BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap lanjutan dari analisis sistem dimana pada perancangan sistem ini digambarkan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean dalam suatu bahasa pemrograman. Dalam perancangan suatu sistem akan menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan atau mempermudah pekerjaaan agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Setelah dilakukannya analisis sistem yang sedang berjalan pada sistem informasi persediaan yang berajalan, ditemukan beberapa proses yang dapat menimbulkan masalah pada bagian persediaan barang. Sehingga dalam penelitian ini, akan dibuat perancangan sistem informasi persediaan barang yang diharapkan dapat meminimalisir munculnya permasalahan pada proses persediaan barang ini. Tujuan dari perancangan sistem itu sendiri adalah untuk memenuhi kebutuhan *user* mengenai gambaran yang jelas tentang perancangan sistem yang akan dibuat serta panduan untuk pembangunan sistem. Dalam membangun sistem informasi persediaan barang ini, penulis berusaha agar sistem informasi yang dibangun dapat memudahkan pengguna dengan berbagai menu-menu yang sederhana namun disamping itu menu yang ada dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Secara spesifik, tujuan dari perancangan sistem yang diusulkan yaitu sebagai berikut :

a. Untuk memetakan proses apa saja yang akan terjadi pada sistem persediaan barang yang diusulkan.
b. Untuk menggambarkan prosedur dari setiap proses yang terjadi pada sistem persediaan barang yang diusulkan.
c. Untuk menggambarkan hubungan antar data yang terdapat pada sistem persediaan barang yang diusulkan.
d. Untuk menggambarkan rancangan *user interface* yang akan ditampilkan pada sistem persediaan barang yang diusulkan.
e. Untuk membuat rencana pengujian pada sistem persediaan barang yang diusulkan.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

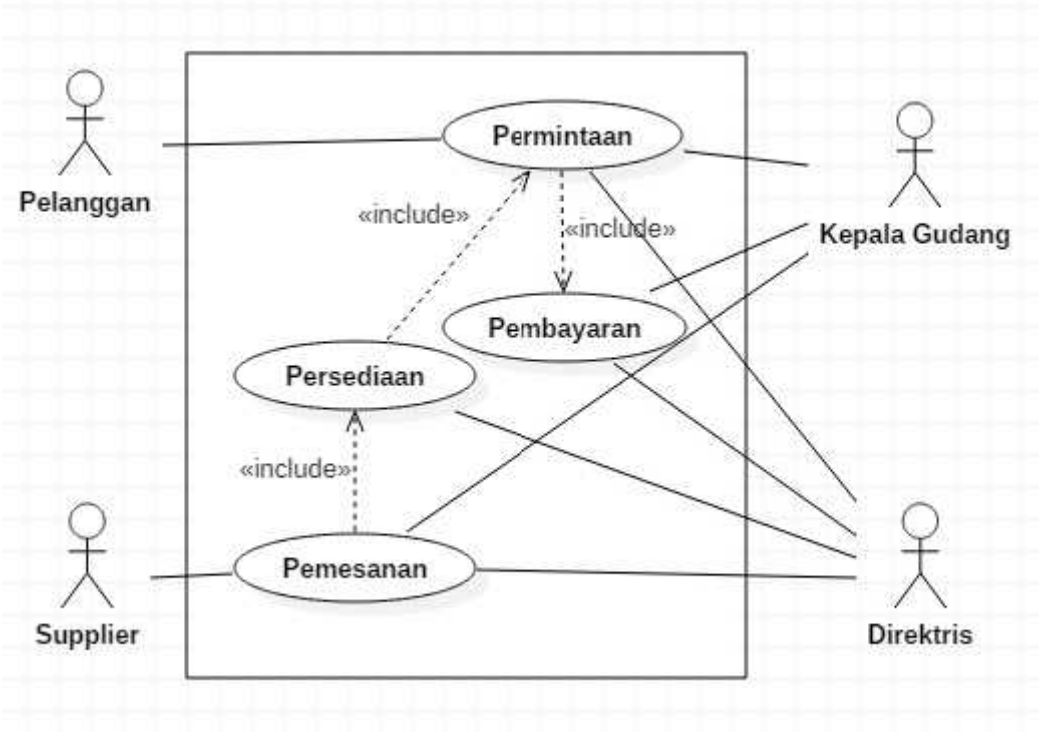
Sistem yang diusulkan ini memiliki perbedaan dengan sistem yang sedang berjalan. Sistem yang diusulkan sudah tidak lagi berjalan secara konvensional ataupun manual dalam pekerjaannya melainkan telah terkomputerisasi, dengan memanfaatkan teknologi komputer ini maka bagian permintaan barang yang notabene dilakukan secara rutinitas oleh PT. DIRGANTARA INDONESIA selaku pelanggan tetap dapat dengan mudah mengelola proses permintaannya, dan bagi kepala gudangnya itu sendiri sebagai pengelola pada CV. SURYA NAGHARA dapat dengan mudah mengelola permintaan, persediaan, dan pembayaran yang ada didalam sistem itu sendiri.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Berikut ini akan dijelaskan perancangan prosedur sistem informasi persediaan barang yang diusulkan. Didalam perancangan ini menjelaskan tentang bagaimana pihak pelanggan yang melakukan aktifitas permintaan barang dan perusahaan itu sendiri yang meliputi bagian kepala gudang yang melakukan aktifitas persediaan barang dan pembayaran dengan sistem yang diusulkan. Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram, dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik dan optimal. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan.

4.1.3.1.*Use Case Diagram*

Berikut ini merupakan *use case diagram* pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan.



Gambar 4.1. *Use Case Diagram* yang diusulkan

1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Berikut ini merupakan definisi aktor dan deskripsi pada sistem informasi persediaan barang yang diusulkan.

Tabel 4.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Pelanggan	Pihak yang melakukan setiap barang yang dibutuhkan.
2.	Kepala Gudang	Bagian yang bertanggung jawab atas setiap permintaan barang, pemesanan barang dalam memenuhi persediaannya, dan membuat setiap laporan yang ada

2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Berikut ini merupakan definisi *use case* dan deskripsi pada sistem informasi persediaan barang yang diusulkan.

Tabel 4.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No.	*Use Case*	Deskripsi
1.	Permintaan	Proses dimana pelanggan melakukan permintaan barang yang dibutuhkan.
2.	Pemesanan	Proses dimana kepala gudang melakukan pemesanan terhadap *supplier*.
3.	Persediaan	Proses dimana kepala gudang melakukan persediaan barang dengan membuat laporan persediaan barang setelah melakukannya pemesanan terhadap *supplier*.
4.	Pembayaran	Proses dimana pelanggan melakukan transaksi terhadap bagian administrasi keuangan perusahaan, dan transaksi bagian administrasi keuangan perusahaan terhada *supplier*.

4.1.3.2.Skenario Use Case

Untuk lebih memahami proses yang terjadi pada tiap *use case*, maka pada bagian ini akan dijelaskan tentang skenario dari masing-masing *use case*.

1. Skenario *Use Case* Permintaan

Tabel 4.3. Skenario *Use Case* Permintaan

Identifikasi	
Nama	Permintaan
Tujuan	Untuk memenuhi permintaan yang dilakukan oleh pelanggan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Pelanggan, Sistem
Kondisi awal	
Pelanggan melakukan permintaan barang	
Main flow	
Pelanggan	Sistem
1. Memilih menu permintaaan	
	2. Menampilkan halaman permintaan
3. Memilih menu tambah	
	4. Menampilkan form permintaan
5. Mengisi form permintaan	
	6. Menampilkan isi permintaan
7. Menyimpan data permintaan yang telah dilakukan	
	8. Menyimpan data yang diminta
Kondisi akhir	
Data permintaan tersimpan	

2. Skenario *Use Case* Pemesanan

Tabel 4.4. Skenario *Use Case* Pemesanan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Untuk melakukan persediaan setelah adanya permintaan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Kepala Gudang, Sistem
Kondisi awal	
Kepala Gudang melakukan pemesanan barang	
Main flow	
Kepala Gudang	Sistem
9. Memilih menu pemesanan	
	10. Menampilkan halaman tambah pemesanan
11. Pilih *supplier* berdasarkan barang yan dibutuhkan	
	12. Menampilkan form tambah pemesanan
13. Mengisi form tambah pemesanan	
	14. Menyimpan data pemesanan
15. Mencetak nota pemesanan	
Kondisi akhir	
Memberikan nota pemesanan kepada *supplier*	

3. Skenario *Use Case* Persediaan

Tabel 4.5. Skenario *Use Case* Persediaan

Identifikasi	
Nama	Persediaan
Tujuan	Untuk melakukan persediaan setelah melakukan pemesanan ke setiap *supplier* dan siap untuk di distribusikan kepada pelanggan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Kepala Gudang, Sistem
Kondisi awal	
Kepala Gudang menerima nota penerimaan	
Main flow	
Kepala Gudang	Sistem
16. Memilih menu pemesanan	
	17. Menampilkan halaman pemesanan
18. Mengkonfirmasi barang yang datang	
	19. Mencocokan barang yang dipesan dengan barang yang datang
20. Menyimpan data barang yang datang	
	21. Menyimpan data persediaan
Kondisi akhir	
Data barang tersimpan dipersediaan	

4. Skenario *Use Case* Pembayaran

Tabel 4.6. Skenario *Use Case* Pembayaran

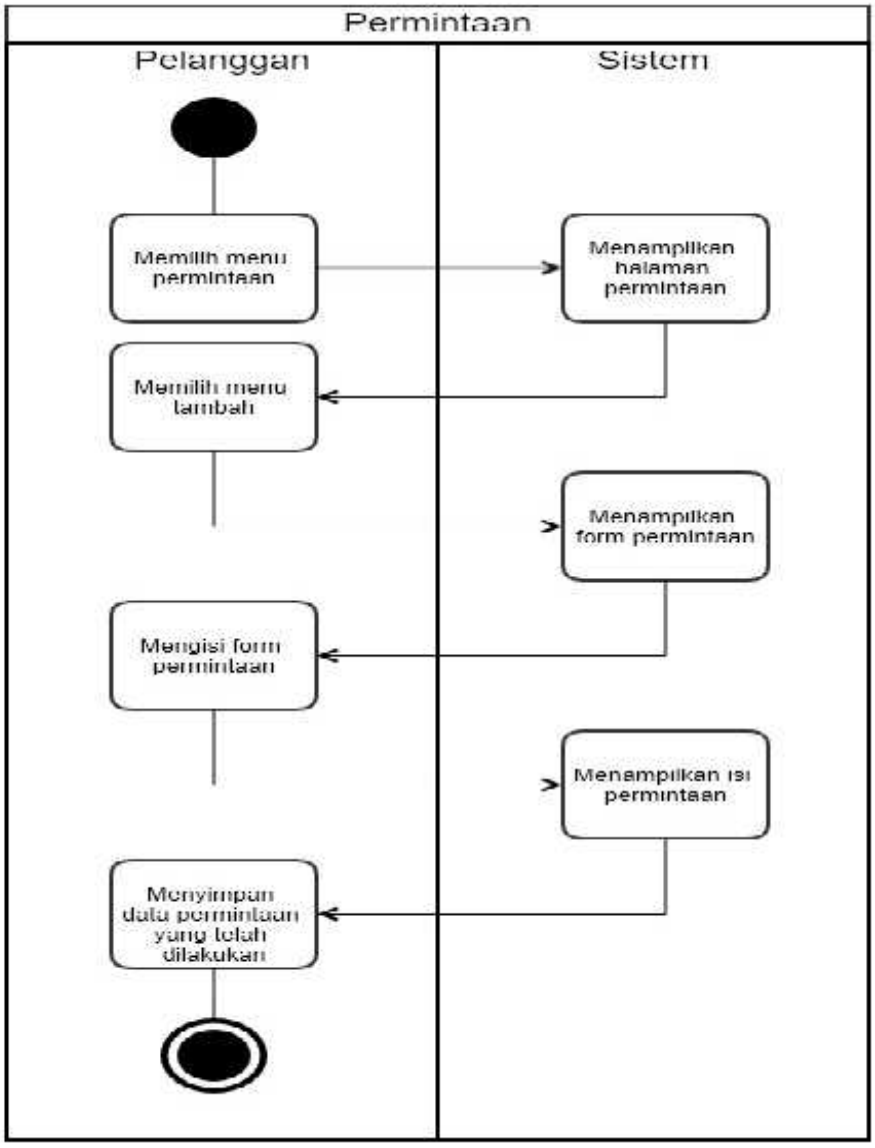
Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Untuk memenuhi pembayaran setelah didistribusikannya setiap *package* barang oleh pihak CV. SURYA NAGHARA
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Pelanggan, Sistem
Kondisi awal	
Pelanggan membayar setiap *package* dan barang yang telah dipesan disetiap minggu dan bulannya	
Main flow	
Pelanggan	Sistem
22. Memilih menu permintaaan	
	23. Menampilkan halaman permintaan
24. Memilih aksi upload bukti permbayaran berdasarkan permintaan	
	25. Memverifikasi bukti pembayaran
	26. Menampilkan data permintaan yang telah dibayar
Kondisi akhir	
Pembayaran telah selesai	

4.1.3.3.Activity Diagram

Berikut adalah *Activity Diagram* pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan.

1. *Activity Diagram* Permintaan

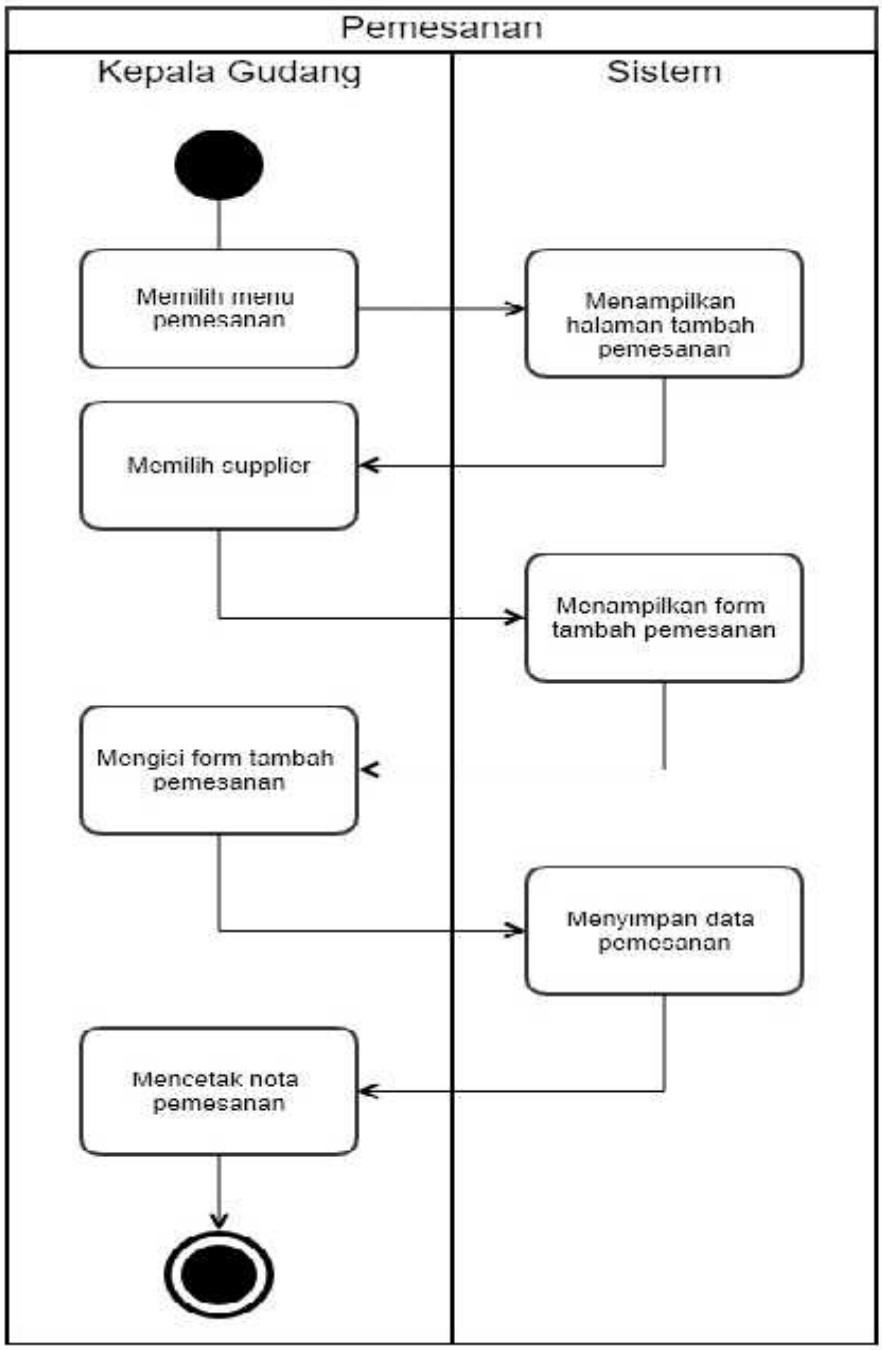
Activity Diagram Permintaan menjelaskan alun kerja aktor pelanggan pada proses Permintaan. *Activity Diagram* Permintaan sebagai berikut :



Gambar 4.2. *Activity Diagram* Permintaan

2. *Activity Diagram* Pemesanan

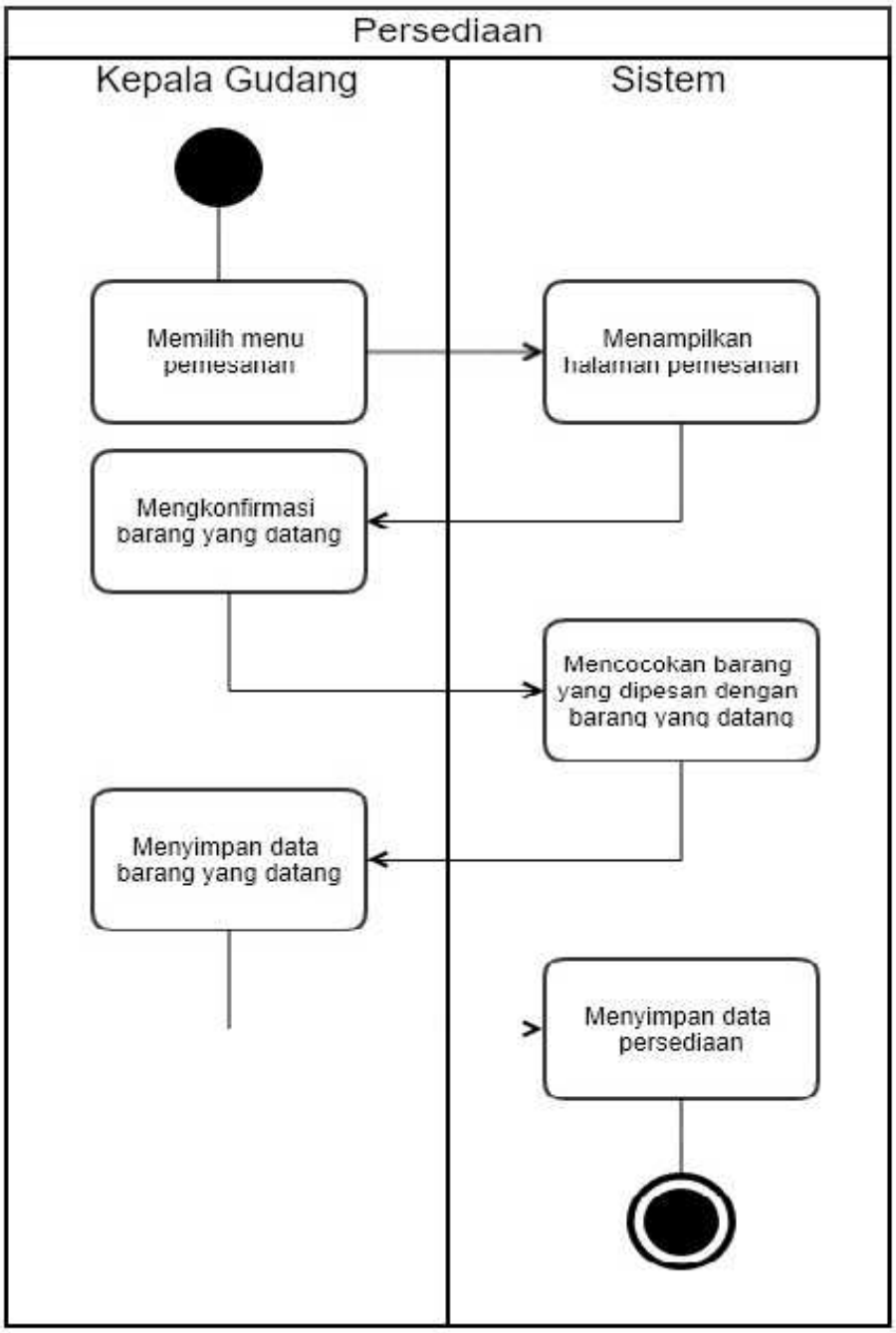
Activity Diagram Pemesanan menjelaskan alur kerja aktor kepala gudang pada proses pemesanan. *Activity Diagram* Persediaan sebagai berikut :



Gambar 4.3. *Activity Diagram* Pemesanan

3. *Activity Diagram* Persediaan

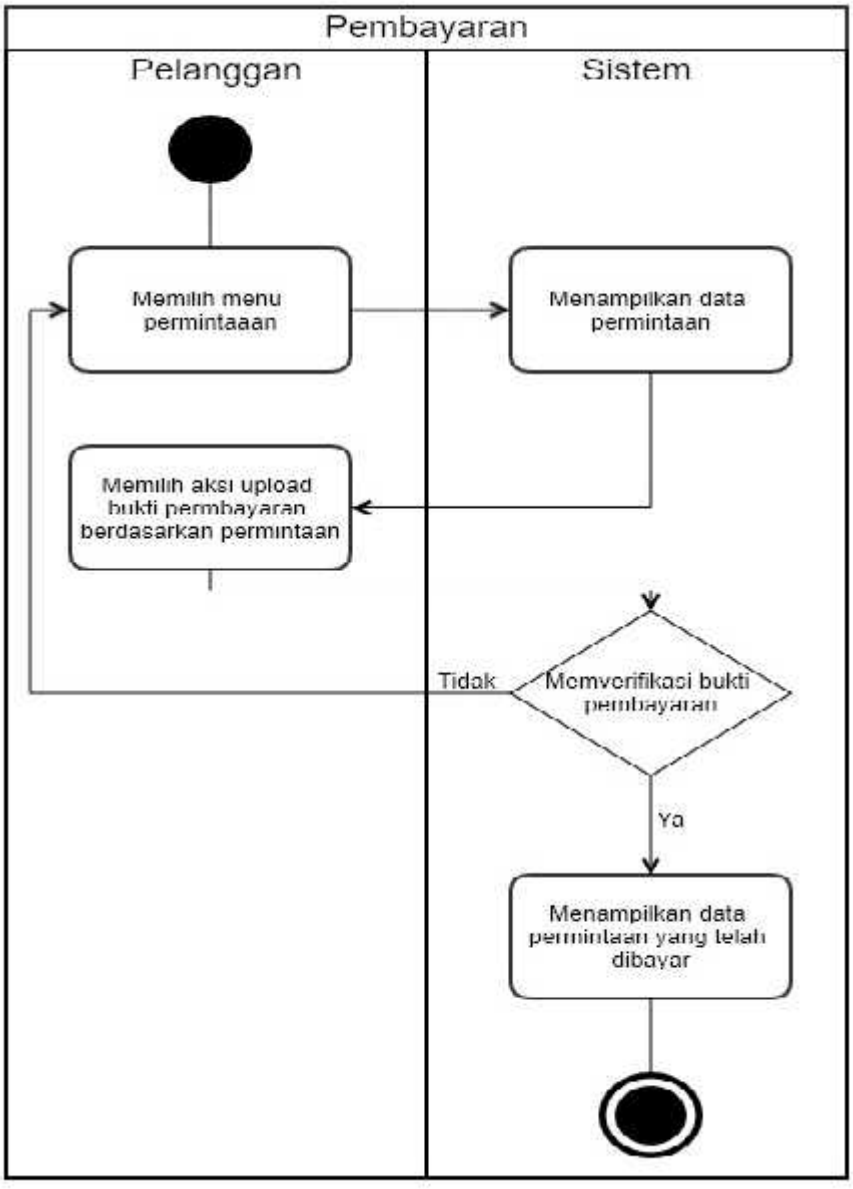
Activity Diagram Persediaan menjelaskan alur kerja aktor kepala gudang pada proses persediaan. *Activity Diagram* Persediaan sebagai berikut :



Gambar 4.4. *Activity Diagram* Persediaan

4. *Activity Diagram* Persediaan

Activity Diagram Pembayaran menjelaskan alur kerja aktor pelanggan pada proses pembayaran. *Activity Diagram* Persediaan sebagai berikut :



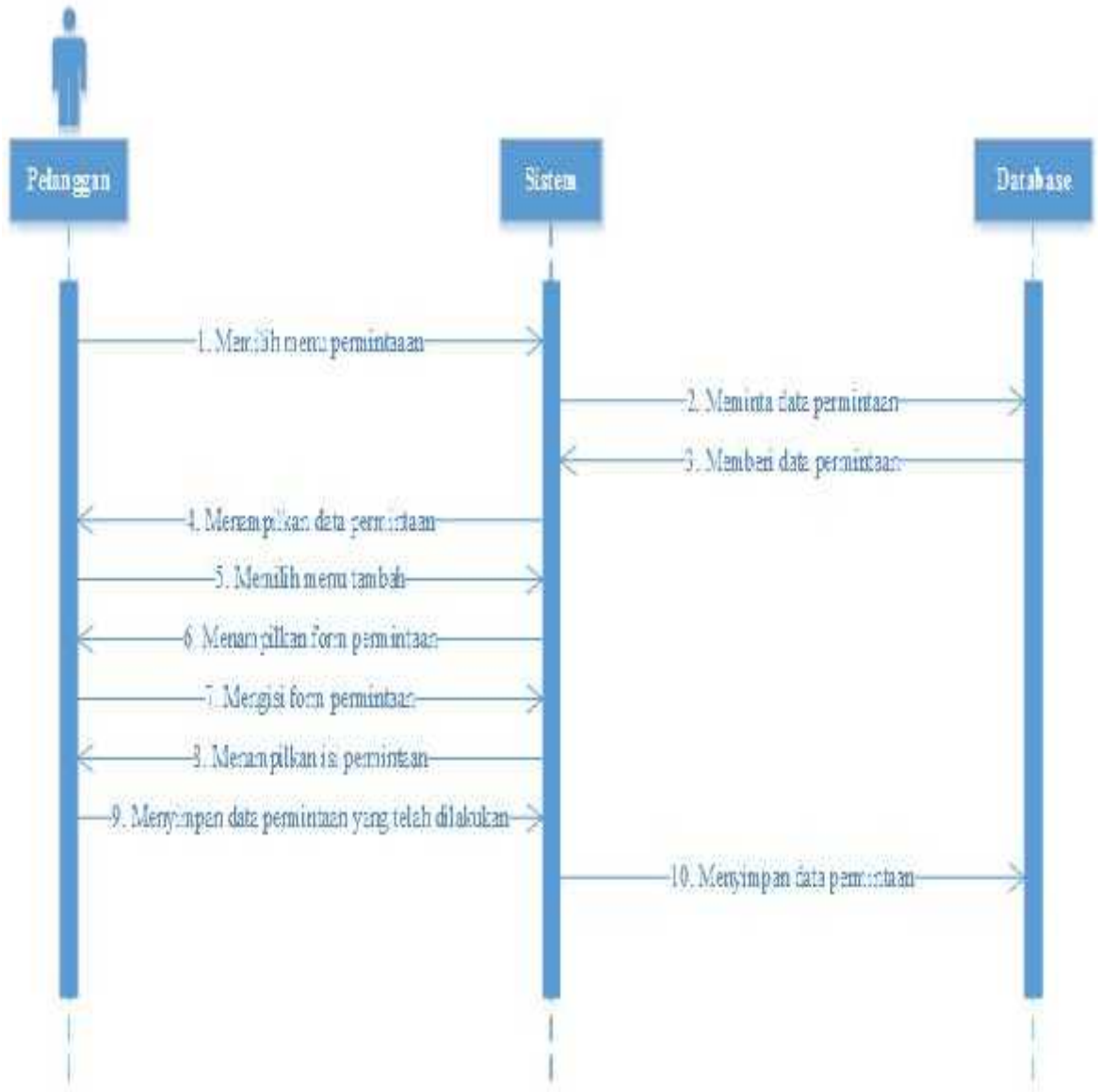
Gambar 4.5. *Activity Diagram* Pembayaran

4.1.3.4.Sequence Diagram

Berikut adalah *Sequence Diagram* dari Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan.

