

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING* DI PT. DSI  
UNDERGROUND**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Sistem Informasi**



**Disusun Oleh:**

**MOHAMMAD GAMAL KOLBIN SALIM**

**17082010058**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR  
S U R A B A Y A  
2022**

## SKRIPSI

### RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING* DI PT. DSI UNDERGROUND

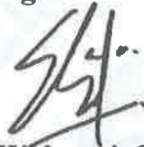
Disusun Oleh:

**MOCHAMMAD GAMAL KOLBIN SALIM**  
NPM 17082010058

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal 11 Februari 2022

Pembimbing:

1.



**Eka Dyar Wahyuni, S.Kom. M.Kom.**  
NIPPPK 19841201 2021212 005

2.



**Rizka Nadiwiyanti, S.Kom. M.Kom.**  
NIP 19860727 2018032 001

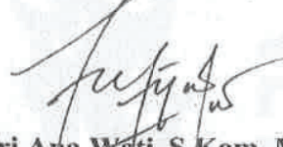
Tim Penguji:

1.



**Prisa Marga Kusumantara S.Kom, M.Cs**  
NIPPPK 19821125 2021211 003

2.



**Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom.**  
NPT 212199 10 320267

3.



**Dhian Satria Yudha K. S.Kom, M.Kom**  
NPT 201198 60 522249

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



  
**Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT.**  
NIP. 19650731 199203 2 001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING* DI PT. DSI  
UNDERGROUND**

**Disusun Oleh:**

**MOCHAMMAD GAMAL KOLBIN SALIM**

**NPM 17082010058**

**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Februari  
Periode 2022 pada Tanggal 11 Februari 2022**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing 1**

**Dosen Pembimbing 2**



**Eka Dyar Wahyuni, S.Kom M.Kom.**  
**NIPPPK 19841201 2021212 005**




**Rizka Hadiwiyanti, S.Kom. M.Kom**  
**NIP 19860727 2018032 001**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Sistem Informasi**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



**Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom.**  
**NIPPPK 19790317 2021211 002**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS  
PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**KETERANGAN REVISI**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : MOCHAMMAD GAMAL KOLBIN SALIM

NPM : 17082010058

Program Studi : Sistem Informasi




Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 11 Februari 2022 dengan judul:

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING* DI PT. DSI  
UNDERGROUND**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 17 Mei 2022

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. **Prisa Marga Kusumantara S.Kom, M.Cs** {  }  
NIPPPK 19821125 2021211 003
2. **Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom.** {  }  
NPT 212199 10 320267
3. **Dhian Satria Yudha K, S.Kom, M.Kom** {  }  
NPT 201198 60 522249

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

  
**Eka Dyar Wahyuni, S.Kom M.Kom.**  
NIPPPK 19841201 2021212 005

  
**Rizka Hadiwiyanti, S.Kom. M.Kom.**  
NIP 19860727 2018032 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS  
PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MOCHAMMAD GAMAL KOLBIN SALIM

NPM : 17082010058

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN  
PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING* DI PT. DSI  
UNDERGROUND**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Software / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti benar, maka Saya bertanggungjawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah di kemudian hari.

Surabaya, 11 Februari 2022

Hormat saya,



**MOCHAMMAD GAMAL KOLBIN SALIM**

**NPM 17082010058**

Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
MANAJEMEN PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING*  
DI PT. DSI UNDERGROUND

Pembimbing 1 : Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom

Pembimbing 2 : Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom

---

### ABSTRAK

PT. DSI Underground merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi friction bolt dan wiremesh berbahan dasar baja. Produk yang dihasilkan oleh perusahaan ini dijual dan dikirim ke perusahaan - perusahaan di sektor industri pertambangan. Didalam perusahaan tersebut terdapat proses manajemen pergudangan meliputi pengelolaan stok barang, pengelolaan barang masuk, dan pengelolaan barang keluar. Sayangnya, implemementasi dari proses manajemen pergudangan masih kurang maksimal karena masih menggunakan kartu stok dibantu dengan microsoft excel serta kurangnya pengontrolan dan pengawasan barang masuk dan barang keluar yang dilakukan oleh *operator* yang mengakibatkan proses manajemen pergudangan tidak berjalan semestinya sehingga informasi yang didapat menjadi tidak akurat.

Dengan terjadinya masalah tersebut maka diperlukan sistem informasi manajemen pergudangan untuk memudahkan proses pengelolaan stok barang, pengelolaan barang masuk hingga pengelolaan barang keluar. Serta membantu dalam proses visualisasi informasi pergudangan didalam PT. DSI Underground khususnya Departemen Logistik.

Sistem informasi manajemen pergudangan dirancang dan dibangun dengan menggunakan dengan pendekatan prototyping karena bisa memudahkan pengembang dalam merancang dan membangun sistem karena ada nya feedback langsung dari calon user mampu memudahkan pengembang. Prototype yang telah dihasilkan kemudian dievaluasi dengan menggunakan webuse. Setelah itu dilanjut ke tahap pemodelan menggunakan pendekatan ICONIX process. Kemudian dilanjutkan ke tahap coding dimana penulisan code ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP disertai framework Codeigniter. Lalu tahapan terakhirnya dilakukan testing dengan menguji aplikasi yang telah dibangun dengan metode blackbox.

Luaran yang dihasilkan penelitian ini berupa sistem informasi manajemen pergudangan dimana prototype yang sudah diuji mendapatkan hasil nilai 0,79 (Good) dan diharap sistem ini dapat memudahkan supervisor dan operator dalam mengelola proses manajemen pergudangan di PT DSI Underground khususnya Departemen Logistik.

