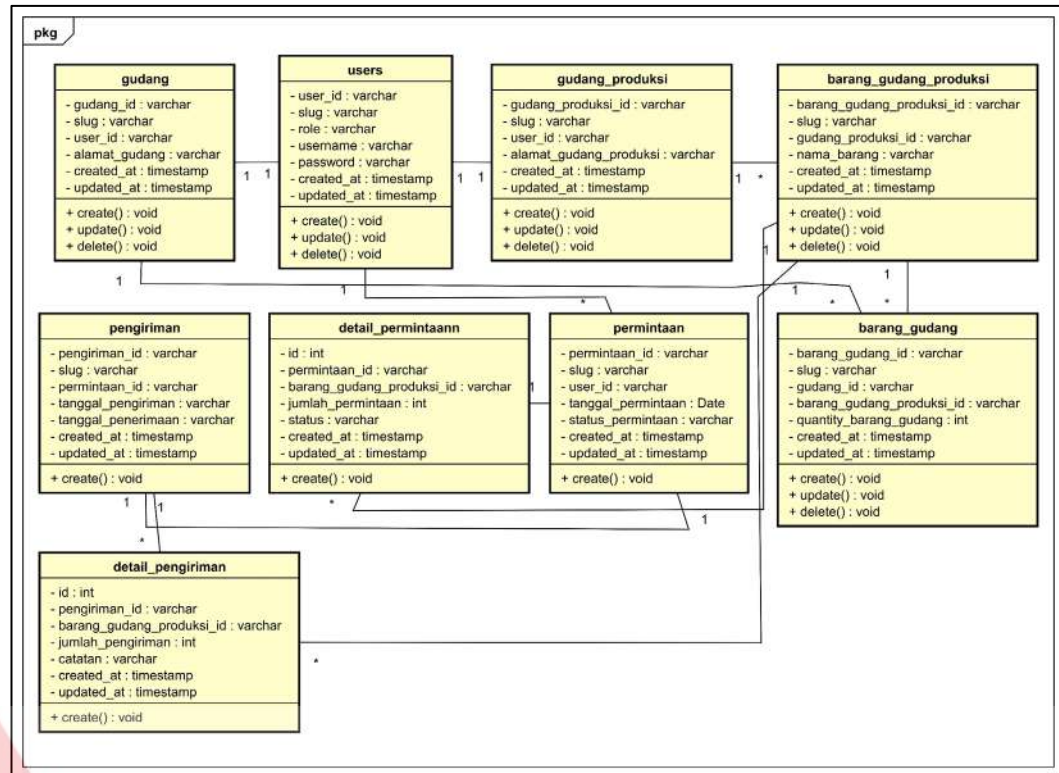
Sequence diagram merupakan diagram yang berguna untuk menjelaskan lebih detail tentang proses yang ada pada *activity diagram* sebelumnya. Sequence diagram pengiriman menjelaskan detail dari proses pada *activity diagram* kelola pengiriman. Detail alur yang ada pada proses kelola pengiriman digambarkan dalam *sequence diagram* pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Sequence Pengiriman

4.2.4 Class Diagram

Pada *class diagram* menggambarkan struktur dari tabel yang digunakan dan berhubungan antar tabel. Diagram ini terdiri dari beberapa elemen seperti kelas, atribut, metode, serta relasi antar kelas. *Class diagram* juga bermanfaat dalam proses pembuatan program karena dapat digunakan sebagai panduan dalam pembuatan struktur objek program. Dalam aplikasi permintaan barang gudang produksi terdapat beberapa tabel yaitu users, gudang, gudang_produksi, barang_gudang_produksi, barang_gudang, permintaan, detail_permintaan, pengiriman, detail_pengiriman. Dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Class Diagram Permintaan Barang

