

**PEMODELAN APLIKASI *INVENTORY* GUDANG PADA  
COPY COM BERBASIS ANDROID**



**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM	NAMA
1. 2011500064	MUHAMMAD RAFFI
2. 2011500108	YOGI OKTRIANSYAH
3. 2011500022	RIA RAHMA WATI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023/2024**



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Fakultas : Teknologi Informasi  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PEMODELAN APLIKASI *INVENTORY* PADA COPY  
COM MENGGUNAKAN BARCODE BERBASIS  
ANDROID**


NIM	NAMA
1. 2011500064	MUHAMMAD RAFFI
2. 2011500108	YOGI OKTRIANSYAH
3. 2011500022	RIA RAHMA WATI

Pangkalpinang, 12 Januari 2023

Menyetujui,

Pembimbing KP

Pembimbing Lapangan,

  
Eza Budi Perkasa, M.Kom

  
Haef Zalzabiel, S.Kom

NIDN. 0201089201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

  
Chandra Kirana, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0228108501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Muhammad Raffi (2011500064)
2. Yogi Oktriansyah (2011500108)
3. Ria Rahma Wati (2011500022)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **23 Oktober 2023** sampai dengan **30 Desember 2023** dengan baik.

Nama Instansi : COPY COM

Alamat : Jl. A. Yani, Batin Tikal, Kec. Taman Sari, Kota  
Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

Tanggal, 30 Desember 2023

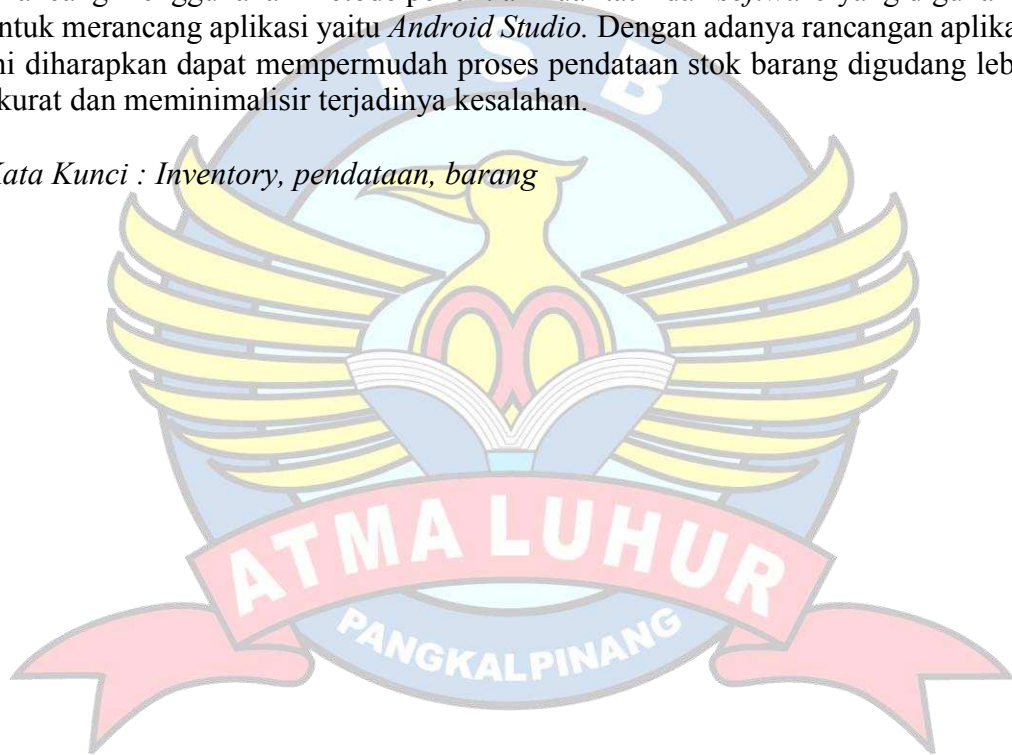


(Haef Zalzaibel, S.Kom)