1. *Sequence Diagram* Permintaan

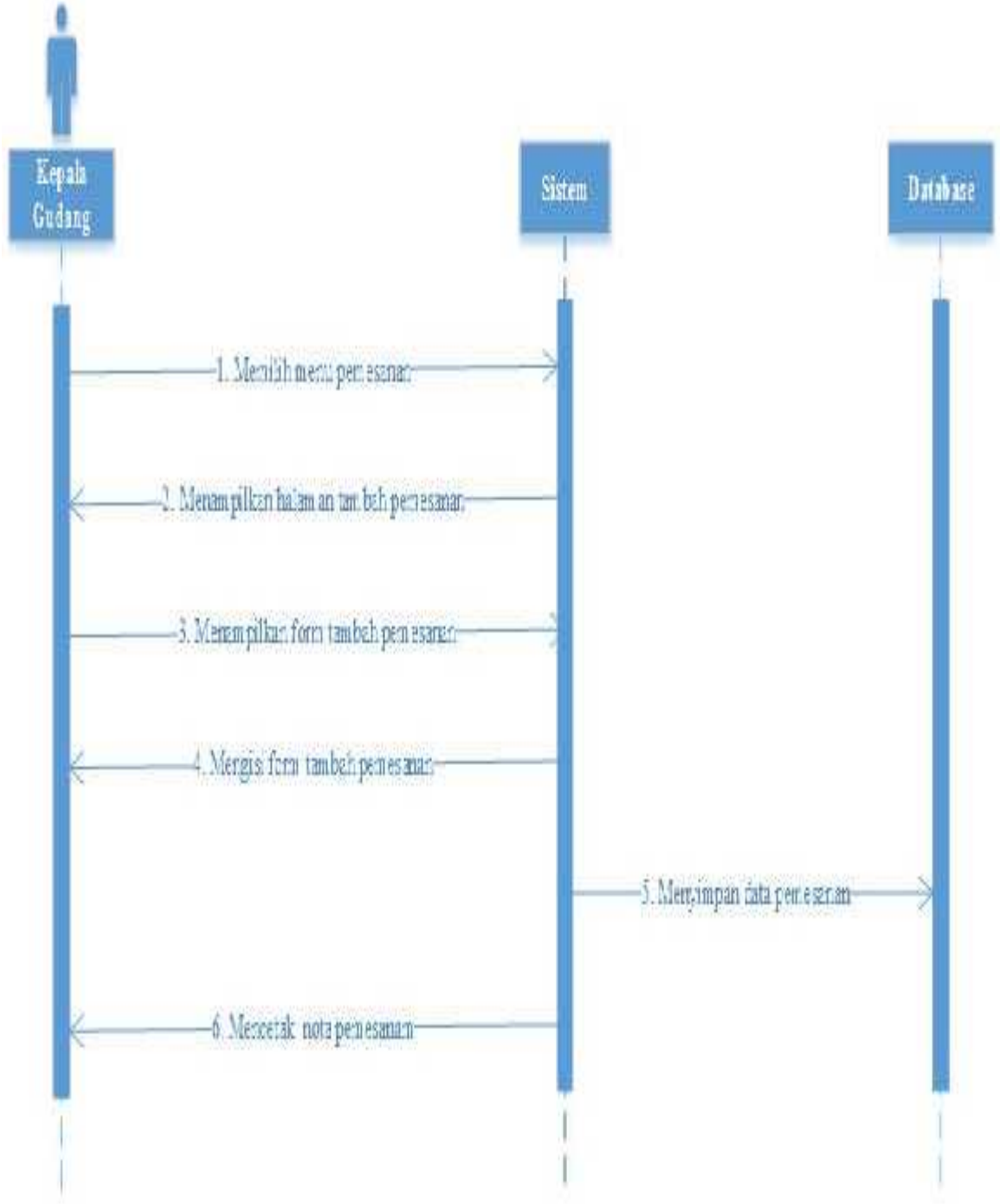
Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan**.**



Gambar 4.6. *Sequence Diagram* Permintaan

2. *Sequence Diagram* Pemesanan

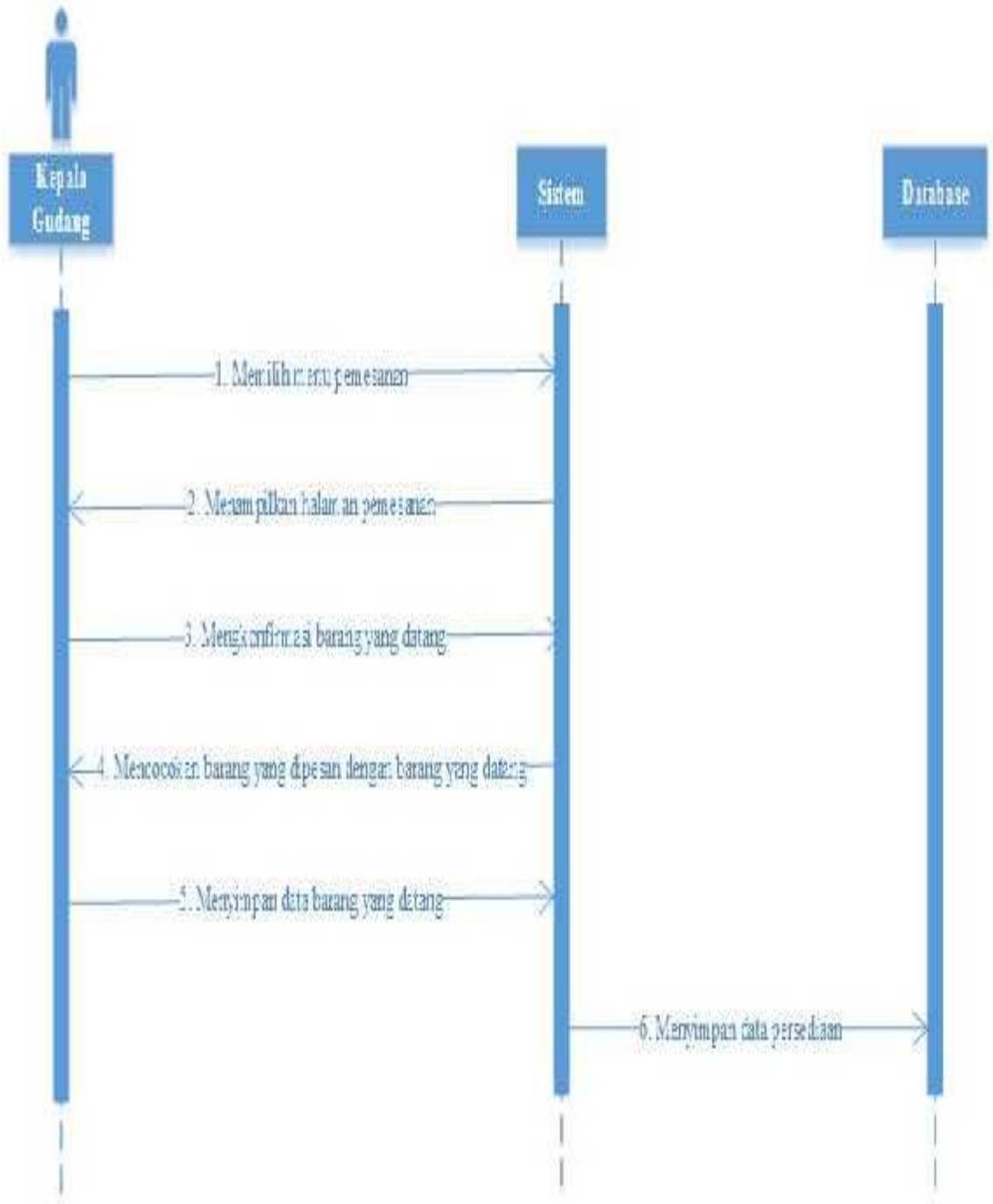
Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* Pemesanan pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan**.**



Gambar 4.7. *Sequence Diagram* Pemesanan

3. *Sequence Diagram* Persediaan

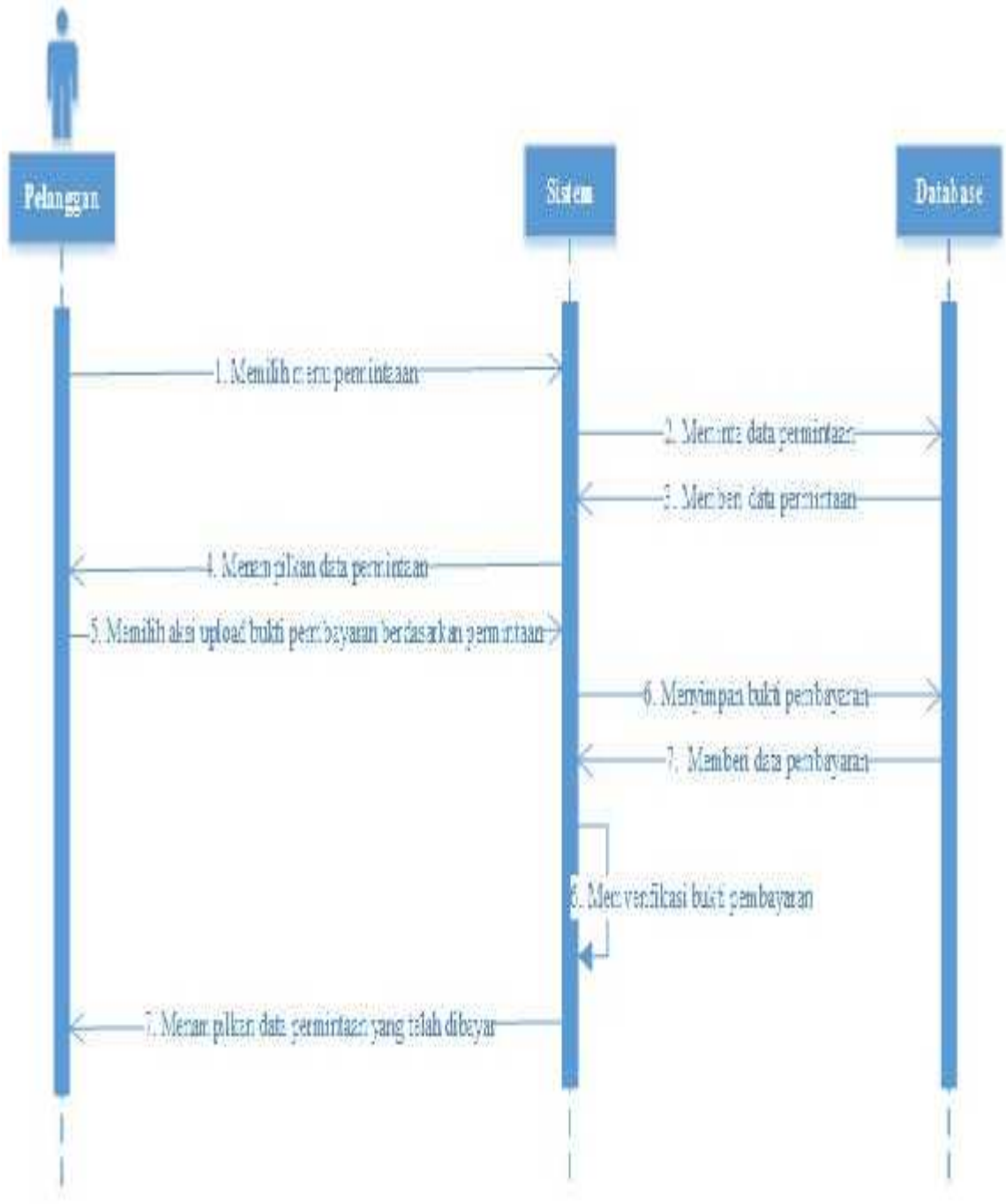
Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* Persediaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan**.**



Gambar 4.8. *Sequence Diagram* Persediaan

3. *Sequence Diagram* Pembayaran

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* Persediaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang diusulkan**.**



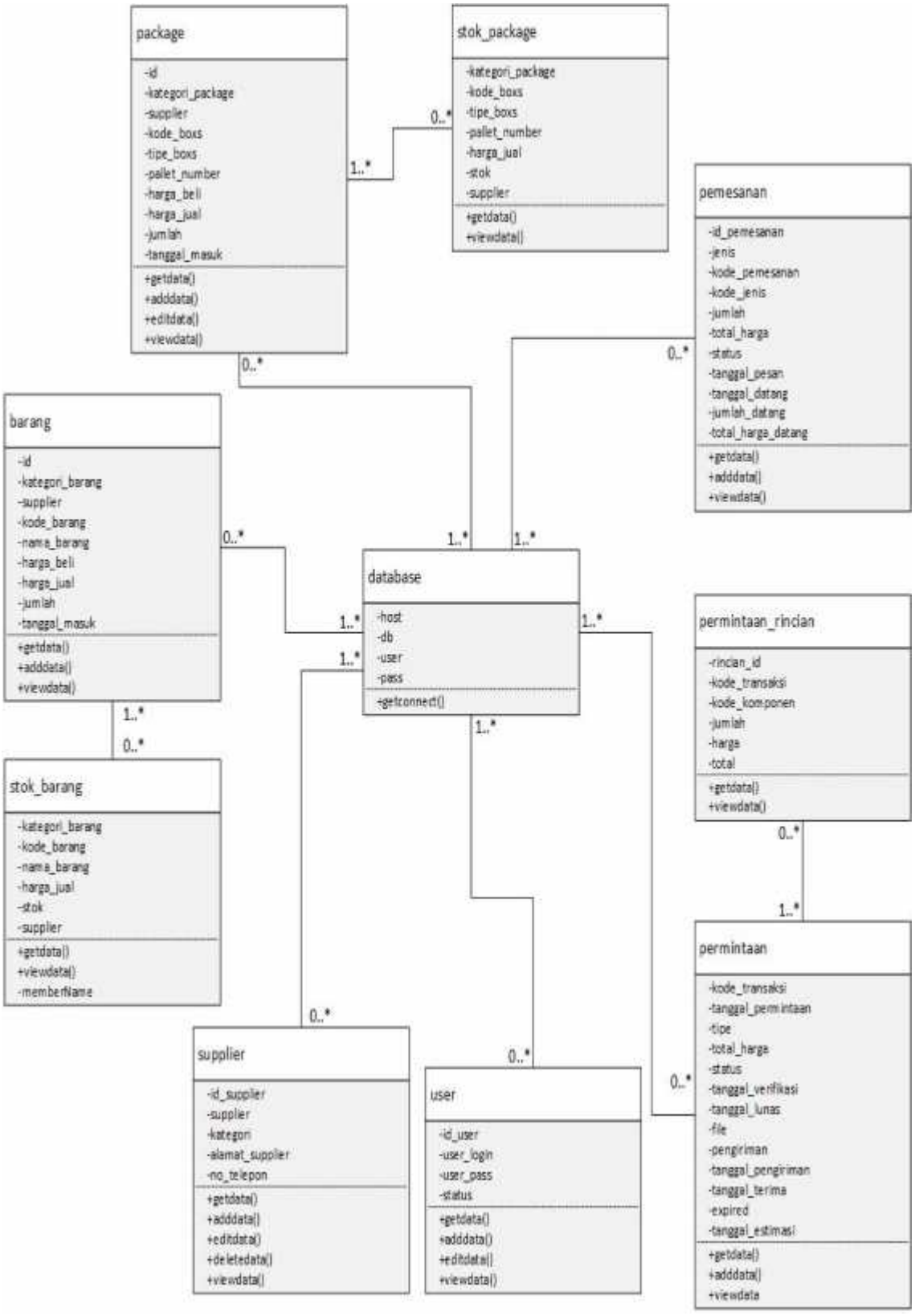
Gambar 4.9. *Sequence Diagram* Pembayaran

4.1.4. Perancangan Data

Setelah dilakukan perancangan prosedur yang diusulkan dalam bentuk diagram *usecase*, *activity diagram* dan *sequence diagram*, maka selanjutnya untuk memetakan data yang diperlukan pada Sistem Informasi Persediaan Barang, penulis akan merancang dalam diagram *class diagram*, *object diagram*, *component diagram* dan *deployment diagram*.

4.1.4.1. *Class diagram*

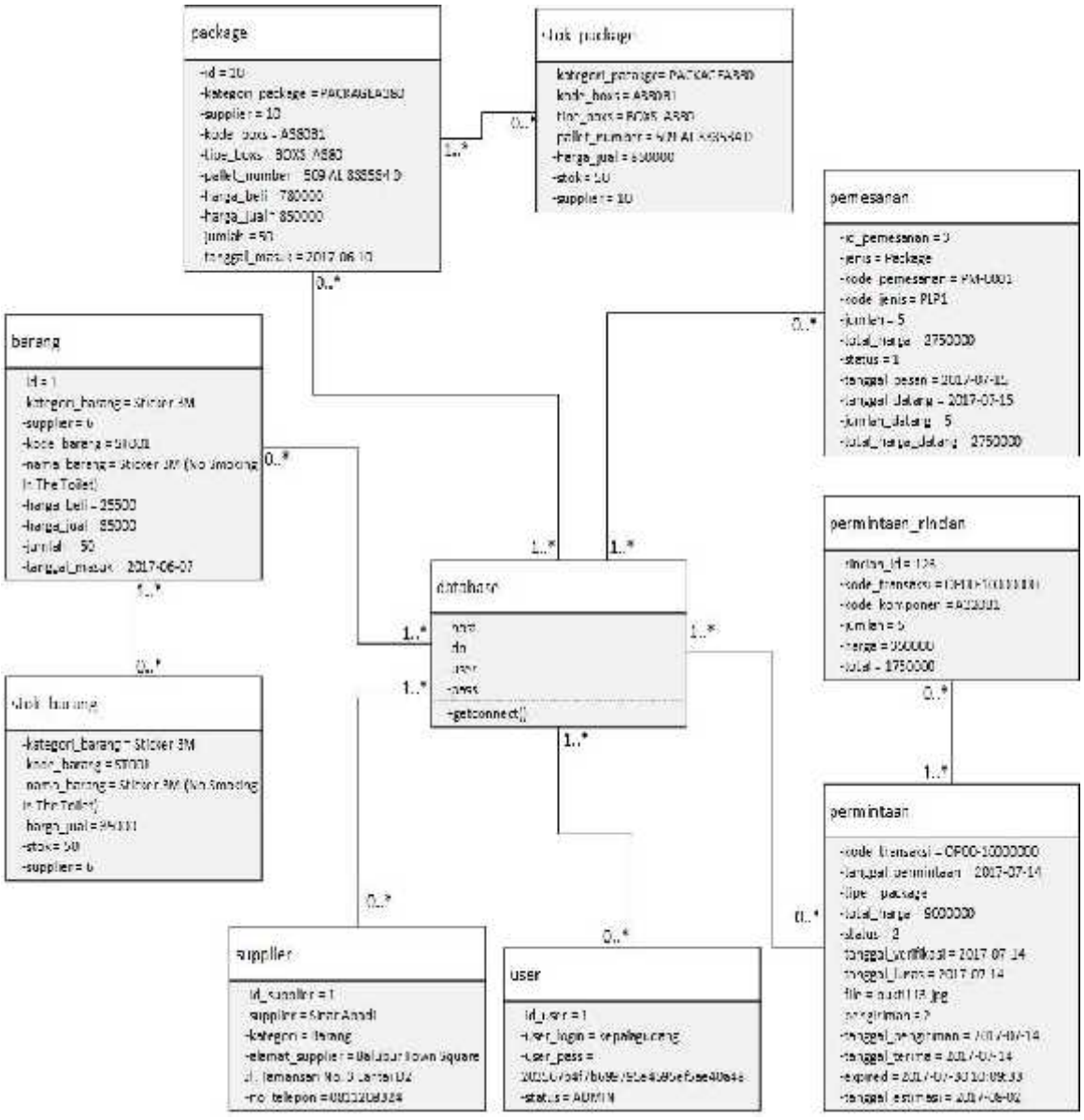
Dalam memetakan data yang terkait dalam sebuah sistem, maka perlu dibuat entitas-entitas yang dibuat dalam bentuk kelas yang merepresentasikan struktur data pada Sistem Informasi Persediaan Barang. Setiap entitas menggambarkan sifat dan karakter dan berelasi dengan entitas yang lain. Berikut ini merupakan *class diagram* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.10. *Class Diagram* Sistem Informasi Persediaan Barang

4.1.4.2. *Object Diagram*

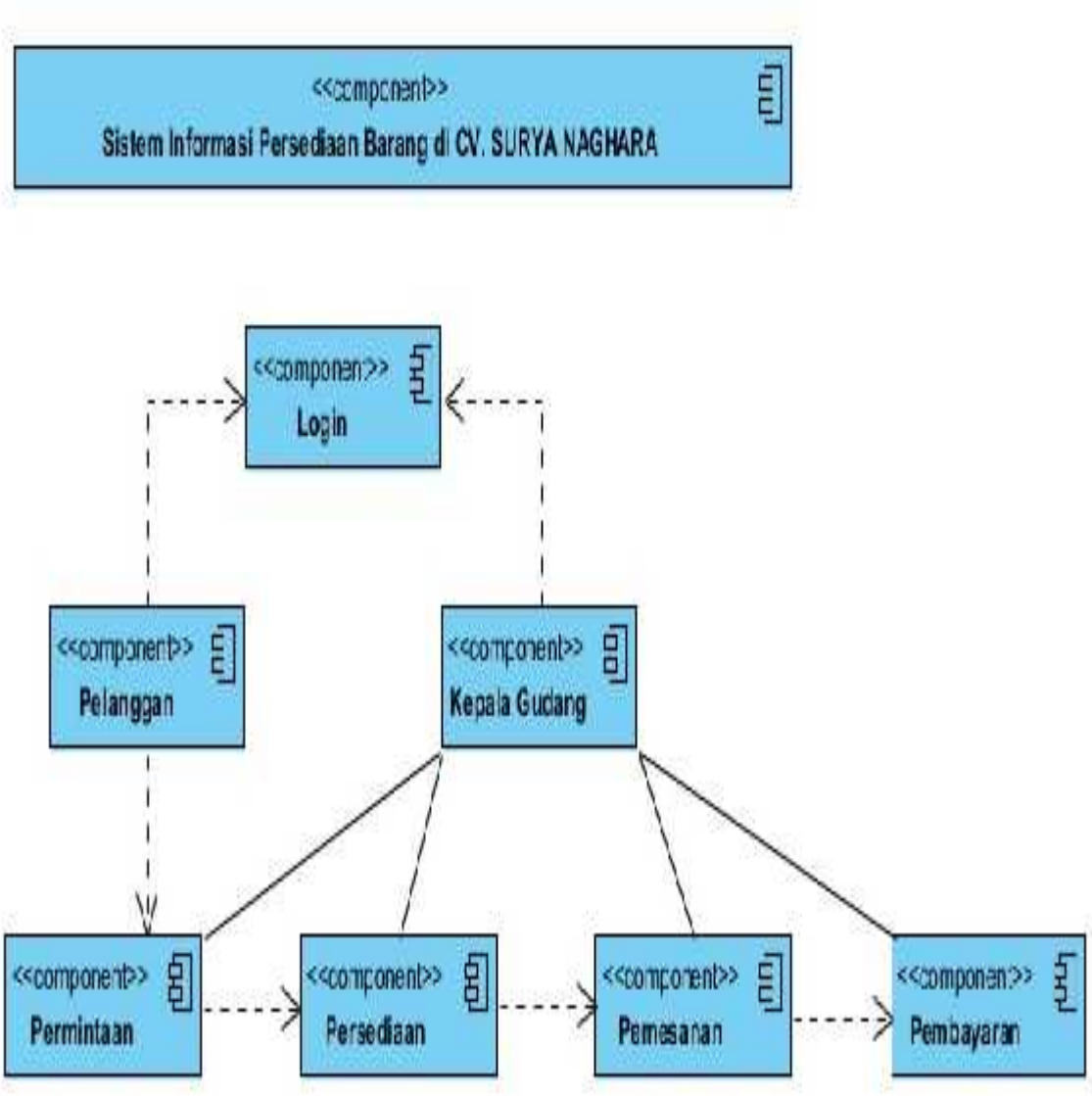
Pada bagian sebelumnya, telah dirancang entitas-entitas yang menggambarkan struktur data dalam bentuk *class diagram*. Pada bagian ini, berdasarkan rancangan *class diagram* yang dibuat, akan dirancang *object diagram* untuk menggambarkan eksistensi objek dan relasi objek yang terdapat pada Sistem Informasi Persediaan Barang.