4.3 Implementation

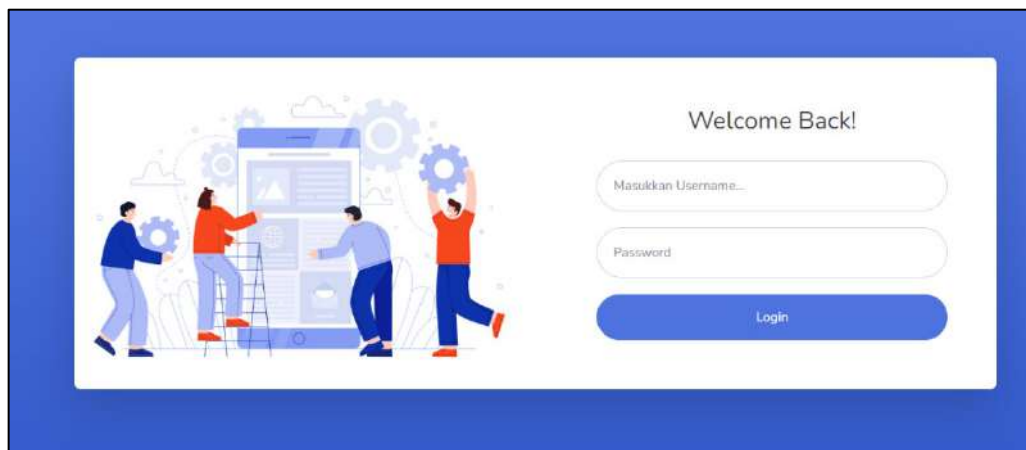
Implementasi *framework* Laravel pada rancang bangun aplikasi permintaan barang gudang produksi. Implementasi aplikasi ini dapat membantu CV Deny Aluminium dalam melakukan permintaan barang gudang produksi.

4.3.1 Implementasi pada Bagian Gudang Produksi

Implementasi pada bagian gudang produksi menjelaskan mengenai fungsi atau fitur yang dapat diakses. Berikut implementasi pada bagian gudang produksi.

A. Halaman Login

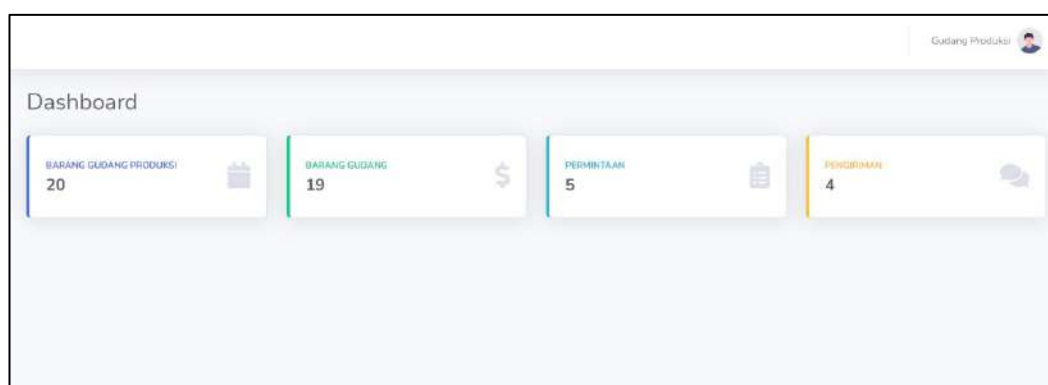
Implementasi pada halaman login dapat digunakan oleh Gudang Produksi, Gudang Penyimpanan dan *Owner*. Dengan memasukkan username dan password sesuai dengan role yang ada. Dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Implementasi *Login*

B. Halaman Dashboard Gudang Produksi

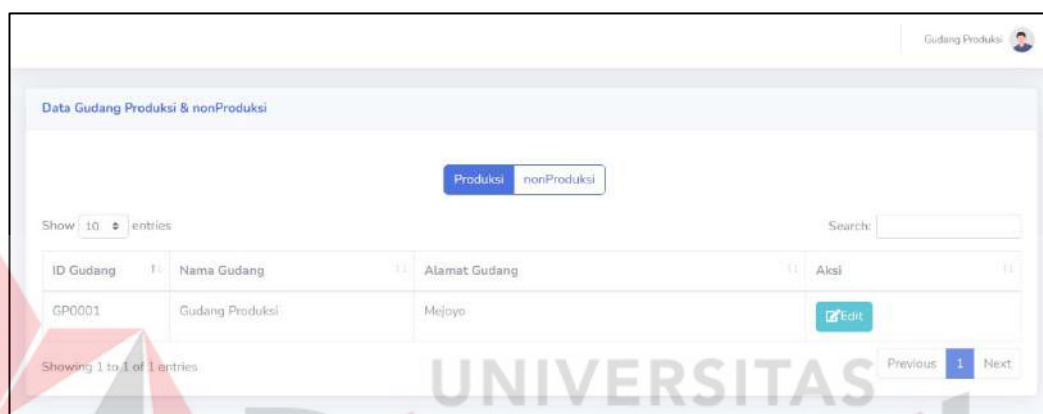
Dashboard gudang produksi adalah sebuah tampilan yang menyediakan informasi penting dan ringkas tentang kondisi gudang produksi, seperti jumlah bahan baku yang tersedia, jumlah produk yang siap dikirim, kapasitas gudang, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan pihak manajemen untuk melakukan pengawasan dan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Terdapat beberapa jumlah total data yang ditampilkan yaitu barang gudang produksi, barang gudang, permintaan dan pengiriman. Dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Dashboard Gudang Produksi