**Kata Kunci** : *manajemen pergudangan, sistem informasi, codeigniter, prototyping.*

Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
MANAJEMEN PERGUDANGAN DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING*  
DI PT. DSI UNDERGROUND

Pembimbing 1 : Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom

Pembimbing 2 : Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom

---

### ABSTRACT

PT. DSI Underground is a company engaged in the production of steel-based friction bolts and wiremesh. The products produced by this company are sold and sent to companies in the mining industry sector. Within the company there is a warehousing management process including stock management, incoming goods management, and outgoing goods management. Unfortunately, the implementation of the warehousing management process is still not optimal because it still uses stock cards assisted by Microsoft Excel and the lack of control and supervision of incoming and outgoing goods by operators which results in the warehousing management process not running properly so that the information obtained is inaccurate.

With the occurrence of these problems, a warehousing management information system is needed to facilitate the process of managing stock of goods, managing incoming goods to managing outgoing goods. As well as assisting in the process of visualizing warehousing information within PT. DSI Underground especially the Logistics Department.

The warehousing management information system is designed and built using a prototyping approach because it can make it easier for developers to design and build systems because direct feedback from potential users can make it easier for developers. The prototype that has been generated is then evaluated using the webuse. After that proceed to the modeling stage using the ICONIX process approach. Then proceed to the coding stage where the code is written using the PHP programming language with the Codeigniter framework. Then the last stage is testing by testing applications that have been built using the blackbox method.

The output of this research is a warehousing management information system where the prototype that has been tested gets a value of 0.79 (Good) and it is hoped that this system can facilitate supervisors and operators in managing the warehousing management process at PT DSI Underground, especially the Logistics Department.

**Keywords** : *warehousing management, information systems, codeigniter, prototyping.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat ALLAH SWT, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S1/Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, dan dalam kesempatan kali ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua beserta keluarga besar atas dukungan, semangat dan doanya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom. sebagai dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberi arahan dengan sabar mulai dari sebelum seminar proposal sampai proses pengerjaan program dan laporan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar dalam proses pengerjaan laporan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Imam Hanafi, Rachman Esa, Imam Nurcholis, Ahmad Naufal Mumtaz, Syahroni Rizki, Rivaldo Hadi Winata, Hafizh Ivan Aufa dan Boby Rizky Permadi yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam pengerjaan Skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staff pengajar jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan ini.
6. Teman-teman grup “Zona Nyaman Base Camp” (ZNBC) yang selalu menemani dan mendengarkan cerita dan keluh kesah penyusun selama perkuliahan ini.
7. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2014 yang telah menemani dan menjadi bagian dari masa perkuliahan penyusun.
8. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2015 yang telah menemani dan menjadi bagian dari masa perkuliahan penyusun.



9. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2016 yang telah menemani dan menjadi bagian dari masa perkuliahan penyusun.
10. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah menemani dan menjadi bagian dari masa perkuliahan penyusun.
11. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2018 yang telah menemani dan menjadi bagian dari masa perkuliahan penyusun.
12. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2019 yang telah menemani dan menjadi bagian dari masa perkuliahan penyusun.
13. Semua pihak yang tidak dapat penyusun ucapkan yang telah membantu dan mendoakan penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

Surabaya, 11 Februari 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Dasar Teori .....	6
2.1.1 Tentang Perusahaan .....	6
2.1.2 Struktur Organisasi .....	7
2.1.3 Sistem Informasi .....	7
2.1.4 Manajamen Pergudangan.....	8
2.1.5 Website.....	8
2.1.6 Basis Data (Database) .....	8
2.1.7 DBMS (Database Management System) .....	9
2.1.8 SQL (Structured Query Language) .....	10
2.1.9 UML (Unified Modeling Language).....	10
2.1.10 Metode Pengembangan Prototyping .....	13
2.1.11 Tool Design Prototype .....	16
2.1.12 WEBUSE .....	17
2.1.13 CDM (Conceptual Data Model).....	18
2.1.14 PDM (Physical Data Model).....	18
2.1.15 PHP (Hypertext Preprocessor) .....	19
2.1.16 CodeIgniter.....	19
2.1.17 Bootstrap.....	21

2.2	Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN .....		24
3.1	<i>Requirement Gathering</i> .....	24
3.2	<i>Quick Design</i> .....	25
3.3	<i>Construction Prototype</i> .....	25
3.4	<i>User Evaluation</i> .....	26
3.5	Pemodelan .....	26
3.5.1	<i>Domain Modeling</i> .....	26
3.5.2	<i>Use Case Modeling</i> .....	26
3.5.3	<i>Robustness Diagram</i> .....	26
3.5.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	27
3.5.5	<i>Class Diagram</i> .....	27
3.5.6	Perancangan Basis Data .....	27
3.6	<i>Coding</i> .....	27
3.7	<i>Testing</i> .....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		28
4.1	<i>Prototype 1</i> .....	28
4.1.1	<i>Requirement Gathering</i> .....	28
4.1.2	<i>Quick Design</i> .....	31
4.1.3	<i>Construction Prototype</i> .....	43
4.1.4	<i>User Evaluation</i> .....	61
4.2	Pemodelan .....	63
4.2.1	<i>Domain Modeling</i> .....	63
4.2.2	<i>Use Case Modeling</i> .....	64
4.2.3	<i>Robustness Diagram</i> .....	114
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	153
4.2.5	<i>Class Diagram</i> .....	189
4.2.6	<i>Perancangan Basis Data</i> .....	190
4.3	<i>Coding</i> .....	192
4.3.1	Daftar .....	192
4.3.2	<i>Login</i> .....	194
4.3.3	Melihat Barang Keluar.....	196

