

**APLIKASI WAREHOUSE PADA TOKO BUAH MIN BERBASIS ANDROID
UNTUK PRODUKTIVITAS DAN EFISIENSI PENJUALAN**

SKRIPSI



Muhammad Solihin

1711500053

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2021

**APLIKASI WAREHOUSE PADA TOKO BUAH MIN BERBASIS ANDROID
UNTUK PRODUKTIVITAS DAN EFISIENSI PENJUALAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :
Muhammad Solihin
1711500053

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1711500053

Nama : Muhammad Solihin

Judul Skripsi : APLIKASI *WAREHOUSE* PADA TOKO BUAH MIN
BERBASIS *ANDROID* UNTUK PRODUKTIVITAS
DAN EFESIENSI PENJUALAN

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 03 Agustus 2021



(Muhammad Solihin)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

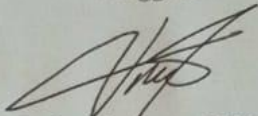
Aplikasi *Warehouse* Pada Toko Buah Min Berbasis *Android* Untuk Produktivitas
Dan Efisiensi Penjualan

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

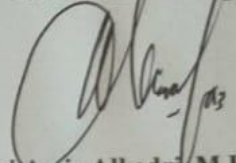
Muhammad Solihin
1711500053

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 10 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji
Anggota


Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201

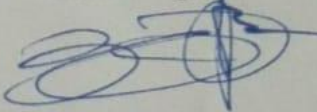
Dosen Pembimbing


Ari Amir Alkodrik, M.Kom
NIDN. 0261038601

Kaprodi Teknik Informatika


Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua Penguji


R Burham I.F., S.Si., M.Kom
NIDN. 0224048003

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ISB ATMA LUHUR


Elva Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi untuk jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifat positif akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Ari Amir Al Qodri selaku dosen pembimbing.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

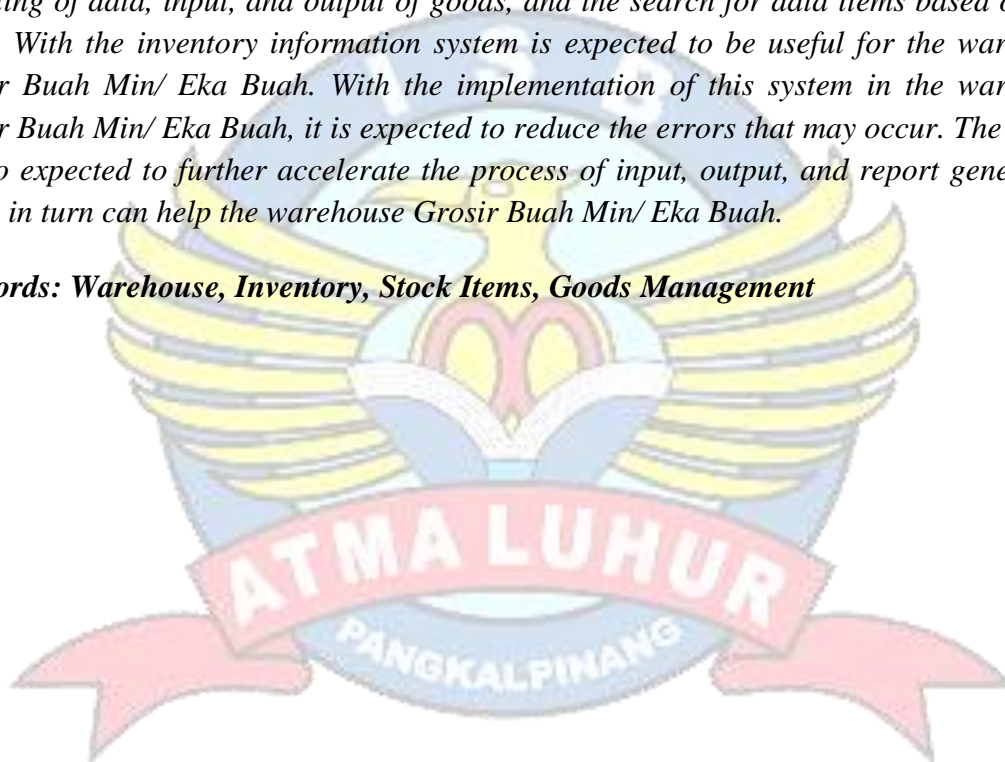
Pangkalpinang, 3 Agustus 2021

Penulis

ABSTRACT

Information Systems Inventory is a system used to enter data inventory into the database, so as to avoid mistakes in the input, output data, and preparing reports based on desired data. Based on surveys and interviews with the Human Resources Department Grosir Buah Min/ Eka Buah, obtained information that the system is at the warehouse . Grosir Buah Min/ Eka Buah still manual. Therefore, the system to be created by the author is the result of replication of existing systems section shed Grosir Buah Min/ Eka Buah. In addition to the input and output of goods, the information system is also equipped with features reporting of data, input, and output of goods, and the search for data items based on item name. With the inventory information system is expected to be useful for the warehouse Grosir Buah Min/ Eka Buah. With the implementation of this system in the warehouse Grosir Buah Min/ Eka Buah, it is expected to reduce the errors that may occur. The system is also expected to further accelerate the process of input, output, and report generation, which in turn can help the warehouse Grosir Buah Min/ Eka Buah.