C. Halaman Data Gudang Produksi dan Gudang Penyimpanan

Implementasi pada halaman gudang produksi dan gudang penyimpanan. Dimana gudang produksi dapat melihat dan mengubah pada data gudang produksi. Selain itu gudang produksi juga dapat melihat, menambah, mengubah dan menghapus data gudang penyimpanan. Dapat dilihat pada Gambar 4.18 dan Gambar 4.19.



Gudang Produksi

Data Gudang Produksi & nonProduksi

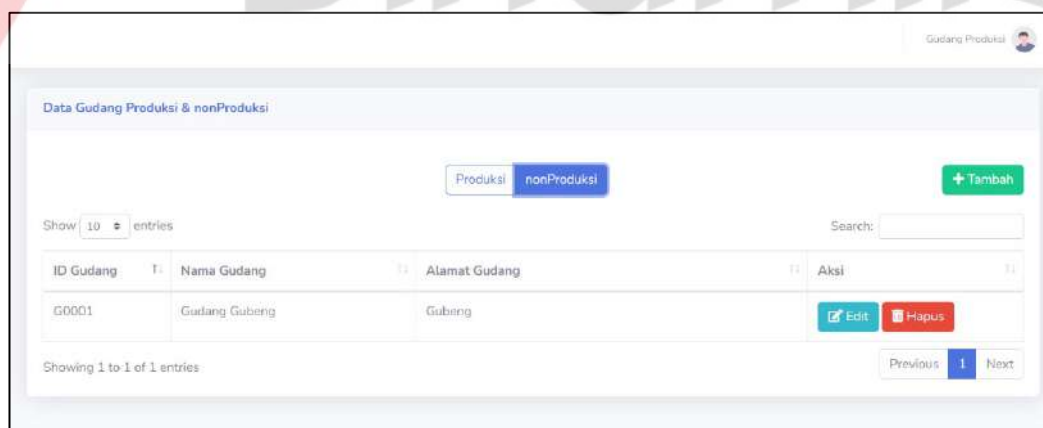
Produksi nonProduksi

Show 10 entries Search:

ID Gudang	Nama Gudang	Alamat Gudang	Aksi
GP0001	Gudang Produksi	Mejiyo	Edit

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 4.18 Implementasi Gudang Produksi



Gudang Produksi

Data Gudang Produksi & nonProduksi

Produksi nonProduksi + Tambah

Show 10 entries Search:

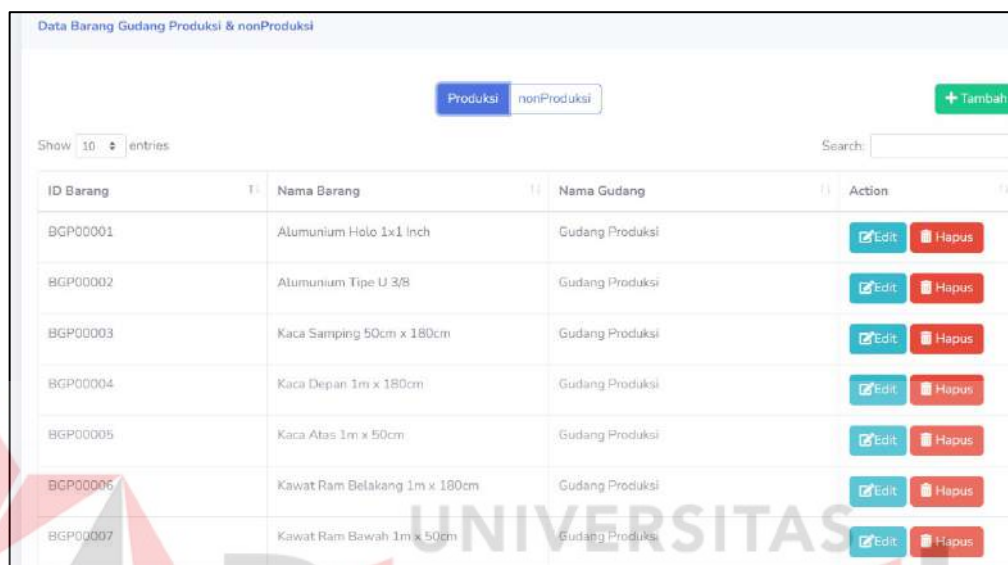
ID Gudang	Nama Gudang	Alamat Gudang	Aksi
G0001	Gudang Gubeng	Gubeng	Edit Hapus