4.3.4	Melihat Barang Masuk.....	198
4.3.5	Melihat Barang.....	200
4.3.6	Melihat Kategori .....	202
4.3.7	Melihat Lokasi .....	203
4.3.8	Melihat Satuan .....	205
4.3.9	Melihat Vendor .....	206
4.3.10	Menambah Barang Keluar .....	208
4.3.11	Menambah Barang Masuk .....	211
4.3.12	Menambah Barang .....	215
4.3.13	Menambah Kategori.....	218
4.3.14	Menambah Lokasi.....	220
4.3.15	Menambah Satuan.....	221
4.3.16	Menambah Vendor.....	223
4.3.17	Mencari Barang Keluar .....	224
4.3.18	Mencari Barang Masuk .....	225
4.3.19	Mencari Barang.....	226
4.3.20	Mencari Kategori .....	228
4.3.21	Mencari Lokasi.....	228
4.3.22	Mencari Satuan .....	229
4.3.23	Mencari Vendor .....	230
4.3.24	Menghapus Barang Keluar.....	231
4.3.25	Menghapus Barang Masuk.....	233
4.3.26	Mengubah Barang Keluar .....	235
4.3.27	Mengubah Barang Masuk .....	238
4.3.28	Mengubah Barang .....	242
4.3.29	Mengubah Kategori.....	245
4.3.30	Mengubah Lokasi.....	247
4.3.31	Mengubah Satuan.....	249
4.3.32	Mengubah Vendor.....	250
4.3.33	Ubah Profil Operator.....	251
4.3.34	Melihat Riwayat Aksi .....	253
4.3.35	Mencari Riwayat Aksi.....	255

4.3.36	Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	256
4.3.37	Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini .....	258
4.3.38	Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	260
4.3.39	Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .....	262
4.3.40	Mencetak Laporan Stok Barang .....	264
4.3.41	Mencetak Laporan Salah Satu Barang .....	266
4.3.42	Ubah Profil Supervisor .....	268
4.3.43	Mencetak Grafik Barang Keluar .....	270
4.3.44	Mencetak Grafik Barang Masuk .....	272
4.4	<i>Testing</i> .....	275
4.4.1	Daftar .....	275
4.4.2	Login .....	276
4.4.3	Melihat Barang Keluar .....	276
4.4.4	Melihat Barang Masuk .....	277
4.4.5	Melihat Barang .....	277
4.4.6	Melihat Kategori .....	278
4.4.7	Melihat Lokasi .....	278
4.4.8	Melihat Satuan .....	279
4.4.9	Melihat Vendor .....	279
4.4.10	Menambah Barang Keluar .....	280
4.4.11	Menambah Barang Masuk .....	281
4.4.12	Menambah Barang .....	281
4.4.13	Menambah Kategori .....	282
4.4.14	Menambah Lokasi .....	283
4.4.15	Menambah Satuan .....	283
4.4.16	Menambah Vendor .....	284
4.4.17	Mencari Barang Keluar .....	285
4.4.18	Mencari Barang Masuk .....	285
4.4.19	Mencari Barang .....	286
4.4.20	Mencari Kategori .....	286
4.4.21	Mencari Lokasi .....	287
4.4.22	Mencari Satuan .....	287

4.4.23	Mencari Vendor .....	288
4.4.24	Menghapus Barang Keluar.....	288
4.4.25	Menghapus Barang Masuk.....	289
4.4.26	Mengubah Barang Keluar .....	290
4.4.27	Mengubah Barang Masuk .....	290
4.4.28	Mengubah Barang .....	291
4.4.29	Mengubah Kategori.....	292
4.4.30	Mengubah Lokasi.....	292
4.4.31	Mengubah Satuan.....	293
4.4.32	Mengubah Vendor.....	293
4.4.33	Ubah Profil Operator.....	294
4.4.34	Melihat Riwayat Aksi .....	295
4.4.35	Mencari Riwayat Aksi.....	295
4.4.36	Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	296
4.4.37	Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini.....	296
4.4.38	Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	297
4.4.39	Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini.....	298
4.4.40	Mencetak Laporan Stok Barang.....	299
4.4.41	Mencetak Laporan Salah Satu Barang .....	300
4.4.42	Ubah Profil Supervisor.....	301
4.4.43	Mencetak Grafik Barang Keluar .....	302
4.4.44	Mencetak Grafik Barang Masuk .....	303
BAB V PENUTUP.....		304
5.1	Kesimpulan.....	304
5.2	Saran.....	305
DAFTAR PUSTAKA .....		306

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Pendistribusian Bobot Pernyataan/ <i>Merit</i> (Chiew & Salim, 2003).....	17
Tabel 2.2 Pendistribusian Hasil <i>Usability</i> (Chiew & Salim, 2003) .....	18
Tabel 4.1 Perbandingan Fitur Kedua Jurnal.....	30
Tabel 4.2 Rekap Hasil <i>Usability Testing</i> Pada Setiap Atribut .....	61
Tabel 4.3 Rekap Hasil <i>Usability Testing</i> Pada Setiap Kategori.....	63
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Sistem .....	65
Tabel 4.5 <i>Testing</i> Daftar.....	275
Tabel 4.6 <i>Testing</i> Login .....	276
Tabel 4.7 <i>Testing</i> Melihat Barang Keluar .....	276
Tabel 4.8 <i>Testing</i> Melihat Barang Masuk .....	277
Tabel 4.9 <i>Testing</i> Melihat Barang.....	277
Tabel 4.10 <i>Testing</i> Melihat Kategori .....	278
Tabel 4.11 <i>Testing</i> Melihat Lokasi .....	278
Tabel 4.12 <i>Testing</i> Melihat Satuan.....	279
Tabel 4.13 <i>Testing</i> Melihat Vendor .....	279
Tabel 4.14 <i>Testing</i> Menambah Barang Keluar .....	280
Tabel 4.15 <i>Testing</i> Menambah Barang Masuk .....	281
Tabel 4.16 <i>Testing</i> Menambah Barang .....	281
Tabel 4.17 <i>Testing</i> Menambah Kategori.....	282
Tabel 4.18 <i>Testing</i> Menambah Lokasi .....	283
Tabel 4.19 <i>Testing</i> Menambah Satuan .....	283
Tabel 4.20 <i>Testing</i> Menambah Vendor.....	284
Tabel 4.21 <i>Testing</i> Mencari Barang Keluar .....	285
Tabel 4.22 <i>Testing</i> Mencari <i>Barang Masuk</i> .....	285
Tabel 4.23 <i>Testing</i> Mencari Barang .....	286
Tabel 4.24 <i>Testing</i> Mencari Kategori.....	286
Tabel 4.25 <i>Testing</i> Mencari Lokasi.....	287
Tabel 4.26 <i>Testing</i> Mencari Satuan.....	287
Tabel 4.27 <i>Testing</i> Mencari Vendor.....	288
Tabel 4.28 <i>Testing</i> Menghapus Barang Keluar.....	288

