

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Analisis metode	6
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Profil Instansi	9
2.1.1 Sejarah Instansi	9
2.1.2 Logo Perusahaan	10
2.1.3 Visi dan Misi	10

2.1.4	Struktur Organisasi	11
2.1.5	Aspek Kegiatan Perusahaan.....	12
2.2	State of Art.....	12
2.3	Landasan Teori.....	16
2.3.1	Sistem.....	16
2.3.2	Informasi	16
2.3.3	Sistem Informasi Manaejemen	16
2.3.4	Gudang	17
2.3.5	Peramalan.....	17
2.3.6	Moving Averages.....	17
2.3.7	HTML (Hyper Text Markup Language).....	18
2.3.8	PHP (Hypertext Preprocessor).....	19
2.3.9	CSS (Cascading Style Sheet).....	19
2.3.10	JS (Javascript)	19
2.3.11	MySQL	20
2.3.12	ERD (Entity Relationship Diagram).....	20
2.3.13	DFD (Data Flow Diagram)	20
2.3.14	Pengujian Perangkat Lunak	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		23
3.1	Analisis Sistem.....	23
3.2	Analisis Masalah.....	23
3.3	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan	23
3.3.1	Analisis Prosedur Pengadaan Barang Masuk	23
3.3.2	Analisis Prosedur Permintaan Barang Keluar.....	24
3.4	Analisis Aturan Bisnis	25

3.4.1	Analisis Aturan Bisnis Yang Sedang Berjalan	26
3.4.2	Pengadaan Barang Masuk.....	26
3.4.3	Permintaan Barang Keluar.....	26
3.4.4	Analisis Aturan Bisnis Yang Diusulkan	26
3.5	Analisis Model Sisitem Informasi Manajemen Gudang.....	27
3.5.1	Analisis Perencanaan	27
3.5.2	Analisis Pelaksanaan.....	46
3.5.3	Analisis Pengawasan.....	47
3.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	47
3.6.1	Analisis Pengguna.....	48
3.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	48
3.6.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	49
3.6.4	Analisis Data.....	49
3.6.5	Analisis Kebutuhan Fungsional	50
3.6.6	Spkesifikasi Proses.....	56
3.6.7	Kamus Data.....	68
3.6.8	Perancangan Sistem	72
3.6.9	Struktur Menu	76
3.6.10	Perancangan Antar Muka.....	77
3.6.11	Perancangan Pesan.....	89
3.6.12	Perancangan Semantik	90
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		93
4.1	Implementasi.....	93
4.1.1	Perangkat Keras Yang Digunakan	93
4.1.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan	93

4.1.3	Implementasi Basis Data.....	94
4.1.4	Implementasi Antarmuka.....	98
4.2	Pengujian.....	101
4.2.1	Skenario Pengujian Fungsional.....	102
4.2.2	Pengujian <i>Blackbox</i>	104
4.2.3	Kesimpulan Pengujian <i>Blackbox</i>	109
4.2.4	Skenario Pengujian User Acceptance Test (UAT)	109
4.2.5	Hasil Pengujian User Acceptance Test (UAT)	113
4.2.6	Kesimpulan User Acceptance Test (UAT)	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		123
5.1	Kesimpulan	123
5.2	Saran	123
DAFTAR PUSTAKA		125