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 4.19 Implementasi Gudang Penyimpanan

D. Halaman Data Barang Gudang Produksi

Implementasi pada halaman data barang gudang produksi. Dimana gudang produksi dapat menambah, melihat dan mengubah pada data barang gudang produksi. Dapat dilihat pada Gambar 4.20.

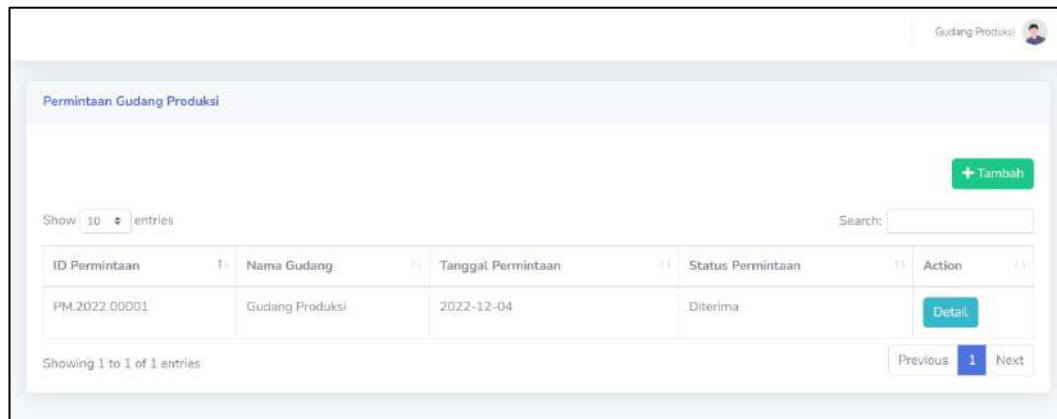


ID Barang	Nama Barang	Nama Gudang	Action
BGP00001	Alumunium Holo 1x1 Inch	Gudang Produksi	Edit Hapus
BGP00002	Alumunium Tipe U 3/8	Gudang Produksi	Edit Hapus
BGP00003	Kaca Samping 50cm x 180cm	Gudang Produksi	Edit Hapus
BGP00004	Kaca Depan 1m x 180cm	Gudang Produksi	Edit Hapus
BGP00005	Kaca Atas 1m x 50cm	Gudang Produksi	Edit Hapus
BGP00006	Kawat Ram Belakang 1m x 180cm	Gudang Produksi	Edit Hapus
BGP00007	Kawat Ram Bawah 1m x 50cm	Gudang Produksi	Edit Hapus

Gambar 4.20 Implementasi Barang Gudang Produksi

E. Halaman Permintaan

Implementasi pada halaman permintaan gudang produksi. Halaman permintaan gudang produksi adalah halaman yang digunakan untuk mengelola permintaan bahan baku dari bagian produksi. Pengguna dapat menambah bahan baku sesuai kebutuhan produksi. Halaman ini juga menyediakan informasi tentang status permintaan, jumlah bahan baku yang dibutuhkan, dan tanggal estimasi pengiriman. Pengguna dapat mengirim permintaan bahan baku ke gudang atau pemasok untuk proses pengadaan. Halaman ini sangat berguna untuk memastikan kelancaran proses produksi karena bahan baku yang dibutuhkan dapat tersedia sesuai waktu yang ditentukan. Dapat dilihat pada Gambar 4.21 dan Gambar 4.22.




Permintaan Gudang Produksi

Show: 10 entries Search:

ID Permintaan	Nama Gudang	Tanggal Permintaan	Status Permintaan	Action
PM.2022.00001	Gudang Produksi	2022-12-04	Diterima	Detail

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 4.21 Implementasi Permintaan



Tambah Permintaan

Nama Barang
--Pilih Barang--

Jumlah Barang

Kembali Tambah

Gambar 4.22 Implementasi Tambah Permintaan

4.3.2 Implementasi pada Bagian Gudang Penyimpanan

Implementasi halaman gudang penyimpanan adalah proses menambahkan fitur halaman gudang penyimpanan ke dalam sistem pengelolaan gudang. Halaman ini digunakan untuk mengelola penyimpanan barang yang ada di gudang, seperti menambah, mengedit, dan menghapus data barang, mencatat kondisi barang, dan melihat stok barang. Berikut implementasi pada bagian gudang penyimpanan.