Tabel 4.29 <i>Testing</i> Menghapus Barang Masuk.....	289
Tabel 4.30 <i>Testing</i> Mengubah Barang Keluar .....	290
Tabel 4.31 <i>Testing</i> Mengubah Barang Masuk .....	291
Tabel 4.32 <i>Testing</i> Mengubah Barang .....	291
Tabel 4.33 <i>Testing</i> Mengubah Kategori.....	292
Tabel 4.34 <i>Testing</i> Mengubah Lokasi.....	292
Tabel 4.35 <i>Testing</i> Mengubah Satuan.....	293
Tabel 4.36 <i>Testing</i> Mengubah Vendor.....	293
Tabel 4.37 <i>Testing</i> Ubah Profil Operator .....	294
Tabel 4.38 <i>Testing</i> Melihat Riwayat Aksi.....	295
Tabel 4.39 <i>Testing</i> Mencari Riwayat Aksi.....	295
Tabel 4.40 <i>Testing</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	296
Tabel 4.41 <i>Testing</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini .....	296
Tabel 4.42 <i>Testing</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	297
Tabel 4.43 <i>Testing</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .....	298
Tabel 4.44 <i>Testing</i> Mencetak Laporan Stok Barang.....	299
Tabel 4.45 <i>Testing</i> Mencetak Laporan Salah Satu Barang .....	300
Tabel 4.46 <i>Testing</i> Ubah Profil Supervisor.....	301
Tabel 4.47 <i>Testing</i> Mencetak Grafik Barang Keluar .....	302
Tabel 4.48 <i>Testing</i> Mencetak Grafik Barang Masuk .....	303



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. DSI Underground Cabang Surabaya .....	7
Gambar 2.2 Tahapan <i>Iconix Process</i> .....	12
Gambar 2.3 Tahapan Metode <i>Prototyping</i> (R. S. Pressman & Maxim, 2015) .....	14
Gambar 2.4 Tahapan Metode <i>Prototyping</i> (Arora & Arora, 2016) .....	15
Gambar 2.5 Konsep Aliran M-V-C.....	20
Gambar 3.1 Kerangka Alur Penelitian .....	24
Gambar 4.1 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> .....	31
Gambar 4.2 <i>Prototype</i> Halaman Daftar .....	32
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> Halaman Beranda ( <i>operator</i> ).....	32
Gambar 4.4 <i>Prototype</i> Halaman Beranda ( <i>supervisor</i> ).....	33
Gambar 4.5 <i>Prototype</i> Halaman Barang ( <i>operator</i> ) .....	33
Gambar 4.6 <i>Protoype</i> Halaman Kategori ( <i>operator</i> ) .....	34
Gambar 4.7 <i>Prototype</i> Halaman Lokasi ( <i>operator</i> ) .....	34
Gambar 4.8 <i>Prototype</i> Halaman Satuan ( <i>operator</i> ) .....	35
Gambar 4.9 <i>Prototype</i> Halaman <i>Vendor</i> ( <i>operator</i> ) .....	35
Gambar 4.10 <i>Protoype</i> Halaman Barang Masuk ( <i>operator</i> ).....	36
Gambar 4.11 <i>Prototype</i> Halaman Barang Keluar ( <i>operator</i> ).....	36
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit Barang ( <i>operator</i> ).....	37
Gambar 4.13 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit Barang Masuk ( <i>operator</i> ).....	37
Gambar 4.14 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit Barang Keluar ( <i>operator</i> ).....	38
Gambar 4.15 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit Kategori ( <i>operator</i> ) .....	38
Gambar 4.16 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit Lokasi ( <i>operator</i> ) .....	39
Gambar 4.17 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit Satuan ( <i>operator</i> ) .....	39
Gambar 4.18 <i>Prototype</i> Halaman Tambah/Edit <i>Vendor</i> ( <i>operator</i> ) .....	40
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Halaman Laporan Stok Barang ( <i>supervisor</i> ) .....	40
Gambar 4.20 <i>Prototype</i> Halaman Laporan Barang Masuk ( <i>supervisor</i> ) .....	41
Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Halaman Laporan Barang Keluar ( <i>supervisor</i> ) .....	41
Gambar 4.22 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Login .....	43
Gambar 4.23 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Daftar .....	43
Gambar 4.24 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Beranda ( <i>operator</i> ).....	44

