

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM USULAN

4.1. Tahapan Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem teknologi informasi ini yaitu tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem teknologi informasi, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan sistem untuk teknologi informasi, persiapan untuk rancang bangun (implementasi), menggambarkan bagaimana suatu sistem teknologi informasi dapat dibentuk dapat berupa perencanaan, penggambaran, pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

4.1.1. Analisis Kebutuhan

A. Analisa Kebutuhan Supervisor Gudang

Kebutuhan yang diperlukan oleh Supervisor Gudang pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang akan di kembangkan adalah:

- A1. Supervisor Gudang dapat melakukan *log in* kedalam Sistem Informasi Persediaan Barang.
- A2. Supervisor Gudang dapat mengelola Master Barang.
- A3. Supervisor Gudang dapat mengelola Master Departemen.
- A4. Supervisor Gudang dapat mengelola Master User.
- A5. Supervisor Gudang dapat mengelola Barang Masuk.
- A6. Supervisor Gudang dapat mengelola Barang Keluar.
- A7. Supervisor Gudang dapat mengelola Barang Return.
- A8. Supervisor Gudang dapat mengelola Laporan Barang Masuk.
- A9. Supervisor Gudang dapat mengelola Laporan Barang Keluar.

- A10. Supervisor Gudang dapat mengelola Laporan Barang Return.
- A11. Supervisor Gudang dapat mengelola Laporan Stok Barang.
- A12. Supervisor Gudang dapat mengelola Laporan Data Departemen.
- A13. Supervisor Gudang dapat mengelola Laporan Data User.
- A14. Supervisor Gudang dapat melakukan *log out*.

B. Analisa Kebutuhan Staff Gudang Jadi

Kebutuhan yang diperlukan oleh Staff Gudang Jadi pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang akan di kembangkan adalah:

- B1. Staff Gudang Jadi dapat melakukan log in kedalam Sistem Informasi Persediaan Barang.
- B2. Staff Gudang Jadi dapat mengelola Barang Masuk.
- B3. Staff Gudang Jadi dapat mengelola Barang Keluar.
- B4. Staff Gudang Jadi dapat mengelola Barang Return.
- B5. Staff Gudang Jadi dapat mengelola Laporan Barang Masuk.
- B6. Staff Gudang Jadi dapat mengelola Laporan Barang Keluar.
- B7. Staff Gudang Jadi dapat mengelola Laporan Barang Return.
- B8. Staff Gudang Jadi dapat melakukan log out.

C. Analisa Kebutuhan Kepala Regu Gudang Jadi

Kebutuhan yang diperlukan oleh Kepala Regu Gudang Jadi pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang akan di kembangkan adalah:

- 1. Kepala Regu Gudang Jadi dapat melakukan *log in* kedalam Sistem Informasi Persediaan Barang.
- 2. Kepala Regu Gudang Jadi dapat mengelola Barang Masuk.
- 3. Kepala Regu Gudang Jadi dapat mengelola Barang Keluar.
- 4. Kepala Regu Gudang Jadi dapat mengelola Barang Return.

5. Kepala Regu Gudang Jadi dapat mengelola Laporan Barang Masuk.
6. Kepala Regu Gudang Jadi dapat mengelola Laporan Barang Keluar.
7. Kepala Regu Gudang Jadi dapat mengelola Laporan Barang Return.
8. Kepala Regu Gudang Jadi dapat melakukan *log out*.

D. Analisa Kebutuhan Kepala Regu Gudang Return

Kebutuhan yang diperlukan oleh Kepala Regu Gudang Return pada Sistem Informasi Persediaan Barang yang akan di kembangkan adalah:

1. Kepala Regu Gudang Return dapat melakukan *log in* kedalam Sistem Informasi Persediaan Barang.
2. Kepala Regu Gudang Return dapat mengelola Barang Return.
3. Kepala Regu Gudang Return dapat mengelola Laporan Barang Return.
4. Kepala Regu Gudang Return dapat melakukan *log out*.

4.1.2. Rancangan *Diagram Use Case*

1. *Diagram Use Case Supervisor Gudang*



Gambar IV.1.

Diagram Use Case Supervisor Gudang

1. Deskripsi *Use Case Supervisor Gudang* Kelola Master Barang

Tabel IV.1.

Deskripsi *Use Case Supervisor Gudang* Kelola Master Barang

Use Case Name	Kelola Master Barang
Requirements	A2
Goal	<i>Supervisor Gudang</i> dapat menambah, merubah dan menghapus data barang
Pre-Conditions	<i>Supervisor Gudang</i> sudah melakukan login
Post-Conditions	Data Barang tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	<i>Supervisor Gudang</i>
Main Flow / Basic Path	1. <i>Supervisor Gudang</i> membuka halaman data barang. 2. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang. 4. <i>Supervisor Gudang</i> mengisi data barang. 5. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang. 7. Sistem menyimpan data barang. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang. - A3. <i>Supervisor Gudang</i> merubah data barang. - A4. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang. - A6. Sistem mengupdate data barang. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang sudah dihapus.

2. Deskripsi *Use Case Supervisor Gudang* Kelola Master Departemen

Tabel IV.2.

Deskripsi *Use Case Supervisor Gudang* Kelola Master Departemen

Use Case Name	Kelola Master Departemen
Requirements	A3
Goal	<i>Supervisor Gudang</i> dapat menambah, merubah dan menghapus data barang

Pre-Conditions	<i>Supervisor Gudang</i> sudah melakukan login
Post-Conditions	Data Barang tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	<i>Supervisor Gudang</i>
Main Flow / Basic Path	1. <i>Supervisor Gudang</i> membuka halaman data barang. 2. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang. 4. <i>Supervisor Gudang</i> mengisi data barang. 5. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang. 7. Sistem menyimpan data barang. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. Administrator mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang. - A3. <i>Supervisor Gudang</i> merubah data barang. - A4. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang. - A6. Sistem mengupdate data barang. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang sudah dihapus.

3. Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Master User

Tabel IV.3.

Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Master User

Use Case Name	Kelola Master User
Requirements	A4
Goal	<i>Supervisor Gudang</i> dapat menambah, merubah dan menghapus data user
Pre-Conditions	<i>Supervisor Gudang</i> sudah melakukan login
Post-Conditions	Data user tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	<i>Supervisor Gudang</i>
Main Flow / Basic Path	9. <i>Supervisor Gudang</i> membuka halaman data user. 10. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Tambah Data”. 11. Sistem menampilkan form tambah data user. 12. <i>Supervisor Gudang</i> mengisi data user. 13. <i>Supervisor Gudang</i> mengklik tombol “Simpan”

	14. Sistem memvalidasi isian data user. 15. Sistem menyimpan data user. 16. Sistem mengkonfirmasi bahwa data user sudah tersimpan.
<i>Invariant A</i>	A1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Rubah” A2. Sistem menampilkan form rubah data user. A3. Supervisor Gudang merubah data user. A4. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” A5. Sistem memvalidasi isian data user. A6. Sistem mengupdate data user. A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
<i>Invariant B</i>	B1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Hapus” B2. Sistem menghapus data barang yang dipilih. B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data user sudah dihapus.

4. Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Barang Masuk

Tabel IV.4.

Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Barang Masuk

<i>Use Case Name</i>	Kelola Barang Masuk
<i>Requirements</i>	A5
<i>Goal</i>	Supervisor Gudang dapat menambah, merubah dan menghapus data barang masuk
<i>Pre-Conditions</i>	Supervisor Gudang sudah melakukan login
<i>Post-Conditions</i>	Data barang masuk tersimpan, terupdate dan terhapus
<i>Failed end Condition</i>	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
<i>Primary Actors</i>	Supervisor Gudang
<i>Main Flow / Basic Path</i>	1. Supervisor Gudang membuka halaman data barang masuk. 2. Supervisor Gudang mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang masuk. 4. Supervisor Gudang mengisi data barang masuk. 5. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang masuk. 7. Sistem menyimpan data barang masuk. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang masuk sudah tersimpan.
<i>Invariant A</i>	A1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Rubah” A2. Sistem menampilkan form rubah data barang masuk. A3. Supervisor Gudang merubah data barang masuk. A4. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” A5. Sistem memvalidasi isian data barang masuk.

	A6. Sistem mengupdate data data barang masuk. A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	B1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Hapus” B2. Sistem menghapus data barang masuk yang dipilih. B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang masuk sudah dihapus.

5. Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Barang Keluar

Tabel IV.5.

Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Barang Keluar

Use Case Name	Kelola Barang Keluar
Requirements	A6
Goal	Supervisor Gudang dapat menambah, merubah dan menghapus data barang keluar.
Pre-Conditions	Supervisor Gudang sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Supervisor Gudang
Main Flow / Basic Path	1. Supervisor Gudang membuka halaman data barang keluar. 2. Supervisor Gudang mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang keluar. 4. Supervisor Gudang mengisi data barang keluar. 5. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang keluar. 7. Sistem menyimpan data barang keluar. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang keluar sudah tersimpan.
Invariant A	A1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Rubah” A2. Sistem menampilkan form rubah data barang keluar A3. Supervisor Gudang merubah data barang keluar. A4. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” A5. Sistem memvalidasi isian data barang keluar. A6. Sistem mengupdate data data barang keluar. A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	B1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Hapus” B2. Sistem menghapus data barang keluar yang dipilih. B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang keluar sudah dihapus.