A. Halaman Login

Implementasi pada halaman login gudang produksi adalah halaman yang digunakan untuk masuk ke sistem pengelolaan gudang produksi. Pengguna harus memasukkan informasi login seperti nama pengguna dan kata sandi yang sesuai dengan akun yang diterima oleh gudang produksi. Setelah berhasil masuk, pengguna akan dapat mengakses fitur yang tersedia dalam sistem seperti melihat stok bahan baku, mengelola permintaan produksi, dan mencatat transaksi gudang. Dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Implementasi *Login*

B. Halaman Data Gudang pada Gudang Penyimpanan

Implementasi pada halaman gudang penyimpanan. Halaman data gudang penyimpanan adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan data-data yang berkaitan dengan gudang penyimpanan. Halaman ini menyediakan informasi seperti data gudang penyimpanan. Pengguna dapat mencari data gudang penyimpanan berdasarkan alamat gudang dan nama gudang. Dapat dilihat pada Gambar 4.24.



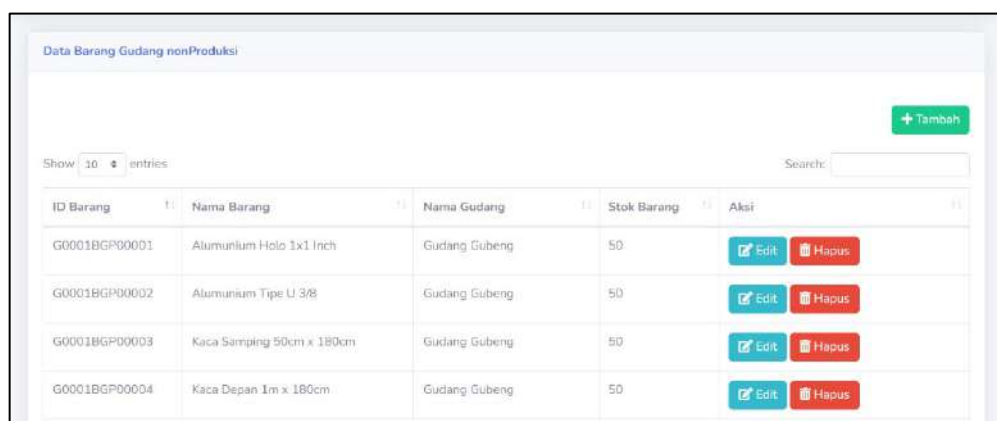
ID Gudang	Nama Gudang	Alamat Gudang
G0001	Gudang Gubeng	Gubeng

Gambar 4.24 Implementasi Halaman Gudang

C. Halaman Data Barang Gudang pada Gudang Penyimpanan

Halaman data barang gudang penyimpanan adalah halaman yang menampilkan data-data barang yang disimpan di gudang penyimpanan, halaman ini dapat digunakan untuk melihat ketersediaan barang. Pada halaman ini, data barang dapat ditampilkan dalam bentuk tabel yang berisi informasi seperti kode barang, nama barang, jenis barang, jumlah barang, dan status barang (tersedia atau habis).

Implementasi pada halaman data barang gudang penyimpana, dimana gudang penyimpanan dapat menambah, melihat dan mengubah pada data barang gudang penyimpanan. Dapat dilihat pada Gambar 4.25.