Gambar 4.11. *Object Diagram* Sistem Informasi Persediaan Barang

4.1.4.3. *Component Diagram*

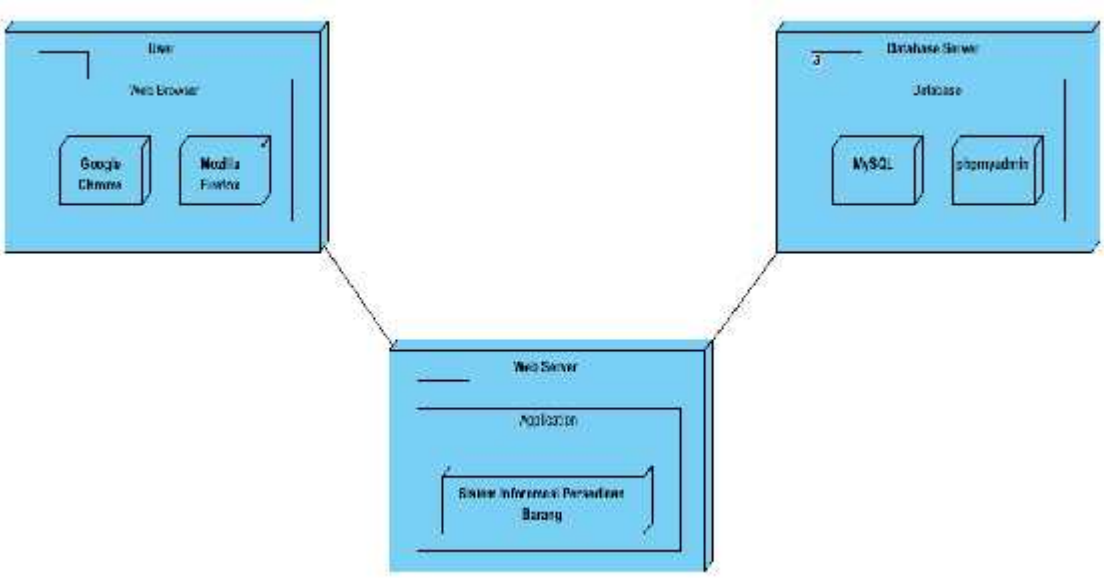
Pada bagian sebelumnya telah dibahas tentang gambaran fungsionalitas objek yang terdapat pada sistem yang akan diusulkan dalam bentuk *class diagram* dan *object diagram*. Pada bagian ini, akan dirancang *component diagram* yang menggambarkan komponen secara fisik beserta interaksinya dengan komponen yang lain Pada Sistem Informasi Persediaan Barang.



Gambar 4.12. *Component Diagram* Sistem Informasi Persediaan Barang

4.1.4.4. *Deployment Diagram*

Setelah pada bagian-bagian sebelumnya dibuat rancangan arsitektur pengembangan sistem yang diusulkan, pada bagian ini penulis akan merancang arsitektur sistem ketika dieksekusi dalam bentuk *deployment diagram*. Berikut adalah *deployment diagram* dari Sistem Informasi Persediaan Barang.



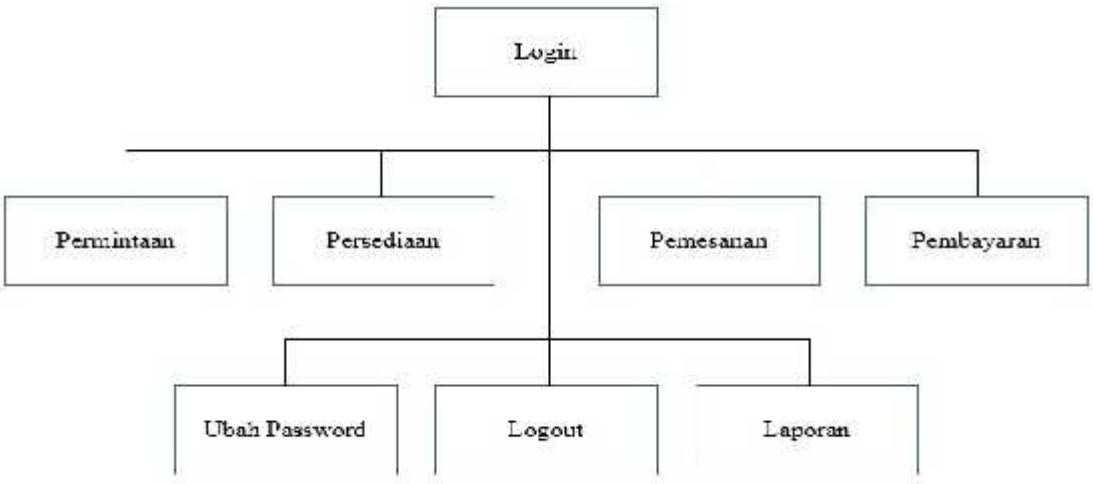
Gambar 4.13. *Deployment Diagram* Sistem Informasi Persediaan Barang

4.2. Perancanngan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah sebuah rancangan bentuk pada tampilan yang dapat dilihat pada sebuah program aplikasi komputer. Perancangan antar muka juga diperlukan pada program aplikasi ini dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA. Berikut perancangan antar muka pada proses input dan output yang dijadikan acuan oleh *user* dalam menjalankan program yang telah dibuat.

4.2.1. Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program yang digunakan untuk memudahkan penelusuran. Struktur menu juga dibangun untuk menggambarkan perancangan menu proses yang dapat digunakan oleh pengguna. Struktur menu secara umum dalam Sistem informasi Persediaan Barang adalah sebagai berikut:



Gambar 4.14. Struktur Menu

4.2.2. Perancangan input

Perancangan *input* adalah gambaran atau sketsa *form* ketika pengguna ingin melakukan perintah-perintah atau masukan data-data yang akan dieksekusi oleh sistem yang diusulkan. Berikut perancangan *input* pada sistem yang diusulkan.

1. Perancangan *Input Login*



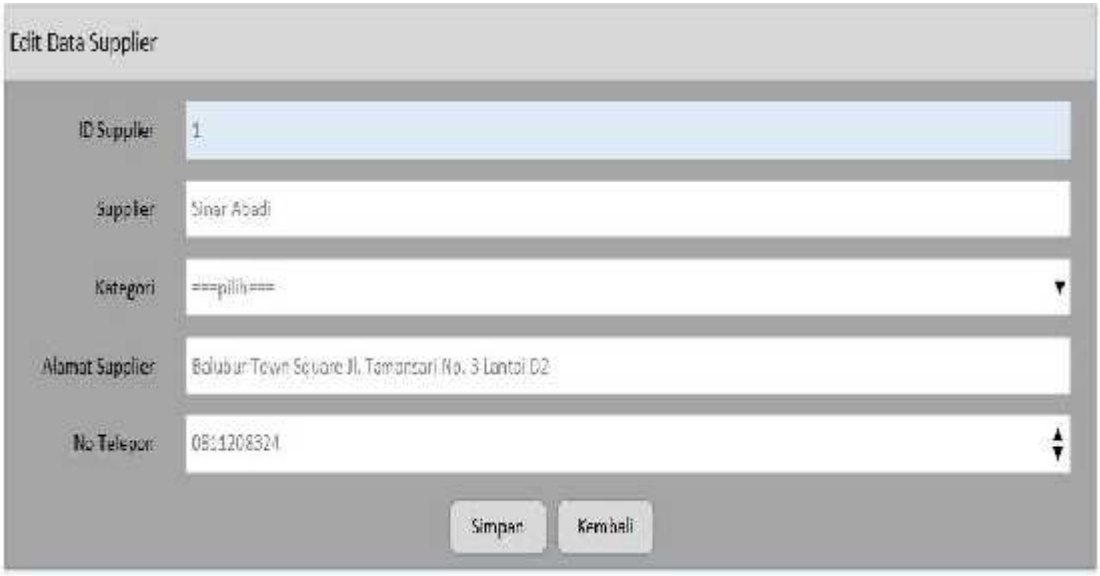
Gambar 4.15. Perancangan *Input Login*

2. Perancangan *Input* Tambah Data *Supplier*



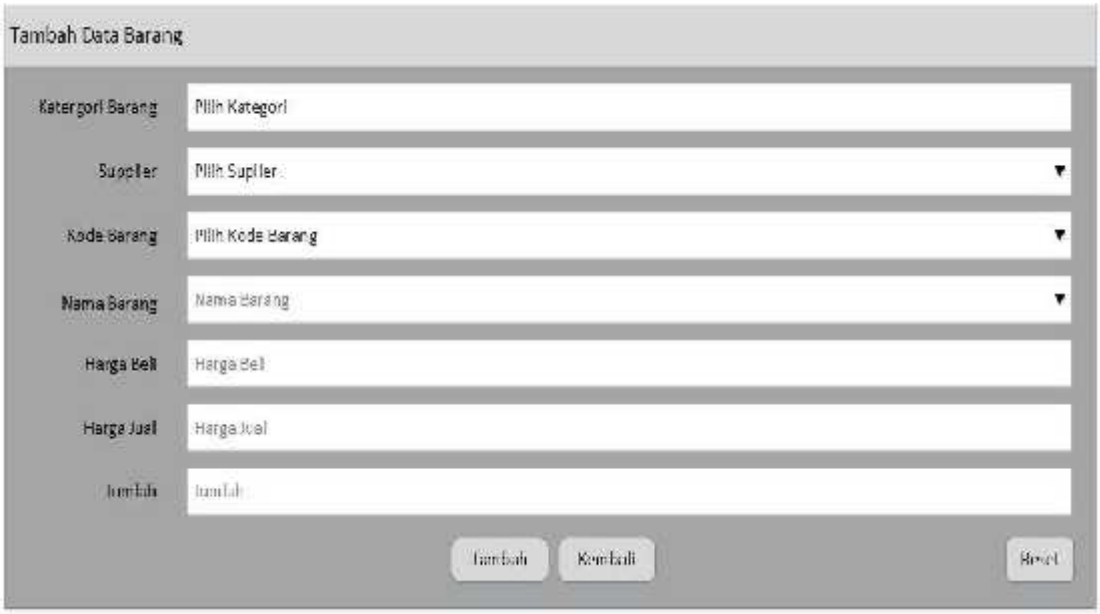
Gambar 4.16. Perancangan *Input* Tambah Data *Supplier*

3. Perancangan *Input* Edit Data *Supllier*



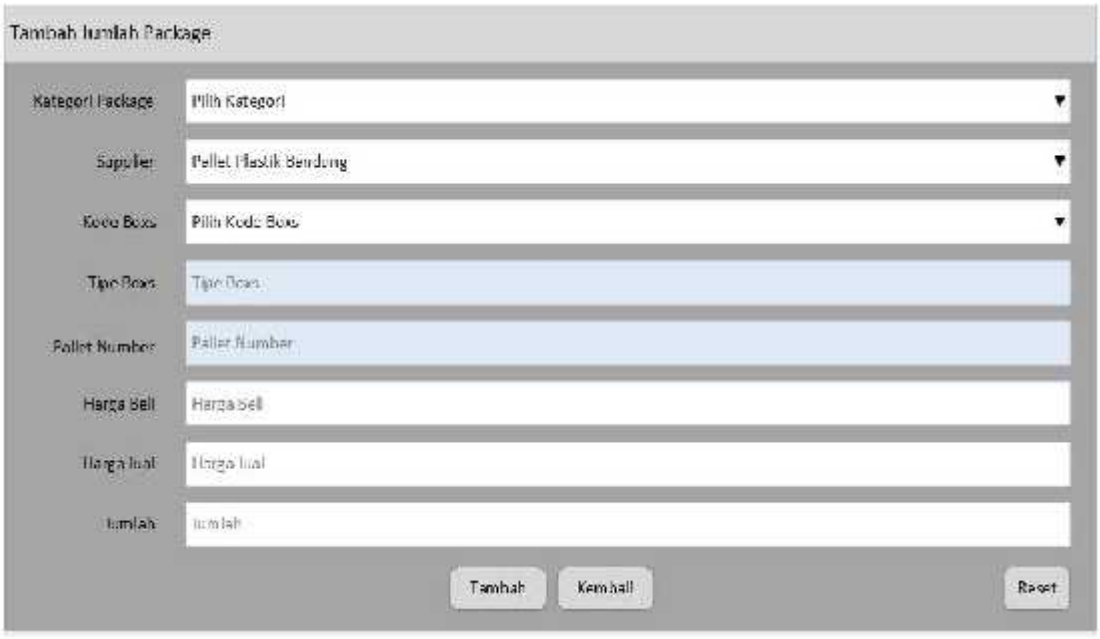
Gambar 4.17. Perancangan *Input* Edit Data *Supplier*

4. Perancangan *Input* Tambah Data Barang



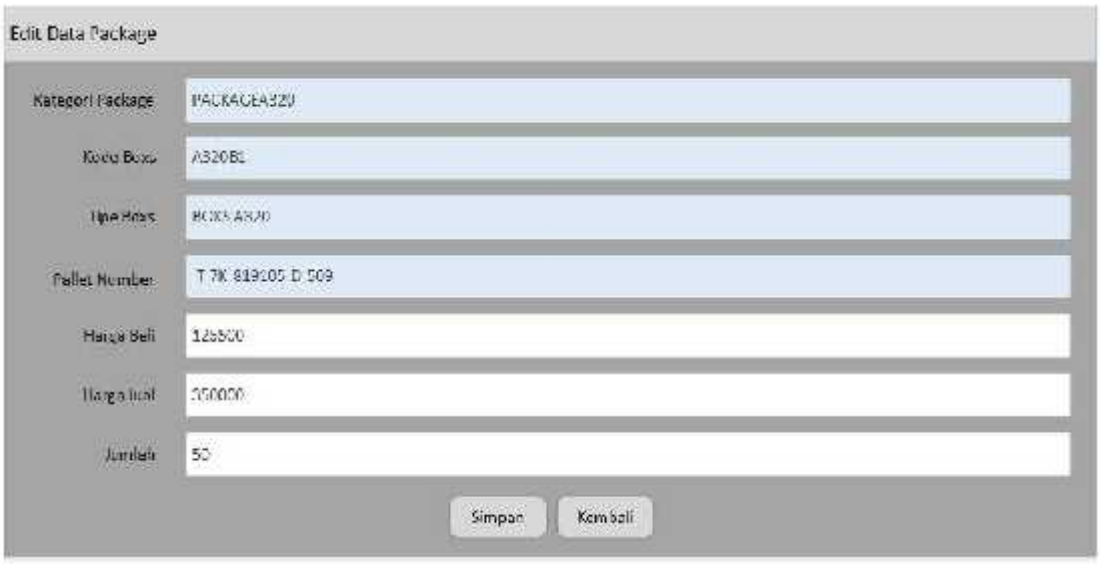
Gambar 4.18. Perancangan *Input* Tambah Data Barang

5. Perancangan *Input* Tambah Jumlah *Package*



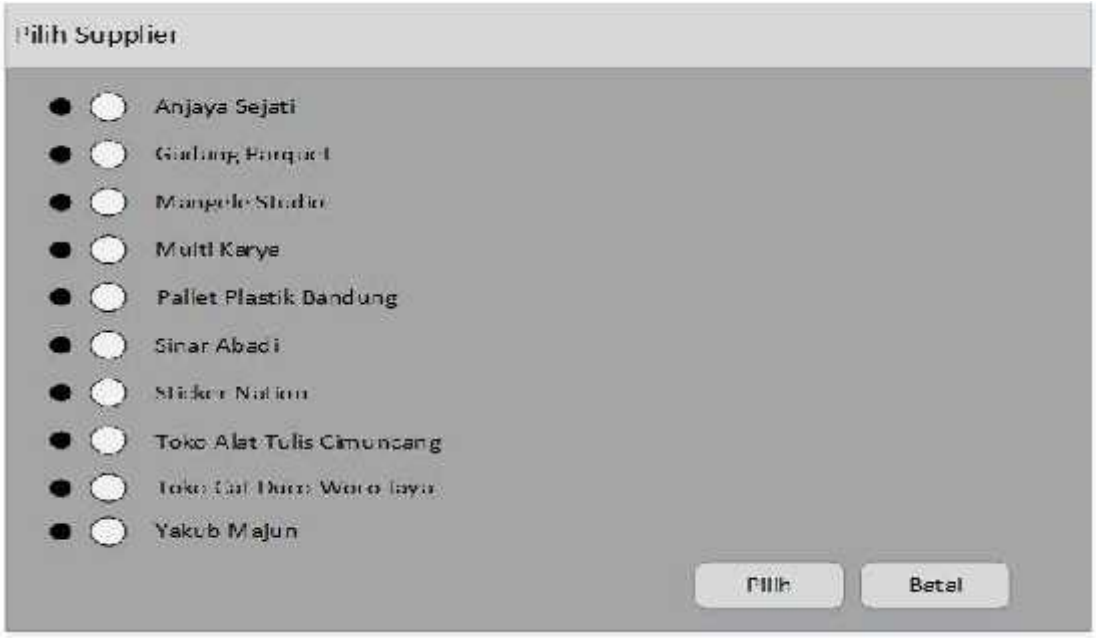
Gambar 4.19. Perancangan *Input* Tambah Jumlah *Package*

6. Perancangan *Input* Edit Data *Package*



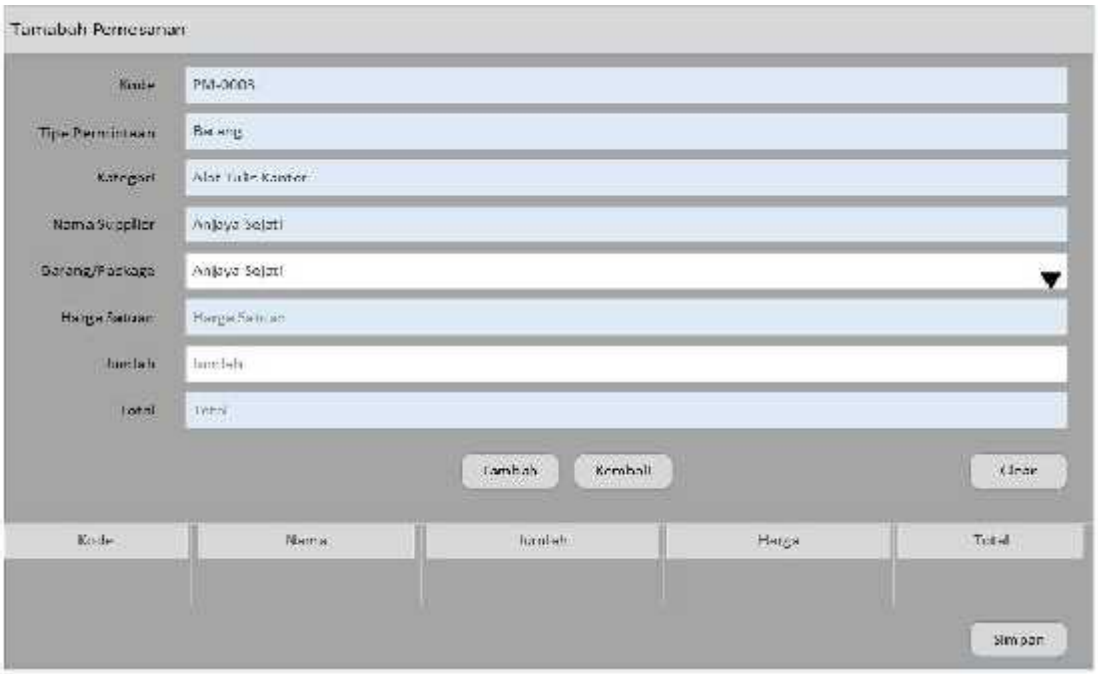
Gambar 4.20. Perancangan *Input* Edit Data *Package*

7. Perancangan *Input* Tambah Pemesanan (Pilih Supplier)



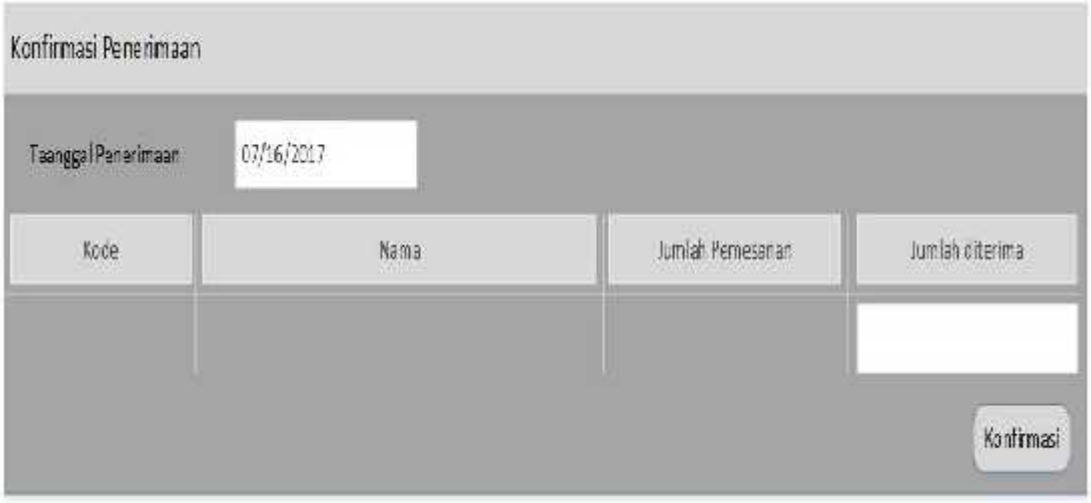
Gambar 4.21. Perancangan *Input* Tambah Pemesanan (Pilih Supplier)

8. Perancangan *Input* Tambah Pemesanan



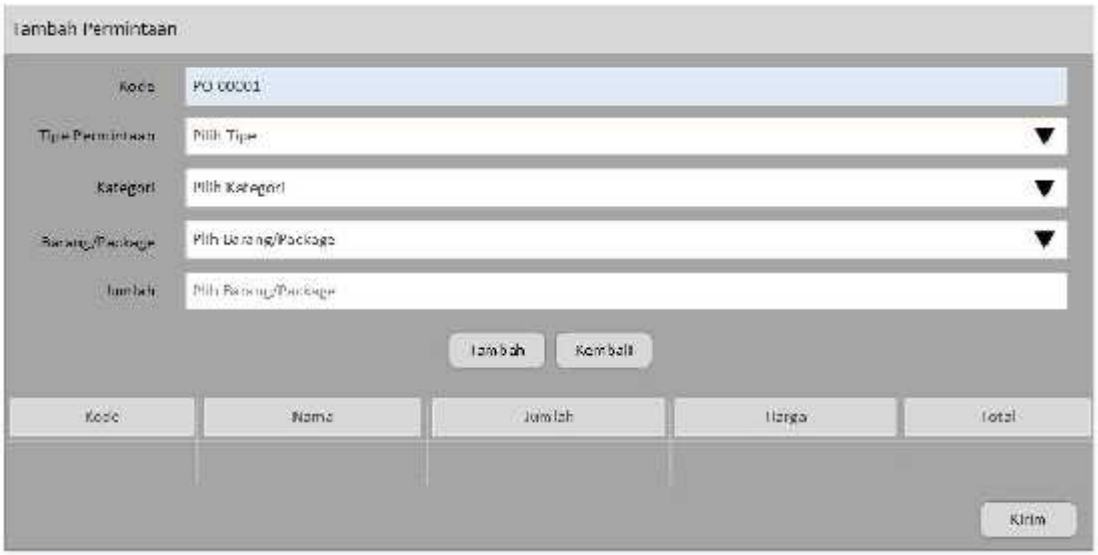
Gambar 4.22. Perancangan *Input* Tambah Pemesanan