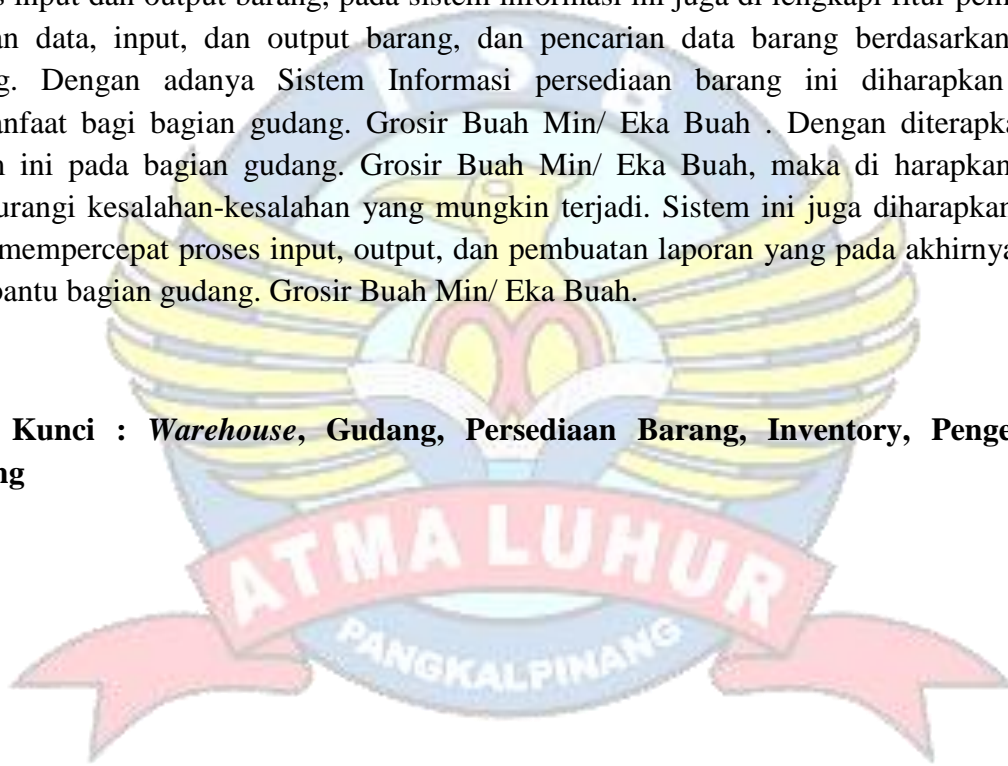
Keywords: Warehouse, Inventory, Stock Items, Goods Management



ABSTRAK

Sistem Informasi Persediaan Barang adalah sebuah sistem yang digunakan untuk memasukkan data-data persediaan barang ke dalam database, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam input, output data, dan pembuatan laporan berdasarkan data yang diinginkan. Berdasarkan survey dan wawancara dengan bagian Grosir Buah Min/ Eka Buah, didapatkan informasi bahwa sistem yang ada di bagian gudang. Grosir Buah Min/ Eka Buah masih manual . Oleh karena itu, sistem yang akan di buat oleh penulis adalah hasil replikasi dari sistem yang telah adadi bagian gudang Grosir Buah Min/ Eka Buah. Selain proses input dan output barang, pada sistem informasi ini juga di lengkapi fitur pembuatan laporan data, input, dan output barang, dan pencarian data barang berdasarkan nama barang. Dengan adanya Sistem Informasi persediaan barang ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bagian gudang. Grosir Buah Min/ Eka Buah . Dengan diterapkannya sistem ini pada bagian gudang. Grosir Buah Min/ Eka Buah, maka di harapkan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Sistem ini juga diharapkan dapat lebih mempercepat proses input, output, dan pembuatan laporan yang pada akhirnya dapat membantu bagian gudang. Grosir Buah Min/ Eka Buah.

Kata Kunci : Warehouse, Gudang, Persediaan Barang, Inventory, Pengelolaan Barang



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL SPESIFIKASI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Model Pengembangan <i>Prototype</i>	5
2.2. Metode Pengembangan Pemrograman Berbasis Objek.....	6
2.3. Tools dan Pengembangan Sistem.....	8
2.3. Warehouse.....	8
2.4. Android.....	9
2.5. Android Studio.....	13
2.6. MySql.....	14

2.8	Penelitian Terdahulu	15
-----	----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	Metode Penelitian	18
3.2.	Teknik Pengumpulan Data	20
3.3.	Tools dan Pengembangan Sistem	20