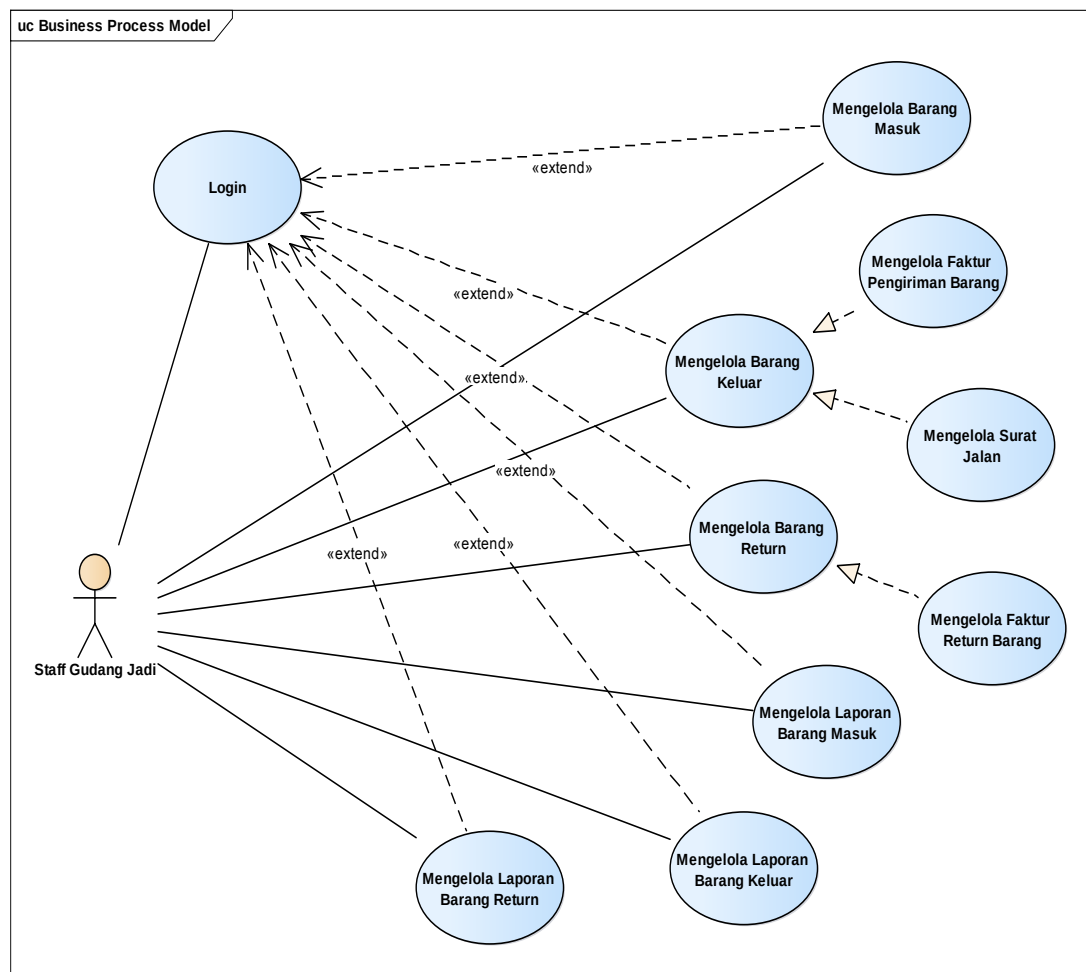
6. Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Barang Return

Tabel IV.6.

Deskripsi Use Case Supervisor Gudang Kelola Barang Return

Use Case Name	Kelola Barang Return
Requirements	A7
Goal	Supervisor Gudang dapat menambah, merubah dan menghapus data barang return.
Pre-Conditions	Supervisor Gudang sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Supervisor Gudang
Main Flow / Basic Path	1. Supervisor Gudang membuka halaman data barang return. 2. Supervisor Gudang mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang return. 4. Supervisor Gudang mengisi data barang return. 5. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang return. 7. Sistem menyimpan data barang return. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang return. - A3. Supervisor Gudang merubah data barang return. - A4. Supervisor Gudang mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang return. - A6. Sistem mengupdate data barang return. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. Supervisor Gudang mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang return yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah dihapus.

2. Diagram Use Case Staff Gudang Jadi



Gambar IV.2.

Diagram Use Case Staff Gudang Jadi

Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi

1. Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi Kelola Barang Masuk

Tabel IV.7.

Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi Kelola Barang Masuk

Use Case Name	Kelola Barang Masuk
Requirements	B2
Goal	Staff Gudang Jadi dapat menambah, merubah dan menghapus data barang masuk
Pre-Conditions	Staff Gudang Jadi sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang masuk tersimpan, terupdate dan terhapus

Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Staff Gudang Jadi
Main Flow / Basic Path	1. Staff Gudang Jadi membuka halaman data barang masuk. 2. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang masuk. 4. Staff Gudang Jadi mengisi data barang masuk. 5. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang masuk. 7. Sistem menyimpan data barang masuk. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang masuk sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang masuk. - A3. Staff Gudang Jadi merubah data barang masuk. - A4. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang masuk. - A6. Sistem mengupdate data data barang masuk. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang masuk yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang masuk sudah dihapus.

2. Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi Kelola Barang Keluar

Tabel IV.8.

Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi Kelola Barang Keluar

Use Case Name	Kelola Barang Keluar
Requirements	B2
Goal	Staff Gudang Jadi dapat menambah, merubah dan menghapus data barang keluar.
Pre-Conditions	Staff Gudang Jadi sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Staff Gudang Jadi
Main Flow / Basic Path	1. Staff Gudang Jadi membuka halaman data barang keluar. 2. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang keluar.

	4. Staff Gudang Jadi mengisi data barang keluar. 5. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang keluar. 7. Sistem menyimpan data barang keluar. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang keluar sudah tersimpan.
Invariant A	A1. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Rubah” A2. Sistem menampilkan form rubah data barang keluar A3. Staff Gudang Jadi merubah data barang keluar. A4. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” A5. Sistem memvalidasi isian data barang keluar. A6. Sistem mengupdate data data barang keluar. A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	B1. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Hapus” B2. Sistem menghapus data barang keluar yang dipilih. B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang keluar sudah dihapus.

3. Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi Kelola Barang Return

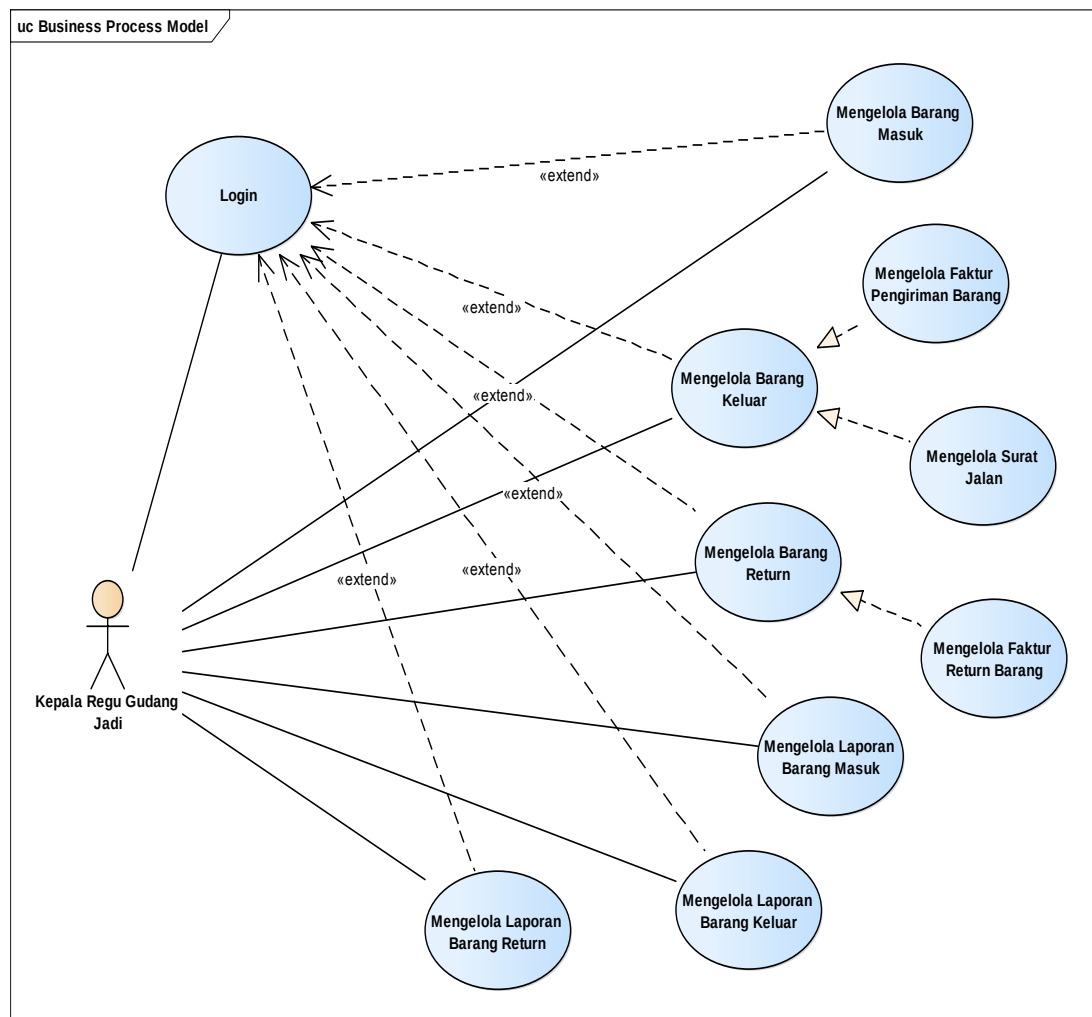
Tabel IV.9.

Deskripsi Use Case Staff Gudang Jadi Kelola Barang Return

Use Case Name	Kelola Barang Return
Requirements	B4
Goal	Staff Gudang Jadi dapat menambah, merubah dan menghapus data barang return.
Pre-Conditions	Staff Gudang Jadi sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Staff Gudang Jadi
Main Flow / Basic Path	1. Staff Gudang Jadi membuka halaman data barang return. 2. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang return. 4. Staff Gudang Jadi mengisi data barang return. 5. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang return. 7. Sistem menyimpan data barang return. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah tersimpan.
Invariant A	A1. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Rubah” A2. Sistem menampilkan form rubah data barang

	return. A3. Staff Gudang Jadi merubah data barang return. A4. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” A5. Sistem memvalidasi isian data barang return. A6. Sistem mengupdate data barang return. A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	B1. Staff Gudang Jadi mengklik tombol “Hapus” B2. Sistem menghapus data barang return yang dipilih. B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah dihapus.

3. Diagram Use Case Kepala Regu Gudang Jadi



Gambar IV.3.

Diagram Use Case Kepala Regu Gudang Jadi

1. Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Jadi Kelola Barang Masuk

Tabel IV.10.

Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Jadi Kelola Barang Masuk

Use Case Name	Kelola Barang Masuk
Requirements	C2
Goal	Kepala Regu Gudang Jadi dapat menambah, merubah dan menghapus data barang masuk
Pre-Conditions	Kepala Regu Gudang Jadi sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang masuk tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Kepala Regu Gudang Jadi
Main Flow / Basic Path	1. Kepala Regu Gudang Jadi membuka halaman data barang masuk. 2. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang masuk. 4. Kepala Regu Gudang Jadi mengisi data barang masuk. 5. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang masuk. 7. Sistem menyimpan data barang masuk. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang masuk sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang masuk. - A3. Kepala Regu Gudang Jadi merubah data barang masuk. - A4. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang masuk. - A6. Sistem mengupdate data data barang masuk. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang masuk yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang masuk sudah dihapus.

2. Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Jadi Kelola Barang Keluar

Tabel IV.11.

Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Jadi Kelola Barang Keluar

Use Case Name	Kelola Barang Keluar
Requirements	C3
Goal	Kepala Regu Gudang Jadi dapat menambah, merubah dan menghapus data barang keluar.
Pre-Conditions	Kepala Regu Gudang Jadi sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Kepala Regu Gudang Jadi
Main Flow / Basic Path	1. Kepala Regu Gudang Jadi membuka halaman data barang keluar. 2. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang keluar. 4. Kepala Regu Gudang Jadi mengisi data barang keluar. 5. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang keluar. 7. Sistem menyimpan data barang keluar. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang keluar sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang keluar - A3. Kepala Regu Gudang Jadi merubah data barang keluar. - A4. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang keluar. - A6. Sistem mengupdate data data barang keluar. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang keluar yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang keluar sudah dihapus.