Gambar 4.25 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Beranda ( <i>supervisor</i> ).....	44
Gambar 4.26 Tambahan <i>Prototype</i> Halaman Ubah Profil ( <i>operator</i> ).....	45
Gambar 4.27 Tambahan <i>Prototype</i> Halaman Ubah Profil ( <i>supervisor</i> ) .....	45
Gambar 4.28 Perbaikan <i>Prototype</i> Barang Masuk ( <i>operator</i> ).....	46
Gambar 4.29 Perbaikan <i>Prototype</i> Barang Keluar ( <i>operator</i> ).....	46
Gambar 4.30 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Barang ( <i>operator</i> ) .....	47
Gambar 4.31 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Kategori ( <i>operator</i> ).....	47
Gambar 4.32 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Lokasi ( <i>operator</i> ).....	48
Gambar 4.33 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Satuan ( <i>operator</i> ).....	48
Gambar 4.34 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Vendor ( <i>operator</i> ).....	49
Gambar 4.35 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Kategori ( <i>operator</i> ).....	49
Gambar 4.36 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Lokasi ( <i>operator</i> ).....	50
Gambar 4.37 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Satuan ( <i>operator</i> ).....	50
Gambar 4.38 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Satuan ( <i>operator</i> ).....	51
Gambar 4.39 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Kategori ( <i>operator</i> ) .....	51
Gambar 4.40 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Lokasi ( <i>operator</i> ) .....	52
Gambar 4.41 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Satuan ( <i>operator</i> ) .....	52
Gambar 4.42 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Vendor ( <i>operator</i> ) .....	53
Gambar 4.43 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Barang ( <i>operator</i> ) .....	54
Gambar 4.44 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Barang Masuk ( <i>operator</i> )	54
Gambar 4.45 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Tambah Barang Keluar ( <i>operator</i> )	55
Gambar 4.46 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Barang ( <i>operator</i> ).....	55
Gambar 4.47 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Barang Masuk ( <i>operator</i> ).....	56
Gambar 4.48 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Edit Barang Keluar ( <i>operator</i> ).....	56
Gambar 4.49 Tambahan <i>Prototype</i> Halaman Riwayat Aksi ( <i>supervisor</i> ) .....	57
Gambar 4.50 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Laporan Stok Barang ( <i>supervisor</i> ) .	58
Gambar 4.51 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Laporan Barang Masuk ( <i>supervisor</i> ) .....	58
Gambar 4.52 Perbaikan <i>Prototype</i> Halaman Laporan Barang Keluar ( <i>supervisor</i> ) .....	59
Gambar 4.53 Tambahan <i>Prototype</i> Halaman Grafik Barang Masuk ( <i>supervisor</i> )	60
Gambar 4.54 Tambahan <i>Prototype</i> Halaman Grafik Barang Keluar ( <i>supervisor</i> )	60

Gambar 4.55 Domain Model Sistem Informasi Manajemen Pergudangan .....	64
Gambar 4.56 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi Manajemen Pergudangan ....	64
Gambar 4.57 GUI <i>Storyboard</i> Daftar .....	69
Gambar 4.58 GUI <i>Storyboard</i> Login .....	70
Gambar 4.59 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Barang Keluar .....	71
Gambar 4.60 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Barang Masuk .....	72
Gambar 4.61 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Barang .....	73
Gambar 4.62 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Kategori .....	74
Gambar 4.63 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Lokasi .....	75
Gambar 4.64 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Satuan .....	76
Gambar 4.65 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Vendor .....	77
Gambar 4.66 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Barang Keluar .....	78
Gambar 4.67 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Barang Masuk .....	79
Gambar 4.68 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Barang .....	81
Gambar 4.69 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Kategori .....	82
Gambar 4.70 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Lokasi .....	83
Gambar 4.71 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Satuan .....	84
Gambar 4.72 GUI <i>Storyboard</i> Menambah Vendor .....	85
Gambar 4.73 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Barang Keluar .....	86
Gambar 4.74 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Barang Masuk .....	87
Gambar 4.75 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Barang .....	88
Gambar 4.76 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Kategori .....	89
Gambar 4.77 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Lokasi .....	90
Gambar 4.78 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Satuan .....	91
Gambar 4.79 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Vendor .....	92
Gambar 4.80 GUI <i>Storyboard</i> Menghapus Barang Keluar .....	93
Gambar 4.81 GUI <i>Storyboard</i> Menghapus Barang Masuk .....	94
Gambar 4.82 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Barang Keluar .....	95
Gambar 4.83 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Barang Masuk .....	96
Gambar 4.84 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Barang .....	97
Gambar 4.85 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Kategori .....	98
Gambar 4.86 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Lokasi .....	99

Gambar 4.87 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Satuan.....	100
Gambar 4.88 GUI <i>Storyboard</i> Mengubah Vendor.....	101
Gambar 4.89 GUI <i>Storyboard</i> Ubah Profil Operator.....	102
Gambar 4.90 GUI <i>Storyboard</i> Melihat Riwayat Aksi .....	103
Gambar 4.91 GUI <i>Storyboard</i> Mencari Riwayat Aksi.....	104
Gambar 4.92 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	105
Gambar 4.93 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini.....	106
Gambar 4.94 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	107
Gambar 4.95 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini.....	108
Gambar 4.96 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Laporan Stok Barang.....	109
Gambar 4.97 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang.....	110
Gambar 4.98 GUI <i>Storyboard</i> Ubah Profil Supervisor.....	111
Gambar 4.99 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Grafik Barang Keluar .....	112
Gambar 4.100 GUI <i>Storyboard</i> Mencetak Grafik Barang Masuk .....	113
Gambar 4.101 <i>Robustness Diagram</i> Daftar.....	114
Gambar 4.102 <i>Robustness Diagram</i> Login.....	115
Gambar 4.103 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Barang Keluar.....	115
Gambar 4.104 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Barang Masuk.....	116
Gambar 4.105 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Barang .....	117
Gambar 4.106 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Kategori.....	117
Gambar 4.107 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Lokasi .....	118
Gambar 4.108 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Satuan .....	119
Gambar 4.109 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Vendor .....	119
Gambar 4.110 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Barang Keluar .....	120
Gambar 4.111 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Barang Masuk .....	121
Gambar 4.112 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Barang.....	123
Gambar 4.113 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Kategori .....	124
Gambar 4.114 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Lokasi.....	125
Gambar 4.115 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Satuan.....	126
Gambar 4.116 <i>Robustness Diagram</i> Menambah Vendor .....	127
Gambar 4.117 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Barang Keluar.....	128
Gambar 4.118 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Barang Masuk.....	129