## ABSTRAK

Pada saat ini, kebutuhan hidup manusia semakin hari semakin banyak. Salah satu penunjang untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah adanya persediaan terhadap suatu barang, terutama dalam bidang penjualan ATK (Alat Tulis Kantor). Dengan meningkatnya kebutuhan tersebut maka dibutuhkan pelayanan yang dapat memberikan kepuasan kepada konsumen. Dalam melakukan pencatatan persediaan stok barang digudang COPY COM masih secara manual yaitu dengan mencatat di buku stok sehingga sering terjadi kekeliruan dan efisiensi kerja menjadi berkurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi untuk pendataan stok barang digudang sehingga memudahkan pekerjaan kepala gudang. Pemodelan Aplikasi *Inventory* gudang pada COPY COM Berbasis *Android* dirancang menggunakan metode penelitian kualitatif dan *software* yang digunakan untuk merancang aplikasi yaitu *Android Studio*. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses pendataan stok barang digudang lebih akurat dan meminimalisir terjadinya kesalahan.

*Kata Kunci : Inventory, pendataan, barang*



## **ABSTRACT**

*At this time, the needs of human life are increasing day by day. One support for meeting these needs is the availability of inventory of goods, especially in the field of ATK (Office Stationery) sales. With this increasing need, services are needed that can provide satisfaction to consumers. When recording stock inventory in the COPY COM warehouse, it is still done manually, namely by recording it in a stock book, so mistakes often occur and work efficiency is reduced. Based on these problems, an application is needed to collect data on stock in the warehouse to make the work of the warehouse head easier. The warehouse inventory application modeling on COPY COM based on Android was designed using qualitative research methods and the software used to design the application was Android Studio. With this application plan, it is hoped that it will simplify the process of collecting inventory data in warehouses more accurately and minimize the occurrence of errors.*

*Keywords : Inventory, data collection, goods*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpah segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini yang berjudul “PEMODELAN APLIKASI *INVENTORY* GUDANG PADA COPY COM BERBASIS ANDROID” yang merupakan salah satu persyaratan dalam perkuliahan jurusan Teknik Informatika pada Institut Sains Dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam persyaratan laporan ini, kami menyadari bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung kami baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc. selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom. selaku Ketua program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak Eza Budi Perkasa, M.Kom. selaku dosen pembimbing materi.
7. Bapak Haef Zalzabiel, S.Kom. selaku pembimbing lapangan.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama kawan-kawan yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan laporan ini.

Kami menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati.




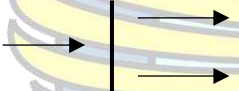
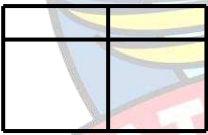

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Pangkalpinang, 12 Januari 2024


Penulis


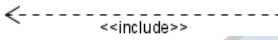

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*

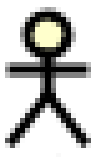
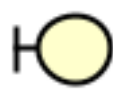
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivis yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

### 2. Simbol *Use Case Diagram*




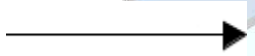
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .

2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .



### 3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari <i>form</i> .



3		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel
4		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
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 Pengirim Pesan