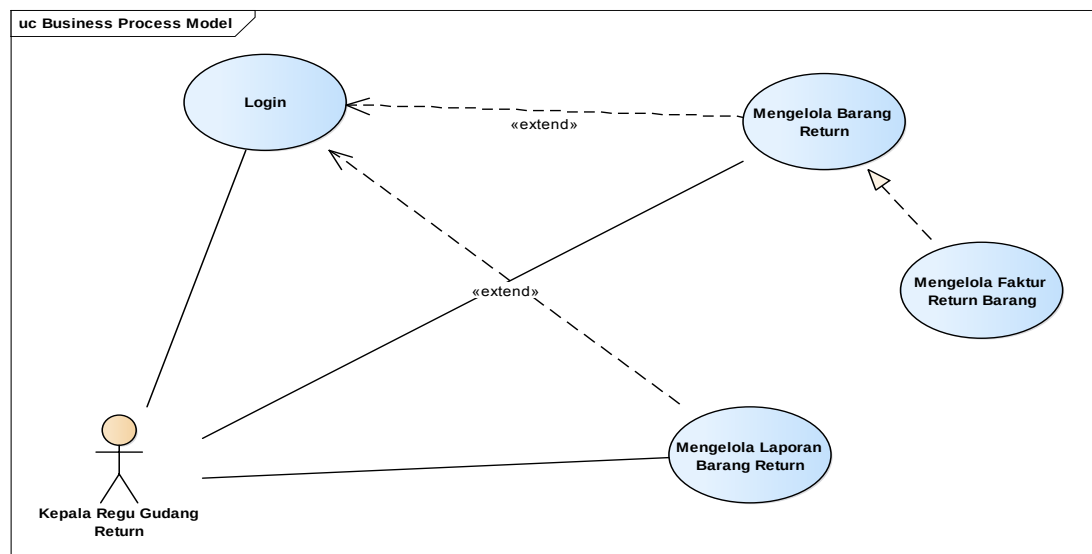
3. Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Jadi Kelola Barang Return

Tabel IV.12.

Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Jadi Kelola Barang Return

Use Case Name	Kelola Barang Return
Requirements	C4
Goal	Kepala Regu Gudang Jadi dapat menambah, merubah dan menghapus data barang return.
Pre-Conditions	Kepala Regu Gudang Jadi sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Kepala Regu Gudang Jadi
Main Flow / Basic Path	1. Kepala Regu Gudang Jadi membuka halaman data barang return. 2. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Tambah Data”. 3. Sistem menampilkan form tambah data barang return. 4. Kepala Regu Gudang Jadi mengisi data barang return. 5. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” 6. Sistem memvalidasi isian data barang return. 7. Sistem menyimpan data barang return. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah tersimpan.
Invariant A	- A1. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Rubah” - A2. Sistem menampilkan form rubah data barang return. - A3. Kepala Regu Gudang Jadi merubah data barang return. - A4. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Simpan” - A5. Sistem memvalidasi isian data barang return. - A6. Sistem mengupdate data barang return. - A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	- B1. Kepala Regu Gudang Jadi mengklik tombol “Hapus” - B2. Sistem menghapus data barang return yang dipilih. - B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah dihapus.

4. Diagram Use Case Kepala Regu Gudang Return



Gambar IV.4.

Use Case Kepala Regu Gudang Return

5. Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Return Kelola Barang Return

Tabel IV.13.

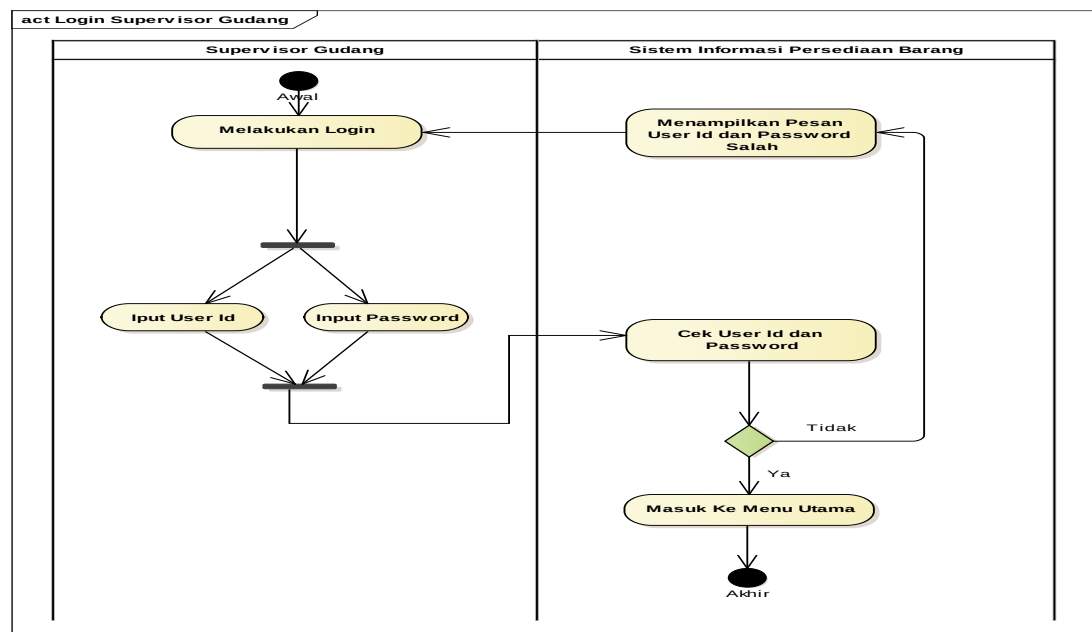
Deskripsi Use Case Kepala Regu Gudang Return Kelola Barang Return

Use Case Name	Kelola Barang Return
Requirements	D2
Goal	Kepala Regu Gudang Return dapat menambah, merubah dan menghapus data barang return.
Pre-Conditions	Kepala Regu Gudang Return sudah melakukan login
Post-Conditions	Data barang keluar tersimpan, terupdate dan terhapus
Failed end Condition	Gagal menyimpan, merubah dan menghapus
Primary Actors	Kepala Regu Gudang Return
Main Flow / Basic Path	1. Kepala Regu Gudang Return membuka halaman data barang return. 2. Kepala Regu Gudang Return mengklik tombol "Tambah Data". 3. Sistem menampilkan form tambah data barang return. 4. Kepala Regu Gudang Return mengisi data barang return. 5. Kepala Regu Gudang Return mengklik tombol "Simpan" 6. Sistem memvalidasi isian data barang return.

	7. Sistem menyimpan data barang return. 8. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah tersimpan.
Invariant A	A1. Kepala Regu Gudang Return mengklik tombol “Rubah” A2. Sistem menampilkan form rubah data barang return. A3. Kepala Regu Gudang Return merubah data barang return. A4. Kepala Regu Gudang Return mengklik tombol “Simpan” A5. Sistem memvalidasi isian data barang return. A6. Sistem mengupdate data barang return. A7. Sistem mengkonfirmasi bahwa data sudah dirubah.
Invariant B	B1. Kepala Regu Gudang Return mengklik tombol “Hapus” B2. Sistem menghapus data barang return yang dipilih. B3. Sistem mengkonfirmasi bahwa data barang return sudah dihapus.

4.1.3. Rancangan Diagram Aktivitas

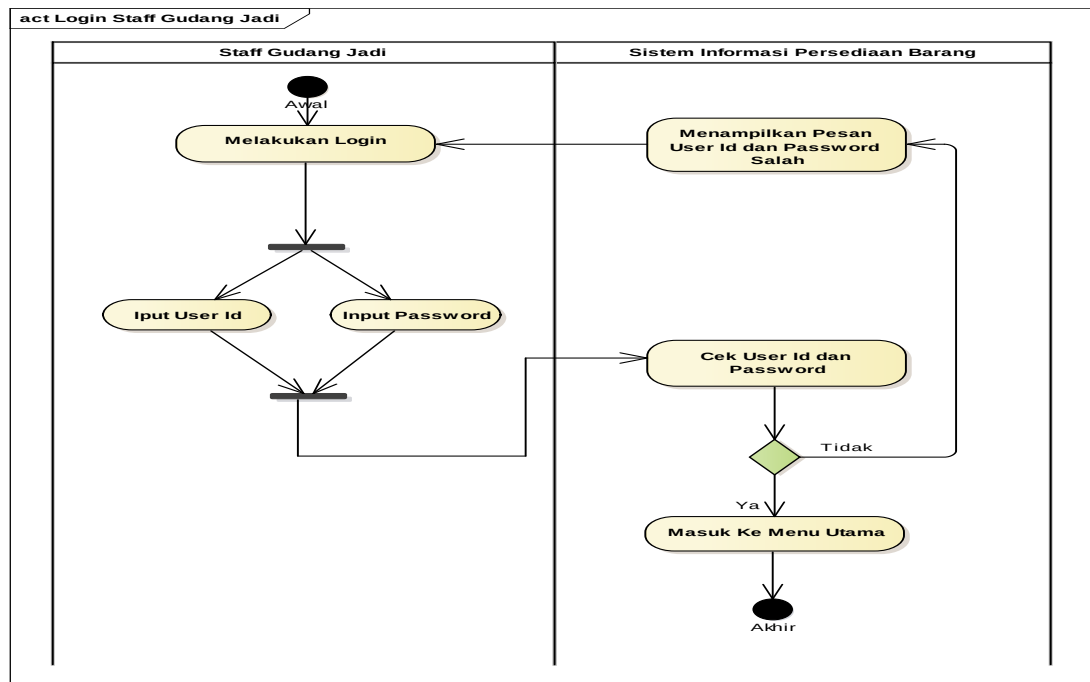
1. Diagram Aktivitas Login Supervisor Gudang



Gambar IV.5.

Diagram Aktivitas Login Supervisor Gudang

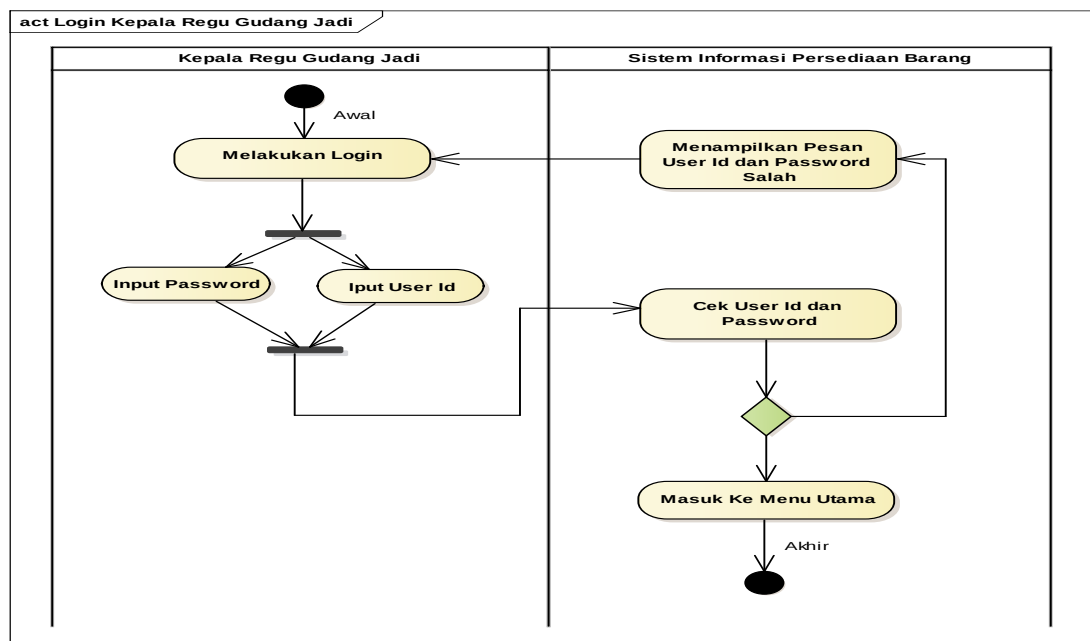
2. Diagram Aktivitas Login Staff Gudang Jadi



Gambar IV.6.