Gambar 4.119 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Barang.....	130
Gambar 4.120 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Kategori.....	131
Gambar 4.121 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Lokasi .....	132
Gambar 4.122 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Satuan .....	133
Gambar 4.123 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Vendor .....	134
Gambar 4.124 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Barang Keluar .....	134
Gambar 4.125 <i>Robustness Diagram</i> Menghapus Barang Masuk .....	135
Gambar 4.126 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Barang Keluar.....	136
Gambar 4.127 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Barang Masuk.....	137
Gambar 4.128 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Barang.....	138
Gambar 4.129 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Kategori .....	139
Gambar 4.130 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Lokasi .....	140
Gambar 4.131 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Satuan .....	141
Gambar 4.132 <i>Robustness Diagram</i> Mengubah Vendor .....	142
Gambar 4.133 <i>Robustness Diagram</i> Ubah Profil Operator .....	143
Gambar 4.134 <i>Robustness Diagram</i> Melihat Riwayat Aksi .....	144
Gambar 4.135 <i>Robustness Diagram</i> Mencari Riwayat Aksi .....	144
Gambar 4.136 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode	145
Gambar 4.137 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini	146
Gambar 4.138 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode	146
Gambar 4.139 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Sini ....	147
Gambar 4.140 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Barang .....	148
Gambar 4.141 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang .....	149
Gambar 4.142 <i>Robustness Diagram</i> Ubah Profil Supervisor .....	150
Gambar 4.143 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Grafik Barang Keluar.....	151
Gambar 4.144 <i>Robustness Diagram</i> Mencetak Grafik Barang Masuk.....	152
Gambar 4.145 <i>Sequence Diagram</i> Daftar .....	153
Gambar 4.146 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	154
Gambar 4.147 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Barang Keluar .....	155
Gambar 4.148 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Barang Masuk .....	155
Gambar 4.149 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Barang .....	156

Gambar 4.150 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kategori.....	156
Gambar 4.151 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Lokasi.....	157
Gambar 4.152 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Satuan.....	157
Gambar 4.153 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Vendor.....	158
Gambar 4.154 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Barang Keluar.....	159
Gambar 4.155 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Barang Masuk.....	160
Gambar 4.156 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Barang.....	160
Gambar 4.157 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori.....	161
Gambar 4.158 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Lokasi.....	162
Gambar 4.159 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Satuan.....	163
Gambar 4.160 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Vendor.....	164
Gambar 4.161 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Barang Keluar.....	165
Gambar 4.162 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Barang Masuk.....	166
Gambar 4.163 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Barang.....	167
Gambar 4.164 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Kategori.....	168
Gambar 4.165 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Lokasi.....	169
Gambar 4.166 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Satuan.....	170
Gambar 4.167 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Vendor.....	171
Gambar 4.168 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Barang Keluar.....	172
Gambar 4.169 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Barang Masuk.....	173
Gambar 4.170 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Barang Keluar.....	174
Gambar 4.171 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Barang Masuk.....	175
Gambar 4.172 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Barang.....	176
Gambar 4.173 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Kategori.....	177
Gambar 4.174 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Lokasi.....	178
Gambar 4.175 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Satuan.....	179
Gambar 4.176 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Vendor.....	180
Gambar 4.177 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil Operator.....	181
Gambar 4.178 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat Aksi.....	182
Gambar 4.179 <i>Sequence Diagram</i> Mencari Riwayat Aksi.....	182
Gambar 4.180 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode..	183
Gambar 4.181 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini .	183

Gambar 4.182 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode..	184
Gambar 4.183 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .	184
Gambar 4.184 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Barang .....	185
Gambar 4.185 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang	185
Gambar 4.186 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil Supervisor .....	186
Gambar 4.187 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Grafik Barang Keluar.....	187
Gambar 4.188 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Grafik Barang Masuk.....	188
Gambar 4.189 <i>Class Diagram</i> Sistem Infomrasi Manajemen Pergudangan .....	189
Gambar 4.190 <i>Conceptual Data Model</i> Sistem Infomrasi Manajemen Pergudangan.....	190
Gambar 4.191 <i>Physical Data Model</i> Sistem Infomrasi Manajemen Pergudangan .....	191
Gambar 4.192 Potongan Kode Program <i>Model</i> Daftar.....	192
Gambar 4.193 Potongan Kode Program <i>View</i> Daftar .....	193
Gambar 4.194 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Daftar .....	193
Gambar 4.195 Hasil Tampilan Daftar.....	194
Gambar 4.196 Potongan Kode Program <i>Model</i> Login .....	194
Gambar 4.197 Potongan Kode Program <i>View</i> Login.....	195
Gambar 4.198 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Login.....	195
Gambar 4.199 Hasil Tampilan <i>Login</i> .....	196
Gambar 4.200 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Barang Keluar .....	197
Gambar 4.201 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Barang Keluar .....	197
Gambar 4.202 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Barang Keluar .....	197
Gambar 4.203 Hasil Tampilan Melihat Barang Keluar .....	198
Gambar 4.204 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Barang Masuk .....	199
Gambar 4.205 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Barang Masuk .....	199
Gambar 4.206 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Barang Masuk .....	199
Gambar 4.207 Hasil Tampilan Melihat Barang Masuk .....	200
Gambar 4.208 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Barang .....	200
Gambar 4.209 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Barang .....	201
Gambar 4.210 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Barang .....	201
Gambar 4.211 Hasil Tampilan Melihat Barang .....	202