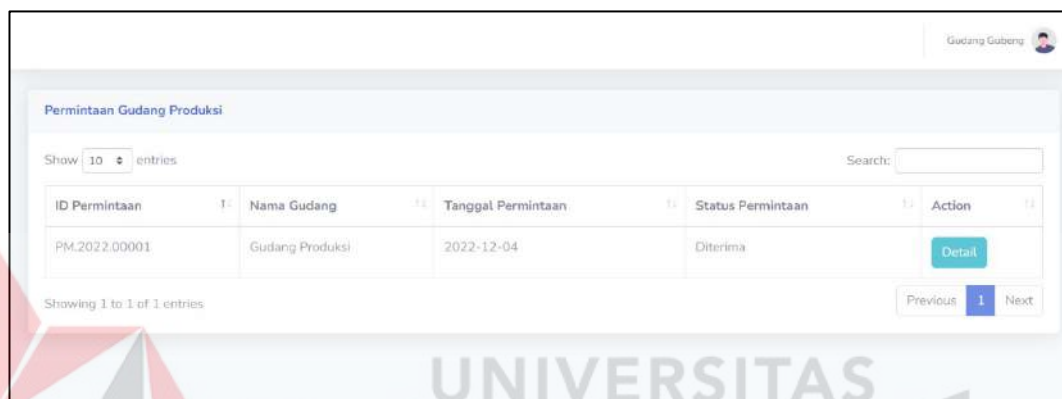


ID Barang	Nama Barang	Nama Gudang	Stok Barang	Aksi
G0001BGP00001	Aluminium Holo 1x1 Inch	Gudang Gubeng	50	Edit Hapus
G0001BGP00002	Aluminium Tipe U 3/8	Gudang Gubeng	50	Edit Hapus
G0001BGP00003	Kaca Samping 50cm x 180cm	Gudang Gubeng	50	Edit Hapus
G0001BGP00004	Kaca Depan 1m x 180cm	Gudang Gubeng	50	Edit Hapus

Gambar 4.25 Implementasi Barang Gudang

E. Halaman Data Permintaan pada Gudang Penyimpanan

Halaman Data Permintaan pada Gudang Penyimpanan merupakan halaman yang digunakan untuk melihat daftar permintaan barang dari bagian produksi atau bagian lain yang diajukan ke gudang penyimpanan. Dimana gudang penyimpanan dapat melihat pada data permintaan barang gudang produksi dan di proses ke pengiriman. Dapat dilihat pada Gambar 4.26 dan Gambar 4.27.



The screenshot shows a web interface for 'Permintaan Gudang Produksi'. It includes a search bar, a table with columns for ID Permintaan, Nama Gudang, Tanggal Permintaan, Status Permintaan, and Action. A single entry is visible with ID PM.2022.00001, Nama Gudang Gudang Produksi, Tanggal Permintaan 2022-12-04, and Status Permintaan Diterima. A 'Detail' button is next to the entry. The interface also shows 'Showing 1 to 1 of 1 entries' and navigation buttons for 'Previous', '1', and 'Next'.

ID Permintaan	Nama Gudang	Tanggal Permintaan	Status Permintaan	Action
PM.2022.00001	Gudang Produksi	2022-12-04	Diterima	Detail

Gambar 4.26 Implementasi Permintaan Gudang



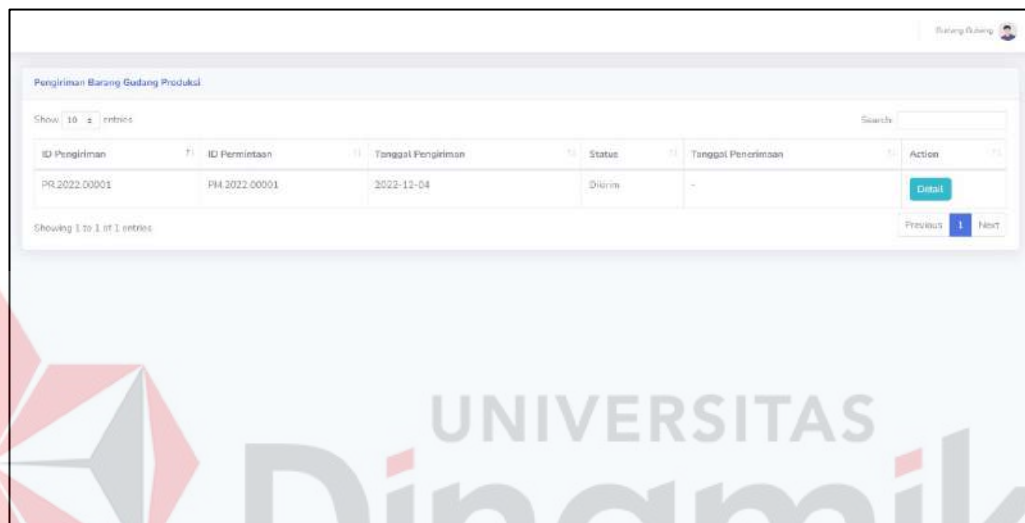
The screenshot shows a web interface for 'Proses Pengiriman'. It includes a form with fields for ID Permintaan (PM.2022.00001), ID Barang (BGP00001), Nama Barang (Aluminium Hotz 1x1 Inch), Jumlah Permintaan (12), and Jumlah Dikirim (12). There is also a 'Catatan' field. The form has 'Simpan' and 'Kembali' buttons.