9. Perancangan *Input* Konfirmasi Penerimaan



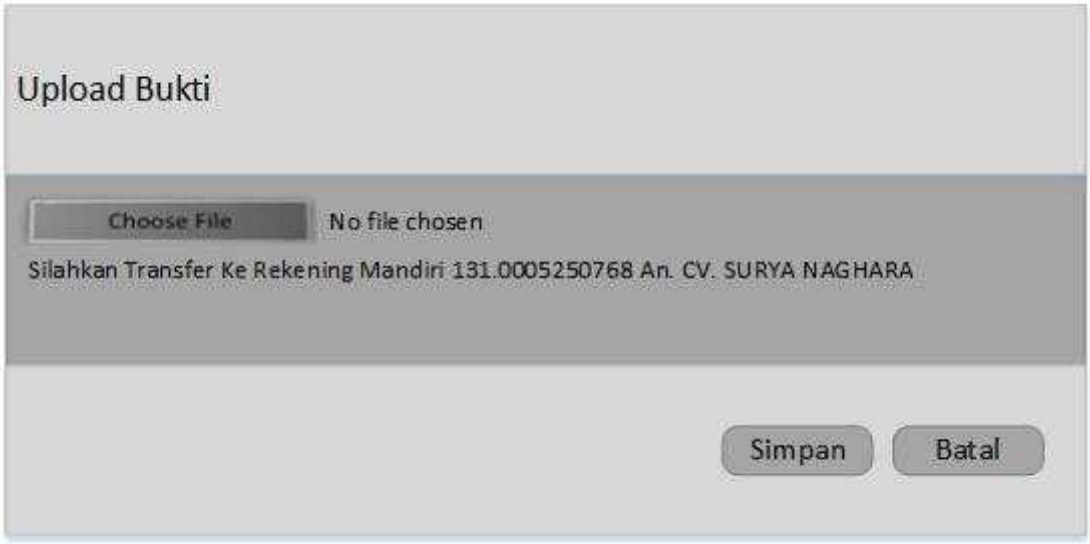
Gambar 4.23. Perancangan *Input* Konfirmasi Penerimaan

10. Perancangan *Input* Tambah Permintaan



Gambar 4.24. Perancangan *Input* Tambah Permintaan

11. Perancangan *Input Upload* Bukti



Gambar 4.25. Perancangan *Input Upload* Bukti

12. Perancangan *Input* Cek Pembayaran



Gambar 4.26. Perancangan *Input* Cek Pembayaran

13. Perancangan *Input* Rekap



Gambar 4.27. Perancangan *Input* Rekap

4.2.3. Perancangan *Output*

Perancangan *Output* merupakan sketsa yang menunjukan hasil dari eksekusi data atau perintah yang telah diinput pada ke dalam sistem. Dimana data yang masih mentah pada saat proses *input* akan ditampilkan pada proses *output* dalam bentuk informasi. Perancangan *output* pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *Output* Laporan Barang


Logo

CV. SURYA NAGHARA
GENERAL TRADE - SUPLLIER – PRINTING – DISTRIBUTOR
Jalan Sindangsari II No. 34 Bandung – 40291
Phone / Fax : (022) 7107230, HP : 08122377259

Laporan Per Tanggal

No	Kategori Barang	Supplier	Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Jumlah	Tanggal Masuk

Bandung
CV. SURYA NAGHARA

Hj. Wiwie Komara
Direktris

Gambar 4.28. Laporan *Output* Barang

2. Perancangan *Output* Laporan *Package*


Logo

CV. SURYA NAGHARA
GENERAL TRADE - SUPLLIER – PRINTING – DISTRIBUTOR
Jalan Sindangsari II No. 34 Bandung – 40291
Phone / Fax : (022) 7107230, HP : 08122377259

Laporan Per Tanggal

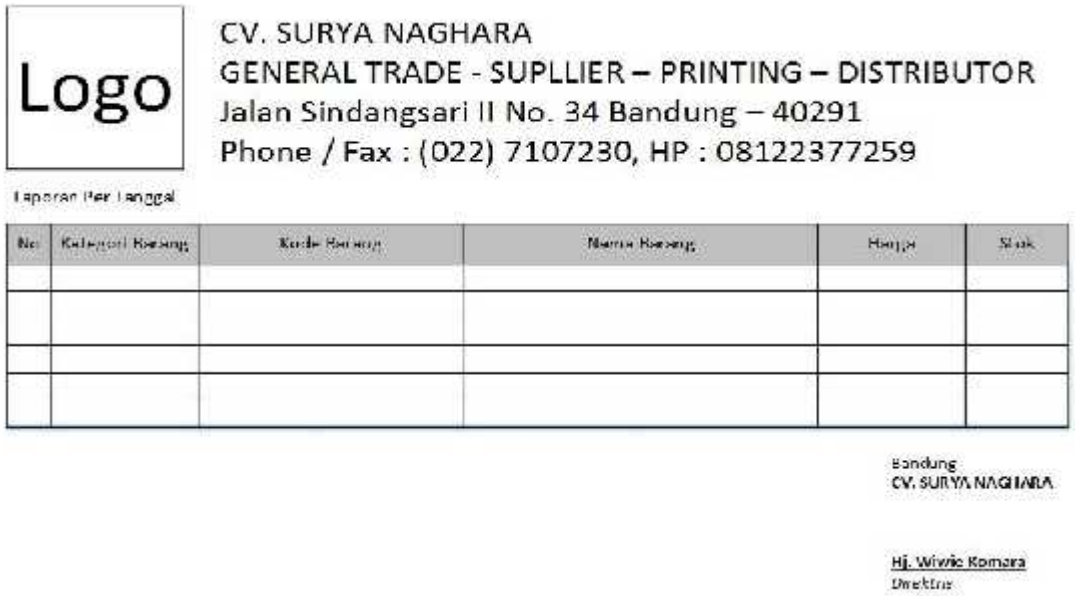
No	Kategori Package	Supplier	Kode Item	Tipe Item	Pallet Number	Harga Beli	Harga Jual	Jumlah	Tanggal Masuk

Bandung
CV. SURYA NAGHARA

Hj. Wiwie Komara
Direktris

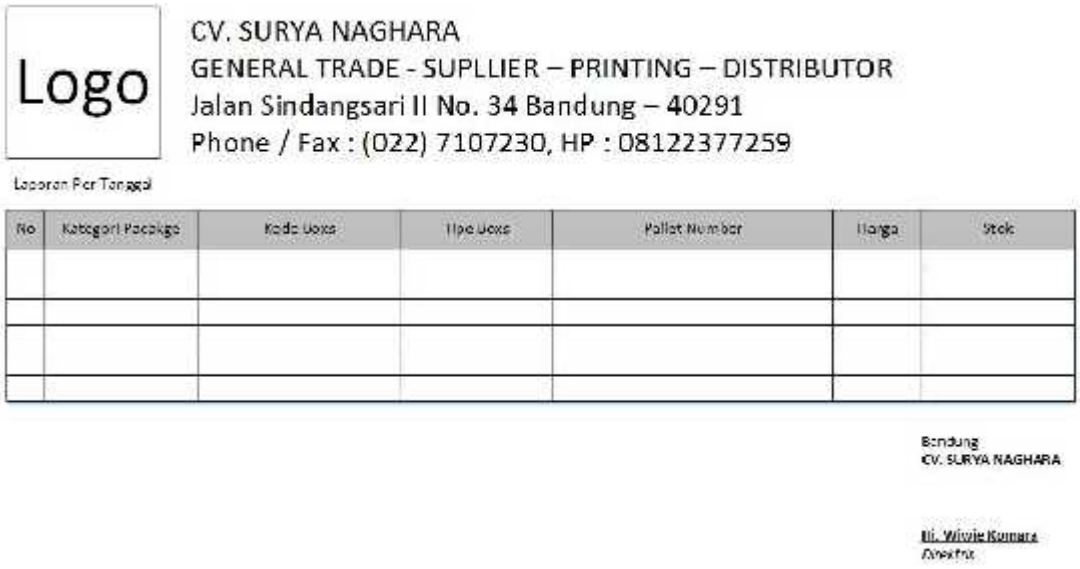
Gambar 4.29. Laporan *Output* Laporan *Package*

3. Perancangan *Output* Laporan Stok Barang



Gambar 4.30. Laporan *Output* Laporan Stok Barang

4. Perancangan *Output* Laporan Stok *Package*



Gambar 4.31. Laporan *Output* Laporan Stok *Package*

5. Perancangan *Output* Laporan Permintaan


Logo

CV. SURYA NAGHARA
GENERAL TRADE - SUPLLIER – PRINTING – DISTRIBUTOR
Jalan Sindangsari II No. 34 Bandung – 40291
Phone / Fax : (022) 7107230, HP : 08122377259

Laporan Per Tanggal

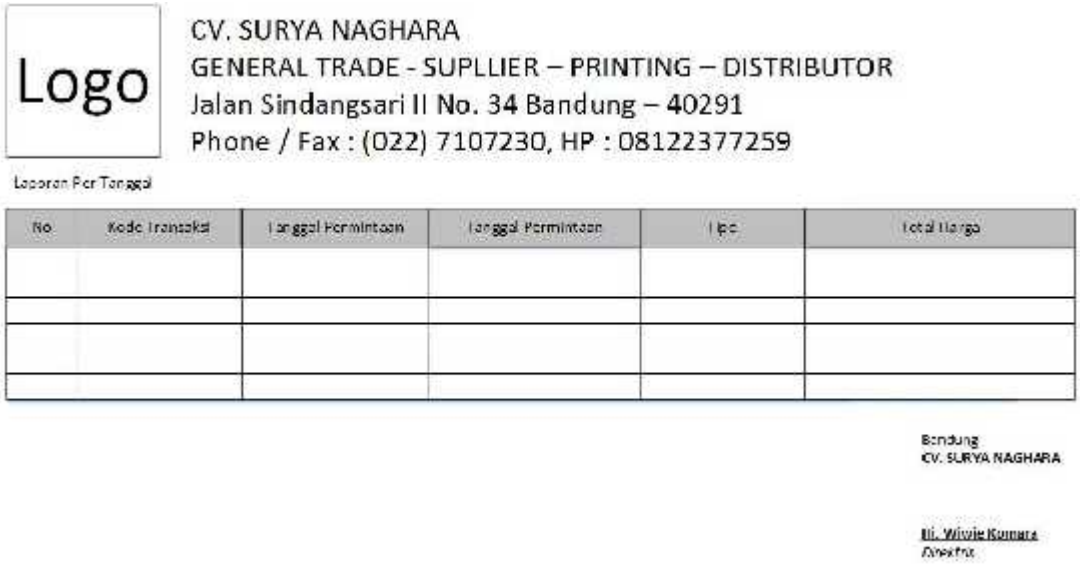
No	Kode Transaksi	Tanggal Permintaan	Tipe	Total Harga	Status

Bandung
CV. SURYA NAGHARA

Ir. Wivie Kumara
Direktur

Gambar 4.32. Laporan *Output* Laporan Permintaan

6. Perancangan *Output* Laporan Pembayaran


Logo

CV. SURYA NAGHARA
GENERAL TRADE - SUPLLIER – PRINTING – DISTRIBUTOR
Jalan Sindangsari II No. 34 Bandung – 40291
Phone / Fax : (022) 7107230, HP : 08122377259

Laporan Per Tanggal

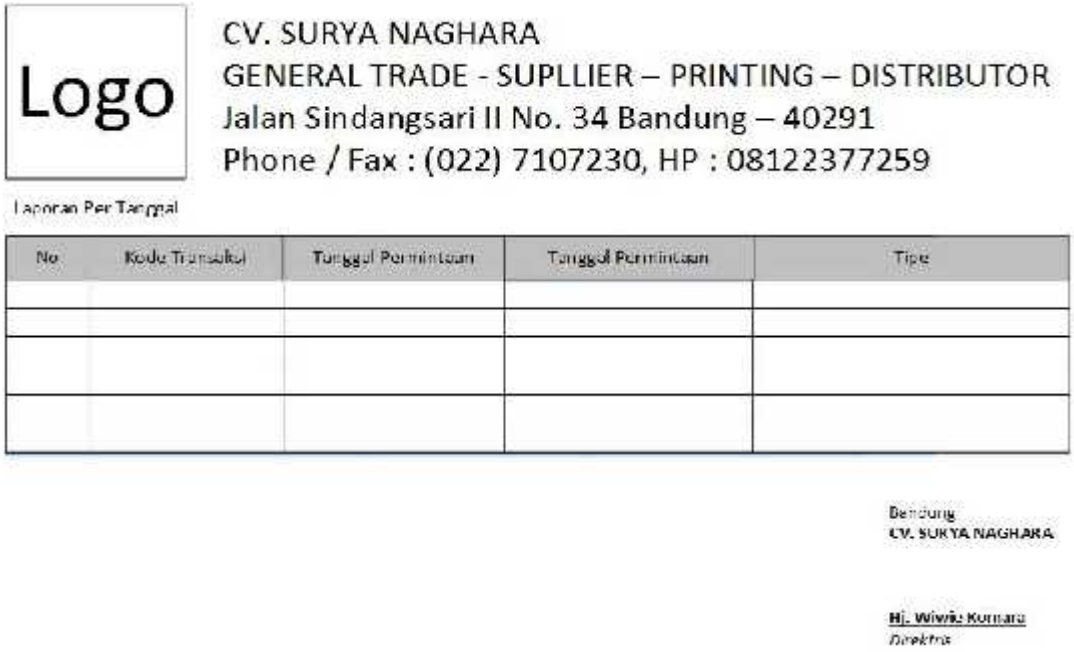
No	Kode Transaksi	Tanggal Permintaan	Tanggal Permintaan	Tipe	Total Harga

Bandung
CV. SURYA NAGHARA

Ir. Wivie Kumara
Direktur

Gambar 4.33. Laporan *Output* Laporan Pembayaran

7. Perancangan *Output* Laporan Pengiriman


Logo

CV. SURYA NAGHARA
GENERAL TRADE - SUPLLIER – PRINTING – DISTRIBUTOR
Jalan Sindangsari II No. 34 Bandung – 40291
Phone / Fax : (022) 7107230, HP : 08122377259

Laporan Per Tanggal

No	Kode Transaksi	Tanggal Permintaan	Tanggal Permintaan	Tipe

Bandung
CV. SURYA NAGHARA

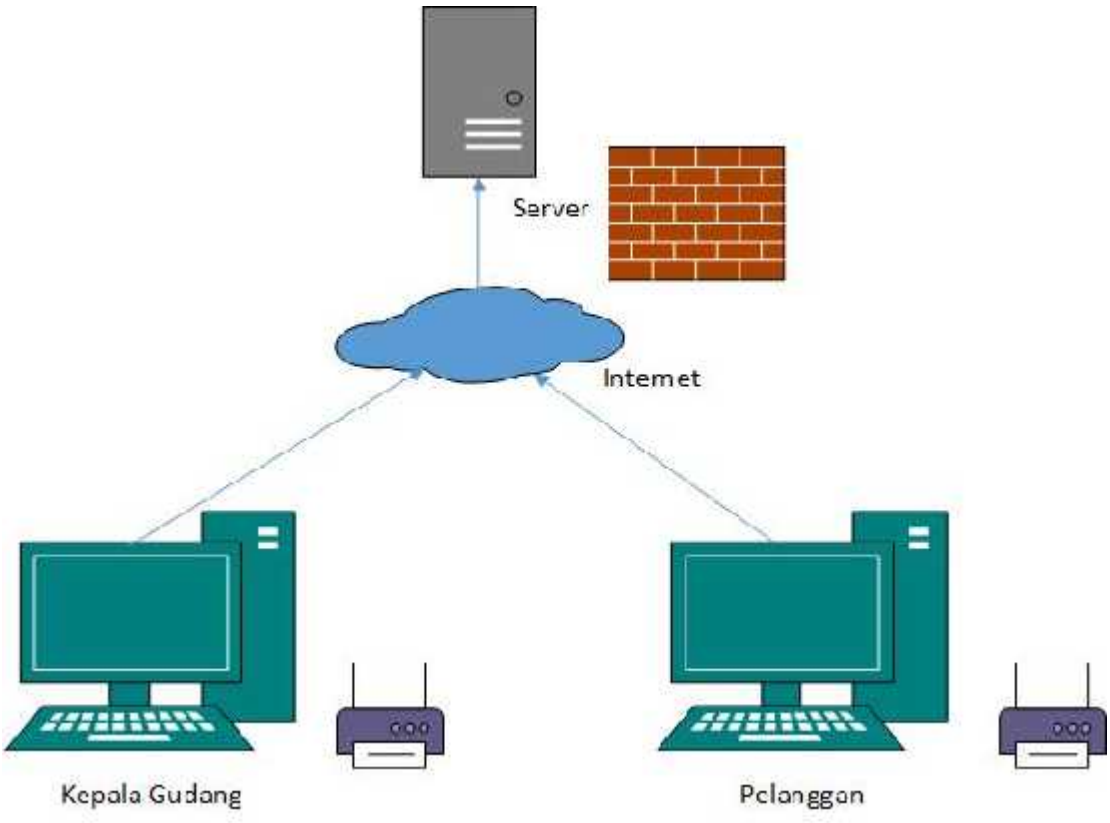
Hj. Wiwik Komara
Direktris

Gambar 4.34. Laporan *Output* Laporan Pengiriman

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan merupakan gambaran topologi jaringan dan protokol yang sesuai agar kinerja perangkat lunak dapat berjalan secara maksimal.

Perancangan Arsitektur Jaringan yang digunakan pada Sistem Informasi Persediaan Barang ini menggunakan jaringan internet. Berikut merupakan perancangan arsitektur jaringannya :



Gambar 4.35. Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4. Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini adalah tahapan yang paling penting dalam melakukan pembangunan suatu perangkat lunak tersebut, dengan dilakukannya pengujian ini akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari perangkat lunak yang sudah dibangun dan apakah sistem informasi yang telah dibangung sesuai dengan tujuan dari perancangan sistem maupun kebutuhan pengguna sistem.

Pengujian pada Sistem Informasi Persediaan Barang ini, dalam pengujian perangkat lunak yang digunakan adalah metode pengujian *black box.* Pengujian ini dilakukan dengan memperhatikan *input* dan *output* dari perangkat lunak tersebut dan memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software* .

4.4.1. Rencana pengujian

Rencana pengujian pada pembangunan Sistem Informasi Persediaan Barang ini dilakukan dengan menginput data pada perangkat lunak dan memperhatikan outputnya. Dimana rencana pengujian tersebut akan dilakukan dengan pengujian berupa *input* di setiap data yang ada dari pengguna perangkat lunak sehingga dapat menghasilkan *output* dari sistem yang diharapkan.

Berikut adalah tabel rencana pengujian pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

Tabel 4.7. Rencana Pengujian

NO	Item Pengujian	Deskripsi	Jenis Pengujian
1.	*Login*	Melakukan *login* apakah sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
2.	Tambah Data *Supplier*	Melakukan pengujian apakah proses tambah data *supplier* kerja sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
3.	Edit Data *Supplier*	Melakukan pengujian apakah proses Edit data *supplier* kerja sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
4.	Tambah Data Barang	Melakukan pengujian apakah proses tambah jumlah dan data barang sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*

5.	Tambah Data *Package*	Melakukan pengujian apakah proses tambah jumlah *package* benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
6.	Edit Data *Package*	Melakukan pengujian apakah proses Edit data *package* kerja sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
7.	Tambah Pemesanan (Pilih *Supplier*)	Melakukan pengujian apakah proses tambah pemesanan pada pemilihan *supplier* benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
8.	Tambah Pemesanan	Melakukan pengujian apakah proses tambah pemesanan benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
9.	Konfirmasi Penerimaan	Melakukan pengujian apakah proses konfirmasi pemesanan benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
10.	Tambah Permintaan	Melakukan pengujian apakah proses tambah permintaan sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
11.	Upload Bukti	Melakukan pengujian apakah proses upload bukti sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*
12.	Pembayaran	Melakukan pengujian apakah proses	*Blackbox*

		pembayaran sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	
13.	Rekap	Melakukan pengujian apakah proses rekap sudah benar dan sesuai dengan yang telah dirancang.	*Blackbox*

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berdasarkan rencana pengujian yang telah dibuat sebelumnya, maka pada bagian ini akan dilakukan pengujian dengan kasus yang ada untuk mengetahui hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4.8. Hasil Pengujian

No	Item Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Pengujian dengan kondisi yang benar					
1.	*Login*	*Input username* dan *password* yang terdaftar	Sistem Menampilkan halaman utama/home sistem	Sistem Menampilkan halaman utama/home sistem	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Login	*Input username* dan *password* yang tidak terdaftar	Sistem menampilkan pemberitahuan bahwa akun tidak	Sistem menampilkan *Username* atau *password*	[√] Berhasil [ ] Gagal

			terdaftar	tidak terdaftar	
Pengujian dengan kondisi yang benar					
2.	Tambah Data *Supplier*	*Input* tambah data *supplier* dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil ditambahkan dan yang diinputkan muncul	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Tambah Data *Suplier*	*Input* tambah data *supplier* serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang benar					
3.	Edit Data *Supplier*	*Input* edit data *supplier* dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil diedit dan yang diinputkan	[√] Berhasil [ ] Gagal

				muncul	
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Edit Data *Supplier*	*Input* edit data *supplier* serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi/diedit	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang benar					
4.	Tambah Data Barang	*Input* tambah data barang dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil ditambahkan dan yang diinputkan muncul	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Tambah Data Barang	*Input* tambah data barang serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang benar					
5.	Tambah Jumlah	*Input* tambah jumlah dan data	Sistem menyimpan data	Sistem menampilkan	[√] Berhasil [ ] Gagal

	Package	barang dengan lengkap dan benar	dan menampilkan data dengan benar	data berhasil ditambahkan dan yang diinputkan muncul	
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Tambah Jumlah *Package*	*Input* jumlah *package* serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang benar					
6.	Edit Data *Package*	*Input* edit data *package* dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil diedit dan yang diinputkan muncul	[√] Berhasil [ ] Gagal
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Edit Data *Package*	*Input* edit data *package* serta mengosongkan salah	Sistem menampilkan pemberitahuan	Sistem menampilkan data belum di	[√] Berhasil [ ] Gagal

		satu atau semua *field* yang ada	harus mengisi field yang kosong	isi/diedit	
Pengujian dengan kondisi yang benar					
7.	Tambah Pemesanan (Pilih *Supllier*)	*Input* tambah pemesanan (pilih *supplier*) dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil ditambahkan dan yang diinputkan muncul	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Tambah Pemesanan (Pilih *Supllier*)	*Input* tambah pemesanan (pilih *supplier*) serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang benar					
8.	Tambah Pemesanan	*Input* tambah pemesanan dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil ditambahkan dan yang	[√] Diterima [ ] Ditolak

				diinputkan muncul	
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Tambah Pemesanan	*Input* tambah pemesanan serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang benar					
9.	Konfrmasi Penerimaan	*Input* data barang yang diterima dengan lengkap dan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan data berhasil ditambahkan dan yang diinputkan muncul	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Konfrmasi Penerimaan	*Input* data barang yan diterima serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang benar					
10.	Tambah	*Input* tambah	Sistem	Sistem	[√]

	Permintaan	permintaan dengan lengkap dan benar	menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	menampilkan data berhasil ditambahkan dan yang diinputkan muncul	Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Tambah Permintaan	*Input* tambah permintaan serta mengosongkan salah satu atau semua *field* yang ada	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi field yang kosong	Sistem menampilkan data belum di isi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang benar					
11.	*Upload* Bukti	*Upload* bukti pembayaran yang benar dari hasil transfer	Bukti terkirim dengan baik tampil secara otomatis	Berhasil terupload dan pembayaran selesaii/lunas	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Upload Bukti	*Upload* bukti pembayaran yang tidak benar dari hasil transfer	Bukti terkirim namun pembayaran akan dihapus di *database*	Sistem Menampilkan hasil *upload* yang salah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang benar					

12.	Pembayaran	*Input* kode yang telah tersedia dengan benar	Sistem menyimpan data dan menampilkan data dengan benar	Sistem menampilkan cetak bukti setelah berhasil penginputan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Pembayaran	*Input* kode yang telah tersedia dengan salah	Sistem menampilkan pemberitahuan harus mengisi dengan kode yang benar/valid	Sistem menampilkan pembayaran tidak dapat dilakukan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang benar					
13.	Rekap	Atur tanggal yang tersedia untuk pencetakan setiap laporan	Tekan tombol rekap akan didapatkan laporan yang dimaksud berupa excel	Sistem menampilkan atau mengunduh secacra otomatis hasil rekapan berupa excel beserta data yang konkrit	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pengujian dengan kondisi yang salah					
	Rekap	Tanggal tidak diatur pada pencetakan setiap laporan	Tekan tombol rekap akan didapatkan laporan yang dimaksud berupa	Sistem menampilkan atau mengunduh secacra	[√] Diterima [ ] Ditolak

			excel namun tidak ada hasil laporan didalamnya	otomatis hasil rekapan berupa excel namun data tidak tersedia	

4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan melakukan *input* di setiap data yang ada yang benar dan sesuai, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Persediaan Barang yang telah dibangun telah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan disetiap prosesnya sehingga dapat menghasilkan *output* sesuai dengan yang diharapkan.