Gambar 4.212 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Kategori.....	202
Gambar 4.213 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Kategori.....	203
Gambar 4.214 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Kategori.....	203
Gambar 4.215 Hasil Tampilan Melihat Kategori.....	203
Gambar 4.216 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Lokasi.....	204
Gambar 4.217 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Lokasi.....	204
Gambar 4.218 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Lokasi.....	204
Gambar 4.219 Hasil Tampilan Melihat Lokasi.....	205
Gambar 4.220 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Satuan.....	205
Gambar 4.221 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Satuan.....	206
Gambar 4.222 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Satuan.....	206
Gambar 4.223 Hasil Tampilan Melihat Satuan.....	206
Gambar 4.224 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Vendor.....	207
Gambar 4.225 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Vendor.....	207
Gambar 4.226 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Vendor.....	207
Gambar 4.227 Hasil Tampilan Melihat Vendor.....	208
Gambar 4.228 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Barang Keluar.....	209
Gambar 4.229 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Barang Keluar.....	210
Gambar 4.230 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Barang Keluar.....	211
Gambar 4.231 Hasil Tampilan Menambah Barang Keluar.....	211
Gambar 4.232 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Barang Masuk.....	212
Gambar 4.233 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Barang Masuk.....	214
Gambar 4.234 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Barang Masuk.....	214
Gambar 4.235 Hasil Tampilan Menambah Barang Masuk.....	215
Gambar 4.236 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Barang.....	215
Gambar 4.237 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Barang.....	217
Gambar 4.238 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Barang.....	218
Gambar 4.239 Hasil Tampilan Menambah Barang.....	218
Gambar 4.240 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Kategori.....	218
Gambar 4.241 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Kategori.....	219
Gambar 4.242 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Kategori.....	219
Gambar 4.243 Hasil Tampilan Menambah Kategori.....	219



Gambar 4.244 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Lokasi .....	220
Gambar 4.245 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Lokasi .....	220
Gambar 4.246 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Lokasi.....	221
Gambar 4.247 Hasil Tampilan Menambah Lokasi .....	221
Gambar 4.248 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Satuan .....	221
Gambar 4.249 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Satuan .....	222
Gambar 4.250 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Satuan .....	222
Gambar 4.251 Hasil Tampilan Menambah Satuan .....	222
Gambar 4.252 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menambah Vendor .....	223
Gambar 4.253 Potongan Kode Program <i>View</i> Menambah Vendor .....	223
Gambar 4.254 Potongan Program <i>Controller</i> Menambah Vendor .....	223
Gambar 4.255 Hasil Tampilan Menambah Vendor .....	224
Gambar 4.256 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Barang Keluar .....	225
Gambar 4.257 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Barang Keluar.....	225
Gambar 4.258 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Barang Keluar.....	225
Gambar 4.259 Hasil Tampilan Mencari Barang Keluar .....	225
Gambar 4.260 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Barang Masuk .....	226
Gambar 4.261 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Barang Masuk.....	226
Gambar 4.262 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Barang Masuk.....	226
Gambar 4.263 Hasil Tampilan Mencari Barang Masuk .....	226
Gambar 4.264 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Barang .....	227
Gambar 4.265 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Barang .....	227
Gambar 4.266 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Barang .....	227
Gambar 4.267 Hasil Tampilan Mencari Barang .....	227
Gambar 4.268 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Kategori.....	228
Gambar 4.269Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Kategori.....	228
Gambar 4.270 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Kategori .....	228
Gambar 4.271 Hasil Tampilan Mencari Kategori.....	228
Gambar 4.272 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Lokasi.....	229
Gambar 4.273 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Lokasi .....	229
Gambar 4.274 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Lokasi .....	229
Gambar 4.275 Hasil Tampilan Mencari Lokasi.....	229

Gambar 4.276 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Satuan.....	229
Gambar 4.277 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Satuan .....	230
Gambar 4.278 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Satuan .....	230
Gambar 4.279 Hasil Tampilan Mencari Satuan.....	230
Gambar 4.280 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Vendor.....	230
Gambar 4.281 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Vendor.....	231
Gambar 4.282 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Vendor .....	231
Gambar 4.283 Hasil Tampilan Mencari Vendor.....	231
Gambar 4.284 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menghapus Barang Keluar .....	232
Gambar 4.285 Potongan Kode Program <i>View</i> Menghapus Barang Keluar .....	232
Gambar 4.286 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Menghapus Barang Keluar	232
Gambar 4.287 Hasil Tampilan Menghapus Barang Keluar .....	233
Gambar 4.288 Potongan Kode Program <i>Model</i> Menghapus Barang Masuk.....	233
Gambar 4.289 Potongan Kode Program <i>View</i> Menghapus Barang Masuk .....	234
Gambar 4.290 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Menghapus Barang Masuk	234
Gambar 4.291 Hasil Tampilan Menghapus Barang Masuk .....	235
Gambar 4.292 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Barang Keluar.....	236
Gambar 4.293 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Barang Keluar.....	237
Gambar 4.294 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Barang Keluar .	238
Gambar 4.295 Hasil Tampilan Mengubah Barang Keluar.....	238
Gambar 4.296 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Barang Masuk.....	239
Gambar 4.297 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Barang Masuk.....	241
Gambar 4.298 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Barang Masuk .	241
Gambar 4.299 Hasil Tampilan Mengubah Barang Masuk.....	242
Gambar 4.300 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Barang .....	242
Gambar 4.301 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Barang.....	244
Gambar 4.302 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Barang .....	245
Gambar 4.303 Hasil Tampilan Mengubah Barang .....	245
Gambar 4.304 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Kategori .....	245
Gambar 4.305 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Kategori .....	246
Gambar 4.306 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Kategori.....	246
Gambar 4.307 Hasil Tampilan Mengubah Kategori .....	247