ID Permintaan	PM.2022.00001
ID Barang	BGP00001
Nama Barang	Aluminium Hotz 1x1 Inch
Jumlah Permintaan	12
Jumlah Dikirim	12
Catatan	

Gambar 4.27 Implementasi Proses Pengiriman

F. Halaman Data Pengiriman pada Gudang Penyimpanan

Halaman Data Pengiriman pada Gudang Penyimpanan adalah halaman yang digunakan untuk mengelola data pengiriman barang dari gudang penyimpanan ke bagian produksi. Dimana gudang penyimpanan dapat melihat dan proses pada data pengiriman barang gudang. Dapat dilihat pada Gambar 4.28 dan Gambar 4.29.



The screenshot shows a web interface for 'Pengiriman Barang Gudang Produksi'. It features a table with the following data:

ID Pengiriman	ID Permintaan	Tanggal Pengiriman	Status	Tanggal Pengiriman	Action
PR.2022.00001	PM.2022.00001	2022-12-04	Dikirim	-	Detail

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 1 of 1 entries'. Navigation buttons for 'Previous' and 'Next' are visible.

Gambar 4.28 Implementasi Pengiriman



The screenshot shows a 'Proses Pengiriman' form with the following fields:

- ID Permintaan: PM.2022.00001
- ID Barang: BGP00001
- Nama Barang: Aluminium Holo 1xL Inch
- Jumlah Permintaan: 12
- Jumlah Dikirim: 12
- Catatan: -

Buttons for 'Simpan' and 'Batal' are located at the bottom of the form.

Gambar 4.29 Implementasi Proses Pengiriman

4.4 System Testing

Pada *testing* menggunakan metode *black box testing* untuk memeriksa fungsi atau fitur dari aplikasi permintaan barang gudang produksi. Dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Hasil *Testing* dengan *Black Box*

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
<i>Testing proses login</i>				
1	Login kedalam sistem menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah ada	<i>Username</i> : <i>Password</i> :	Login berhasil dan masuk kedalam halaman <i>dashboard</i> sebagai gudang produksi.	Berhasil
<i>Testing pengelolaan data gudang penyimpanan</i>				
2	Menambah data gudang penyimpanan	Nama gudang: Gubeng Alamat gudang: Guubeng	Data gudang penyimpanan berhasil ditambahkan ke database	Berhasil

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
		<i>Password:</i> gudanggubeng	dan ditampilkan pada tabel data gudang penyimpanan.	
3	Mengubah data gudang penyimpanan	Nama gudang: Gubeng Alamat gudang: Guubeng <i>Password:</i> gudanggubeng	Data gudang penyimpanan berhasil diubah lalu disimpan ke database dan ditampilkan pada tabel data gudang penyimpanan.	Berhasil
4	Menghapus data gudang penyimpanan	Menekan tombol hapus pada kolom aksi.	Data gudang penyimpanan berhasil dihapus dan ditampilkan pada tabel	Berhasil



No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
<i>Testing mengelola data gudang produksi</i>				
5	Mengubah data gudang produksi	Nama gudang: Gudang Produksi Alamat gudang: Mejoyo <i>Password:</i> gudanggubeng	Data gudang produksi berhasil diubah lalu disimpan ke database dan ditampilkan pada tabel data gudang produksi.	Berhasil
<i>Testing mengelola data barang gudang produksi</i>				
6	Menambah data barang gudang produksi	Nama Barang: Alumunium Holo 1x1 Inch	Data barang gudang produksi berhasil ditambahkan ke database dan ditampilkan	Berhasil



UNIVERSITAS
Dindamika

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
7	Mengubah data barang gudang produksi	Nama Barang: Alumunium Holo 1x1 Inch	Data barang gudang produksi berhasil diubah lalu disimpan ke database dan ditampilkan pada tabel data barang gudang produksi.	Berhasil
8	Menghapus data barang produksi	Menekan tombol hapus pada kolom aksi.	Data barang gudang produksi berhasil dihapus dan ditampilkan	Berhasil



UNIVERSITAS
Dinamika

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
			pada tabel data barang gudang produksi.	
<i>Testing</i> mengelola data barang gudang penyimpanan				
9	Menambah data barang gudang penyimpanan	Nama Barang: Alumunium Holo 1x1 Inch Stok: 50	Data barang gudang penyimpanan berhasil ditambahkan ke database dan ditampilkan pada tabel data barang gudang penyimpanan.	Berhasil
10	Mengubah data barang gudang penyimpanan	Nama Barang: Alumunium Holo 1x1 Inch Stok: 50	Data barang gudang penyimpanan berhasil diubah lalu	Berhasil