Diagram Aktivitas Login Staff Gudang Jadi

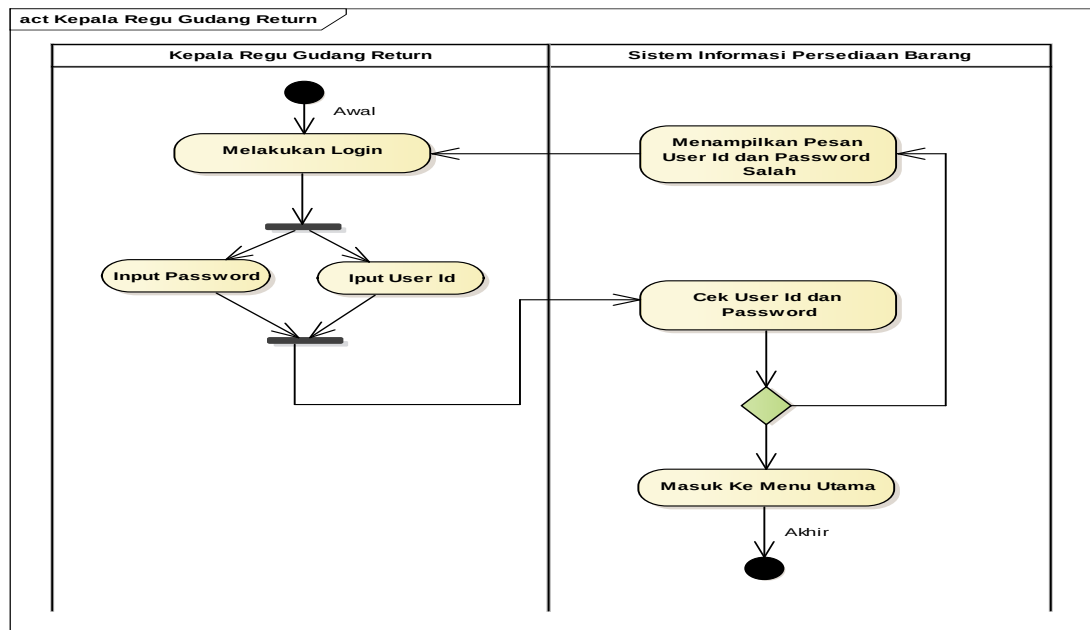
3. Diagram Aktivitas Login Kepala Regu Gudang Jadi



Gambar IV.7.

Diagram Aktivitas Login Kepala Regu Gudang Jadi

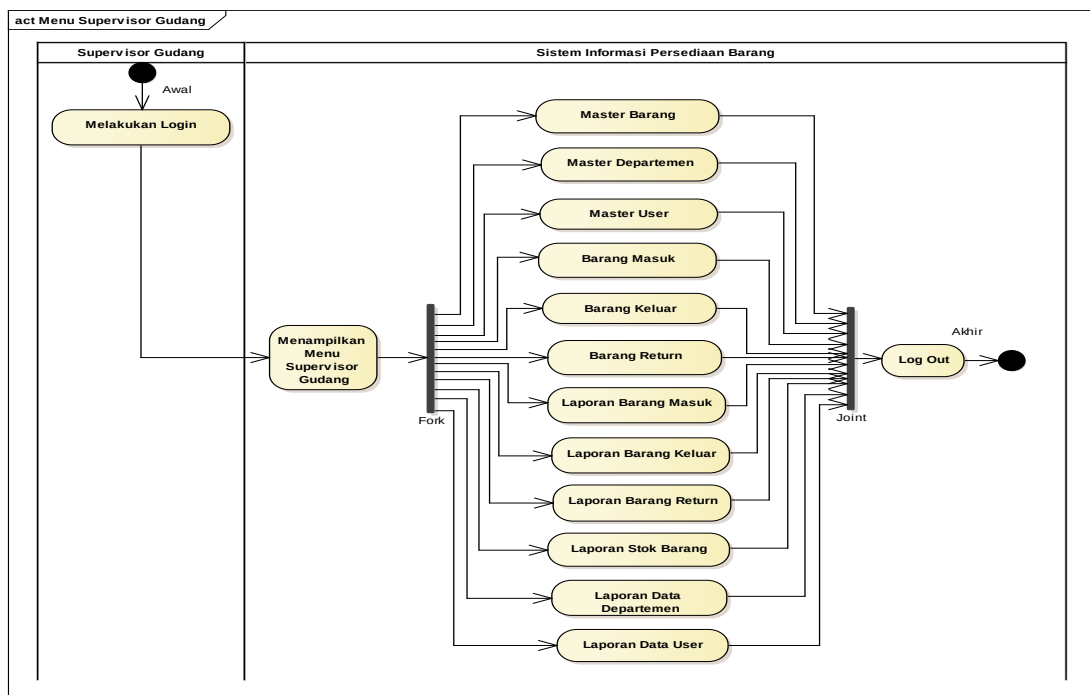
4. Diagram Aktivitas Login Kepala Regu Gudang Return



Gambar IV.8.

Diagram Aktivitas Login Kepala Regu Gudang Return

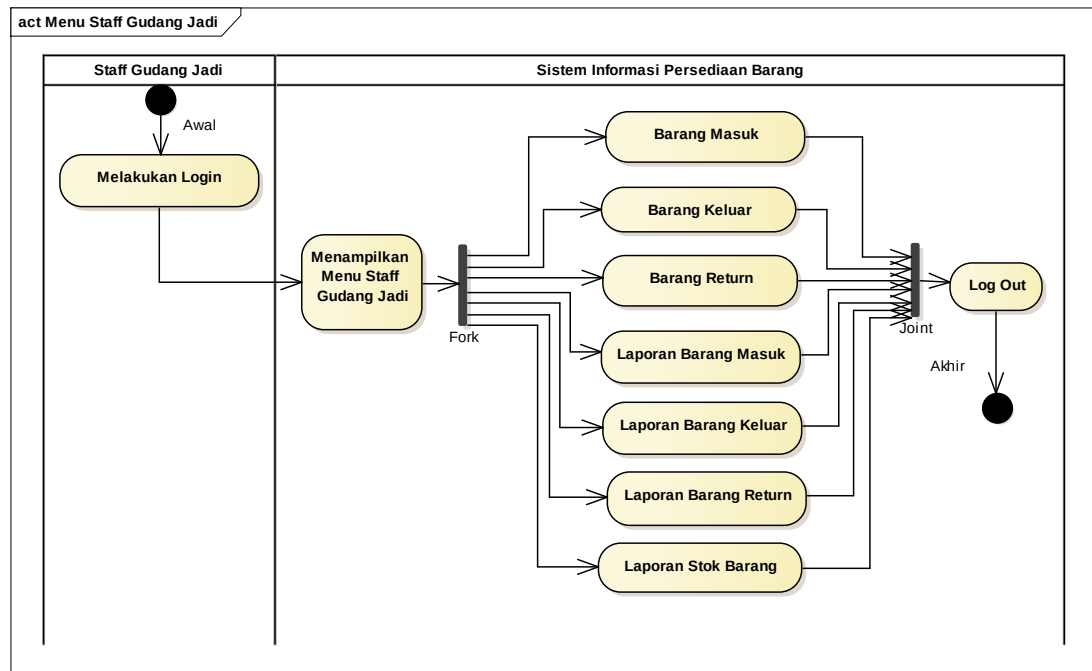
5. Diagram Aktivitas Menu Supervisor Gudang



Gambar IV.9.

Diagram Aktivitas Menu Supervisor Gudang

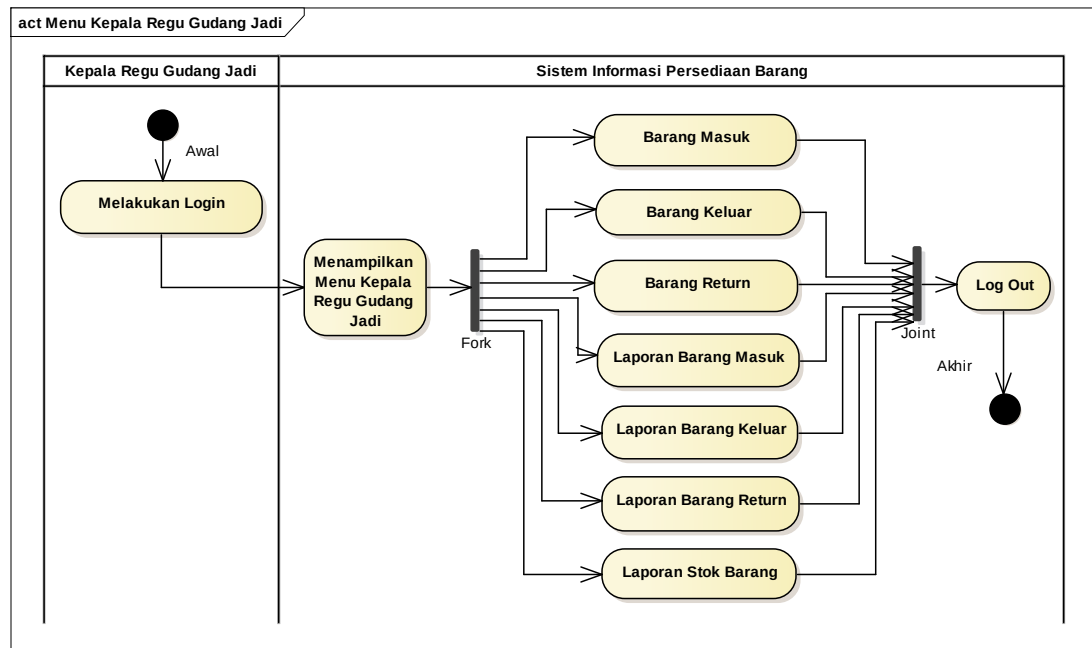
6. Diagram Aktivitas Menu Staff Gudang Jadi



Gambar IV.10.