#### 4. Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari <i>object</i> yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Struktur <i>Framework</i> Android .....	10
Gambar 2.2 Logo <i>Android Studio</i> .....	11
Gambar 2.3 Logo <i>XAMPP</i> .....	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi COPY COM .....	12
Gambar 4.1 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan .....	22
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Diagram kepala gudang .....	24
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Diagram karyawan toko .....	24
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram <i>login</i> .....	27
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram mengelola data barang .....	28
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram mengelola data barang masuk .....	29
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram mengelola data barang keluar .....	30
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram lihat dan kirim informasi .....	31
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram melihat data barang .....	32
Gambar 4.10 <i>Sequence</i> Diagram Login .....	33
Gambar 4.11 <i>Sequence</i> Diagram mengelola data barang .....	34
Gambar 4.12 <i>Sequence</i> Diagram barang masuk .....	35
Gambar 4.13 <i>Sequence</i> Diagram barang keluar .....	35
Gambar 4.14 <i>Sequence</i> Diagram informasi .....	36
Gambar 4.15 <i>Sequence</i> Diagram melihat data barang .....	37
Gambar 4.16 <i>Class</i> Diagram .....	38
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	39
Gambar 4.18 Rancangan Layar Beranda Utama Gudang .....	40
Gambar 4.19 Rancangan Layar Beranda Barang .....	41
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Search Button</i> Barang .....	42
Gambar 4.21 Rancangan Layar <i>Arrow Button</i> Barang .....	43
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Edit Button</i> Barang .....	44
Gambar 4.23 Rancangan Layar Beranda Barang Masuk .....	45
Gambar 4.24 Rancangan Layar Beranda Barang Keluar .....	46

Gambar 4.26 Rancangan Layar Beranda Informasi..... 47

Gambar 4.27 Rancangan Layar beranda utama karyawan toko..... 48



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Jadwal kerja COPY COM .....	18
Tabel 4.1 Deskripsi Definisi <i>Actor</i> .....	23
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Diagram Login.....	25
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Diagram mengelola data barang .....	25
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Diagram mengelola data barang masuk.....	25
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Diagram mengelola data barang keluar .....	26
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Diagram lihat dan kirim informasi .....	26
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Melihat data barang .....	26



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Spesifikasi komponen sistem yang digunakan .....	53
Lampiran 2 Bentuk hasil keluaran .....	55
Lampiran 3 lembar berita acara konsultasi .....	57
Lampiran 4 lembar berita acara kunjungan ke instansi.....	59



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	3
1.3.1 Tujuan .....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Metode Penelitian Kualitatif .....	6
2.1.1 Karakteristik Metode Penelitian Kualitatif .....	6
2.1.2 Kelebihan Metode Penelitian Kualitatif.....	7
2.1.3 Kelemahan Metode Penelitian Kualitatif.....	7
2.2 Penelitian Pendekatan Deskriptif.....	8
2.3 <i>Inventory</i> .....	8
2.4 Aplikasi .....	8
2.5 Android .....	9

2.6 Database .....	10
2.7 Perangkat Lunak Pendukung .....	10
2.7.1 <i>Android Studio</i> .....	10
2.7.2 <i>Xampp</i> .....	11
2.8 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	13
2.8.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	13
2.8.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	13
2.8.3 <i>Class Diagram</i> .....	13
2.8.4 <i>Activity Diagram</i> .....	13
2.9 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	14
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>	<b>17</b>
3.1 Organisasi.....	17
3.1.1 Sejarah Singkat COPY COM.....	17
3.1.2 Visi Dan Misi COPY COM.....	17
3.1.3 Struktur Organisasi.....	17
3.1.4 Jadwal Jam Kerja COPY COM.....	18
3.1.5 Tugas dan Wewenang .....	19
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
4.1 Analisis Masalah .....	20
4.2 Analisis Sistem Berjalan .....	20
4.2.1 Proses Analisis Sistem Berjalan.....	20
4.2.2 Diagram <i>Activity</i> Sistem Berjalan .....	22
4.3 Analisis Sistem Usulan .....	23
4.3.1 Definisi <i>actor</i> .....	23
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	24
4.3.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> .....	25
4.3.4 <i>Activity Diagram</i> .....	27
4.3.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	33
4.3.6 <i>Class Diagram</i> .....	37
4.4 Rancangan Layar.....	38
4.4.1 Rancangan layar <i>user</i> .....	38

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>50</b>
5.1 Kesimpulan .....	50
5.2 Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>53</b>