UNIVERSITAS
Dinamika

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
			disimpan ke database dan ditampilkan pada tabel data barang gudang penyimpanan.	
11	Menghapus data barang gudang penyimpanan	Menekan tombol hapus pada kolom aksi.	Data barang gudang penyimpanan berhasil dihapus dan ditampilkan pada tabel data barang gudang penyimpanan.	Berhasil
<i>Testing menambah data permintaan</i>				
12	Menambah data permintaan	Nama Barang : Alumunium Holo 1x1 Inch	Data permintaan barang gudang	Berhasil



UNIVERSITAS
Dinamika

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Status
		Jumlah Permintaan: 12	produksi berhasil ditambahkan ke database dan ditampilkan pada tabel data permintaan.	
<i>Testing menambah data pengiriman</i>				
13	Menambah data pengiriman	Nama Barang : Alumunium Holo 1x1 Inch Jumlah Dikirim: 12	Data pengiriman berhasil ditambahkan ke database dan ditampilkan pada tabel data pengiriman.	Berhasil

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan Kerja Praktik yang dilaksanakan oleh penulis selama 2 bulan pada CV Deny Alumunium dengan hasil pengujian *Black Box Testing*, dapat diketahui beberapa kesimpulan yaitu :

1. Serangkaian proses yang telah dilakukan pada proyek kerja praktik ini menghasilkan sebuah aplikasi permintaan barang gudang produksi yang dibuat berdasarkan kesepakatan dengan perusahaan dan hasil aplikasi juga diterima oleh perusahaan.
2. Fitur dan fungsi dari aplikasi permintaan barang gudang produksi telah berfungsi dengan semestinya dibuktikan dari hasil uji coba aplikasi dengan menggunakan *Black Box Testing* yang terdiri dari 13 *Test Case* yang dihasilkan seluruhnya berhasil atau lolos pengujian. Hal ini membuktikan bahwa fungsionalitas aplikasi telah berjalan dengan lancar dan mampu untuk digunakan tanpa adanya kendala.

5.2 Saran

Aplikasi permintaan barang gudang produksi yang telah dibangun tentunya tidak sepenuhnya sempurna sehingga aplikasi pun juga memiliki kekurangan. Sehingga terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi di waktu yang akan datang, saran yang dimaksud adalah :

1. Aplikasi permintaan barang gudang produksi hanya terbatas pada permintaan barang dari gudang produksi dari gudang produksi ke gudang penyimpanan.

Sehingga untuk barang masuk dari gudang penyimpanan belum ada pencatatan dalam sistem.

2. Dalam aplikasi permintaan barang gudang produksi hanya terdapat fitur barang masuk dari gudang penyimpanan ke gudang produksi. Belum ada fitur untuk barang keluar dari gudang produksi untuk dilakukan proses produksi.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.
- Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- Imtinan, Q. (2021). Pemikiran Ekonomi Islam Oleh Muhammad Abdul Mannan: Teori Produksi (Mazhab Mainstream). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(3), 1644–1652. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/view/3585>
- Inggi, R., Sugiantoro, B., & Prayudi, Y. (2018). Penerapan System Development Life Cycle (Sdlc) Dalam (Sdlc) Dalam Mengembangkan. *SemanTIK*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2528444>
- Suhartanto, M. (2012). Kata kunci : Pembuatan Website Sekolah, PHP, 1.1. *Journal Speed-Sentra Penelitian Enginerring Dan Edukasi*, 4(1), 1–8.
- WARMAN, I., & RAMDANIANSYAH, R. (2018). ANALISIS PERBANDINGAN KINERJA QUERY DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (DBMS) ANTARA MySQL 5.7.16 DAN MARIADB 10.1. *Jurnal Teknoif*, 6(1), 32–41. <https://doi.org/10.21063/jtif.2018.v6.1.32-41>
- Widiatmoko, R., & Santosa, A. (2015). Perancangan Furniture pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur. *Intra*, 4(1), 63–72.
- Yusuf, N., & Nursyanti, Y. (2017). Analisis Pergudangan Di Bagian Gudang Barang Jadi (Finishgoods) Pt Nipress Tbk Cileungsi Bogor. *Jurnal Manajemen Industri Dan Logistik*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.30988/jmil.v1i1.3>