Gambar 4.308 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Lokasi .....	247
Gambar 4.309 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Lokasi .....	248
Gambar 4.310 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Lokasi .....	248
Gambar 4.311 Hasil Tampilan Mengubah Lokasi .....	248
Gambar 4.312 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Satuan .....	249
Gambar 4.313 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Satuan .....	249
Gambar 4.314 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Satuan .....	249
Gambar 4.315 Hasil Tampilan Mengubah Satuan .....	250
Gambar 4.316 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mengubah Vendor .....	250
Gambar 4.317 Potongan Kode Program <i>View</i> Mengubah Vendor .....	250
Gambar 4.318 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mengubah Vendor .....	251
Gambar 4.319 Hasil Tampilan Mengubah Vendor .....	251
Gambar 4.320 Potongan Kode Program <i>Model</i> Ubah Profil Operator .....	252
Gambar 4.321 Potongan Kode Program <i>View</i> Ubah Profil Operator .....	252
Gambar 4.322 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Ubah Profil Operator .....	253
Gambar 4.323 Hasil Tampilan Ubah Profil Operator .....	253
Gambar 4.324 Potongan Kode Program <i>Model</i> Melihat Riwayat Aksi.....	254
Gambar 4.325 Potongan Kode Program <i>View</i> Melihat Riwayat Aksi.....	254
Gambar 4.326 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Melihat Riwayat Aksi.....	254
Gambar 4.327 Hasil Tampilan Melihat Riwayat Aksi.....	255
Gambar 4.328 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencari Riwayat Aksi.....	255
Gambar 4.329 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencari Riwayat Aksi.....	255
Gambar 4.330 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencari Riwayat Aksi.....	256
Gambar 4.331 Hasil Tampilan Mencari Riwayat Aksi.....	256
Gambar 4.332 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	257
Gambar 4.333 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	257
Gambar 4.334 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Periode.....	257
Gambar 4.335 Hasil Tampilan Mencetak Laporan Barang Keluar Periode .....	258

Gambar 4.336 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini .....	259
Gambar 4.337 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini .....	259
Gambar 4.338 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini.....	259
Gambar 4.339 Hasil Tampilan Mencetak Laporan Barang Keluar Saat Ini .....	260
Gambar 4.340 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	261
Gambar 4.341 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	261
Gambar 4.342 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Periode.....	261
Gambar 4.343 Hasil Tampilan Mencetak Laporan Barang Masuk Periode .....	262
Gambar 4.344 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .....	263
Gambar 4.345 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .....	263
Gambar 4.346 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .....	263
Gambar 4.347 Hasil Tampilan Mencetak Laporan Barang Masuk Saat Ini .....	264
Gambar 4.348 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Laporan Stok Barang .....	264
Gambar 4.349 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Laporan Stok Barang	265
Gambar 4.350 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Laporan Stok Barang .....	265
Gambar 4.351 Hasil Tampilan Mencetak Laporan Stok Barang .....	266
Gambar 4.352 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang .....	266
Gambar 4.353 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang .....	267

Gambar 4.354 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang .....	267
Gambar 4.355 Hasil Tampilan Mencetak Laporan Stok Salah Satu Barang .....	268
Gambar 4.356 Potongan Kode Program <i>Model</i> Ubah Profil Supervisor .....	268
Gambar 4.357 Potongan Kode Program <i>View</i> Ubah Profil Supervisor .....	269
Gambar 4.358 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Ubah Profil Supervisor .....	270
Gambar 4.359 Hasil Tampilan Ubah Profil Supervisor .....	270
Gambar 4.360 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Grafik Barang Keluar .....	270
Gambar 4.361 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Grafik Barang Keluar .....	271
Gambar 4.362 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Grafik Barang Keluar .....	272
Gambar 4.363 Hasil Tampilan Mencetak Grafik Barang Keluar .....	272
Gambar 4.364 Potongan Kode Program <i>Model</i> Mencetak Grafik Barang Masuk .....	273
Gambar 4.365 Potongan Kode Program <i>View</i> Mencetak Grafik Barang Masuk .....	273
Gambar 4.366 Potongan Kode Program <i>Controller</i> Mencetak Grafik Barang Masuk .....	274
Gambar 4.367 Hasil Tampilan Mencetak Grafik Barang Masuk .....	274

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi sekarang ini perkembangan informasi terbilang sangat cepat, hal itu menyebabkan kebutuhan akan pengadaan sistem informasi semakin diperlukan oleh perusahaan. Sistem informasi secara umum adalah kumpulan komponen berbasis komputer atau manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola serta menyediakan informasi keluaran kepada para penggunanya. Penggunaan sistem informasi dalam bentuk program aplikasi memudahkan dan mempercepat kinerja perusahaan dalam proses operasional perusahaan sehari – hari (Rosa, 2014). Maka dari itu, seharusnya sistem informasi menjadi bagian yang penting dalam perusahaan guna menunjang proses operasional yang dilakukan perusahaan, salah satunya proses manajemen pergudangan.

Pergudangan adalah proses memasukkan barang ke ruang penyimpanan dengan pengelolaan yang baik secara teknis maupun administratif sehingga dapat menjaga kelangsungan aktivitas setiap proses operasional didalam perusahaan (CV & Pratama, 2017). Gudang merupakan tempat penyimpanan barang yang dibutuhkan oleh semua perusahaan (Prasetyo, 2015). Gudang juga punya pengaruh penting terhadap perusahaan yaitu sebagai pusat pengendalian barang dalam perusahaan, sehingga perlu adanya manajemen pergudangan. CV & Pratama (2017), manajemen pergudangan merupakan proses dalam pengaturan dan pengawasan barang yang masuk di gudang dan barang yang keluar dari gudang.

Penerapan manajemen pergudangan mempunyai banyak keuntungan seperti penghematan waktu saat melakukan proses pergudangan, kemudahan *controlling* pada stok barang didalam gudang, terciptanya laporan transaksi gudang yang akurat, hingga terorganisirnya kinerja dalam proses pergudangan dengan baik (Shawn, 2017). Namun, pada perusahaan yang dijadikan studi kasus dalam topik skripsi ini mempunyai manajemen pergudangan yang kurang maksimal.