

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Profil PT.Mondilla Bersaudara.....	9
2.1.1. Logo Instansi.....	10
2.1.2. Visi dan Misi.....	10
2.1.3. Struktur Organisasi	10

2.2.	Landasan Teori	13
2.2.1.	Sistem Informasi	13
2.2.2.	Sistem Informasi Manajemen	14
2.2.3.	Pengadaan Barang.....	15
2.3.	Model Analisis	15
2.3.1.	Flowmap.....	15
2.3.2.	Entity Relational Diagram (ERD).....	15
2.3.3.	Data Flow Diagram (DFD)	15
2.4.	Pengujian Perangkat Lunak.....	16
2.4.1.	Pengujian <i>Blackbox</i>	16
2.5.	Tools.....	16
2.5.1.	Aplikasi Microsoft Visual Studio Code	17
2.5.2.	MySQL.....	17
2.5.3.	Hyper Text Markup Language (HTML)	18
2.5.4.	Cascading Style Sheet (CSS)	19
2.5.5.	Java Script.....	19
2.5.6.	PHP	20
2.5.7.	Laravel.....	20
2.6.	Acuan Skripsi	21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		25
3.1.	Analisis Sistem	25
3.1.1.	Analisis Masalah	25
3.1.2.	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	25
3.1.3.	Analisis Aturan Bisnis	29
3.2.	Analisis SIM Monitoring Barang	29

3.2.1.	Planning	31
3.2.2.	Organizing.....	31
3.2.3.	Actuating	31
3.2.4.	Controlling	31
3.3.	Analisis Spesifikasi Perangkat Lunak	31
3.4.	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	32
3.5.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.6.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.7.	Analisis Fungsional	34
3.8.	Analisis Data (ERD).....	35
3.9.	Analisis Proses (DFD).....	35
3.10.	Perancangan Sistem	38
3.10.1.	Perancangan Basis Data (skema relasi, skema tabel).....	38
3.10.2.	Skema Relasi	38
3.10.3.	Struktur Tabel.....	39
3.10.4.	Perancangan Stuktur Menu (setiap user).....	40
3.10.5.	Perancangan Antarmuka.....	42
3.10.6.	Perancangan Pesan	45
3.10.7.	Perancangan Jaringan Semantik.....	46
3.10.8.	Perancangan Prosedural	47
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		53
4.1.	Implementasi	53
4.1.1.	Implementasi Perangkat Keras.....	53
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	53
4.1.3.	Implementasi Database	54

4.1.4.	Implementasi Antarmuka	55
4.2.	Pengujian Blackbox	56
4.2.1.	Skenario Pengujian Blackbox	57
4.2.2.	Hasil Pengujian Blackbox	58
4.2.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian Blackbox	60
4.3.	Pengujian Beta	60
4.3.1.	Wawancara pengguna	60
4.3.2.	Kesimpulan Hasil Pengujian Beta	62
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		63
5.1.	Kesimpulan	63
5.2.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64