4.5. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan dari perancangan. Tahapan implementasi ini bertujuan untuk mengimplementasikan hasil dari perancangan sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat lunak untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

Tabel 4.9. Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 14393)
Bahasa Pemograman	Codeigniter
Web Server	XAMPP
Database Server	*MySQL*
Web Browser	Google Chrome, Mozilla Firefox
Core Editor	Sublime Text

4.5.2. Implementasi perangkat keras

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat keras untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

Tabel 4.10. Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Quad-Core Processor (up to 1.4GHz) (4CPUs), ~1.0GHz
RAM	4096 MB (4 GB)
VGA	AMD Radeon HD 8250
Harddisk	120 GB
Monitor	Generic Pnp Monitor
Printer	Printer HP Deskjet 1510 All-in-One

4.5.3. Implementasi Basis Data

1. Tabel Barang (barang)

```
DROP TABLE IF EXISTS `barang`;
CREATE TABLE `barang` (
  `id` int(10) NOT NULL,
  `kategori_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `supplier` int(50) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_barang` varchar(50) NOT NULL,
  `harga_beli` int(20) NOT NULL,
  `harga_jual` int(20) NOT NULL,
  `jumlah` int(20) NOT NULL DEFAULT '0',
  `tanggal_masuk` date NOT NULL
   PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Tabel Package (package)

```
DROP TABLE IF EXISTS `package`;
CREATE TABLE `package` (
  `id` int(10) NOT NULL,
  `kategori_package` varchar(20) NOT NULL,
  `supplier` int(50) NOT NULL,
  `kode_boxs` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  `tipe_boxs` varchar(20) NOT NULL,
  `pallet_number` varchar(20) NOT NULL,
  `harga_beli` int(20) NOT NULL,
  `harga_jual` int(11) NOT NULL,
  `jumlah` int(20) NOT NULL DEFAULT '0',
  `tanggal_masuk` date NOT NULL
  PRIMARY KEY (`id`)
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Tabel Pemesanan (pemesanan)

```
DROP TABLE IF EXISTS `pemesanan`;
CREATE TABLE `pemesanan` (
  `id_pemesanan` int(11) NOT NULL,
  `jenis` varchar(10) NOT NULL,
  `kode_pemesanan` varchar(10) NOT NULL,
  `kode_jenis` varchar(25) NOT NULL,
  `jumlah` int(4) NOT NULL,
  `total_harga` int(5) NOT NULL,
  `status` int(5) NOT NULL DEFAULT '0',
  `tanggal_pesan` date NOT NULL,
  `tanggal_datang` date DEFAULT NULL,
  `jumlah_datang` int(11) DEFAULT NULL,
  `total_harga_datang` int(11) DEFAULT NULL
```

```
  PRIMARY KEY (`id_pemesanan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Tabel Permintaan (permintaaan)

```
DROP TABLE IF EXISTS `permintaan`;
CREATE TABLE `permintaan` (
  `kode_transaksi` varchar(20) NOT NULL,
  `tanggal_permintaan` date NOT NULL,
  `tipe` varchar(50) NOT NULL,
  `total_harga` int(20) NOT NULL,
  `status` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',
  `tanggal_verifikasi` date DEFAULT NULL,
  `tanggal_lunas` date DEFAULT NULL,
  `file` varchar(100) DEFAULT NULL
  `pengiriman` int(11) DEFAULT '0',
  `tanggal_pengiriman` date DEFAULT NULLL,
  `tanggal_terima` date DEFAULT NULL,
  `expired` timestamp DEFAULT NULL,
  `tanggal_estimasi` date DEFAULT NULL,
   PRIMARY KEY (`kode_transaksi`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. Tabel Permintaan Rincian (permintaan_rincian)

```
DROP TABLE IF EXISTS ` permintaan_rincian `;
CREATE TABLE `permintaan_rincian` (
  `rincian_id` int(11) NOT NULL,
  `kode_transaksi` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `kode_komponen` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(11) DEFAULT NULL,
  `harga` int(11) DEFAULT NULL,
  `total` int(11) DEFAULT NULL
   PRIMARY KEY (`rincian_id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. Tabel Stok Barang (stok_barang)

```
DROP TABLE IF EXISTS `stok_barang`;
CREATE TABLE `stok_barang` (
  `kategori_barang` varchar(100) NOT NULL,
  `kode_barang` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_barang` varchar(50) NOT NULL,
  `harga_jual` int(11) NOT NULL,
  `stok` int(3) NOT NULL
  ‘supplier’ int(11) DEFAULT NULL
   PRIMARY KEY (`kategori_barang`)
```

```
   PRIMARY KEY (`kode_barang`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7. Tabel Stok Package (stok_package)

```
DROP TABLE IF EXISTS `stok_package`;
CREATE TABLE `stok_package` (
  `kategori_package` varchar(50) NOT NULL,
  `kode_boxs` varchar(50) NOT NULL,
  `tipe_boxs` varchar(50) NOT NULL,
  `pallet_number` varchar(50) NOT NULL,
  `harga_jual` int(11) NOT NULL,
  `stok` int(10) NOT NULL
  ‘supplier’ int(11) DEFAULT NULL
   PRIMARY KEY (`kategori_package `)
   PRIMARY KEY (`kode_boxs`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. Tabel *Supplier* (*supplier*)

```
DROP TABLE IF EXISTS `supllier`;
CREATE TABLE `supplier` (
  `id_supplier` tinyint(4) NOT NULL,
  `supplier` varchar(255) NOT NULL,
```

```
  `kategori` varchar(20) NOT NULL,
  `alamat_supplier` varchar(50) NOT NULL,
  `no_telepon` varchar(20) NOT NULL
   PRIMARY KEY (`id_supplier`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1
ROW_FORMAT=COMPACT;
```

9. Tabel User (user)

```
DROP TABLE IF EXISTS `user`;
CREATE TABLE `user` (
  `id_user` int(11) NOT NULL,
  `user_login` varchar(30) NOT NULL,
  `user_pass` varchar(255) NOT NULL
  `status` varchar(255) DEFAULT NULL
   PRIMARY KEY (`id_user`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.5.4. Implementasi Antar Muka

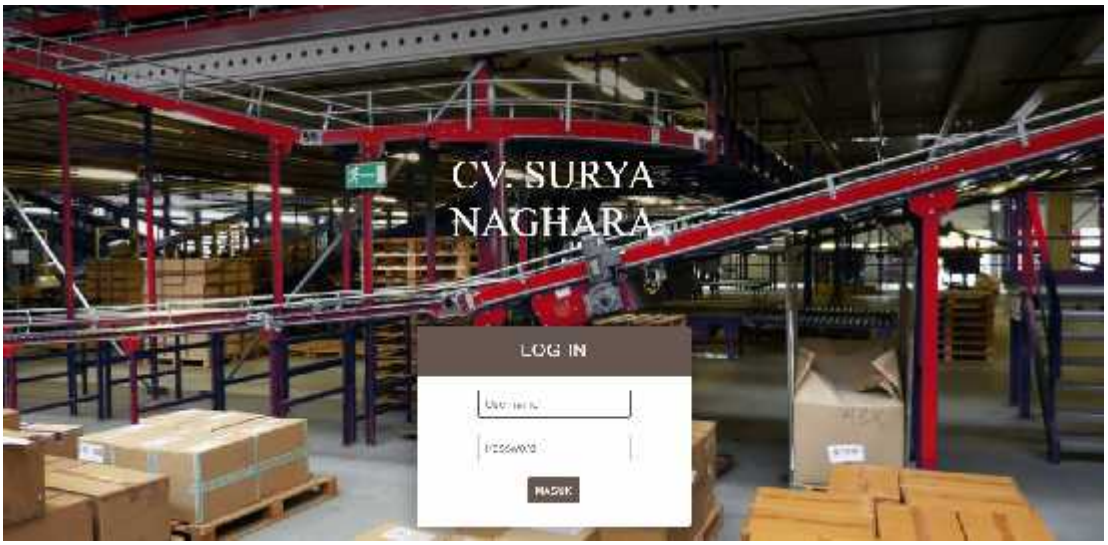
Implementasi Antar Muka merupakan implementasi dari tampilan program yang berfungsi sebagai tampilan antar muka antara aplikasi dengan *user*. Berikut merupakan implementasi antar muka dari Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

4.5.4.1. Implementasi Antar Muka Kepala Gudang

Berikut merupakan implementasi antar muka Kepala Gudang dari Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

1. Implementasi Antar Muka *Login*

Berikut adalah implementasi antar muka untuk halaman *Login* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.36. Implementasi Antar Muka *Login*

2. Impementasi Antar Muka Halaman Utama/*Home*

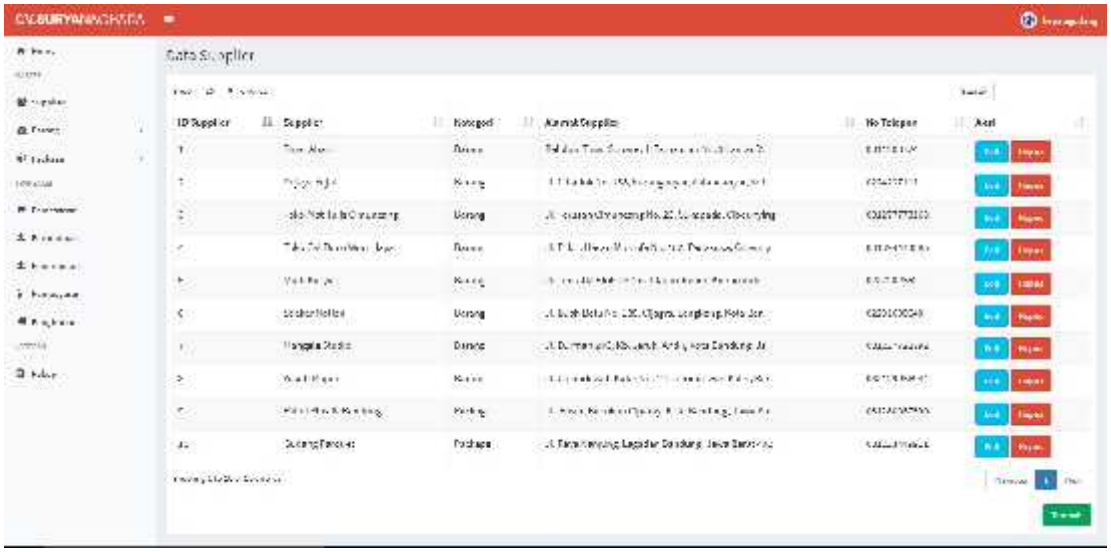
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Halaman Utama/*Home* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.37. Antar Muka Halaman Utama/*Home*

3. Implementasi Antar Muka Data *Supplier* pada Menu *Supplier*

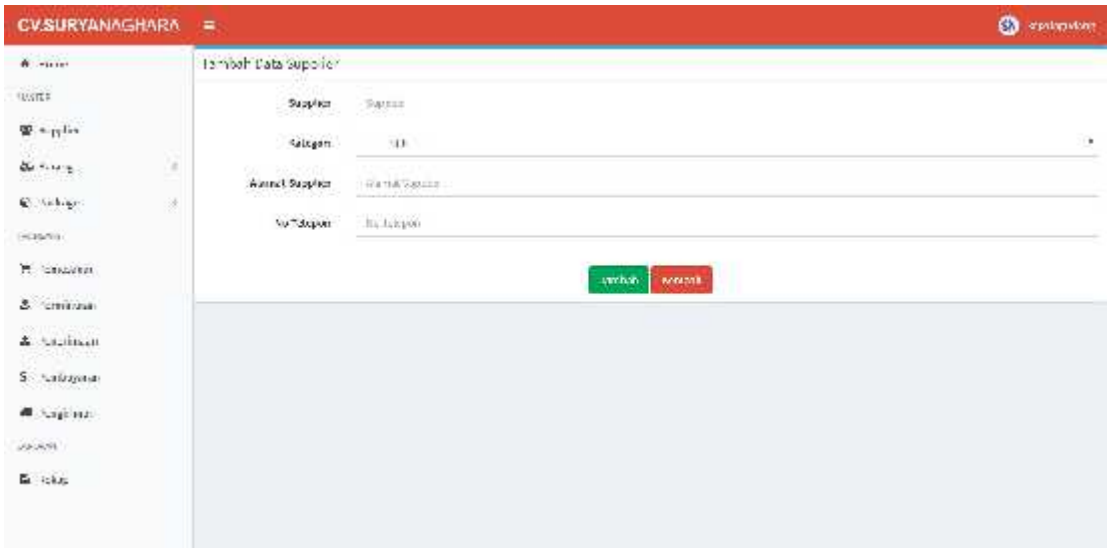
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data *Supplier* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.38. Antar Muka Data *Supplier*

4. Implementasi Antar Muka Tambah Data *Supplier*

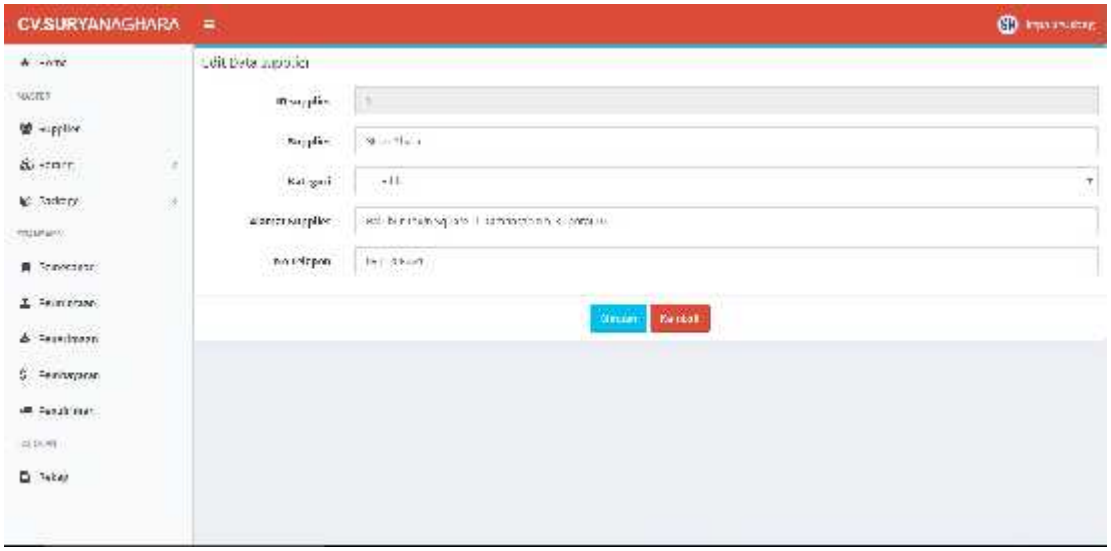
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Barang pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.39. Antar Muka Tambah Data *Supplier*

5. Implementasi Antar Muka Edit Data *Supplier*

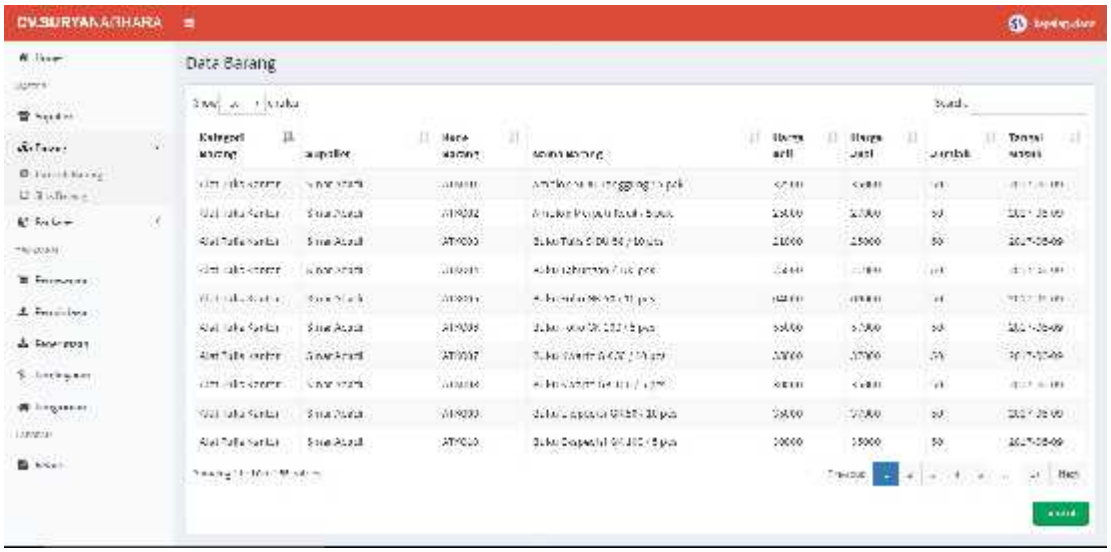
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Edit Data Supplier pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.40. Antar Muka Edit Data *Supplier*

6. Implementasi Antar Muka Data Barang pada Menu Barang/Tambah Barang

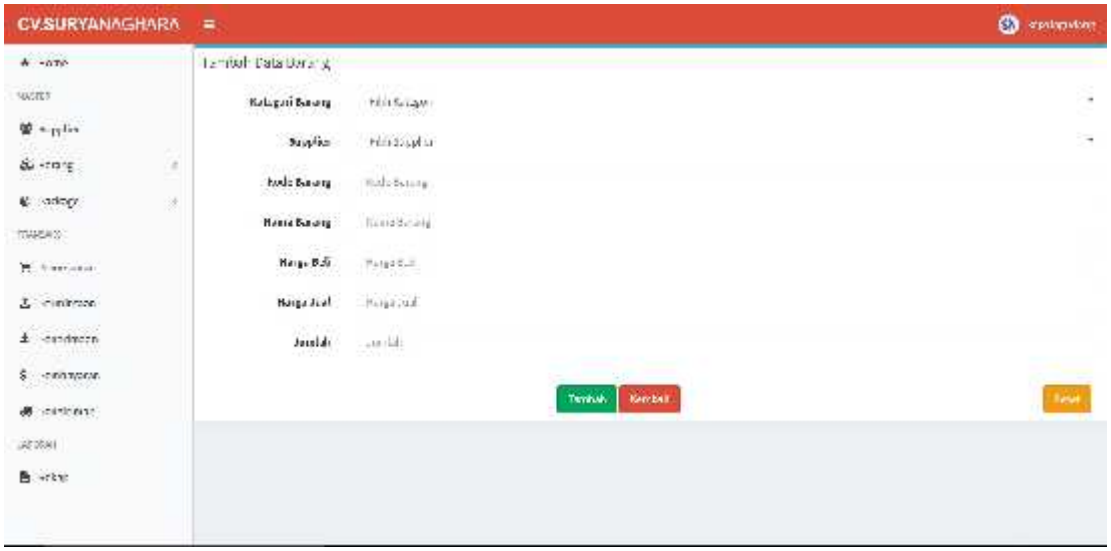
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Barang pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.41. Antar Muka Data Barang

7. Implementasi Antar Muka Data Barang pada Menu Barang/Tambah Barang

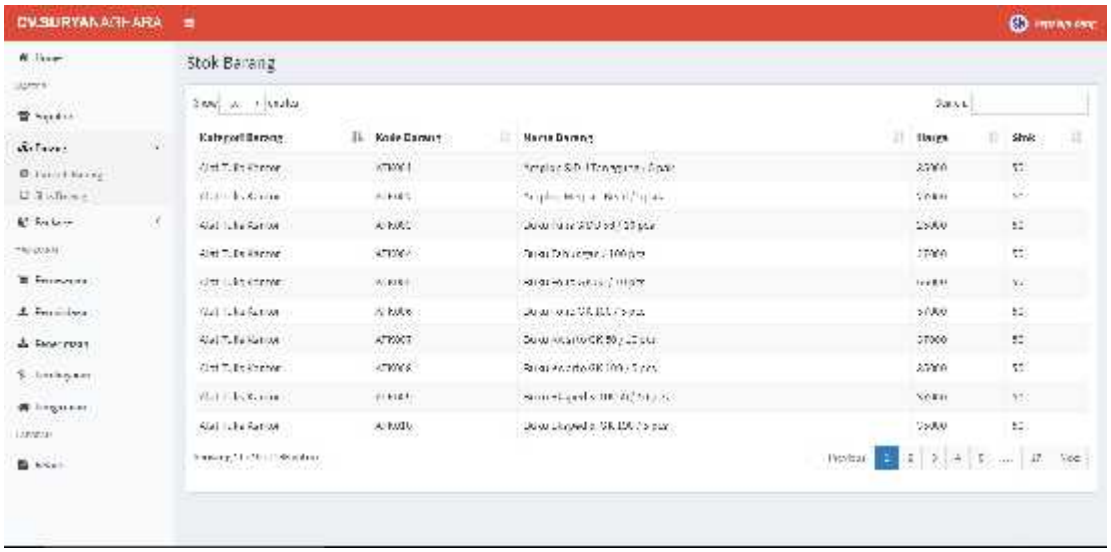
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Tambah Jumlah dan Data Barang Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.42. Antar Muka Tambah Data Barang

8. Implementasi Antar Muka Stok Barang pada Menu Barang/Stok Barang

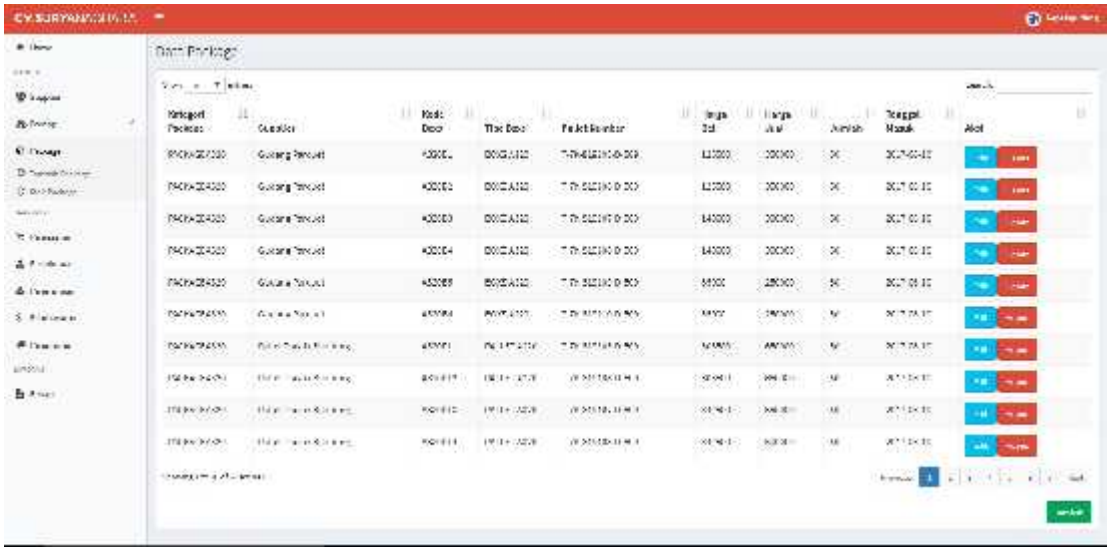
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Barang pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.43. Antar Muka Stok Barang

9. Implementasi Antar Muka Data *Package* pada Menu *Package*

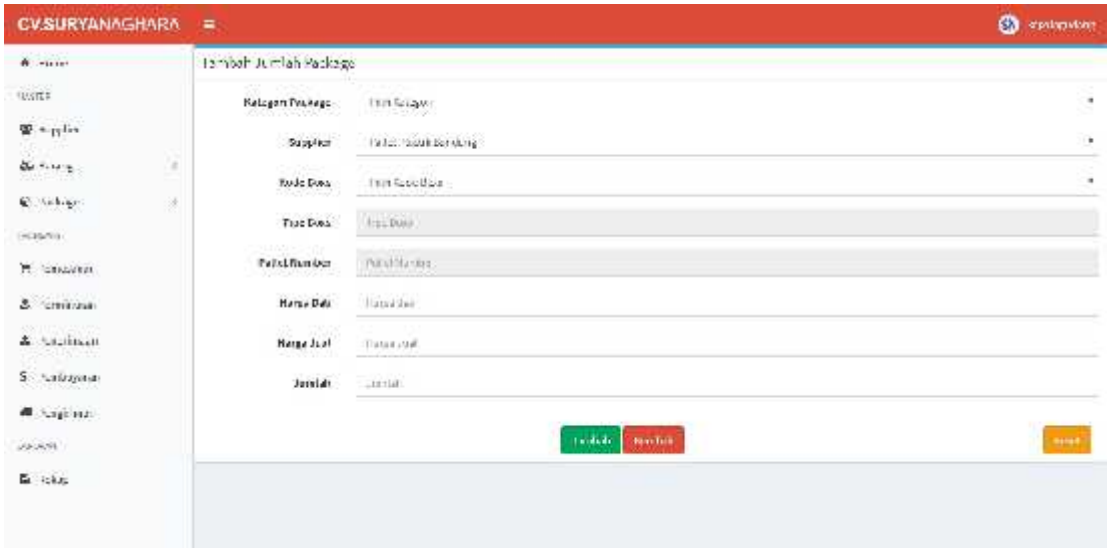
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data *Package* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.44. Antar Muka Data *Package*

10. Implementasi Antar Muka Tambah Jumlah *Package* pada Menu *Package*/Tambah *Package*

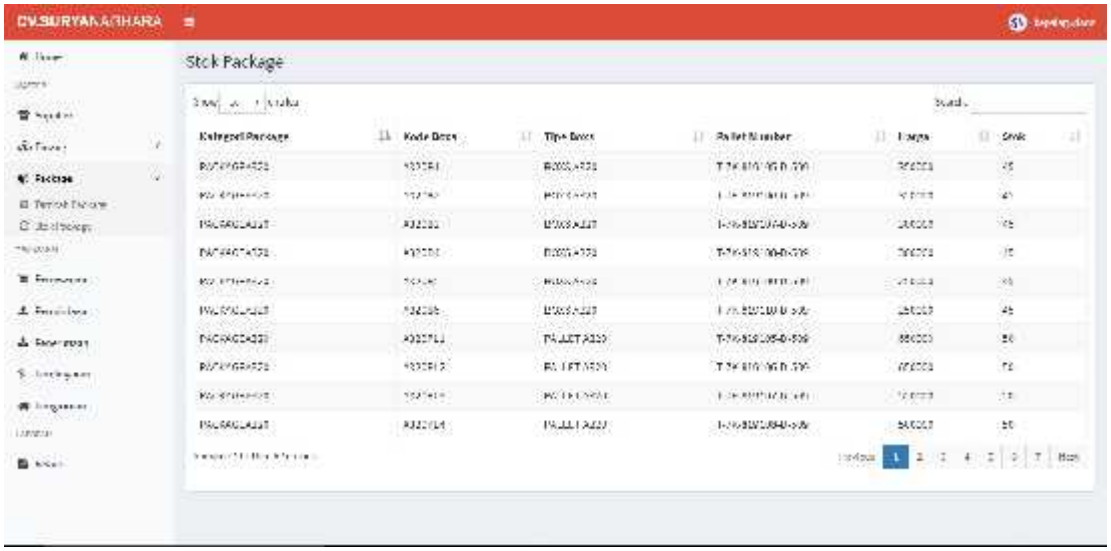
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Tambah Data *Package* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.35. Antar Muka Tambah Data *Package*