Diagram Aktivitas Menu Staff Gudang Jadi

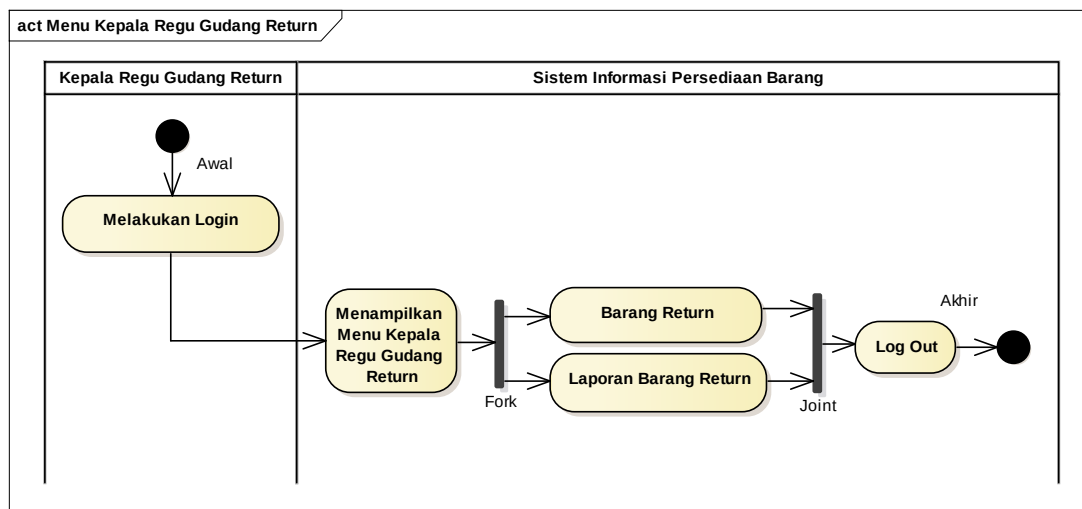
7. Diagram Aktivitas Kepala Regu Gudang Jadi



Gambar IV.11.

Diagram Aktivitas Menu Kepala Regu Gudang Jadi

8. Diagram Aktivitas Kepala Regu Gudang Return



Gambar IV.12.

Diagram Aktivitas Menu Kepala Regu Gudang Return

4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan

Pada penulisan tugas akhir ini sebagai rancangan dokumen masukan sistem usulan sebagai berikut:

A. Spesifikasi Dokumen Masukan

1. Nama Dokumen : Slip Setoran Hasil Produksi
- Fungsi : Sebagai bukti barang masuk ke gudang
- Sumber : Departemen Produksi
- Tujuan : Gudang Jadi
- Media : Kertas
- Jumlah : 2 Lembar
- Frekuensi : Setiap ada transaksi pemasukan barang
- Bentuk : C.1

B. Spesifikasi Dokumen Keluaran

1. Nama Dokumen : Slip Penerimaan (Picking List)
 - Fungsi : Sebagai bukti kondisi barang pada Gudang Jadi
 - Sumber : Administrasi Gudang
 - Tujuan : Arsip
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 3 Lembar
 - Frekuensi : Setiap ada transaksi pemasukan barang
 - Bentuk : D.1
2. Nama Dokumen : Faktur Return
 - Fungsi : Sebagai bukti pengembalian barang rusak
 - Sumber : Administrasi Gudang Jadi
 - Tujuan : Departemen Produksi
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi : Setiap ada barang return
 - Bentuk : D.2
3. Nama Dokumen : SO (Sales Order)
 - Fungsi : Sebagai Bukti Pengeluaran Barang
 - Sumber : Departemen Penjualan
 - Tujuan : Gudang Jadi
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 3 Lembar
 - Frekuensi : Setiap Terjadi Transaksi Pengeluaran
 - Bentuk : D.3

4. Nama Dokumen : Surat Jalan
 - Fungsi : Sebagai Bukti Pengiriman Barang
 - Sumber : Gudang Jadi
 - Tujuan : Departemen Pengiriman
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi : Setiap ada barang yang dikirimkan
 - Bentuk : D.4
5. Nama Dokumen : Tanda Terima Pengiriman
 - Fungsi : Sebagai Bukti Pengiriman Barang
 - Sumber : Departemen Pengiriman
 - Tujuan : Gudang Jadi
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi : Setiap ada pengiriman barang
 - Bentuk : D.5
6. Nama Dokumen : Laporan
 - Fungsi : Untuk mengetahui persediaan barang
 - Sumber : Gudang Jadi
 - Tujuan : Supervisor
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 2 Lembar
 - Frekuensi : Setiap akhir bulan
 - Bentuk : D.6

4.1.5. Rancangan *Prototype*

1. *Form Login*



Gambar IV.13.

Form Login

2. *Form Menu Supervisor Gudang*



Gambar IV.14.

Form Menu Supervisor Gudang

3. *Form Menu Staff Gudang Jadi*

Staff Gudang Jadi	
Barang Masuk	Form ini berisi tentang Barang Masuk
Barang Keluar	
Barang Retur	
Laporan Barang Masuk	
Laporan Barang Keluar	
Laporan Barang Retur	
Keluar	

Gambar IV.15.

Form Menu Staff Gudang Jadi

4. *Form Menu Kepala Regu Gudang Jadi*

Kepala Regu Gudang Jadi	
Barang Masuk	Form ini berisi tentang Barang Masuk
Barang Keluar	
Barang Retur	
Laporan Barang Masuk	
Laporan Barang Keluar	
Laporan Barang Retur	
Keluar	

Gambar IV.16.

Form Menu Kepala Regu Gudang Jadi

5. *Form Menu Kepala Regu Gudang Return*



Gambar IV.17.

Form Menu Kepala Regu Gudang Return

6. *Form Menu Master Barang*

Master Barang	
Kode Barang	
Nama Barang	
Tipe Barang	
Jenis Barang	
Posisi	
Jumlah Barang	
TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR	

Gambar IV.18.

Form Menu Master Barang

7. *Form Menu Master Departemen*

The screenshot shows a web form titled "Master Departemen" with a dark blue background. It contains five input fields: "Kode Deprtemen", "Nama Deprtemen", "Alamat", "No Telp", and "Contact Person". Each field is represented by a light blue rectangular box. Below the input fields, there are five buttons: "TAMBAH", "RUBAH", "HAPUS", "SIMPAN", and "KELUAR", each in a light blue box.

Master Departemen	
Kode Deprtemen	
Nama Deprtemen	
Alamat	
No Telp	
Contact Person	
TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR	

Gambar IV.19.

Form Menu Master Departemen

8. *Form Menu Master User*

The screenshot shows a web form titled "Master User" with a dark blue background. It contains ten input fields: "Kode User", "Nama User", "NIP", "Password", "No Telp", "Alamat", "Jenis Kelamin", "Tanggal Lahir", and "Akses". Each field is represented by a light blue rectangular box. Below the input fields, there are five buttons: "TAMBAH", "RUBAH", "HAPUS", "SIMPAN", and "KELUAR", each in a light blue box.

Master User	
Kode User	
Nama User	
NIP	
Password	
No Telp	
Alamat	
Jenis Kelamin	
Tanggal Lahir	
Akses	
TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR	

Gambar IV.20.

Form Menu Master User

9. *Form Menu Barang Masuk*

The image shows a web form titled "Barang Masuk" (Goods In) with a dark blue background. It contains several input fields for data entry, each with a label to its left. The fields are: "Kode Masuk", "Kode Barang", "Nama Barang", "Tipe Barang", "Jenis Barang", "Kode Departemen", and "Jumlah Terima". Below these fields is a row of five buttons: "TAMBAH", "RUBAH", "HAPUS", "SIMPAN", and "KELUAR".

Barang Masuk	
Kode Masuk	
Kode Barang	
Nama Barang	
Tipe Barang	
Jenis Barang	
Kode Departemen	
Jumlah Terima	
TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR	

Gambar IV.21.

*Form Menu Barang Masuk*10. *Form Menu Barang Return*

The image shows a web form titled "Barang Return" (Goods Return) with a dark blue background. It contains several input fields for data entry, each with a label to its left. The fields are: "Kode Return", "Kode Barang", "Nama Barang", "Jumlah Return", and "Tanggal Return". Below these fields is a row of five buttons: "TAMBAH", "RUBAH", "HAPUS", "SIMPAN", and "KELUAR". Below this row is a single button labeled "CETAK FAKTUR RETURN".

Barang Return	
Kode Return	
Kode Barang	
Nama Barang	
Jumlah Return	
Tanggal Return	
TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR	
CETAK FAKTUR RETURN	

Gambar IV.22.

Form Menu Barang Return

11. *Form Menu Barang Keluar*

Barang Keluar

Kode Keluar

Kode Barang

Nama Barang

Tipe Barang

Jenis Barang

Jumlah Barang

CETAK FAKTUR PENGIRIMAN

TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR

Gambar IV.23.

Form Menu Barang Keluar

12. *Form Menu Surat Jalan*

Surat Jalan

Nomor Surat Jalan

Kode Barang

Nama Barang

Tanggal Surat Jalan

Jumlah Barang

CETAK SURAT JALAN

TAMBAH RUBAH HAPUS SIMPAN KELUAR

Gambar IV.24.

Form Menu Surat Jalan

13. Form Laporan Master Barang Dan Stok

LAPORORAN DATA MASTER BARANG DAN STOK

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Kode Barang	Nama Barang	Tipe Barang	Jenis Barang	Posisi	Jumlah Barang
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
Total						

Gambar IV.25.

Form Laporan Master Barang Dan Stok

14. Form Laporan Master User

LAPORORAN DATA MASTER USER

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Kode User	Nama User	NIP	Password	No Telp	Alamat	Jenis Kelamin	Tangga Lahir	Akses
1									
2									
3									
4									
5									

Gambar IV.26.

Form Laporan Master User

15. Form Laporan Master Departemen

LAPORORAN DATA MASTER DEPARTEMEN

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Kode Dept	Nama Dept	Alamat	No Telp	Contact Person
1					
2					
3					
4					
5					

Gambar IV.27.

Form Laporan Master Departemen

16. *Form* Laporan Barang Masuk

LAPORORAN BARANG MASUK

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Kode Masuk	Kode Dept	Kode Barang	Jumlah Terima
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
Total				

Gambar IV.28.

Form Laporan Barang Masuk17. *Form* Laporan Barang Return

LAPORORAN BARANG RETURN

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Kode Return	Kode Dept	Kode Barang	Tanggal Return	Jumlah Return
1					
2					
3					
4					
5					

Gambar IV.29

Form Laporan Barang Return

18. Form Laporan Barang Keluar

LAPORORAN BARANG KELUAR

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Kode Keluar	Kode Barang	Tanggal Keluar	Jumlah Keluar
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
Total				

Gambar IV.30.