BAB IV PEMBAHASAN

4.1.	Profil Toko Buah Min.....	22
4.2.	Analisis Sistem	22
4.3.	Analisa Kebutuhan Sistem Baru	24
4.3.1	Analisa Kebutuhan User Terhadap Sistem	24
4.3.2	Analisa Kebutuhan Hardware	24
4.4.	Perancangan Sistem	25
4.4.1	Use Case Diagram	25
4.4.2	Scenario Usecase	26
4.4.3	Activity Diagram	33
4.4.4	Sequence Diagram	40
4.4.5	Class Diagram	47
4.5	Rancangan Layar	57
4.6	Tampilan Layar	63
4.7	Pengujian <i>Blackbox</i>	68

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	70
5.2.	Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Gambar 1. 1 Alur <i>Prototype</i>	6
Gambar 3. 1 Jendela Xampp Control Panel	21
Gambar 3. 2 Halaman Utama phpMyAdmin	22
Gambar 3. 3 Notasi Grafik Alir.....	22
Gambar 3. 4 (a) Diagram alir dan (b) Grafik alir	22
Gambar 4. 1 <i>Usecase Diagram</i>	35
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Master Barang.....	43
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang Masuk.....	44
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang Keluar.....	45
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Barang Retur.....	46
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Laporan.....	47
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Tambah User.....	48
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan.....	49
Gambar 4. 9 <i>Squence Diagram</i> Master Barang.....	50
Gambar 4. 10 <i>Squence Diagram</i> Mengelola Barang Masuk.....	51
Gambar 4. 11 <i>Squence Diagram</i> Mengelola Barang Keluar.....	52
Gambar 4. 12 <i>Squence Diagram</i> Mengelola Barang Retur.....	53
Gambar 4. 13 <i>Squence Diagram</i> Mengelola Laporan.....	54
Gambar 4. 14 <i>Squence Diagram</i> Tambah User	55
Gambar 4. 15 <i>Squence Diagram</i> Melihat Laporan	56
Gambar 4. 16 <i>Class Diagram</i>	57
Gambar 4. 17 Desain Tampilan Login Admin.....	67

Gambar 4. 18 Desain tampilan dashboard.....	68
Gambar 4. 19 Desain tampilan form master barang	68
Gambar 4. 20 Desain tampilan form master barang	69
Gambar 4. 21 Desain tampilan form transaksi barang keluar	69
Gambar 4. 22 Desain tampilan form transaksi barang retur	70
Gambar 4. 23 Desain tampilan form transaksi laporan barang masuk	71
Gambar 4. 24 Desain tampilan form transaksi laporan barang keluar	71
Gambar 4. 25 Desain tampilan form transaksi laporan barang retur belum acc	72
Gambar 4. 26 Desain tampilan form transaksi laporan barang retur	73
Gambar 4. 27 Desain tampilan form transaksi tambah user	73
Gambar 5. 1 Tabel master barang	74
Gambar 5. 2 Tabel barang masuk	74
Gambar 5. 3 Tabel barang masuk temporary	75
Gambar 5. 4 Tabel barang keluar	75
Gambar 5. 5 Tabel barang keluar temporary	76
Gambar 5. 6 Tabel barang retur	76
Gambar 5. 7 Tabel barang retur belum acc	77
Gambar 5. 8 Tabel faktur masuk.....	77
Gambar 5. 9 Tabel faktur keluar	78
Gambar 5. 10 Tabel faktur retur.....	78
Gambar 5. 11 Tabel faktur retur sementara	79
Gambar 5. 12 Tabel tambah user	79
Gambar 5. 13 Tampilan login admin	80
Gambar 5. 14 Tampilan dashboard.....	80
Gambar 5. 15 Tampilan master barang	81
Gambar 5. 16 Tampilan Barang Masuk	81
Gambar 5. 17 Tampilan Barang Keluar	82
Gambar 5. 18 Tampilan Barang Retur	83
Gambar 5. 19 Tampilan Laporan Barang Masuk.....	83

Gambar 5. 20 Tampilan Laporan Barang Keluar.....	84
Gambar 5. 21 Tampilan Laporan Retur Belum ACC	85
Gambar 5. 22 Tampilan Laporan Retur Sudah ACC.....	85
Gambar 5. 23 Tampilan Tambah User.....	86







DAFTAR SIMBOL


Simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.	Assosiasi 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3.	<i>Use Case</i> 	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terstruktur bagi suatu actor.
4.	<i>Dependency</i> 	Class yang menggunakan class yang lain. Umumnya digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

Simbol Activity Diagram

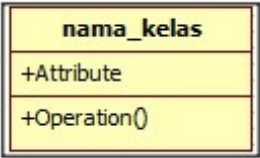



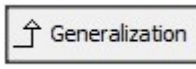


No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
5.	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Simbol Sequence Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Actor</i> 	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

2.	<i>Entity class</i> 	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
3.	<i>Boundary class</i> 	Menggambarkan gambaran dari form.
4.	<i>Control class</i> 	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel
5.	<i>A focus of control and a life line</i> 	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i> .
6.	<i>A message</i> 	Menggambarkan pengiriman pesan.
7.	<i>Stop</i> 	Mengakhiri Pesan

Simbol Class Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur sistem.
2.		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, berarah biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6.		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7.		Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.