11. Implementasi Antar Muka Stok *Package* pada Menu *Package*/Stok *Package*

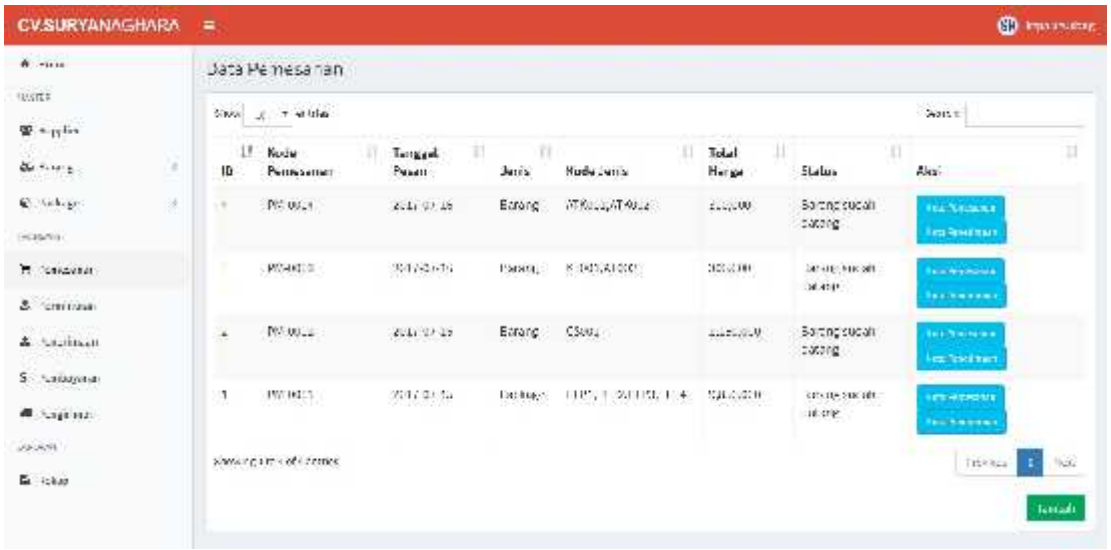
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Tambah Data *Package* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.45. Antar Muka Stok *Package*

12. Implementasi Antar Muka Data Pemesanan pada Menu Pemesanan

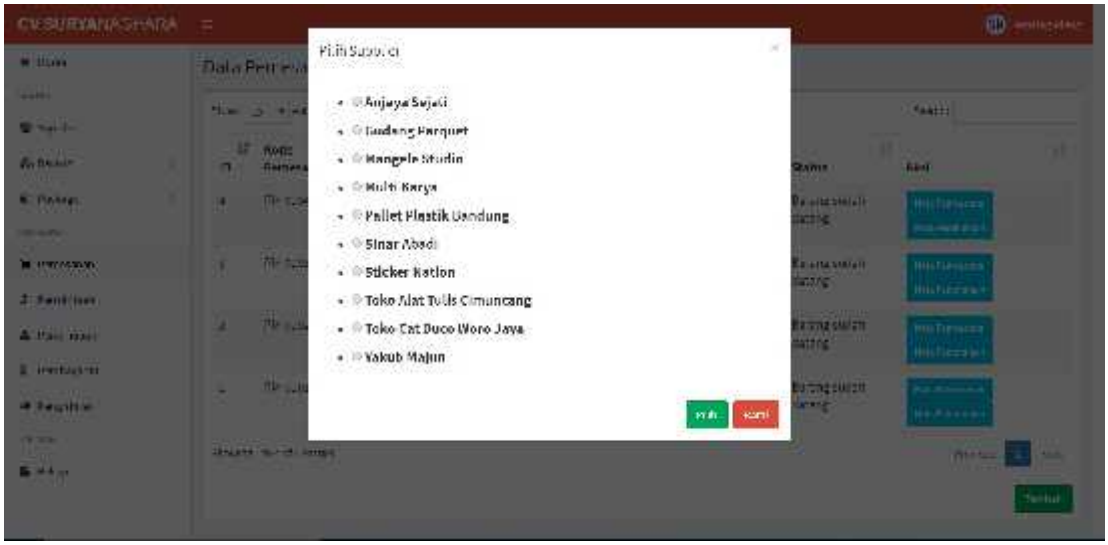
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Pemesanan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.46. Antar Muka Data Pemesanan

13. Implementasi Antar Muka Pilih *Supplier* pada Menu Pemesanan

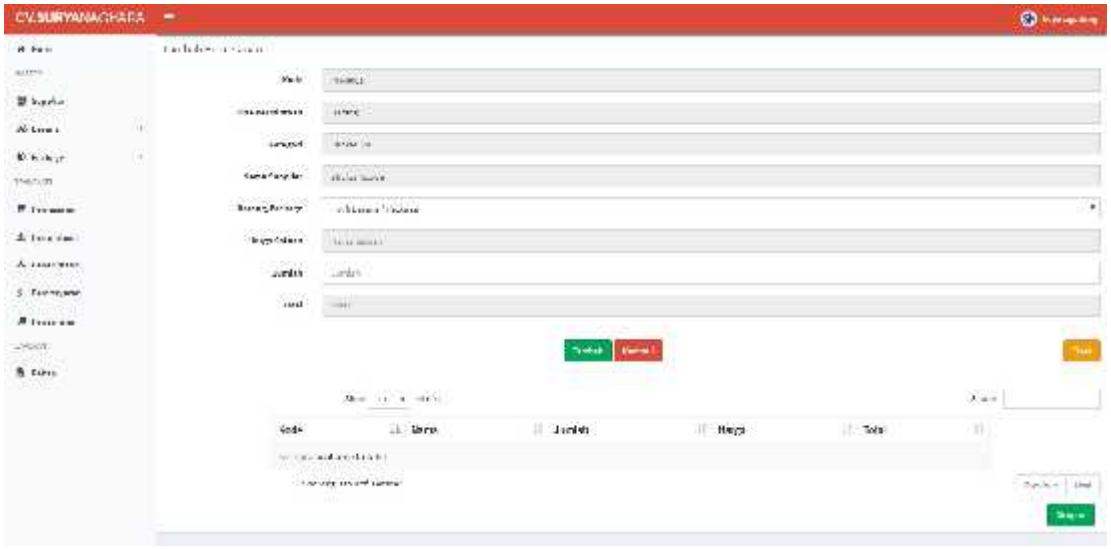
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.47. Antar Muka Pilih *Supplier*

14. Implementasi Antar Muka Tambah Pemesanan pada Menu Pemesanan

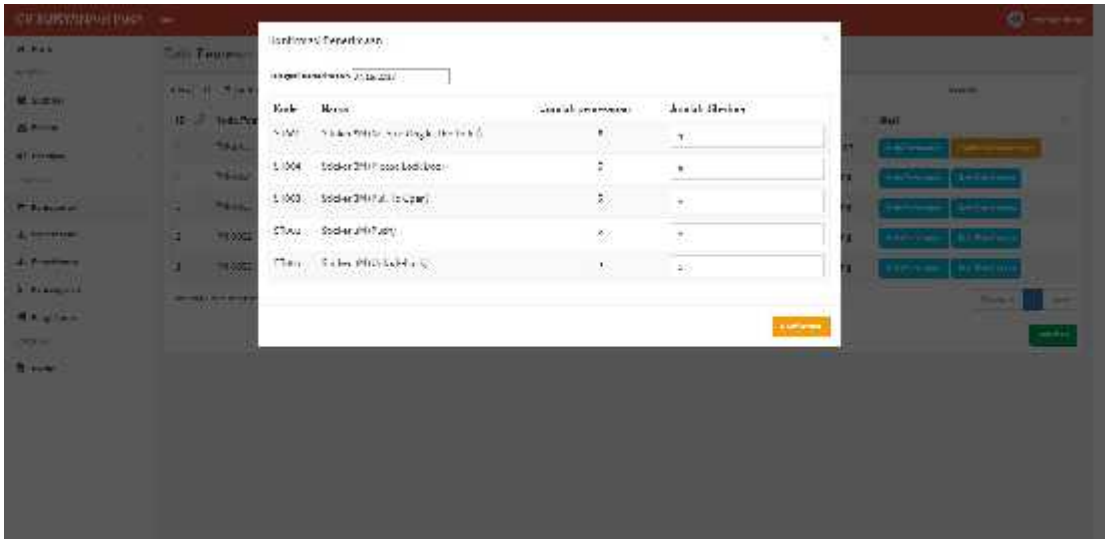
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Pemesanan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.48. Antar Muka Tambah Pemesanan

15. Implementasi Antar Muka Konfirmasi Penerimaan

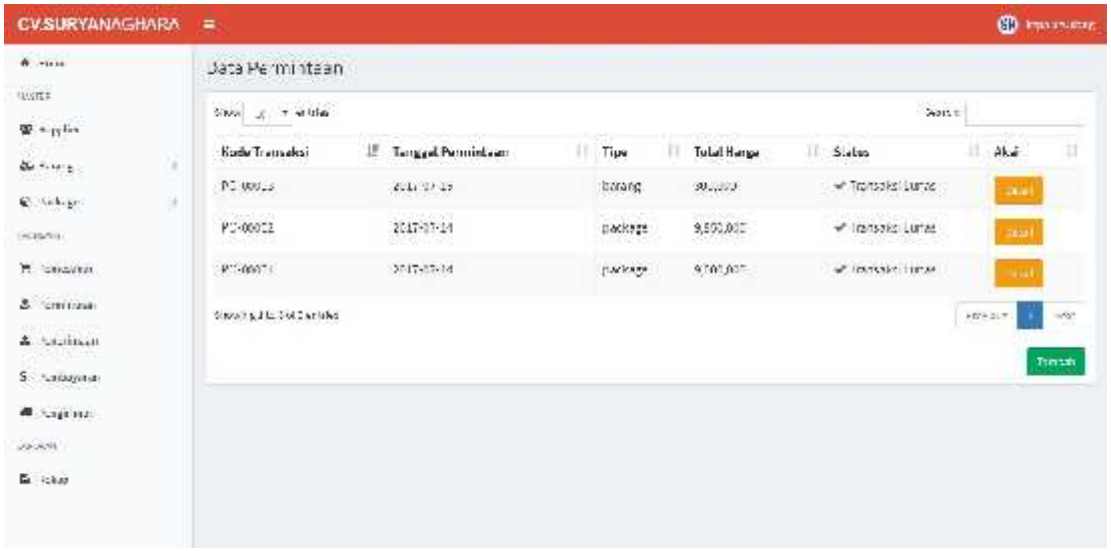
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Konfirmasi Penerimaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.49. Antar Muka Konfirmasi Pemesanan

16. Implementasi Antar Muka Data Permintaan pada Menu Permintaan

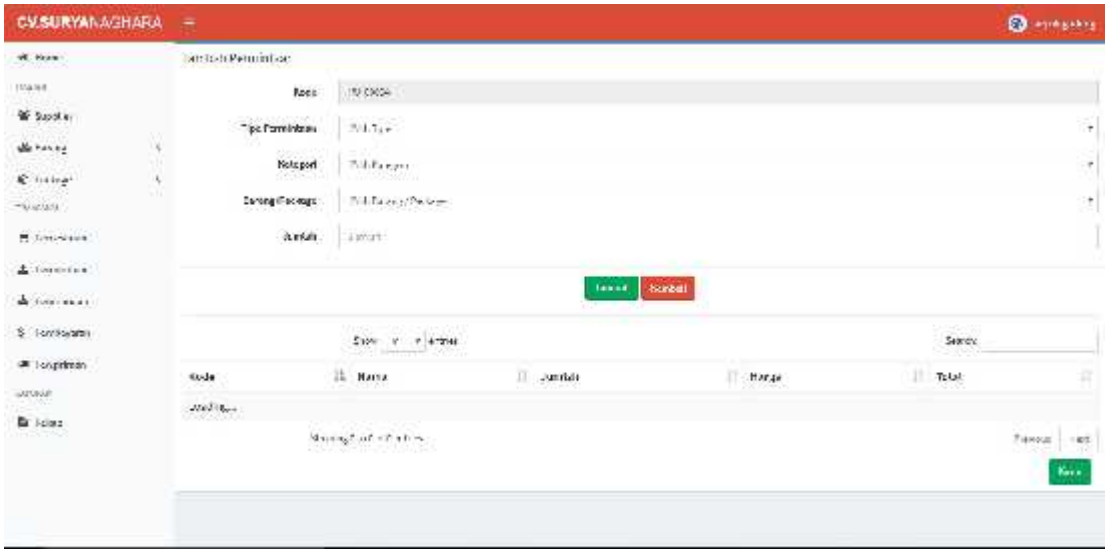
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.50. Antar Muka Data Permintaan

17. Implementasi Antar Muka Tambah Permintaan pada Menu Permintaan

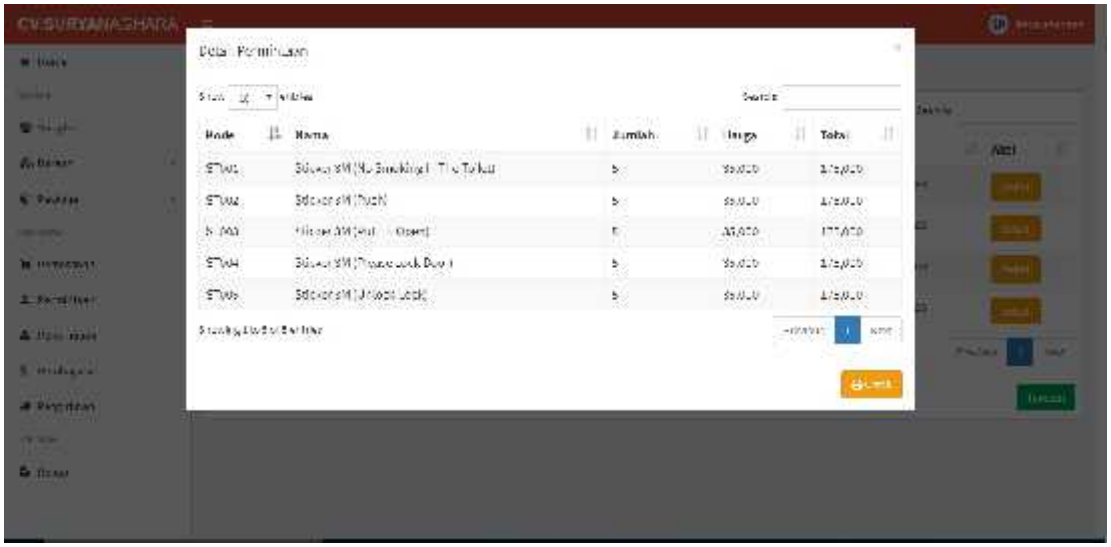
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Tambah Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.51. Antar Muka Tambah Permintaan

18. Implementasi Antar Muka Detail Permintaan

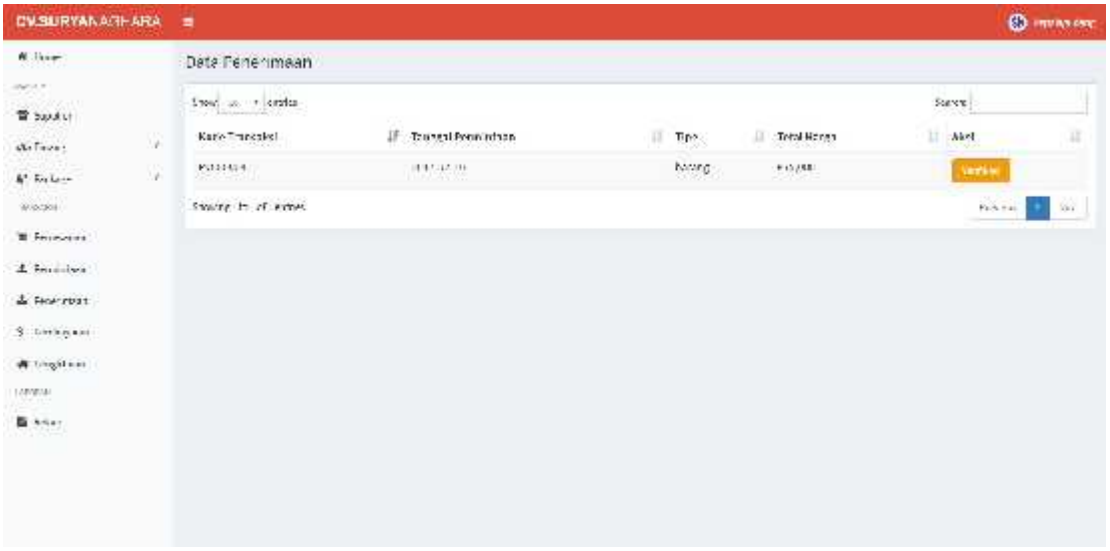
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Detail Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.52. Antar Muka Detail Permintaan

19. Implementasi Antar Data Penerimaan pada Menu Penerimaan

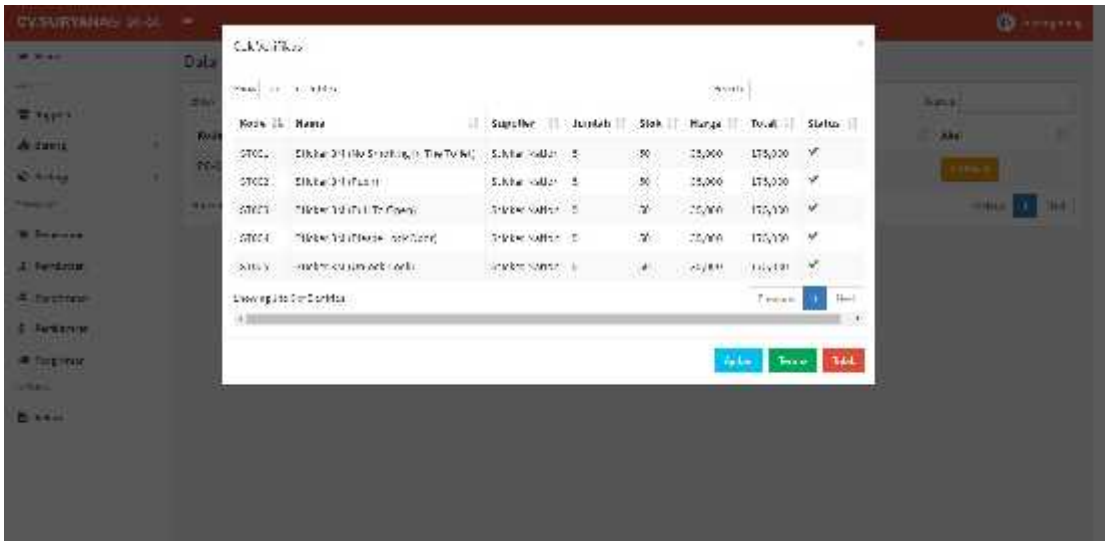
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.53. Antar Muka Data Penerimaan

20. Implementasi Antar Muka Cek Verifikasi

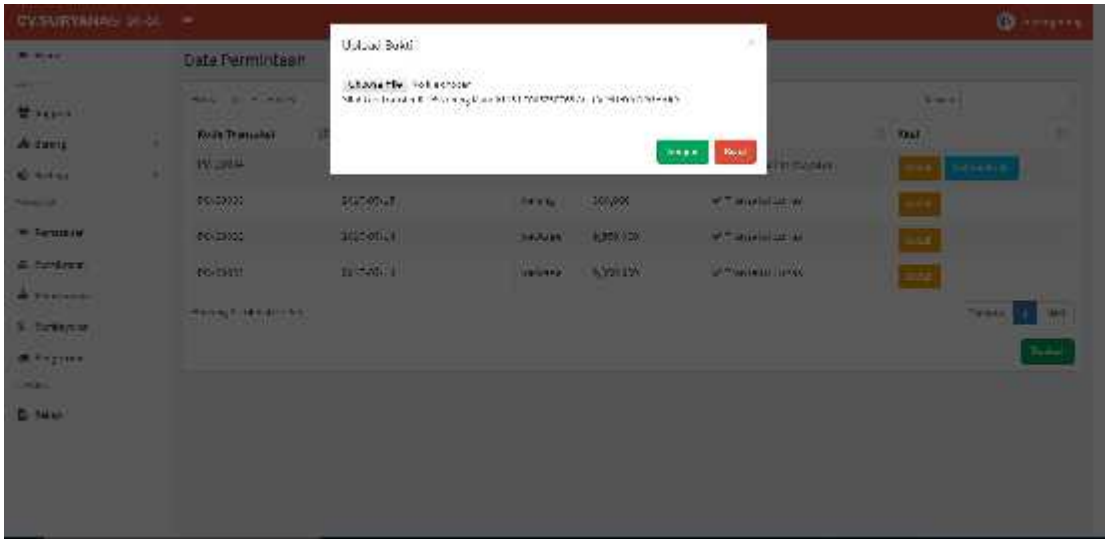
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Cek Verifikasi pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.54. Antar Muka Cek Verifikasi

21. Implementasi Antar Muka *Upload* Bukti

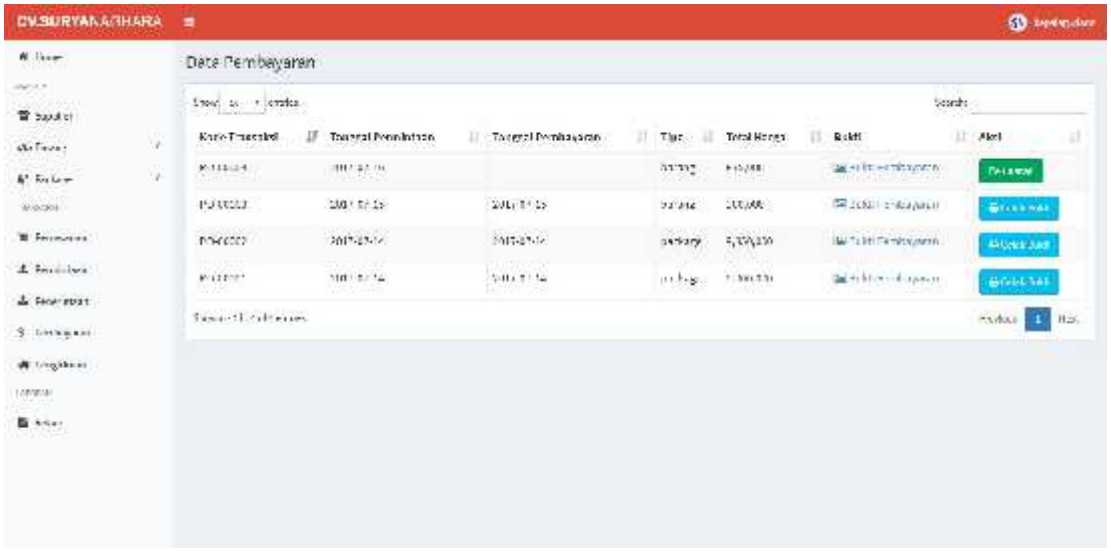
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Upload Bukti pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.55. Antar Muka *Upload* Bukti

22. Implementasi Antar Muka Data Pembayaran

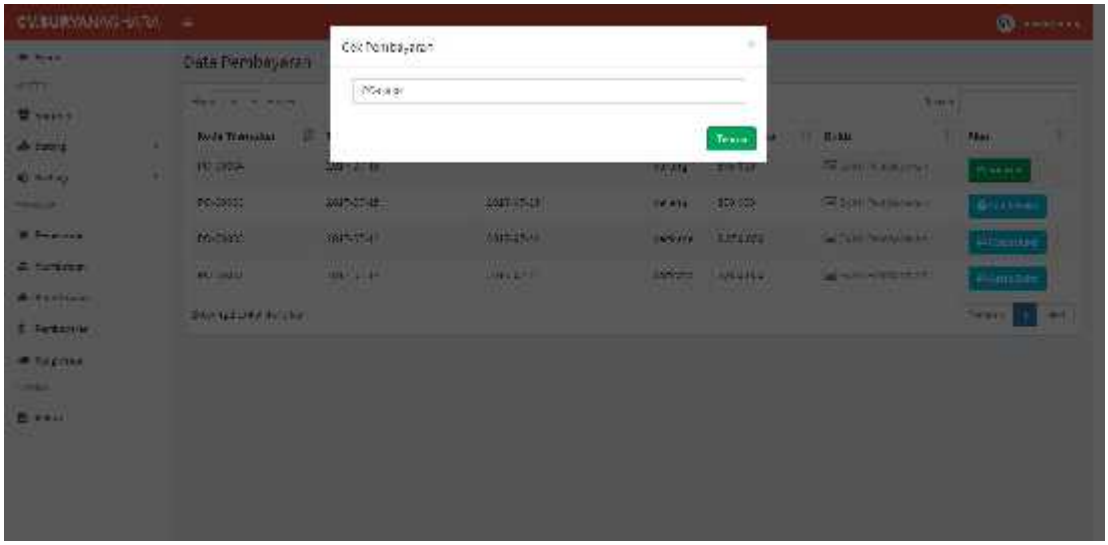
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Pembayaran pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.56. Antar Muka Data Pembayaran