Form Laporan Barang Keluar

19. Form Laporan Pengiriman Barang

LAPORORAN PENGIRIMAN BARANG

Bulan : _____ Tahun: _____

No	Nomor Surat Jalan	Tanggal Surat Jalan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang
1					
2					
3					
4					
5					

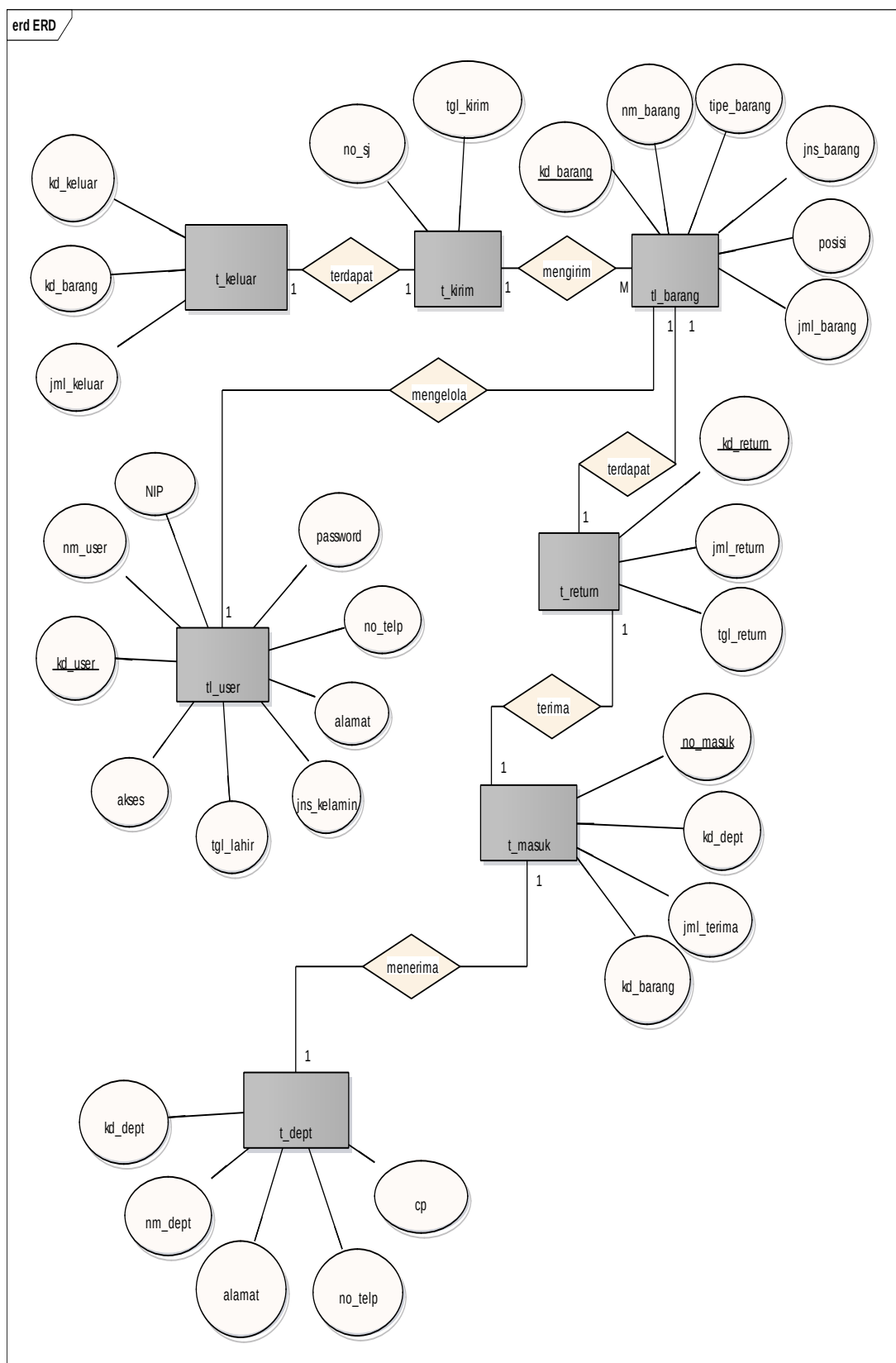
Gambar IV.31.

Form Laporan Pengiriman Barang

4.2. Perancangan Perangkat Lunak

4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

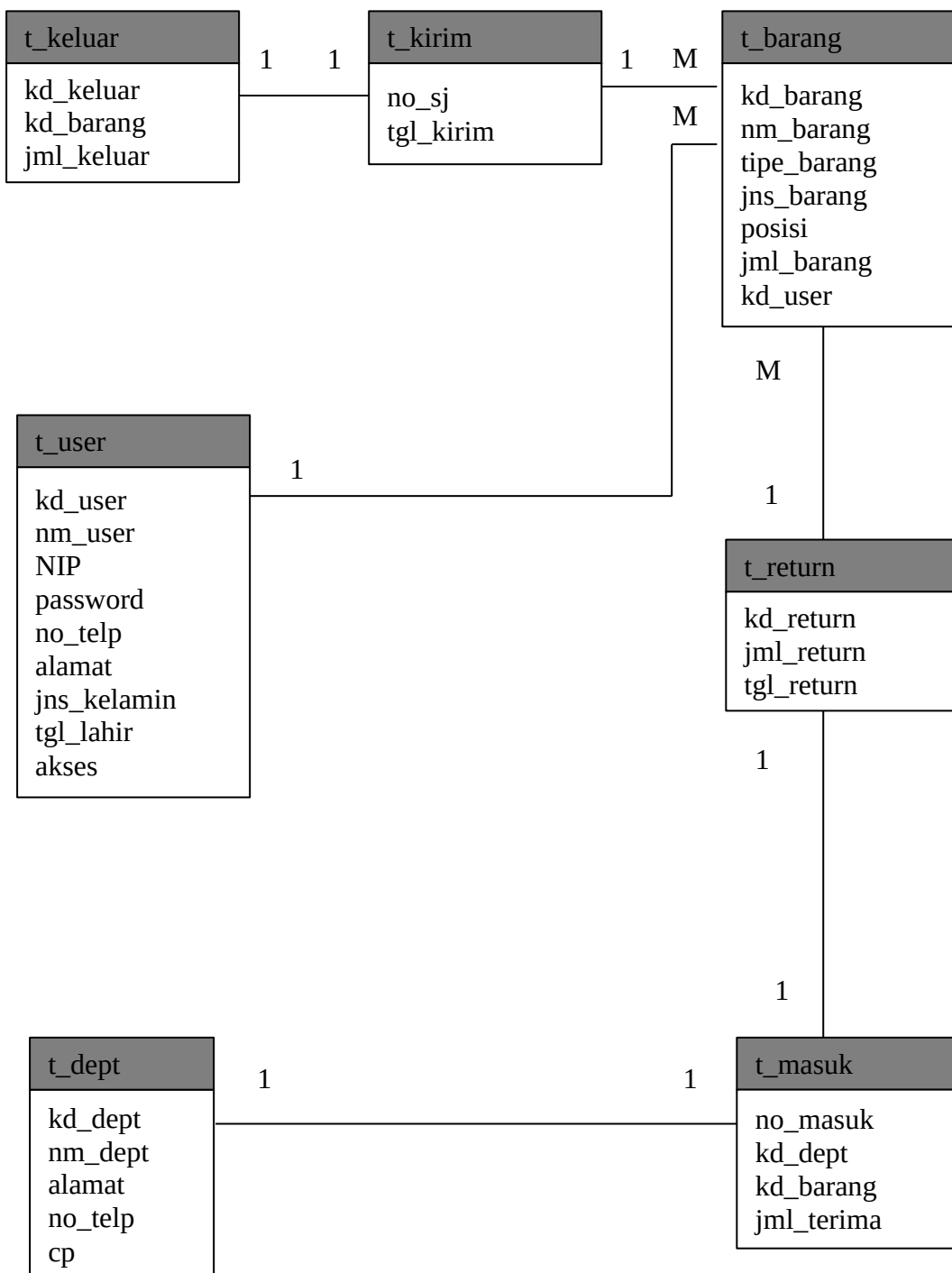
ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.



Gambar IV.32.

Entity Relationship Diagram(ERD)

4.2.2. Logical Record Struktur (LRS)



Gambar IV.33.

Logical Record Struktur(LRS)

4.2.3. Spesifikasi File

Spesifikasi *file* ini menjelaskan tentang dokumen-dokumen yang akan digunakan di dalam pengolahan *database* dan juga sebagai media penyimpanan data. Spesifikasi *file* yang digunakan dalam perancangan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada PT. Mustika Ratu Jakarta Berbasis Website ini dengan nama database mustikaratu terdiri dari tabel:

a. Spesifikasi File Barang

Nama <i>File</i>	: Barang
Akronim	: t_barang
Fungsi	: Menyimpan Data Barang
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Hard Disk</i>
Panjang <i>Record</i>	: 104 <i>Byte</i>
Kunci <i>Field</i>	: kd_barang
Software	: Mysql

Tabel IV.14.

Spesifikasi Tabel Barang

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Barang	kd_barang	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Nama Barang	nm_barang	<i>Varchar</i>	50	
3	Tipe Barang	tipe_barang	<i>Varchar</i>	10	
4	Jenis Barang	jns_barang	<i>Varchar</i>	10	
5	Posisi	posisi	<i>Varchar</i>	10	

6	Jumlah Barang	jml_barang	<i>Double</i>	8	
7	Kode User	kd_user	<i>Varchar</i>	8	<i>Foreign Key</i>

b. Spesifikasi Tabel User

Nama File	: User
Akronim	: t_user
Fungsi	: Menyimpan Data User
Tipe File	: File Master
Organisasi File	: Index Sequential
Akses File	: Random
Media	: Hard Disk
Panjang Record	: 124 Character
Kunci Field	: kd_user
Software	: Mysql

Tabel IV.15.

Spesifikasi Tabel User

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode User	kd_user	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Nama User	nm_user	<i>Varchar</i>	12	
3	NIP	NIP	<i>Varchar</i>	8	
4	Password	password	<i>Varchar</i>	10	
5	No Telp	no_telp	<i>Varchar</i>	10	
6	Alamat	alamat	<i>Varchar</i>	50	
7	Jenis Kelamin	jns_kelamin	<i>Varchar</i>	10	
8	Tangga Lahir	tgl_lahir	<i>Date</i>	8	

9	Akses	akses	Varchar	8	
---	-------	-------	---------	---	--

c. Spesifikasi Tabel Departemen

Nama <i>File</i>	: Departemen
Akronim	: t_dept
Fungsi	: Menyimpan Data Departemen
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Hard Disk</i>
Panjang <i>Record</i>	: 130 <i>Character</i>
Kunci <i>Field</i>	: kd_dept
Software	: <i>Mysql</i>

Tabel IV.16.

Spesifikasi Tabel Departemen

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Dept	kd_dept	Varchar	8	Primary Key
2	Nama Dept	nm_dept	Varchar	50	
3	Alamat	alamat	Varchar	50	
4	No Telp	no_telp	Varchar	10	
5	Contact Person	cp	Varchar	12	

d. Spesifikasi Tabel Barang Masuk

Nama <i>File</i>	: Barang Masuk
Akronim	: t_masuk
Fungsi	: Menyimpan Data Pemasukan Barang

Tipe File : *File Transaksi*
Organisasi File : *Index Sequential*
Akses File : *Random*
Media : *Hard Disk*
Panjang Record : *74 Character*
Kunci Field : *kd_masuk*
Software : *Mysql*

Tabel IV.17.

Spesifikasi Tabel Barang Masuk

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Masuk	kd_masuk	Varchar	8	Primary Key
2	Kode Dept	kd_dept	Varchar	50	
3	Kode Barang	kd_barang	Varchar	8	
4	Jumlah Terima	jml_terima	Double	8	

e. Spesifikasi Tabel Return

Nama File : *Barang Return*
Akronim : *t_return*
Fungsi : *Menyimpan Data Barang Return*
Tipe File : *File Transaksi*
Organisasi File : *Index Sequential*
Akses File : *Random*
Media : *Hard Disk*
Panjang Record : *24 Character*
Kunci Field : *kd_return*

Software : *Mysql*

Tabel IV.18.

Spesifikasi Tabel Barang Return

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Return	kd_return	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Jumlah Return	jml_return	<i>Double</i>	8	
3	Tanggal Return	tgl_return	<i>Date</i>	8	

f. Spesifikasi Tabel Barang Keluar

Nama *File* : Barang Keluar

Akronim : t_keluar

Fungsi : Menyimpan Data Barang Keluar

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 24 *Character*

Kunci *Field* : kd_keluar

Software : *Mysql*

Tabel IV.19.

Spesifikasi Tabel Barang Keluar

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Keluar	kd_keluar	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Jumlah Keluar	jml_keluar	<i>Double</i>	8	
3	Tanggal Keluar	tgl_keluar	<i>Date</i>	8	

g. Spesifikasi Tabel Kirim

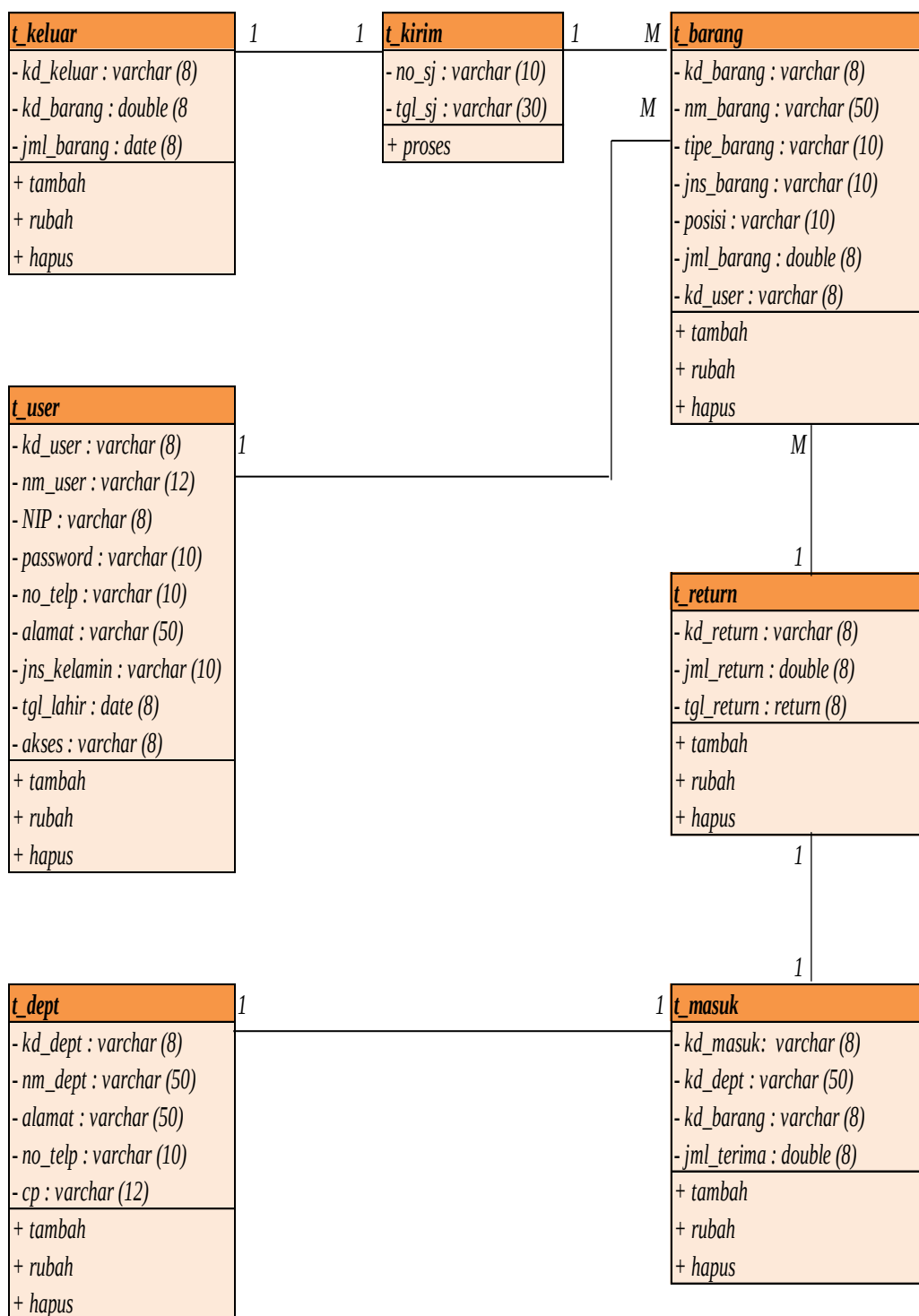
Nama <i>File</i>	: Kirim
Akronim	: t_kirim.myd
Fungsi	: Menyimpan Data Pengiriman Barang
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Transaksi
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Hard Disk</i>
Panjang <i>Record</i>	: 16 <i>Character</i>
Kunci <i>Field</i>	: no_sj
Software	: <i>Mysql</i>

Tabel IV.20.

Spesifikasi Tabel Pengiriman Barang

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Nomor Surat Jalan	no_sj	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal Surat Jalan	tgl_sj	<i>Date</i>	8	

4.2.4. Class Model /Class Diagram

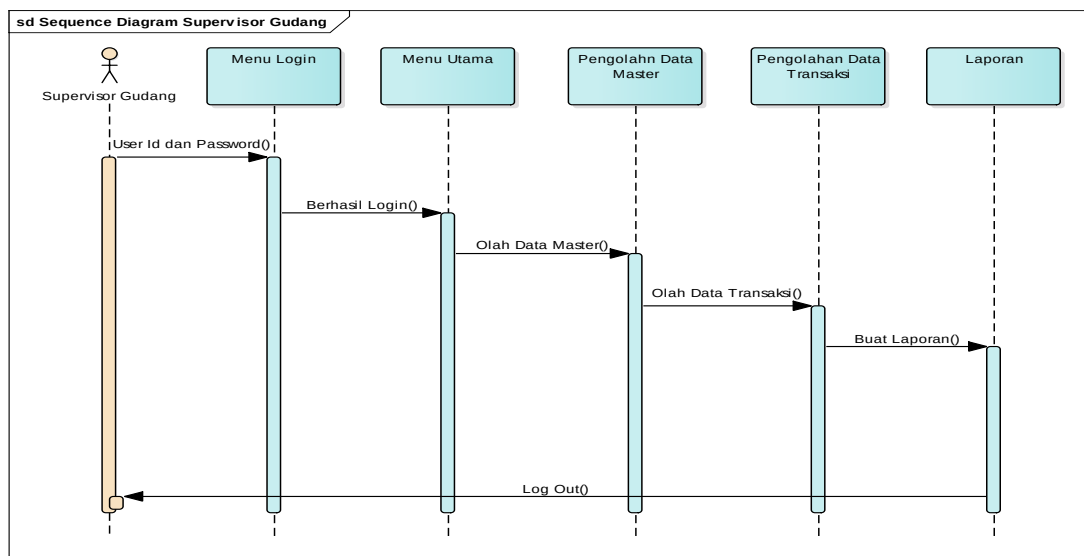


Gambar IV.34.

Class Model/Class Diagram

4.2.5. Sequence Diagram

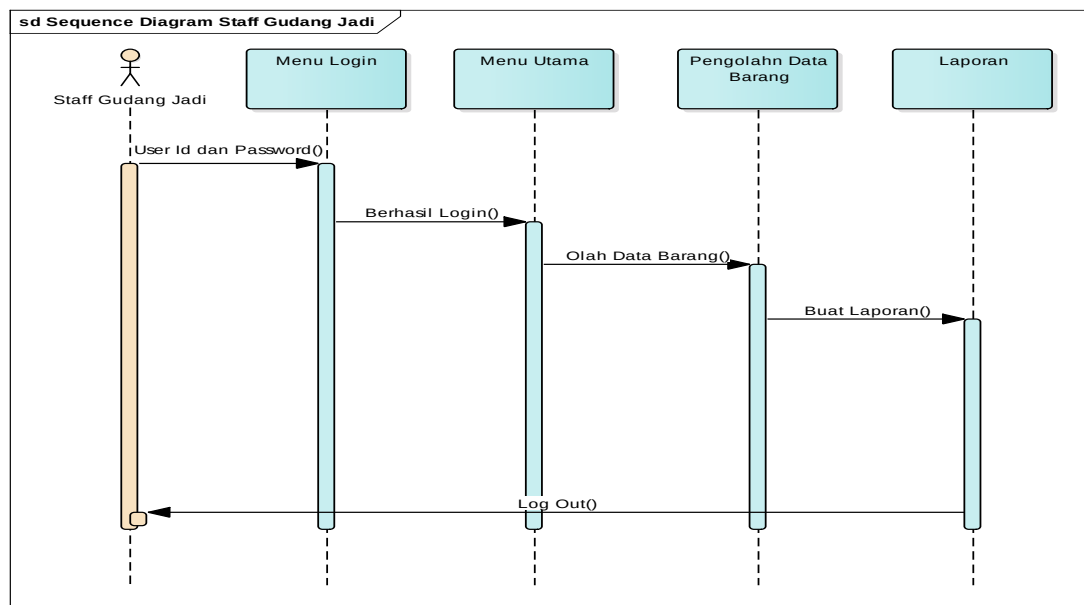
a. Sequence Diagram Menu Supervisor Gudang



Gambar IV.35.