23. Implementasi Antar Muka Cek Pembayaran

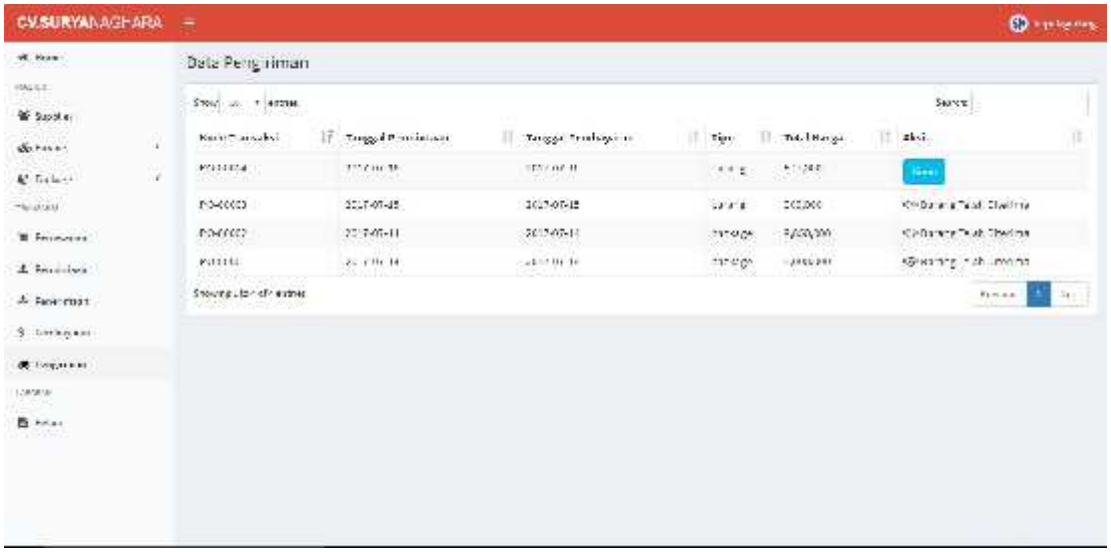
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Cek Pembayaran pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.57. Antar Muka Cek Pembayaran

24. Implementasi Antar Data Pengiriman

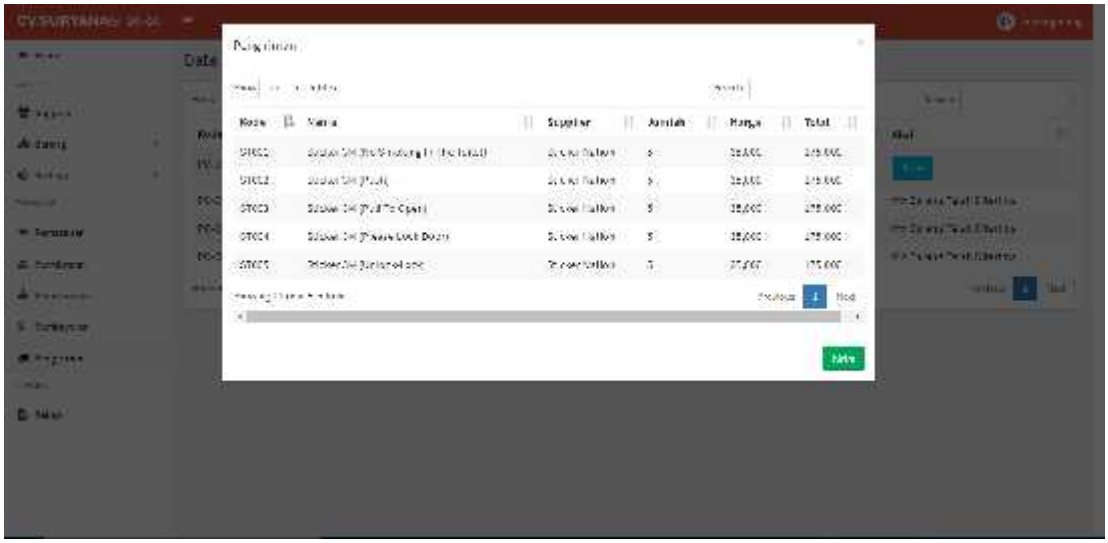
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Pengiriman pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.58. Antar Muka Data Pengiriman

25. Implementasi Antar Muka Pengiriman

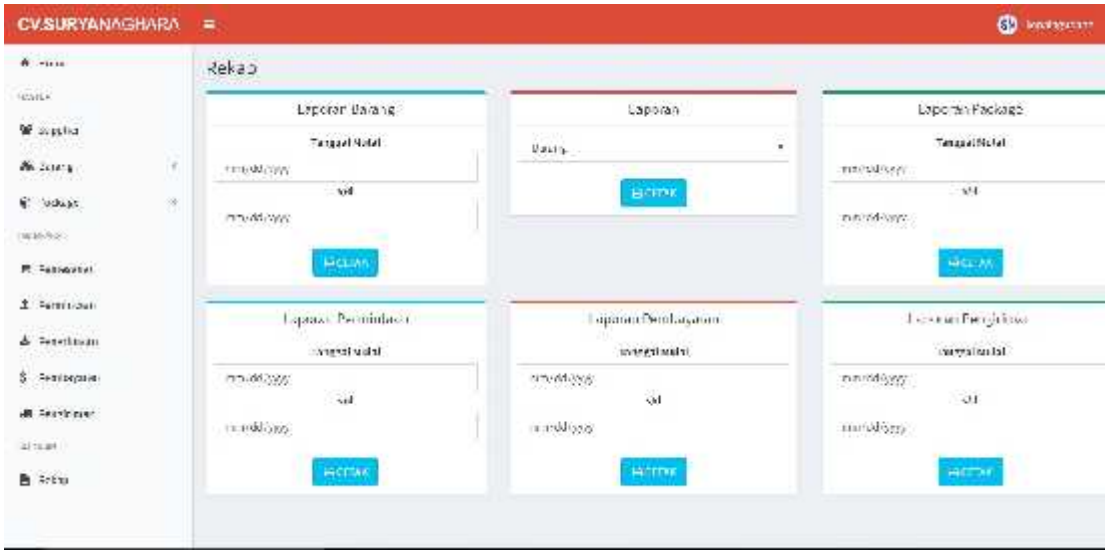
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Pengiriman pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.59. Antar Muka Pengiriman

26. Implementasi Antar Muka Rekap

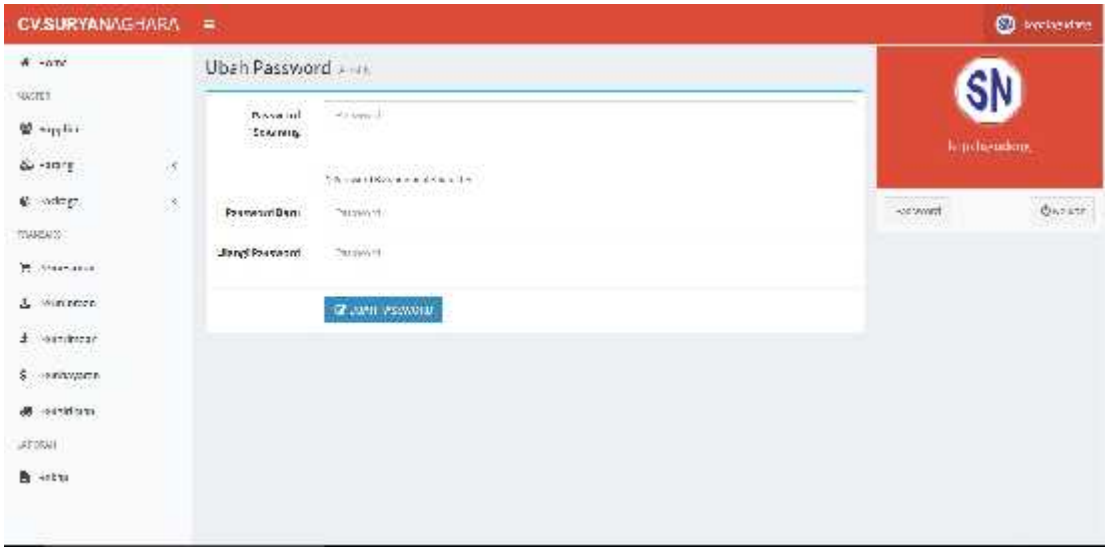
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Rekap pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.60. Antar Muka Rekap

27. Implementasi Antar Ubah Password

Berikut adalah implementasi antar muka untuk Ubah *Password* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.61. Antar Muka Ubah *Password*

4.5.4.2. Implementasi Antar Muka Pelanggan (PTDI)

Berikut merupakan implementasi antar muka Pelanggan (PTDI) dari Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

1. Impementasi Antar Muka Halaman Utama/*Home*

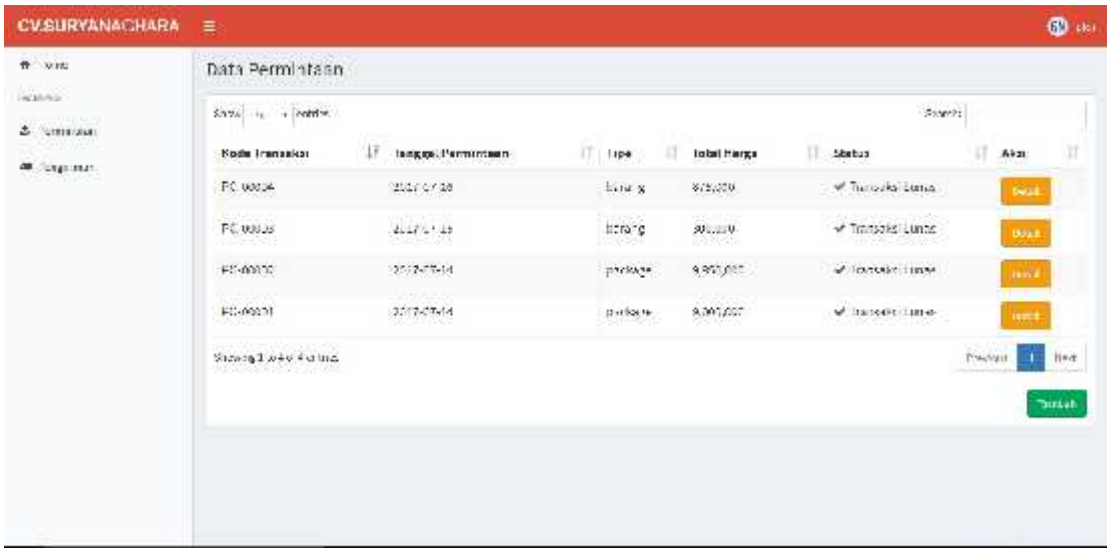
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Halaman Utama/*Home* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.62. Antar Muka Halaman Utama/*Home*

2. Impementasi Antar Muka Data Permintaan

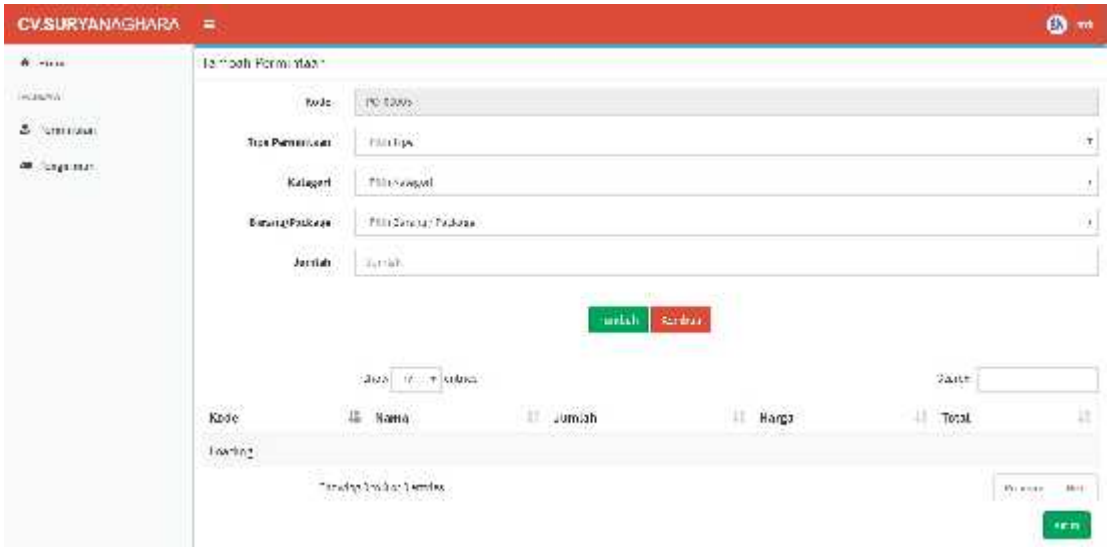
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.63. Antar Muka Data Permintaan

3. Impementasi Antar Muka Tambah Permintaan

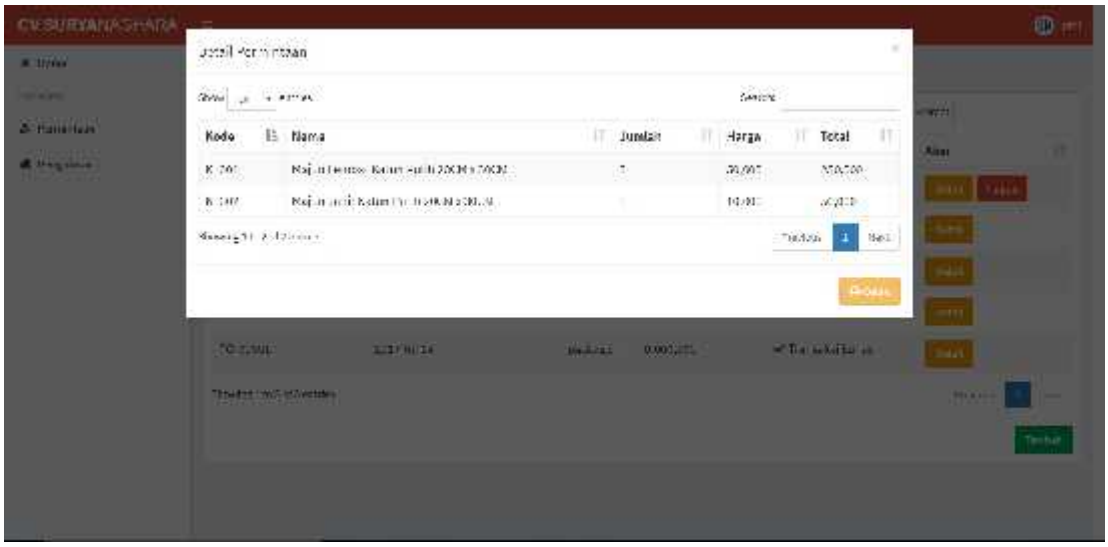
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.64. Antar Muka Tambah Permintaan

4. Implementasi Antar Muka Detail Permintaan

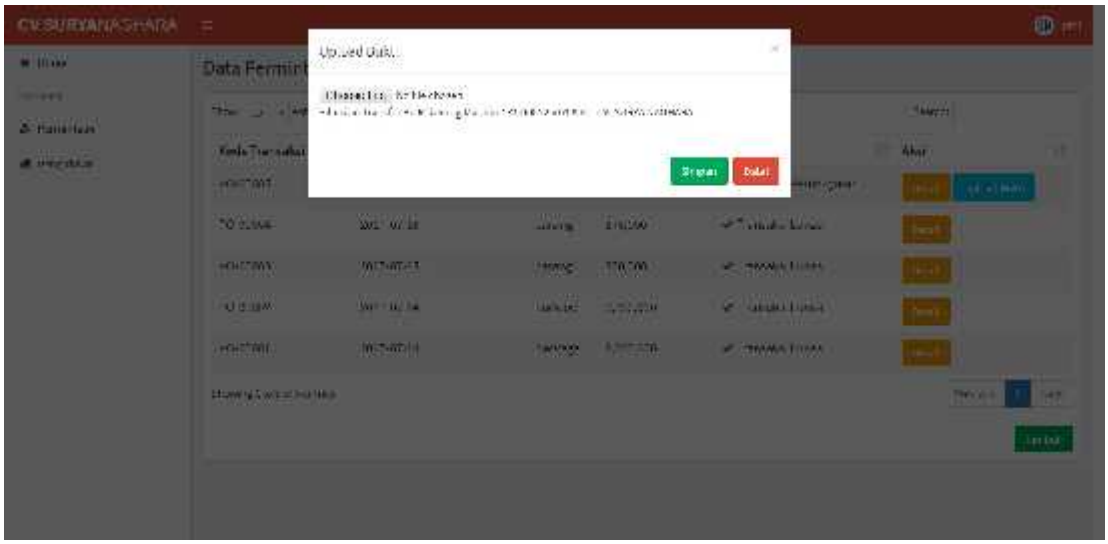
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Daetail Permintaan pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.65. Antar Muka Detail Permintaan

5. Implementasi Antar Muka *Upload* Bukti

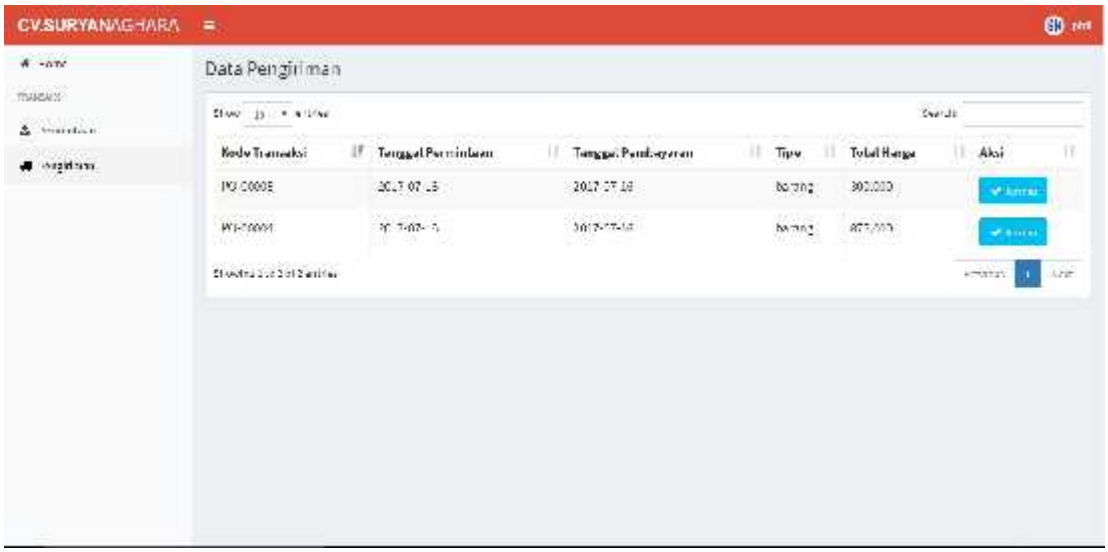
Berikut adalah implementasi antar muka untuk *Upload* Bukti pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.66. Antar Muka *Upload* Bukti

6. Impementasi Antar Muka Data Pengiriman

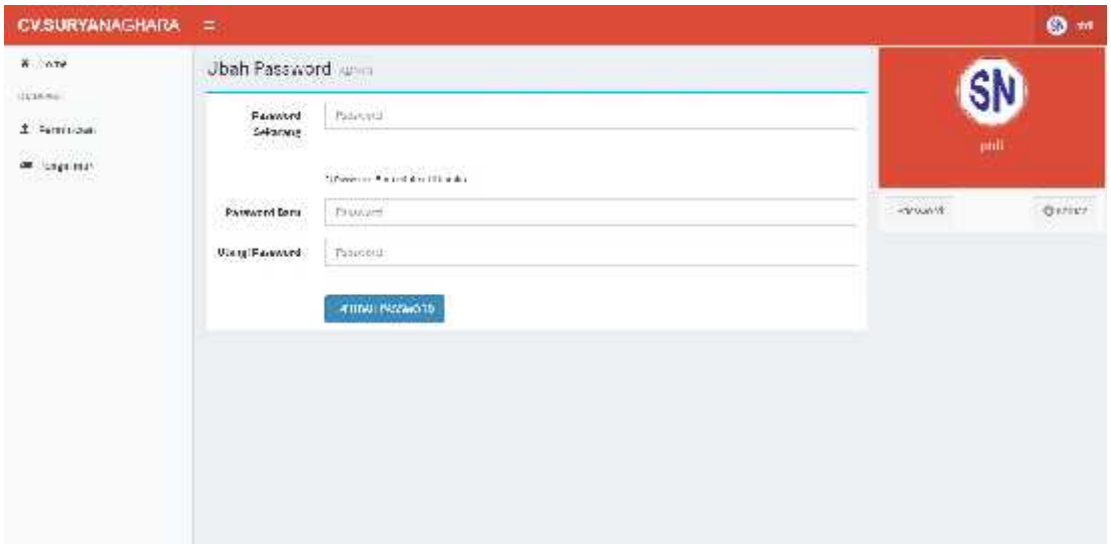
Berikut adalah implementasi antar muka untuk Data Pengiirman pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.



Gambar 4.66. Antar Muka Data Pengiriman

7. Impementasi Antar Muka Ubah *Password*

Berikut adalah implementasi antar muka untuk Ubah *Password* pada Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

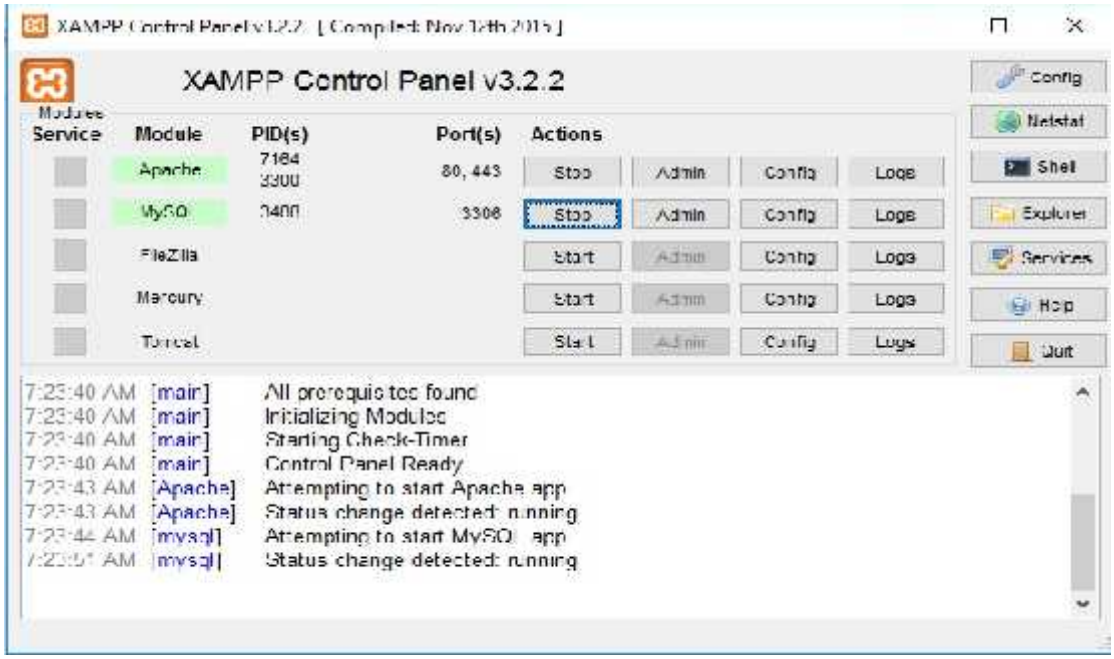


Gambar 4.67. Antar Muka Ubah *Password*

4.5.5. Implementasi instalasi program

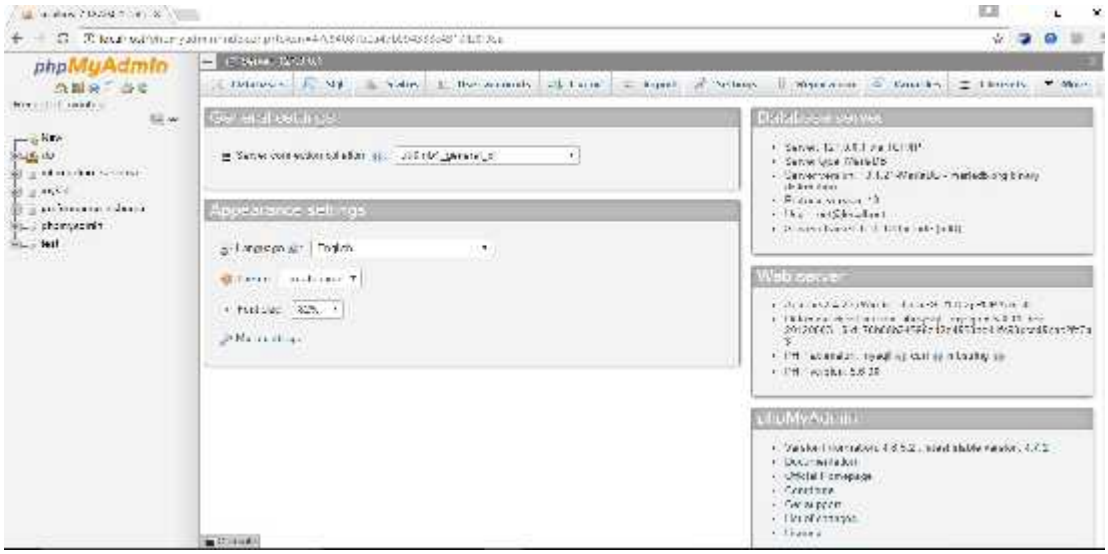
Implementasi program ini menjelaskan tentang cara instalasi program dengan langkah-langkah penginstalannya meliputi instalasi server lokal, *import database* dan *import* data sistem informasi agar dapat digunakan dan berjalan dengan baik. Langkah – langkah adalah sebagai berikut :

1. Pastikan XAMPP telah ter-*install* dengan baik dan benar pada perangkat yang akan digunakan.
2. Aktifkan XAMPP *Control* Panel dengan cara klik *Start* → *All Program* → Xampp Pilih XAMPP *Control Panel*.
3. Aktifkan *service* Apache dan *MySQL* dengan mengklik *Start* seperti gambar dibawah ini.



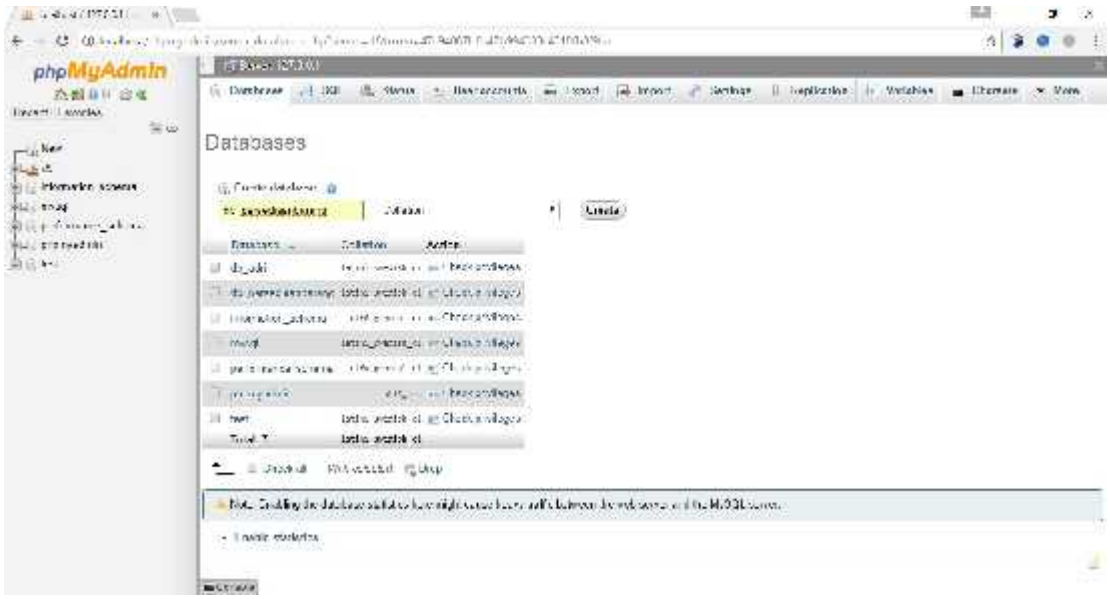
Gambar 4.68. Langkah Mengaktifkan *Service* Xampp *Control Panel*

4. Import *database* db_persediaanbarang dengan cara, buka *browser* (Chrome atau Mozila Fierefox), lalu akses dan ketikan localhost/phpmyadmin pada *address bar*, maka akan muncul gambar seperti dibawah ini.



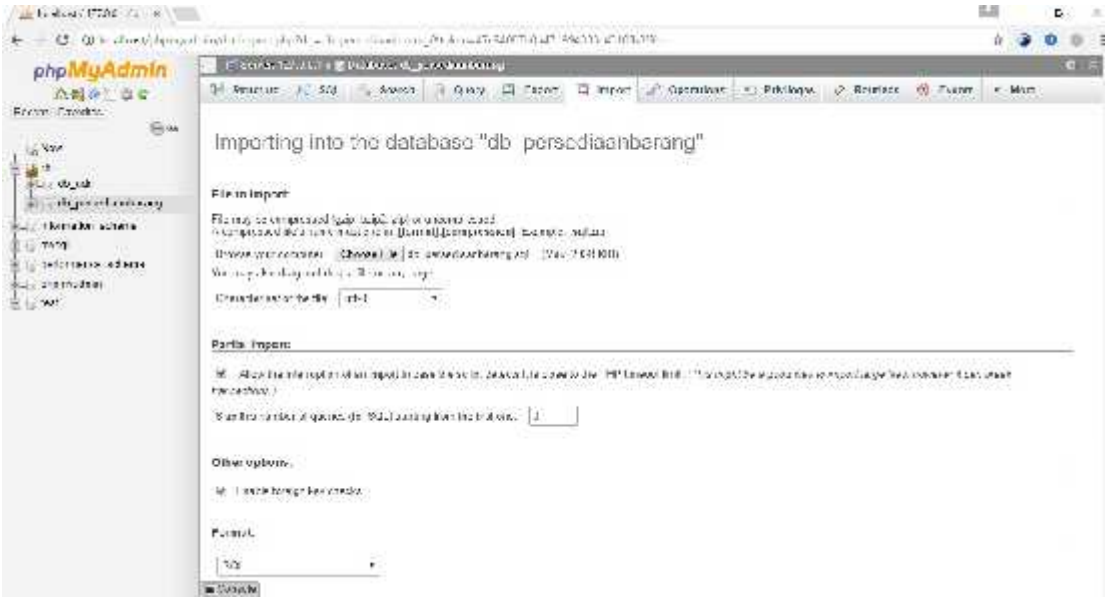
Gambar 4.69. Langkah Membuka *Database* di phpmyadmin

5. Kemudian klik new, masukan nama *database* “db_persediaanbarang”, kemudian klik Create seperti gambar dibawah ini.



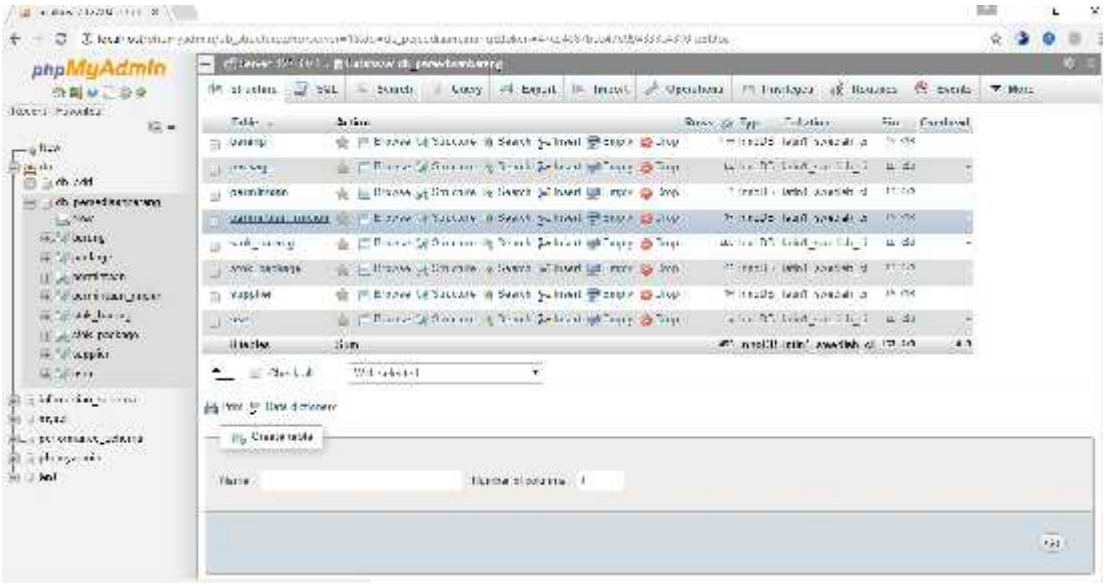
Gambar 4.70. Langkah Membuat *Database* Baru di phpmyadmin

6. Pilih menu *Import*, kemudian *choose file* “db_persediaanbarang” pada menu bagian atas di phpmyadmin → klik Go Seperti Gambar dibawah ini.



Gambar 4.71. Langkah *Import Database* di phpmyadmin

7. Setelah berhasil maka struktur *database* akan terinstall pada *server* seperti gambar dibawah ini.



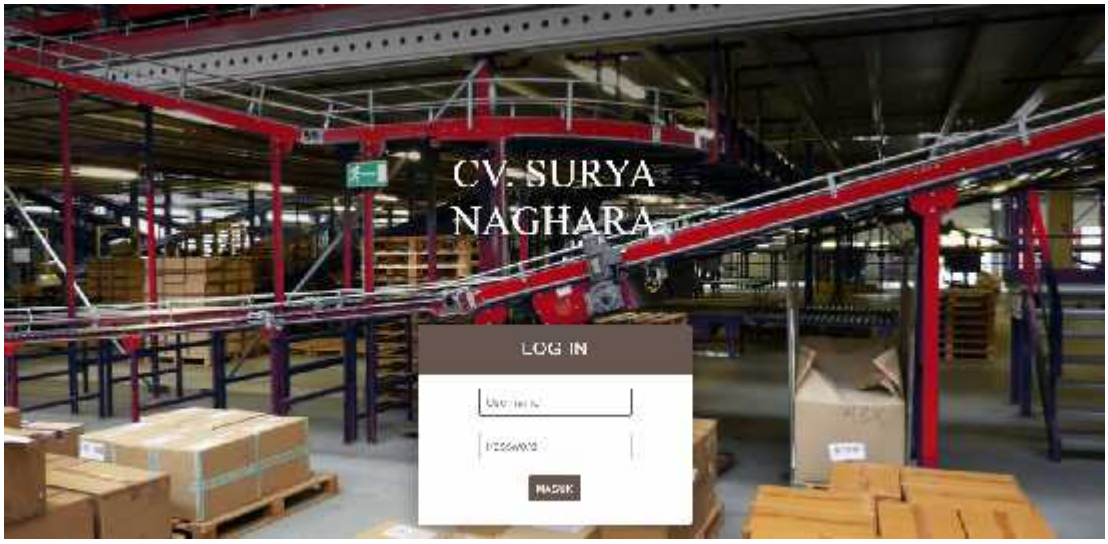
Gambar 4.72. Struktur *Database* di phpmyadmin

8. Buka *browser* (Chrome atau Mozila Firefox) dan buka alamat *http://localhost/persediaanbarang* kedalam *address bar* untuk membuka *website* Sistem Informasi Persediaan Barang.



Gambar 4.73. *Address bar*

9. Menampilkan halaman *login* seperti dibawah ini.



Gambar 4.74. Halaman *Login*

Sementar *Web* sudah dihosting lalu Buka *browser* (Chrome atau Mozila Firefox) dan buka alamat *http://suryanaghara.web.id* kedalam *address bar* untuk membuka *website* Sistem Informasi Persediaan Barang (CV. SURYA NAGHARA).

4.5.6. Penggunaan program

Penggunaan program merupakan tahap ataupun urutan tata cara penggunaan yang digunakan oleh pengguna atau kepada pemakai aplikasi. Berikut merupakan penggunaan program Sistem Informasi Persediaan Barang di CV. SURYA NAGHARA.

4.5.6.1. Penggunaan Kepala Gudang

Pada saat kepala gudang sudah melakukan *login*, maka akan ditampilkan beberapa menu, menu tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Home*

   Home ini menu merupakan halaman awal tampilan setelah *login* dan dapat juga untuk melihat data *supplier*, data jumlah barang, data jumlah *package*, dan melihat setiap kompponen yang kurang dari minimum.

2. *Supplier*

   Menu *supplier* ini adalah menu master yang terdapat data-data *supplier* yang menjadi tempat dimana CV. SURYA NAGHARA untuk melakukan pemesanan setiap barang untuk persediaan. Pada menu ini data supplier bisa di edit apabila terjadi suatu perubahan yang dilakukan *supplier* baik alamat, nomer telepon, dan lain-lain. Pada menu ini juga dapat menambah *supplier* apabila terdapat barang yang dibutuhkan dan tidak tersedia di *supplier* yang sudah ada.

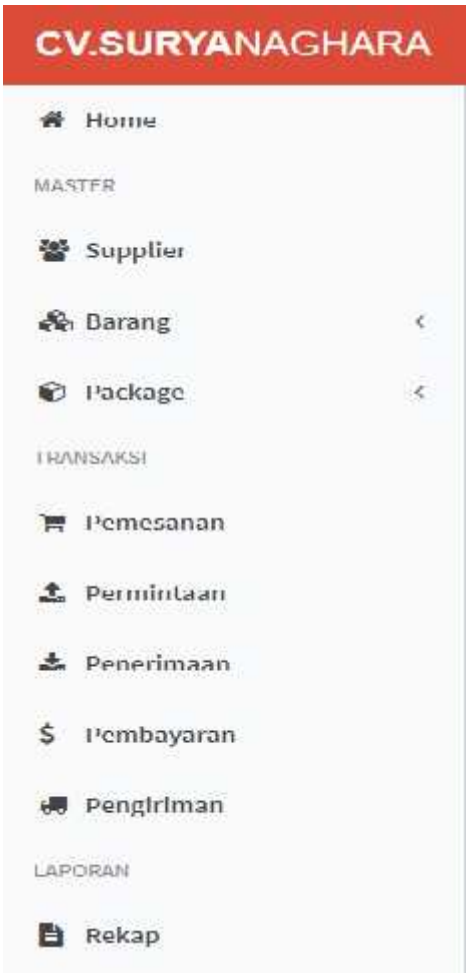
3. Barang

   Menu barang ini adalah menu master yang terdapat data-data barang hingga stok. Pada menu ini juga dapat menambah data barang yang baru apabila terjadi permintaan barang yang baru.

4. *Package*

   Menu barang ini adalah menu master yang terdapat data-data *package* hingga stok. Pada menu ini juga dapat menambah jumlah *package*.

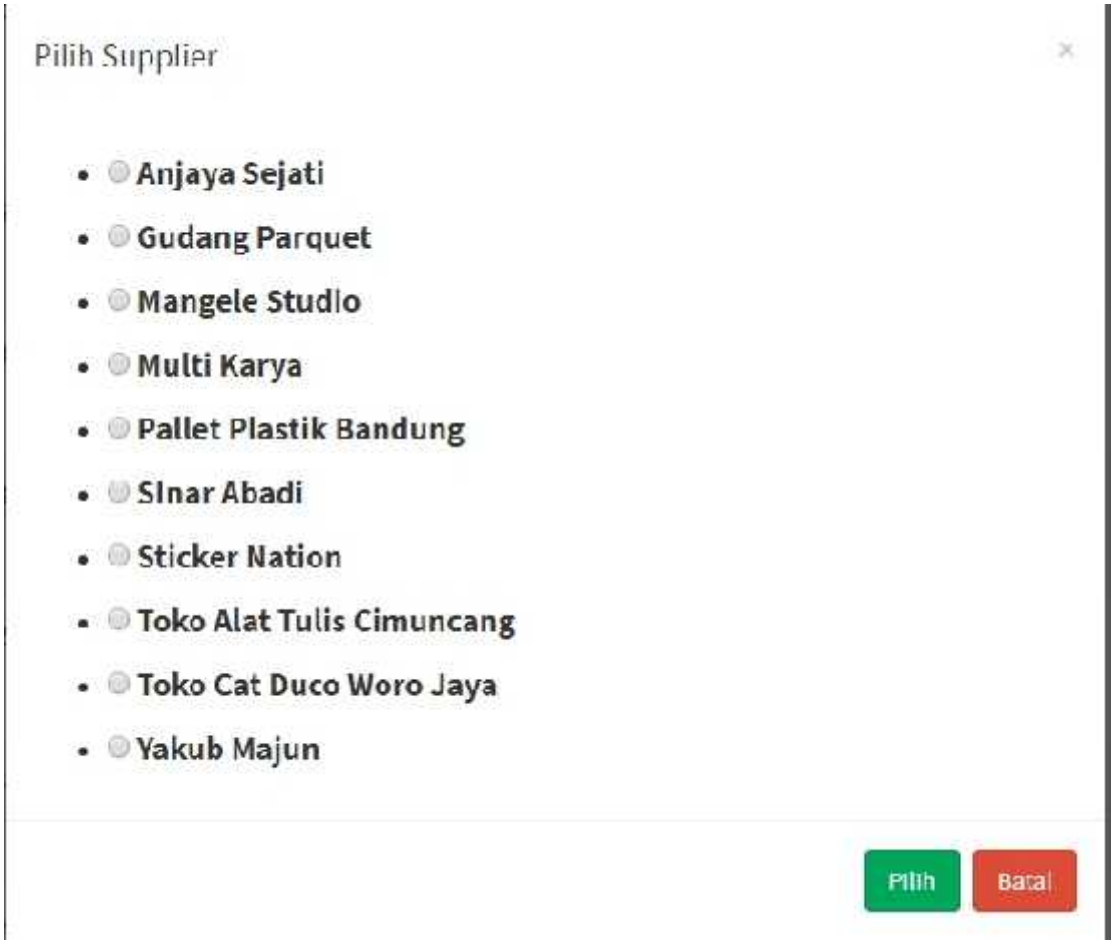
Untuk melihat data satu persatu aktifitas kepala gudang yang terjadi dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4.75. Menu Kepala Gudang

5. Pemesanan

Pada pemesanan dapat dilakukan pemesanan terhadap *supplier-supplier* baik untuk persediaan dalam memenuhi stok yang ada ataupun persediaan setelah terjadinya permintaan, seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4.76. Pilih *Supplier*

Berikut adalah langkah-langkah memilih *supplier* :

a. Klik pada *supplier* yang ingin dituju

b. Lalu klik pilih



Gambar 4.77. *Input* Tambah Pemesanan

c. Setelah itu masuk pada form tambah pemesanan

d. Pilih barang/*package* yan diinginkan lalu *input*kan jumlah yang diinginkan



Gambar 4.78. Simpan Data Pemesanan

e. Masih pada form yang sama bahwa setiap barang yan dipilih akan masuk langsung pada bagian simpan data pemesanan

f. Lalu klik simpan



Gambar 4.79. Konfirmasi Penerimaan

g. Pilih aksi Nota Pemesanan untuk mencetak data pemesanan yang akan diberikan pada *supplier*

h. Setelah barang datang pilih aksi Konfirmasi Penerimaan dan akan tampil tampilan sebagai berikut :



Gambar 4.80. Konfirmasi

i. Lalu klik konfirmasi setelah barang datang sesuai dengan yang diminta

j. Setelah dikonfirmasi barang otomatis masuk pada persediaan/stok barang

6. Permintaan

Permintaan ini dapat dilakukan oleh kepala gudang selain dipakai oleh pelanggan dikarenakan apabila pelanggan melakukan permintaan diluar program yang telah disediakan dan menyuruh bagian kepala gudang langsung untuk menginputkannya.

7. Penerimaan

Pada menu penerimaan ini berfungsi untuk memverifikasi setiap barang yang telah dipilih oleh pelanggan/ memverifikasi setelah terjadinya permintaan. Seperti halnya gambar dibawah ini :



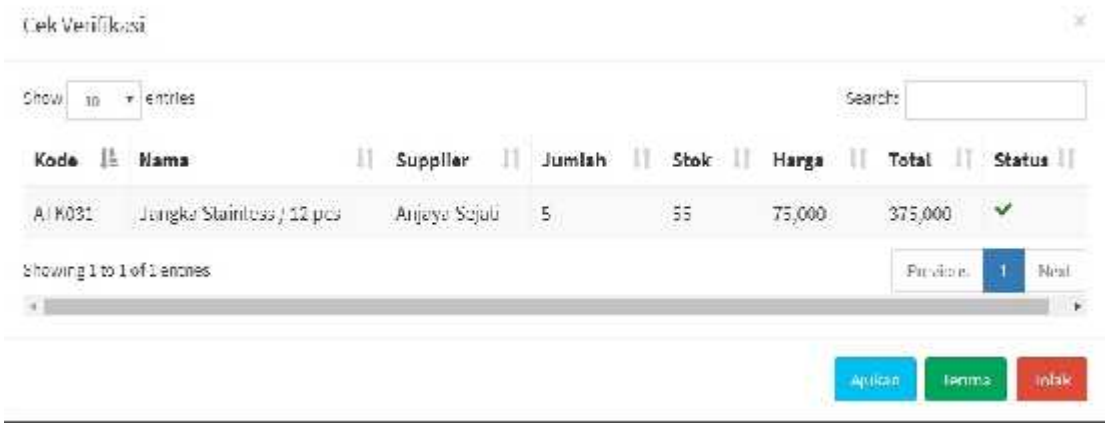
Gambar 4.81. Verifikasi

Untuk memverifikasi ini langkah-langkahnya :

a. Klik verifikasi

b. Lalu muncul tampilan cek verifikasi

c. Lalu klik terima untuk menerima semua barang yang diminta seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.82. Cek Verivikasi

d. Setelah diterima kepala gudang menunggu bukti pembayran yang di*upload* oleh pelanggan. Contoh gambar dibawah ini bukti pembayaran yang telah di*upload* dan yang belum di*upload* :



Gambar 4.83. Bukti Pembayaran

e. Setelah bukti pembayaran di*upload* lalu masukan kode transaksi pada tampilan cek pembayarn untuk memvalidasi kode yang ada pada aksi pelunasan pada menu pembayaran seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.84. Pelunasan



Gambar 4.85. Cek Pembayaran

f. Setelah diterima barang siap dikirim

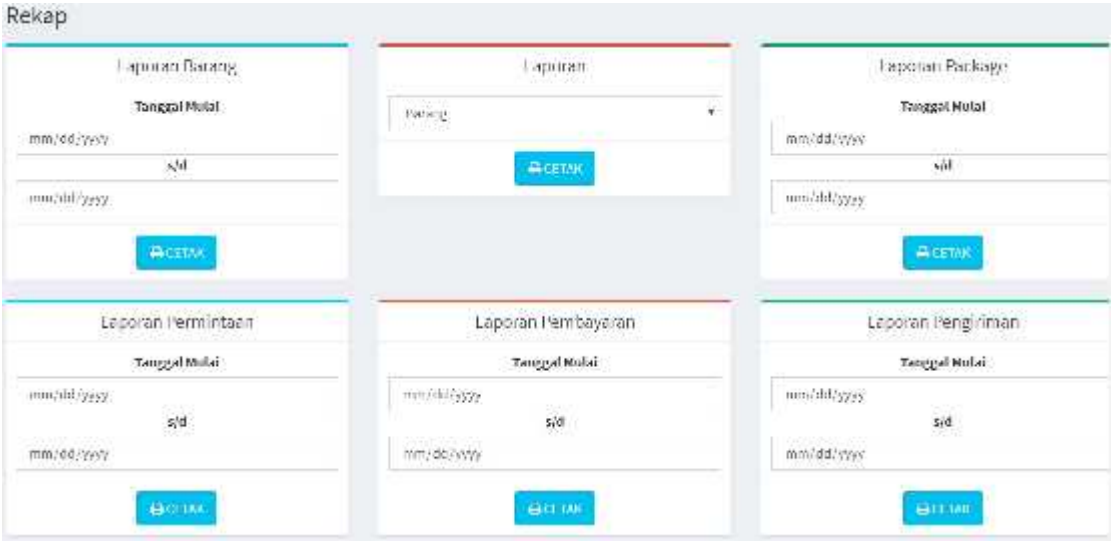
8. Pengirman

Pada menu pengiriman barang kepala gudang tinggal melakukan aksi kirim dan hasilnya keluar data barang yang akan dikirim untuk mencocokan lagi barang yang dikirim setelah benar klik kirim dan cetak surat nota pengiriman sebagai surat jalan yang akan diberikan kepada pelanggan.

9. Rekap

Menu rekap ini berfungsi untuk mengunduh *file* berekstensi *ms. excel* yang di dalamnya merupakan hasil rekap dari semua lembar kerja yang sudah kepala gudang lakukan, langkahnya sebagai berikut :

a. Pilih rekap yang tersedia lalu klik cetak



Gambar 4.86. Cetak Rekap

b. Kemudian lihat di daftar download browser anda



Gambar 4.87. Hasil Rekap Data

Tabel 4.11. Deskripsi Aksi

Aksi	Deskripsi
	Untuk mengunduh berkas berektensi *ms. excel* lembar kerja yang sudah kepala gudang
	Untuk melihat hasil bukti yang telah di*upload*

4.5.6.2. Penggunaan Pelanggan

Pada saat Pelanggan sudah melakukan *login*, maka akan ditampilkan beberapa menu, menu tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 4.88. Menu Pelanggan

1. Permintaan dan Pembayaran

Permintaan ini dapat dilakukan oleh kepala gudang selain dipakai oleh pelanggan sendiri dikarenakan apabila pelanggan melakukan permintaan diluar program yang telah disediakan dan menyuruh bagian kepala gudang langsung untuk menginputkannya.

Langkah-langkahnya :

a. Klik tambah pada data permintaantaan dan langsung masuk ke form Tambah Permintaan
b. Inputkan barang-barang yang akan diminta pada *field* yang tersedia
c. Klik tambah dan akan masuk pada bagian bawah pada yang telah tersedia di tampilan dengan berbagai barang yang siap diminta
d. Setelah menambahkan barang yang akan diminta lalu klik kirim
e. Setelah itu *upload* bukti pembayaran pada aksi *upload* setelah melakukan pembayaran melalui transfer

f. Permintaan dan pembayaran telah selesai dilakukan.

2. Pengiriman

Pengirman ini hanya dapat melihat setiap data barang yang telah dikirim termasuk tanggal permintaan dan tanggal pembayaran pada tampilan data pengiriman dan melakukan penerimaan pada aksi setelah barang diterima.