Sequence Diagram Menu Supervisor Gudang

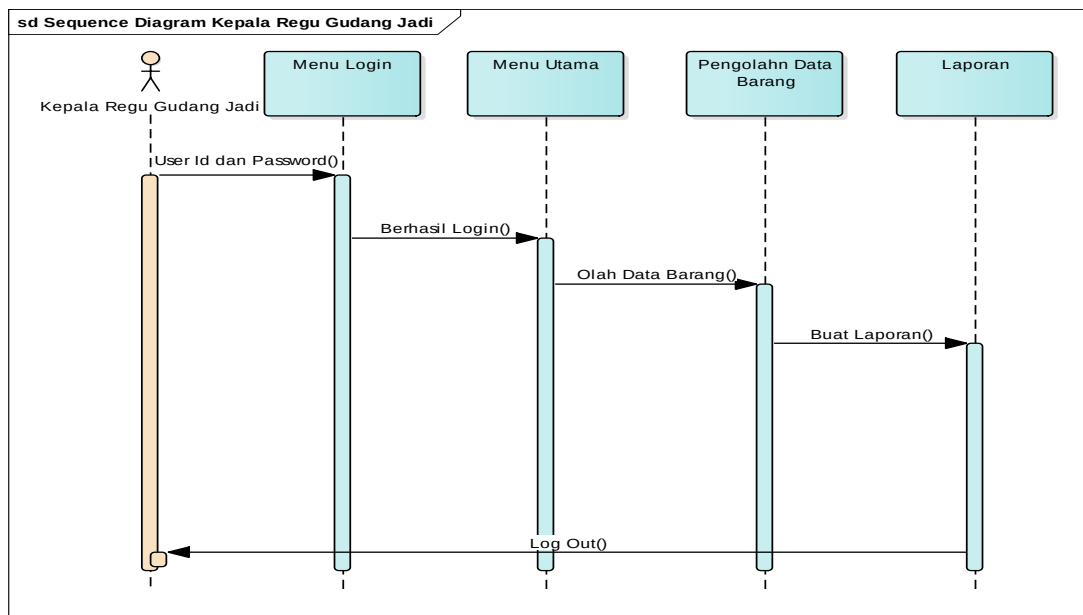
b. Sequence Diagram Menu Staff Gudang Jadi



Gambar IV.36.

Sequence Diagram Menu Staff Gudang Jadi

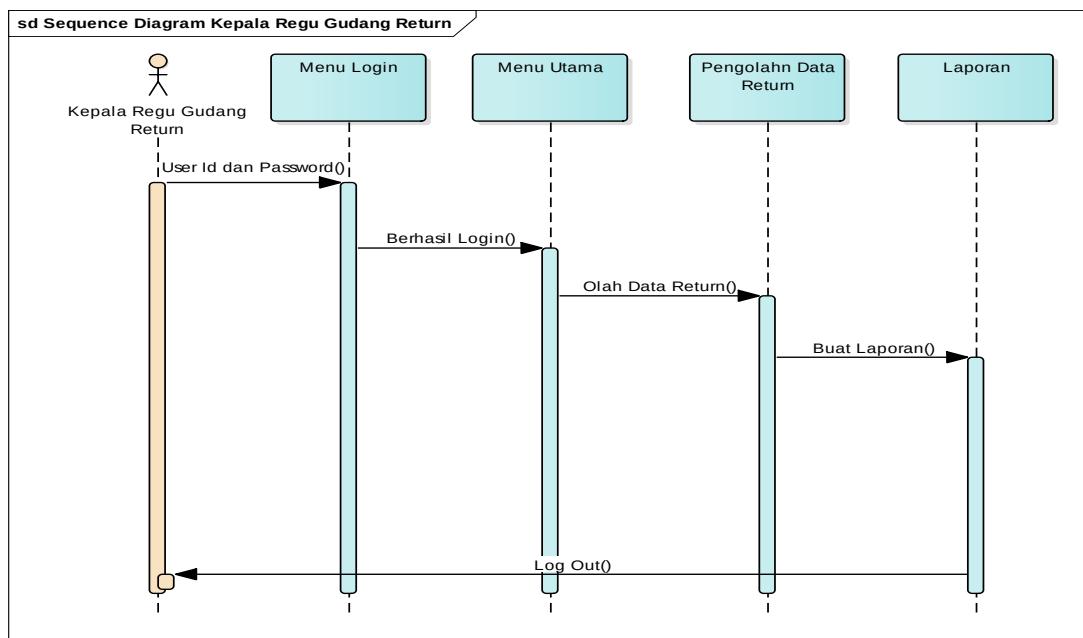
c. Sequence Diagram Menu Kepala Regu Gudang Jadi



Gambar IV.37.

Sequence Diagram Menu Kepala Regu Gudang Jadi

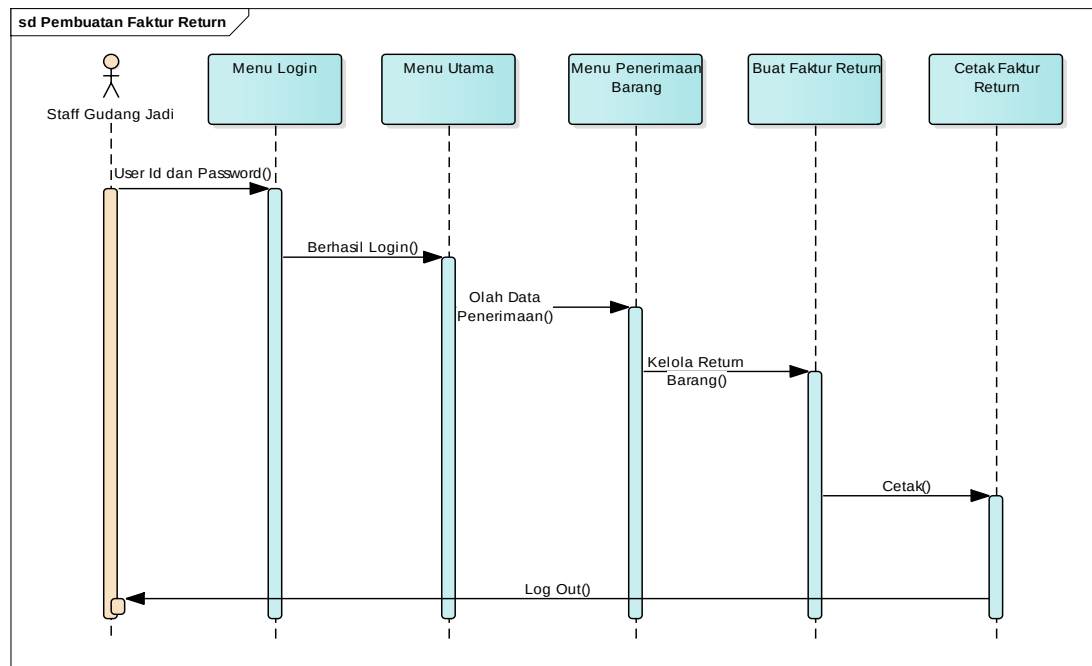
d. Sequence Diagram Menu Kepala Regu Gudang Return



Gambar IV.38.

Sequence Diagram Menu Kepala Regu Gudang Return

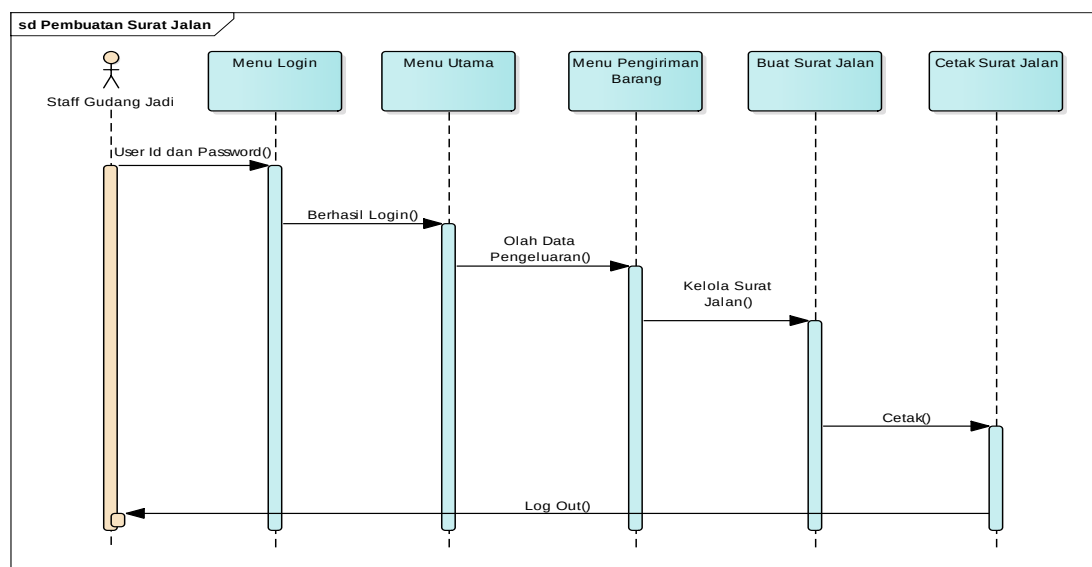
e. Sequence Diagram Pembuatan Faktur Return



Gambar IV.39.

Sequence Diagram Pembuatan Faktur Return

f. Sequence Diagram Pembuatan Surat Jalan



Gambar IV.40.

Sequence Diagram Pembuatan Surat Jalan

4.2.6. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Sistem komputer dikatakan baik dan akan berhasil digunakan atau diterapkan jika didukung dengan beberapa unsur atau beberapa aspek antara lain, perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*), dan pengguna (*Brainware*).

Keberhasilan suatu program tanpa ada yang mengendalikan dalam hal ini pengguna (*brainware*) program tidak ada nilainya. Sebuah komputer akan beroperasi jika ada yang mengoperasikan yaitu manusia itu sendiri. Maka dari itu komputer akan mampu membaca perintah-perintah bahasa mesin, kemudian diterjemahkan oleh manusia sehingga menghasilkan suatu informasi.

Spesifikasi sistem yang dirancang ini memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai agar rancangan sistem ini dapat direalisasikan. Adapun spesifikasi dari perangkat keras dan perangkat lunak akan diurai sebagai berikut :

1. Spesifikasi *hardwere*

Spesifikasi dari perangkat keras yang diperlukan dalam perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang ini yaitu :

- a) *Processor* : Intel® core™2 duo CPU e8400 @3.00GHz 2.99GHz
- b) *RAM* : 2 GB
- c) *Harddisk* : 365 GB
- d) *Monitor* : 1366 x 768 pixel
- e) *Keyboard* : 101 key
- f) *Printer* : HP Deskjet 1510
- g) *Mouse* : Optical

2. Spesifikasi *software*

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan dalam perancangan perancangan

Sistem Informasi Persediaan Barang ini adalah :

- Sistem Operasi : *Windows 7*
- Bahasa Pemrograman : *Php, Html*
- DBMS : *MySQL*

4.3. Jadwal Implementasi

Tabel IV.21.

Jadwal Implementasi

No	KEGIATAN	WAKTU											
		BULAN I				BULAN II				BULAN III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Exploration phase (Fase eksplorasi)												
2	Planning phase (Fase Perencanaan)												
3	Iteration Phase (Fase Iterasi)												

No	KEGIATAN	WAKTU												
		BULAN IV				BULAN V				BULAN IVI				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
4	<i>Production Phase</i> (Fase Produksi)													
5	<i>Maintenance Phase</i> (Fase Pemeliharaan)													